



Le design dans la démocratie

Intersections du design

Intersections du design

Sous la direction de
Guillaume Blum,
Thomas Coulombe-Morency
et Philippe Gauthier

éditions **design** ∩ **société**

Couverture

Crédit photographique

Philippe Gauthier

Traitement

Thomas Coulombe-Morency

Le design dans la démocratie

*Actes du 3e colloque Intersections du design
2^e édition, révisée*

Montréal, le 9 et 10 mai 2022

Crédits

Graphisme : Thomas Coulombe-Morency
Révision : Philippe Gauthier

Éditeur

Groupe Design et société, 2023
Université de Montréal
C.P. 6128, succursale Centre-Ville
Montréal (Québec)
Canada H3C 3J7



Ce travail est sous licence Creative Commons en libre accès :

Attribution - Pas d'utilisation commerciale - Pas de modification - 4.0 International

ISBN 978-2-9817497-4-1
Dépôt légal - 2^e édition : octobre 2023

Table des matières

08 Introduction

09 Justice et commun

Transformation de bâtiments vacants en communs urbains: Les rôles des architectes et designers 10

Marianne Lemieux-Aird

24 Éducation

Discipline, pratique et marqueurs de qualité dans les programmes universitaires de design au Québec 25

Mylène Charette, Delphine Duplain et Victorian Thibault-Malo

L'enseignement du Design en Tunisie: entre politique et stratégie 41

Mohamed Salah Layeb

Démocratie, dans quelle école? 52

Paul Laborde

69 Services et politiques culturelles

Potentiel de la co-conception sur le processus de l'innovation de l'action publique : Cas de la maison des services administratifs de Sousse en Tunisie 70

Khouloud Fakhreddine et Salma Chaabouni

Design des politiques culturelles et pratiques du patrimoine local en Tunisie 78

Sana Tamzini et Anis Semlali

107 **Méthodes et techniques de la collaboration**

Les leviers et les limites du codesign: Le cas du projet « Moi et Mon Architecte » 108

Çiğdem Yönder, Yaprak Hamarat et Catherine Elsen

Zoépolis : un « co-design » élargi par l'ouverture à l'expérience des vivants 129

Nicolas Roesch, Éléonore Sas et Margaux D'Hont

Méthodologies de design. Giancarlo de Carlo, pratiques et implications de la participation 150

Chiara Rubessi

158 **Problèmes sociaux**

Le design des politiques publiques à l'épreuve du comportementalisme : Étude du design comporte-mental de l'action publique en temps de pandémie (France) 159

Béa Arruabarrena

*Pour une réactualisation du modèle en habitat social : pérenniser l'existant en habitat durable par la circularité des ressources *in situ* dans les multilogements HLM* 170

Stéphanie Ouellette

184 **Démocratie**

Le design des technologies civiques : un bouleversement des conditions du débat public 185

Tallulah Frappier

Le co-design centre-périphérie en échec dans les réflexions postcoloniales 193

Maxime Favard et Gwenaëlle Bertrand

203 **Définitions et clarifications conceptuelles**

Vocabulaire du design: nomenclature définitive et ambition participative 204

Éric Kavanagh et Stéphane Vial

Le décisionnel pour toutes et tous ? Retour sur les ambitions transformatrices d'un projet de recherche visant la démocratisation d'un outil d'analyse des données numériques 212

Tiffany Andry, Julia Bonaccorsi et Fabien Labarthe

Introduction

Depuis son institution dans un programme d'éducation pour les artistes et artisans, et sa cristallisation sous la forme d'une pratique professionnelle ayant une identité propre, le design a toujours revêtu une dimension politique. On ne répètera sans doute jamais assez que le berceau du design, l'école du Bauhaus, a été fermée en 1933 dans un effort des autorités allemandes pour mettre un terme à ce qui apparaissait alors comme un dangereux mouvement critique.

Cet événement a inauguré une véritable tradition de manifestes et de discours radicaux chez les designers consacrant le design comme un champ problématique, voire agonistique où s'affrontent la technique, l'humanisme, la culture, le capital, la tradition, l'industrie, etc. À la lumière de cette tradition, faite de critiques sociales et politiques, les discours actuels qui considèrent le design comme un vecteur de socialisation, d'émancipation des populations et d'encapacitation des personnes apparaissent moins comme une rupture dans la trajectoire du design que comme le nouveau visage de ce projet que Walter Gropius mit au cœur de son Bauhaus au début du XXe siècle.

Les thèses, aujourd'hui présentées comme des évidences, qui voient dans le monde des usagers un carrefour où se jouent des arbitrages entre producteurs et utilisateurs, personnes et classes, pratiques et normes, se sont récemment affirmées à la faveur de deux phénomènes cooccurrents. D'une part l'injonction à la participation, omniprésente dans tout le domaine des politiques publiques et du développement communautaire, et, d'autre part, l'intensification du recours aux méthodes participatives et collaboratives dans les projets de design.

Cette troisième édition du colloque Intersections du design a visé à permettre l'examen de cet impératif de participation qui prend parfois l'allure d'une doctrine, imprègne de vastes secteurs de la pratique

en design et s'érige en norme incontournable. Et comme tout examen, celui-ci nous engage dans un effort d'observation afin de dresser l'inventaire du phénomène et ensuite pouvoir s'interroger sur le caractère naturel ou normatif de cet impératif.

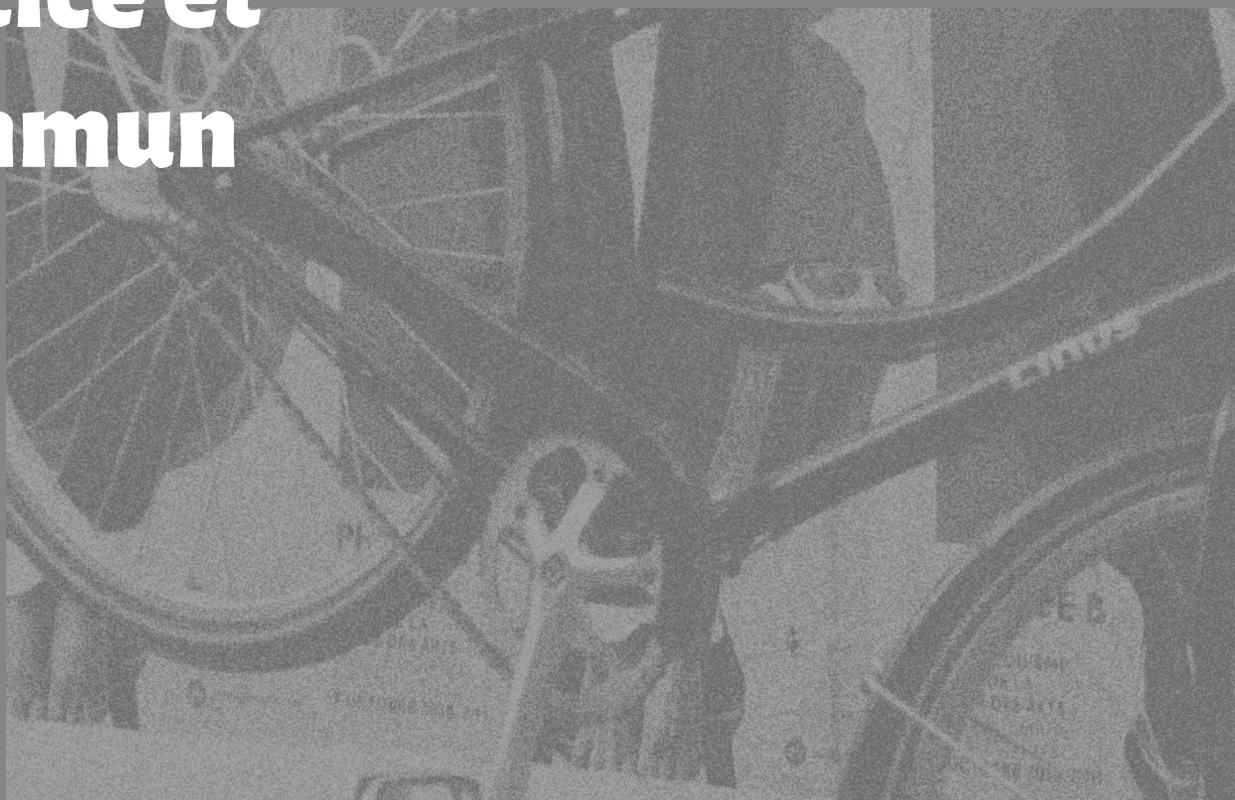
Ce colloque propose d'entrer dans cet examen par le thème de la démocratie de manière à favoriser des conversations sur plusieurs plans : politique (le codesign est-il la forme du design des démocraties matures ? Quel est le rôle et la nature de l'expertise en design dans ces démocraties ?) ; social (quelles sont les attentes investies dans le codesign ? pour quel impact ?) ; méthodologique (quelles conditions la démocratie impose-t-elle aux normes et pratiques du design ?). Les actes ici rassemblés, présentent l'ensemble des articles proposés par les participants pour servir de base à cet examen.

La structure de ce document suit l'organisation du colloque qui a compté sept sessions réparties sur deux jours de programmation. Les textes fournis par les 24 participants n'ont été que très légèrement retouchés.

Aujourd'hui, il apparaît que les questions que pose l'engouement des designers pour la participation restent entières. La pratique du design est-elle attachée à une doctrine politique particulière, qu'elle soit démocratique ou non, paternaliste ou participative ? L'éthique en design se résume-t-elle à un engagement envers la démocratie ? Que gagne-t-on par la participation et que perd-on ? Nous espérons que les textes rassemblés ici servent de base à une formulation moins maladroite de ces questions qui demeurent centrales pour comprendre la trajectoire du design.

[session 1]

Justice et commun



Transformation de bâtiments vacants en communs urbains : Les rôles des architectes et designers

Marianne Lemieux-Aird

Étudiante à la maîtrise en design de l'environnement à
l'Université du Québec à Montréal

Cet article s'intéresse aux différents rôles que les architectes et designers peuvent assumer afin de contribuer à l'émergence et au développement de projets de transformation de bâtiments vacants en communs urbains. Le premier objectif de cette recherche est de déceler les caractéristiques générales de ces projets non conventionnels par la réalisation d'une revue de littérature du concept de communs ainsi que par la construction et l'analyse d'un inventaire de 100 projets de transformation de bâtiments vacants en communs urbains. Le deuxième objectif est de comprendre quel peut être l'apport des professionnels du design dans ces projets autogérés par la communauté d'usagers. Afin de répondre à cette question de recherche, quatre études de cas ont été réalisées.

Introduction

L'espace capitaliste est de plus en plus limité et contrôlé : par une réduction permanente du champ des actions possibles dans le milieu urbain, par la superposition de réglementations et de normes innombrables. [...] Cet appauvrissement de l'espace urbain se manifeste par la disparition progressive des espaces à usage collectif et des espaces susceptibles d'être appropriés, pour des usages informels basés sur la responsabilité et la confiance réciproque.

[Petcou et Petrescu, 2018, p. 103]

La ville contemporaine est hyper planifiée et de plus en plus contrôlée par des intérêts capitalistes qui régulent le marché, influencent nos modes de vie et s'infiltrent dans nos interactions sociales. Chaque individu est transformé en consommateur, la propriété privée étant présentée comme le seul et unique chemin menant au bonheur [Martin, 2017, p. 13]. Cette tendance vers la privatisation se propage dans les secteurs normalement pris en charge par le public, laissant très peu de place à l'appropriation informelle et aux usages collectifs.

À travers l'espace urbain réglementé et contrôlé se cachent quelques lieux laissés pour compte, abandonnés, oubliés. Ces lieux en marge deviennent souvent le terrain de nouvelles formes d'appropriation qui peuvent mener à la création de communs urbains. Ces projets collectifs autogérés se situent à l'extérieur de la dualité entre le public et le privé et réinventent nos structures sociales. Les communs urbains fabriquent une ville plus malléable, réversible et sensible où, contre l'exclusion associée à l'idéologie du zonage, on propose la collaboration, l'entraide, le partage et l'art du soin. Ces projets qui promeuvent un « activisme d'intensité quotidienne » invitent à repenser les modèles traditionnels de l'action publique et, à terme, leur déploiement à grande échelle pourrait constituer le socle d'une reconstruction politique [Besson, 2018].

Cet article est le résumé d'une recherche menée dans le cadre de la maîtrise en design de l'environnement à l'UQAM. L'objectif principal de la recherche est de comprendre quel peut être l'apport des professionnels du design dans le développement de projets de transformation de bâtiments vacants en communs urbains.

Les communs

Le concept de commun est devenu crucial pour de nombreux activistes et certains auteurs parlent même d'un mouvement porté par les communs [Dyer-Witthford, 2001]. Cependant, cette notion reste polysémique. Le concept de commun est utilisé à travers une variété de domaines dont l'économie, le droit et la sociologie et sa définition varie selon le contexte dans lequel il est employé [Hess, 2008]. Dans le cadre de cette recherche, nous utiliserons la définition proposée par Jonathan Durand Folco [2021], pour qui les communs sont des structures permettant la gestion collective de ressources partagées, faisant primer le droit d'usage sur la propriété. Cette définition reste cependant embryonnaire. C'est pourquoi nous proposons quatre critères pour une meilleure compréhension du concept.

Présence d'une ressource partagée

Les communs se construisent autour d'une ressource partagée. Cette ressource peut être matérielle ou immatérielle, naturelle ou artificielle. À partir des années 2000, les types de ressources conceptualisées comme étant des communs furent élargis. Charlotte Hess, dans son texte *Mapping the new commons* [2008], cartographie ces nouveaux communs qu'elle classe en sept grandes catégories, soit les communs culturels, sociaux, infrastructurels, de voisinage, de connaissances, du marché et les communs globaux. Pour Hess, l'appellation « nouveaux communs » présente l'avantage d'attirer l'attention sur leurs spécificités respectives et sur la nécessité de les définir. Selon l'autrice, la multiplication du nombre de nouveaux communs identifiés dans la littérature témoigne d'une attente forte dans nos sociétés à trouver des réponses adaptées face aux phénomènes de globalisation, de marchandisation et de privatisation.

Création d'une communauté d'usagers rassemblée autour de la volonté de gérer la ressource collectivement

Les communs sont créés par des groupes qui bénéficient d'une ressource et qui décident de se rassembler autour de la volonté de gérer cette ressource collectivement. Ces communautés s'apparentent difficilement aux communautés traditionnelles créées autour de l'appartenance à une ethnie, une nation, une religion, etc. Ces communautés se créent plutôt autour des activités de construction collective du commun. Elles sont donc hétérogènes et leurs limites sont ouvertes et fluides, évoluant avec le temps.

Mise en place d'activités de commoning

Les communautés d'usagers mettent en place des pratiques collectives de mise en commun qui assurent la gestion, l'accès, le contrôle et la protection de la ressource. En d'autres mots, il s'agit de prendre soin de la ressource partagée. Le commun n'existe pas

à l'extérieur de ses pratiques relationnelles. Il émerge de ces rencontres entre des subjectivités. « Dès lors, le commun n'est pas une entité statique, il est plus un verbe qu'un nom. » [Festa, 2021, p. 250] Ces pratiques de commoning renforcent les liens entre les membres de la communauté [Helfrich et Haas, 2009, p. 12].

Définition d'un modèle de gouvernance permettant au collectif de gérer la ressource

Comme Elinor Ostrom le met de l'avant dans son livre *Governing the Commons* [1990], les communs ne sont pas préexistants. Ils sont construits par les communautés qui se prévalent d'un modèle de gouvernance encadrant la pratique des gens qui coopèrent. Cela peut être accompli par la mise en place de normes morales, de formes institutionnelles, de règles de fonctionnement ou d'instruments juridiques qui permettent de gérer collectivement la ressource partagée en dehors du marché et de l'État. Ces règles peuvent donc être d'ordre social, physique ou juridique et peuvent augmenter ou diminuer les libertés des individus selon les circonstances. Ce modèle de gouvernance doit assurer la gestion de la ressource pour en garantir l'accès et prévoir la participation des sujets concernés aux choix fondamentaux qui l'affectent. Ce modèle cherche à rendre le commun inappropriable, inaliénable et sans possibilité d'être vendu ou détruit. Le droit d'usage prime donc sur la propriété privée. Concrètement, ces modèles d'autogouvernance peuvent prendre plusieurs formes et se basent sur des valeurs d'autonomie, de démocratie, de liberté, d'auto-organisation, de gestion démocratique, de participation active, de réciprocité, d'égalité, et de coopération.

Les projets de transformation de bâtiment vacants en communs urbains

L'espace urbain est particulièrement propice à la création de communautés regroupées autour d'un désir commun de gérer une ressource de manière autonome. Cependant, ces communautés urbaines font face à une grande pression de la part du marché capitaliste qui contribue à ce que plusieurs ont nommé une « seconde vague d'enclosures ». Les projets de transformation de bâtiments vacants en communs démontrent qu'il est possible de sortir de ce dualisme entre le secteur public et privé. Cependant, comme ces projets se situent à la frontière entre plusieurs pratiques urbaines, ils sont très peu étudiés dans la littérature. C'est pourquoi, afin de mieux comprendre leurs caractéristiques générales, nous avons choisi de construire un inventaire de 100 projets de transformation de bâtiments vacants en communs urbains à l'échelle mondiale. L'inventaire permet de regrouper de multiples cas dépareillés, d'accepter leurs particularités, tout en relevant certaines grandes tangentes qui se dessinent dans l'accumulation.

L'analyse de cet inventaire de 100 projets de transformation de bâtiments vacants en communs urbains a permis de dresser un portrait général de ce type de projet. La lon-

gueur de cet article ne permettant pas de présenter l'ensemble des conclusions tirées de cette analyse, nous vous présentons ici certains des éléments les plus pertinents.

Temporalité

Les projets de transformation de bâtiments vacants en communs urbains, qui sont souvent initiés à l'extérieur des stratégies urbaines d'envergure, utilisent le temps d'une manière malléable. En venant s'insérer dans un temps de latence, ils ajoutent un programme à l'intérieur d'un temps mort. Ils sont construits petit à petit, de manière incrémentale, par expérimentation. Le processus est itératif, capable de s'adapter en permanence aux reconversions d'usages. Ces projets renversent un des paradigmes propres à l'architecture : « ce qui pouvait revendiquer une pérennité n'est plus l'édifice (de marbre, de granit, d'acier), mais le lieu, un lieu pour accueillir l'imprévu. » [Perez, 2018] Bien que les projets peuvent commencer par une occupation illégale, temporaire ou transitoire, la plupart cherchent à se pérenniser.

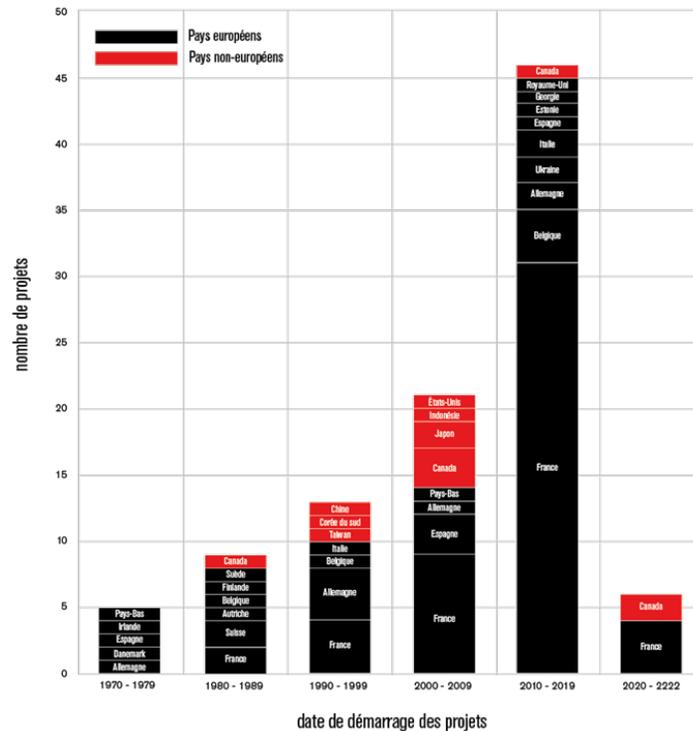


Figure 1 : Nombre de projets répertoriés par décennie et par pays

Programmation

Les initiateurs des projets de transformation de bâtiments vacants en communs urbains sont motivés par divers constats en lien direct avec le contexte local. Entre 1970 et 1995, les projets étaient conçus principalement comme lieux de culture. Les projets prennent

1. Souvent de vastes bâtiments vacants (anciens hôpitaux, écoles, usines, entrepôts, gares, etc.).

aujourd'hui différentes formes et fonctions : leurs vocations se multiplient et se diversifient après les années 2000. Comme ces projets investissent des bâtiments ayant perdu leur fonction première¹, il y a toujours une conversion d'usages. Cette transformation se fait progressivement, et les espaces restent souvent très peu déterminés, prêts à accueillir une variété d'activités différentes, évoluant avec le temps; l'objectif étant d'accueillir l'imprévu, d'intégrer des usages non planifiés, de permettre l'appropriation citoyenne et de favoriser le réversible. Les projets répertoriés présentent une mixité d'usages qui se côtoient, créant des synergies entre les différentes fonctions. Cette hybridation des pratiques contribue à la logique d'expérimentation qui caractérise ces lieux.

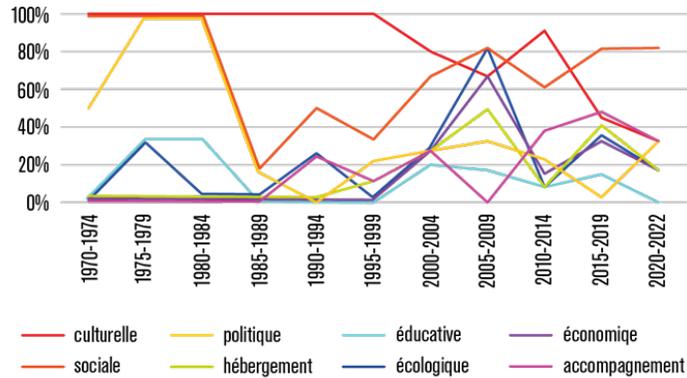


Figure 2 : Évolution des vocations des projets répertoriés par période de 5 ans

L'écosystème d'acteurs

L'écosystème d'acteurs entourant les projets de transformation de bâtiments vacants en communs urbains est riche et complexe. Comme on peut le voir dans le diagramme ci-dessous, la majorité des projets (45 sur 100) sont initiés par des groupes citoyens qui souhaitent répondre à des besoins locaux. Ces individus agissent en tant que pionniers qui catalysent l'énergie et les ressources nécessaires pour démarrer les projets. La plupart de ces groupes (39 sur 45) décident éventuellement de s'organiser sous une forme légale dont la mission est de porter le projet.

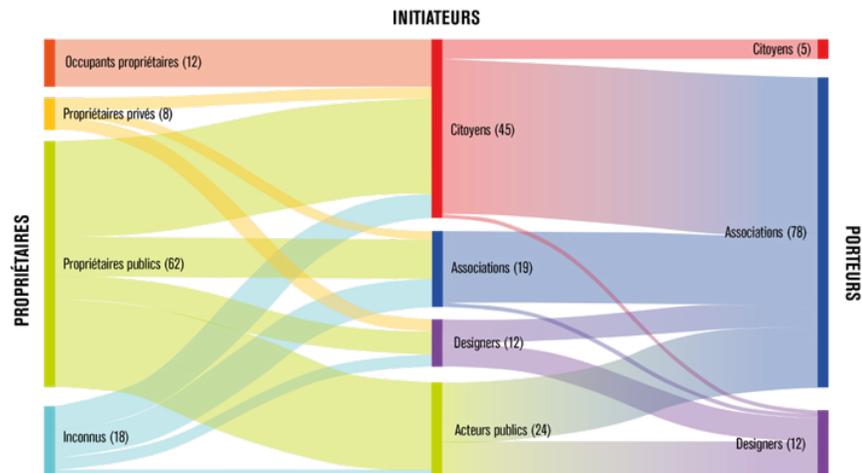


Figure 3 : Représentation de l'écosystème d'acteurs des projets répertoriés

Au cœur des projets de transformation de bâtiments vacants en communs urbains, les questions de gouvernance et de pouvoir décisionnel se négocient en permanence. Leur volonté d'autonomie, d'ouverture et d'horizontalité requiert l'invention de nouveaux modèles de gestion qui sont propres à chaque projet. Leur mode de fonctionnement se construit souvent autour de la collaboration horizontale. Les porteurs valorisent des modèles égalitaires et transparents basés sur la démocratie directe. La gestion au quotidien se fait souvent de manière collégiale entre les différents occupants qui co-construisent le projet de manière progressive. Assemblées générales, ateliers thématiques, réunions de gestion hebdomadaires, pôles et cercles de travail; plusieurs outils sont développés pour décider ensemble de la vie du site, de sa programmation et de son évolution en s'appuyant sur l'intelligence collective [Atelier Parisien d'Urbanisme, 2017]. Ces modèles de gouvernance qui peuvent prendre de nombreuses formes légales sont constamment remis en question afin qu'ils correspondent aux valeurs portées par le projet.

Les rôles des architectes et designers

2. Cette catégorisation n'est pas une classification ; les catégories sont non exhaustives et non exclusives. Certains projets présentent plusieurs types de rôles, assumés par différents architectes et designers quand, dans d'autres cas, un même individu assume différents rôles durant le développement d'un projet.

Les projets de transformation de bâtiments vacants en communs urbains créent des espaces autogérés, qui répondent aux besoins des quartiers en rendant la population plus résiliente. Si la majorité d'entre eux sont initiés par des groupes de citoyens, les architectes et designers interviennent dans 92 des 100 projets répertoriés dans l'inventaire. Cela nous amène à réfléchir aux rôles de ces spécialistes au sein des écosystèmes d'acteurs. Quels rôles les architectes et designers peuvent-ils jouer afin de faciliter l'émergence et le développement de projets de transformation de bâtiments vacants en communs urbains ?

Il est possible d'imaginer que le rôle de ces spécialistes diffère de celui assumé lors de projets conventionnels en partie à cause de la complexité du réseau d'acteurs impliqués. L'architecte n'est plus perçu comme le créateur omnipotent qui, seul, mène le projet de la conception à la construction. En changeant notre vision de l'architecte comme unique créateur d'un bâtiment, il est possible de mieux comprendre le processus de production des lieux.

En étudiant l'implication des architectes et designers dans cet échantillon de 100 projets très hétérogènes, nous avons repéré quatre postures qui semblent se démarquer. À partir de ces postures, nous avons créé une typologie qui comprend quatre rôles ; l'architecte spécialiste, l'architecte accompagnateur, l'architecte initiateur et l'architecte intermédiaire ?

Avant d'entrer dans les détails de chacun de ces rôles, il est intéressant de voir comment l'Ordre des architectes du Québec définit le travail de ses membres. Sur le site internet de cette organisation, le projet architectural est divisé en quatre étapes successives, soit la recherche (étape facultative), la programmation, la conception et la réalisation (étape facultative) [Ordre des architectes du Québec, [s. d.]].



Figure 4 : Représentation de l'intervention d'un architecte dans le développement d'un projet architectural conventionnel

Dans les projets architecturaux « conventionnels », les étapes sont successives et se chevauchent très peu. L'architecte travaille en collaboration avec le client, mais ce dernier n'est pas impliqué directement dans l'action. Il est un acteur externe qui dicte la commande et approuve les plans.

Dans les projets de transformation de bâtiments vacants en communs urbains, les étapes sont moins clairement définies et se chevauchent. Souvent, le projet débute par l'occupation du bâtiment qui reste occupé durant les différentes phases des travaux. L'étape de recherche consiste en une lecture critique du contexte qui se prolonge tout au long du processus afin de s'assurer que le projet réponde aux besoins locaux. La programmation est définie en collaboration avec les usagers et elle évolue tout au long du développement du projet. La conception et la réalisation se font souvent simultanément et les usagers y participent activement. Comme le projet est en constante évolution, ces étapes ne se terminent jamais réellement.

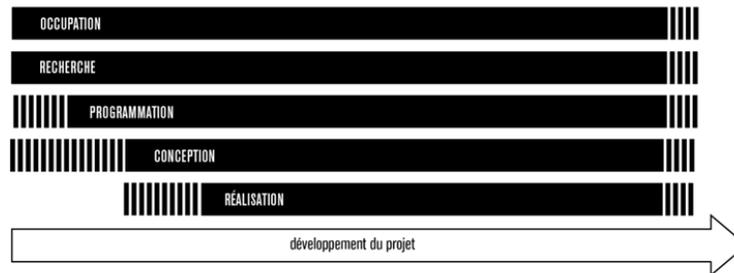


Figure 5 : Représentation des étapes d'un projet de transformation d'un bâtiment vacant en commun urbain

Afin de mieux comprendre chacun des rôles, quatre cas ont été approfondis. Chacun des projets est représentatif d'un des quatre rôles, bien que plusieurs projets présentent plus d'un type de rôle. Voici une synthèse des apprentissages réalisés lors des quatre études de cas.

PROJETS \ RÔLES	SPÉCIALISTE	ACCOMPAGNATEUR	INITIATEUR	INTERMÉDIAIRE
NDSM	DYNAMO ARCHITECTEN			
BÂTIMENT 7	L'OEUF	MARK PODDUBIUK		
UNIVERSITÉ FORAINE	NICOLAS CHAMBON, ENCORE HEUREUX	SOPHIE RICARD	PATRICK BOUCHAIN	
GRANDS VOISINS	PLATEAU URBAIN	PLATEAU URBAIN	PLATEAU URBAIN	PLATEAU URBAIN

Figure 6 : Rôles des spécialistes du design pour chacune des quatre études de cas

Rôle de spécialiste : le cas de NDSM à Amsterdam

Dans 45 des projets répertoriés dans l'inventaire, les architectes agissent uniquement à titre de « spécialistes ». Cette posture est similaire à celle adoptée par un architecte travaillant sur un projet conventionnel, c'est-à-dire que l'architecte se fait donner une commande, produit les documents nécessaires aux travaux et, parfois, les supervise. Les architectes-spécialistes ne sont pas réellement impliqués dans le choix du programme. Ils mettent en forme la vision des porteurs du projet. Les architectes-spécialistes qui travaillent sur des projets de commons urbains doivent cependant adapter leur pratique afin de laisser une plus grande place aux usagers dans la phase de conception et de réalisation. Ils doivent aussi penser l'aménagement du lieu afin qu'il soit adapté à la réalité d'un commun.

Dans le cas de NDSM, le projet débute en 1999, quand le district d'Amsterdam Nord décide de lancer un concours s'adressant aux entrepreneurs culturels pour réaliser un plan d'aménagement d'un ancien chantier naval. Ce site était déjà occupé par plusieurs squatters qui décident de se regrouper sous la fondation Kinetic North afin d'élaborer une proposition d'aménagement. En février de l'an 2000, ils remportent le concours et reçoivent un financement public.

En 2002, ils font alors appel à Dynamo Architecten afin de concrétiser leur proposition. Les architectes ont la directive d'intervenir le moins possible et uniquement là où les occupants ne peuvent agir par eux-mêmes. Les architectes de Dynamo Architecten ont deux missions principales. Dans un premier temps, ils s'occupent de tous les aspects techniques liés à la coquille du bâtiment. Malgré la nature expérimentale du projet, il faut respecter le cadre légal en place. Les architectes doivent donc assurer l'étanchéité de l'enveloppe, prendre en compte les aspects structuraux et gérer la sécurité incendie. Dans un second temps, ils transforment les volontés des occupants en permis de construction et supervisent les travaux.

The architects were not so much the designers, they were more translating our ideas and concepts into drawings, designs, construction and filing in all the information you need for building permission. [Extrait de l'entrevue réalisée Eva de Klerk, une initiatrice du projet NDSM]

En collaboration avec les usagers, les architectes développeront un concept de design inspiré de la stratégie *De stad als casco* (*City as a shell*) de Carolien Feldbrugge. Ce concept s'appuie sur l'existant, autant au niveau du bâti que des structures sociales. Concrètement, les architectes construisent une structure en acier de trois étages, indépendante de l'enveloppe du bâtiment, qui comprend tous les espaces de circulation. Cela permet aux occupants d'auto-construire leur espace de travail et de l'insérer à l'intérieur de cette grille. La structure agit en tant que liant entre la communauté et les différentes personnalités individuelles, créant un collage de matériaux, couleurs, compositions... Comme chaque nouvel occupant contribue à l'aménagement du lieu, le design est en constante évolution [tiré de l'entrevue avec Eva de Klerk].



Figure 7 : Photo de l'Intérieur du projet NDSM à Amsterdam

En prenant en charge les aspects techniques et en mettant en place les structures nécessaires pour que les usagers puissent construire par eux-mêmes, les architectes contribuent à la capacité d'action des usagers. Ainsi, les architectes ne sont plus les protagonistes du projet; au contraire, ils tentent de s'effacer pour mettre en lumière les actions des usagers. Les architectes qui assument ce rôle sont motivés par les valeurs portées par le projet autant sinon plus que par son aspect esthétique — ce sont rarement des projets qui misent sur les prouesses architecturales. De plus, la relation client est complètement redéfinie. Les architectes ne répondent plus à une seule entité qui détient tout le pouvoir, mais à une multitude de voies et d'opinions. Les architectes doivent savoir naviguer dans ce flou décisionnel, donner la chance à tous de s'exprimer tout en cadrant l'ensemble pour qu'il entre à l'intérieur des contraintes matérielles du bâtiment et à l'intérieur du code légal.

Rôle d'accompagnateur : le cas du Bâtiment 7 à Montréal

Dans 15 des 100 projets répertoriés, les architectes et designers agissent principalement en tant qu'accompagnateurs. Cela signifie qu'ils travaillent aux côtés des porteurs de projet en les assistant dans l'évaluation critique du contexte, la programmation, la conception et la réalisation. Les architectes-accompagnateurs sont à l'écoute et se positionnent sur un pied d'égalité avec les usagers. Ils tentent de transmettre leurs connaissances afin que les porteurs de projet deviennent éventuellement autonomes. Souvent, les architectes-accompagnateurs agiront aussi à titre de spécialistes.

Dans le projet du Bâtiment 7, Mark Poddubiuk, architecte de formation et professeur à l'école de design de l'UQAM, assume le rôle d'architecte-accompagnateur. Dès le début du projet, il fait partie du groupe de citoyens qui lutte pour la réappropriation du bâtiment et accompagne les usagers dans toutes les phases de démarrage du projet. Le design et la programmation se font collectivement, avec les usagers:

La conception se déroula sous la forme d'un échange. [Les membres du collectif] arrivaient avec des dessins, des idées et j'évaluais, je donnais mon avis et je proposais autre chose. J'aime bien le mot accompagnateur. Je suis là pour aider à faire avancer les choses, mais pas pour prendre le contrôle de la conception. [Tiré de l'entrevue avec Mark Poddubiuk]

Lors d'une conférence au sujet du Bâtiment 7 en 2018, Mark Poddubiuk disait :

On me demande souvent comment travailler avec le communautaire. Je ne sais pas vraiment, mais on m'a dit que j'écoutais bien — ce qui n'est apparemment pas un attribut commun de la plupart des architectes.

Le rôle de l'architecte-accompagnateur est doublé d'une fonction d'éducateur, son objectif ultime étant qu'éventuellement ce transfert de capacité d'action puisse être reproduit sans lui. Il doit aussi être très patient, car les projets de ce type sont de longue haleine.

Ce type d'implication débute souvent dès le début des projets et s'étire durant la majeure partie de leur développement. Ce rôle est particulièrement approprié aux projets de commons urbains qui nécessitent une grande collaboration entre les différents acteurs. Par ailleurs, il n'est pas rare que les architectes qui occupent ce rôle ne soient pas entièrement rémunérés pour leur travail.

Rôle d'initiateur : le cas de l'Université Foraine à Rennes

Il est très difficile pour des citoyens d'initier un projet de transformation de bâtiment vacant en commun urbain. Cela nécessite de l'argent, des connaissances, et souvent, des liens étroits avec le politique et les acteurs du milieu. Les architectes peuvent faciliter cette étape de démarrage en mettant à profit leur statut. Dans cette situation, ce sont eux qui ont la vision initiale du projet. Ils utilisent leurs connaissances et leurs ressources afin de donner l'impulsion nécessaire au démarrage. D'autres types d'acteurs reprennent le flambeau une fois que l'étincelle a pris feu. C'est le cas dans 12 des 100 projets faisant partie de l'inventaire. Ce type d'implication demande toutefois d'être vigilant par rapport au modèle de gouvernance du lieu puisque la communauté se forme après que le projet ait débuté.

Dans le cas de l'Université Foraine, à Rennes, Patrick Bouchain initie le projet, puis le laisse entre les mains de l'architecte Sophie Ricard qui agit à titre d'accompagnatrice. Patrick Bouchain est un grand architecte, urbaniste, maître d'œuvre et scénographe français. Il est réputé et a déjà développé plusieurs projets de ce type. Il a une bonne

relation avec le maire de Rennes de l'époque et s'entoure de plusieurs autres spécialistes reconnus. C'est en partie pourquoi, quand il arrive avec l'idée de l'Université Foraine, la ville de Rennes accepte de lui donner carte blanche pour débiter ce projet dans un grand bâtiment vacant. Patrick Bouchain qualifie son rôle ainsi que celui de Sophie Ricard ainsi :

J'ai dit [à Sophie Ricard] maintenant on va faire plus grand, on va aller dans une ville à Rennes, je vais prendre un bâtiment que personne ne veut — parce que c'est l'université qui a fermé et personne ne va la vendre, mais on n'a pas l'argent pour la transformer — et je vais te la donner. En fait, j'ai demandé au maire qu'il me la donne, et moi je vais te la donner. Et toi, tu vas faire une expérience pour voir si les gens qui habitent Rennes ont envie de faire quelque chose dans le bâtiment. Ce qu'on appellerait une programmation ouverte. [Tiré de l'entrevue avec Patrick Bouchain]

Ainsi, Patrick Bouchain utilise sa capacité d'action pour initier ce projet, puis le laisse entre les mains de Sophie Ricard qui, elle, accompagne les usagers dans le développement du projet.

Rôle d'intermédiaire : le cas des Grands Voisins, à Paris

Finalement, dans 15 des 100 projets répertoriés, les architectes et designers agissent en tant qu'intermédiaires, c'est-à-dire qu'ils font partie d'un collectif dont le principal mandat est de faire la médiation entre différents groupes d'acteurs afin de faciliter la création de projets de transformation de bâtiments vacants en communs urbains. Les intermédiaires, tels des chefs d'orchestre, coordonnent l'ensemble des parties prenantes. Ils jouent un rôle d'initiateur, d'accompagnateur et de porteur de projet, en collaboration avec d'autres types d'acteurs. Ils sont impliqués dès le démarrage du projet et restent impliqués de manière secondaire durant tout son développement. Dans de rares cas, quand le projet s'étend sur une longue période, le collectif se retire éventuellement.

Les professionnels qui font partie de ces collectifs viennent de différents milieux:

Les compétences sont multiples et varient d'un collectif à l'autre : aménagement et décoration des espaces, organisation et communication d'événements et d'animations, gestion des lieux, négociation avec des propriétaires et des collectivités territoriales. Les membres de ces collectifs n'ont pas été formés pour leur activité. Toutefois, ils ont pour la plupart fait des études supérieures dans le domaine de l'urbanisme, de l'immobilier, de l'architecture, des arts plastiques et décoratifs, ou du spectacle. Ils assemblent les compétences qu'ils ont acquises individuellement pour développer l'activité spécifique et collective de l'occupation temporaire.» [Adisson, 2017]

Ces organisations gèrent souvent plus d'un projet en même temps, ce qui permet de créer des synergies entre les différents lieux. Cependant, il existe un certain danger d'homogénéisation et de décontextualisation des projets quand un seul collectif en gère plusieurs. De plus, dans ces projets où les architectes et designers jouent un rôle plus important, il peut être plus difficile de mettre en place un modèle d'autogestion. En France, Plateau Urbain est une coopérative qui met en œuvre des projets d'occupation temporaire et transitoire. En 2015, le groupe s'allie à l'association Aurore qui héberge des personnes en grande précarité et aux designers de Yes We Camp afin de transformer un ancien hôpital en lieu de vie, de fête, de travail et surtout, de partage. Ce projet de grande ampleur n'aurait pu être mis en action aussi rapidement sans l'implication de Plateau Urbain dont l'équipe avait déjà développé les outils facilitant la réalisation de projets transitoires.

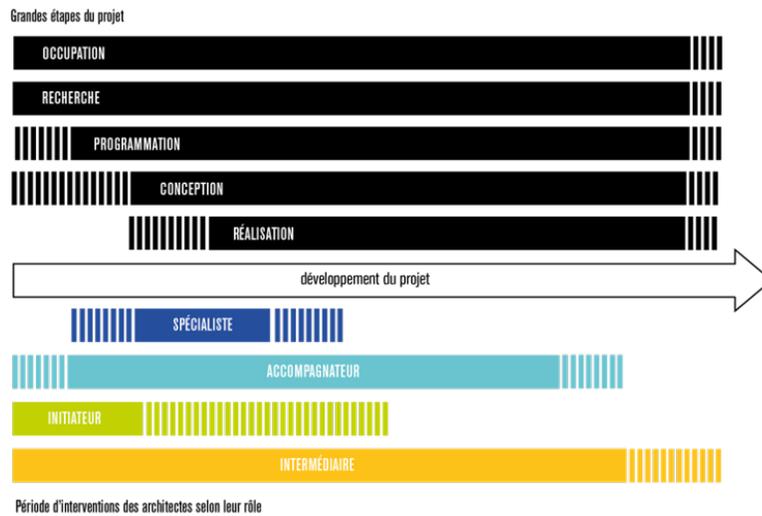


Figure 8 : Représentation de la temporalité des quatre rôles que peuvent assumer les architectes dans des projets de transformation de bâtiments vacants en communs urbains

Conclusion

Les projets de transformation de bâtiments vacants en communs urbains sont motivés par une critique du contexte local et sont donc engagés politiquement. Ils proposent une nouvelle forme de gouvernance, à l'échelle locale, par laquelle les usagers deviennent les décideurs. Après la réalisation de plusieurs entrevues et la visite de plusieurs projets de ce type, il est clair qu'en assumant un rôle de soutien et non de protagoniste, les architectes et designers ont la capacité de contribuer à ce transfert de pouvoir, et ce, de plusieurs manières. Cette recherche en cours tente de comprendre comment, à travers quatre postures différentes, ces spécialistes du design peuvent contribuer à l'émergence et au développement de ce type de projets.

Bibliographie

ADISSON Felix, 2017, « Choisir ses occupants. Quand les grands propriétaires adoptent des collectifs pour la gestion transitoire des friches urbaines », *Metropolitiques*.

Atelier Parisien d'Urbanisme, 2017, « La ville autrement - Initiatives citoyennes, urbanisme temporaire, innovations publiques, plateformes numériques » : 120.

BESSON Raphaël, 2018, « Pour des espaces transitionnels », in *Lieux infinis: Construire des bâtiments ou des lieux?*, Édition B42, l'institut français : 63-74.

DURAND FOLCO Jonathan, 2021, « Transformer la ville par les partenariats public-communs: une analyse du modèle de Barcelone ».

DYER-WITHEFORD Nick, 2001, « Nintendo Capitalism: Enclosures and Insurgencies, Virtual and Terrestrial », *Canadian Journal of Development Studies / Revue canadienne d'études du développement*, vol. 22, n° 4 : 965-996.

FESTA Daniela, 2021, « Les communs urbains: la ville et le droit à avoir des droits ».

HELFRICH Silke et HAAS Jörg, 2009, « The Commons: A New Narrative for Our Times » : 15.

HESS Charlotte, 2008, « Mapping the New Commons ».

MARTIN Eric, 2017, « Du néolibéralisme au commun – Partie 1 », *IRIS* : 24.

Ordre des architectes du Québec, [s. d.], « Les Services d'un Architecte ».

OSTROM Elinor, 1990, *Governing the Commons: The Evolution of Institutions for Collective Action*, Cambridge University Press.

PEREZ Patrick, 2018, « Le désir est déjà-là », in *Lieux infinis: Construire des bâtiments ou des lieux?*, Paris, Éditions B42, l'Institut français : 99-108.

PETCOU Constantin et PETRESCU Doina, 2018, « Co-produced Urban Resilience: A Framework for Bottom-Up Regeneration », *Architectural Design*, vol. 88, n° 5 : 58-65.

[session 2]

Éducation



Discipline, pratique et marqueurs de qualité dans les programmes universitaires de design au Québec

Mylène Charette

Étudiante au doctorat interdisciplinaire en aménagement à l'Université de Montréal

Delphine Duplain

Étudiante à la maîtrise en aménagement à l'Université de Montréal

Victorian Thibault-Malo

Étudiante à la maîtrise en aménagement à l'Université de Montréal

De nombreuses lignes de tensions sont apparues au cours des dernières années dans la représentation et la conceptualisation du design, suscitant des questionnements sur la possibilité de comprendre le design comme une pratique unifiée. Comment les programmes universitaires en design au Québec définissent la qualité en contextes institutionnel et professionnel ? Basée sur la philosophie de MacIntyre, la stratégie méthodologique explore et compare les marqueurs de qualité mis en œuvre par ces programmes. Quatre catégories de résultats ont émergé – marqueurs de réputation, linguistiques, de distinction et de compétence – et ont permis de montrer la pertinence des enjeux de reconnaissance quant à la nature du design. La recherche contribue aux connaissances sur l'excellence en design en clarifiant les questionnements concernant les ambiguïtés nuisant à sa définition.

Introduction

1. Ce séminaire, programmé sur sept séances, a bénéficié des contributions de Thomas Coulombe-Morency (Université de Montréal), Jocelyne LeBœuf (École de design Nantes-Atlantique), Imen Ben Youssef Zorgati (Université de Montréal), Yaprak Hamarat (Université de Liège), Çigdem Yönder (Université de Liège), Fabienne Münch (Université de Chicago), Sébastien Proulx (The Ohio State University) et Philippe Gauthier (Université de Montréal).

Le Bauhaus, ou « Maison de la construction », est reconnu comme étant la première école visant à encadrer la formation des métiers du design (1919). Le projet pédagogique consistait en la formation d'architectes et de designers capables de construire un monde adapté à la société industrialisée du début du XXe siècle. Walter Gropius, son fondateur, a alors créé une communauté de travail inspirée des loges médiévales qui rassemblaient autrefois architectes, sculpteurs et artisans. Le manifeste qu'il publie la même année appuie la mission de l'école : reprendre les concepts de base définis à l'époque médiévale où les enseignants sont des maîtres et les élèves des apprentis qui passeront maîtres à leur tour [Richard, 2020]. En rapprochant le travail des artisans et des artistes par le découplage de l'ensemble des maîtres d'œuvre du monde construit, le Bauhaus met en œuvre une sorte de multidisciplinarité avant l'heure.

Malgré sa fermeture en 1933, le Bauhaus est considéré comme un idéal de design. Il valorise une unification de l'art et de l'architecture et est marqué par un attachement au principe de la démocratie. L'école a une vocation sociale : il s'agit d'un lieu de création, d'apprentissage et d'expérimentation. L'archétype du Bauhaus influence toujours les méthodes d'enseignement de nos jours. Il représente encore un modèle pour de nombreux établissements de formation, un marqueur auquel plusieurs se mesurent et qui fait le ciment des disciplines du design. Toutefois, l'évolution des contextes industriel et environnemental et les multiples réappropriations du terme *design* par des disciplines tierces suggèrent que le Bauhaus n'est peut-être plus aussi hégémonique et que d'autres marqueurs, complémentaires ou concurrents, ont éclos et génèrent des tensions à l'intérieur de l'idée du design comme pratique et discipline unitaire.

Ce travail est destiné à explorer des marqueurs qui ont cours actuellement dans la discipline du design. Il est réalisé dans le cadre du séminaire AME 6743-Discipline, pratique et excellence en design qui, lui-même, prenait la suite d'un précédent séminaire organisé à l'hiver 2021 par le groupe de recherche Design et société à propos des systèmes nationaux de formation en design.¹ L'objectif poursuivi ici est de questionner les formes de la pratique du design et les marqueurs de qualité prescrits tant dans les milieux professionnels que dans les milieux éducatifs. Notre travail se penche plus précisément sur les programmes de formation en design au Québec ; comment ils définissent la qualité et ce qui sert de marqueurs, de modèles ou d'emblèmes dans cette quête d'excellence.

Problématique

La représentation et la conceptualisation du design sont traversées de nombreuses lignes de tension. Les domaines intéressés au design se multiplient, générant ainsi des questionnements sur la possibilité de comprendre le design comme une pratique unifiée. D'un côté, la notion de design est parfois réduite à une technique instrumentalisée dans des disciplines professionnelles pour lesquelles on peut penser que les enjeux de conception et de construction, au centre de la tradition du design, ne sont que périphériques. D'un autre côté, le design est parfois présenté comme un objet anthropologique saisissable par tous et indépendant de toute forme d'institutionnalisation de sa pratique. À ces difficultés s'ajoute la tendance à donner au caractère pratique du design une amplitude telle qu'elle semble remettre en cause la légitimité et l'existence même d'une connaissance disciplinaire qui puisse fonder sa transmission, son développement et son institutionnalisation. Dans ce contexte, on peut se demander comment les établissements de formation en design communiquent, à travers la marge de manœuvre qu'ils possèdent, ce qui fait le cœur de la pratique et, notamment, ce qui fait un bon ou une bonne designer. Un travail sur les marqueurs de qualité, les critères et les modèles présentés par les formations en design peut nous renseigner sur les transformations qui aujourd'hui affectent la discipline, son organisation et son devenir.

La présente publication prend la forme d'un texte à fonction de présentation pour le recrutement, duquel se dégagent des représentations de qualité. En ce sens, elle ne présente qu'une vision partielle de ce que peuvent être les représentations de l'excellence en design. L'objectif de cette communication est d'explorer ces marqueurs de qualité qui sont diffusés lors du processus de recrutement dans les programmes de formation universitaire en design au Québec afin de comprendre les lignes de tension observées. Pour ce faire, il convient d'abord d'établir la typologie des marqueurs de qualité recensés à travers les différentes institutions universitaires québécoises. Trois hypothèses ont guidé nos efforts. [H1] D'abord, il nous a semblé raisonnable de croire que les formes de l'expertise et de l'excellence en design sont le reflet de la pluralité de normes et de règlements distinctifs diffusés par des ordres professionnels et des associations qui développent des codes d'éthique et délivrent des agréments pédagogiques. [H2] Par conséquent, ce que nous appelons des marqueurs ne s'applique que de manière partielle d'un champ de pratique en design à un autre, puisque chacun de ces secteurs peut également être régi par des normes et des règlements internes. [H3] Ce qui pourrait mener, dans cet ordre d'idées, à une « archipelisation » du design en secteurs isolés, confirmant ou non, son caractère simplement technique et non disciplinaire.

Cadre théorique

Le rôle que nous accordons aux marqueurs de qualité dans la constitution de la pratique du design est basé sur la définition que le philosophe Alasdair MacIntyre donne des pratiques, définition reprise, entre autres, par Christopher Higgins [2010]. Selon MacIntyre, une pratique va au-delà de l'application d'une technique [Proulx, 2019]. Le design, si utilisé comme un procédé ou une façon de faire importer dans une autre discipline, ne pourrait être considéré comme une pratique [Proulx, 2019]. Par exemple, le design ne serait pas estimé comme une pratique s'il devait nécessairement être associé

à une autre discipline comme le graphisme (design graphique) ou l'aménagement urbain (design urbain). Plus encore, MacIntyre suggère qu'une pratique poursuit à la fois des biens internes et des biens externes :

He defined as external the goods that someone acquires through the engagement in an activity, like money or fame. Internal goods are different because they cannot be obtained. Internal goods are qualities, standards of excellence, to achieve in carrying out an activity. [Proulx, 2019, p.653]

En design, l'excellence d'une pratique ne peut pas être seulement basée sur le nombre de distinctions remportées (biens externes). Le rôle d'une pratique est d'établir des idéaux qui sont mis en application quotidiennement (biens internes). Selon Guillermina Noël [2020], les designers sont vus comme des acteurs capables de résoudre les problèmes complexes du monde. Toutefois, les professeurs de design agissent dans un système éducatif où ils sont parfois considérés en tant qu'éducateurs ou chercheurs plutôt qu'en tant que designers. Leur liberté à améliorer les méthodes d'éducation du design peut ainsi être contrainte. Bien souvent, les changements – et ce, dans tous les domaines – sont provoqués par des facteurs externes. La présente pandémie, qui a mené à un réalignement de l'éducation vers un mode virtuel en est un bon exemple. Sans ces changements, les individus ont tendance à s'en tenir à des solutions traditionnelles à l'intérieur d'une zone de confort.

Education for designers (like nearly all education) is based on learning skills, nourishing talents, understanding the concepts and theories that inform the field, and finally, acquiring a philosophy. It is unfortunate that our design schools proceed from wrong assumptions. The skills we teach are too often related to processes and working methods of an age that has ended. [Papaneck, 1984, cité par Norman et Meyer, 2020, p.14]

De ce fait, il est difficile d'adapter l'éducation du design aux demandes de la société et de la profession aujourd'hui [Noël, 2020]. De plus, une pratique est fréquemment rattachée à une ou plusieurs institutions qui poursuivent des objectifs extrinsèques [Proulx, 2019]. La poursuite d'objectifs divergents, rattachés aux institutions ou propres à une pratique, peut être source de tension. Les objectifs externes d'une université (les classements, le financement, les prix, etc.) peuvent par exemple entrer en conflit avec les objectifs internes à la discipline du design (l'éthique du praticien, une méthode d'enseignement disciplinaire, etc.). Les milieux d'intervention des designers se sont largement étendus aux problèmes sociétaux. Ainsi, un changement au niveau de l'éducation est nécessaire. Une implantation réussie peut prendre près d'une décennie : il est primordial de traiter le problème dès maintenant [Norman et Meyer, 2020]. Il y a donc expression d'un désir de normalisation de l'enseignement du design, mais qui n'est pas unanimement désirée. En d'autres termes, l'établissement d'un tronc commun en ce qui a trait au cursus des différentes disciplines du design semble bénéfique à la création d'une communauté de designers forte, mais il en convient que chacune de ces disciplines suivra sa propre branche.

Méthodologie

Dans le but d'explorer ces questionnements relatifs aux marqueurs de qualité communi- qués dans les formations en design, nous avons souhaité examiner de manière systé- matique quelles sortes de gages de qualité sont déployés dans l'offre de formations universitaires québécoises en ce domaine.

Tout d'abord, quatre marqueurs de qualité ont été soulevés a priori pour amorcer l'analyse de ces programmes, soit les marqueurs associés à : [1] la réputation, [2] aux codes d'éthique, [3] à l'agrément et, enfin, [4] à la critique. En effet, la réputation des programmes et les liaisons de ces derniers à des organisations notoires, telles que des ordres et des associations professionnels œuvrant autant dans la pratique du design que dans la recherche, régissent des codes d'éthique et même déontologiques qui influencent potentiellement la planification pédagogique des cours universitaires en design, de même que leur agrément. Également, des données relatives à la critique de la qualité pédagogique, notamment issues de mouvements protestataires et de réprobations, peuvent hypothétiquement contribuer à la compréhension des gages d'excellence au sein des institutions universitaires québécoises. Par conséquent, cette typologie de marqueurs anticipés compose la première étape de notre stratégie méthodologique.

Ensuite, afin de nous assurer de bien circonscrire l'offre disponible, nous avons examiné l'ensemble des formations offertes par les universités québécoises en y détectant les programmes se revendiquant peu ou prou du design. Notre stratégie s'appuie sur les principes de la méthode PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta Analyses*). Tel que le présente la Figure 1, le corpus final de programmes examinés est le résultat d'une application systématique de critères d'inclusion et d'exclusion à chaque étape de la collecte des données.



Figure 1 : Stratégie méthodologique de la recherche inspirée de la méthode PRISMA.

Tout d'abord, la première étape consiste en la recension de toutes les institutions universitaires situées au Québec ; dix-huit établissements forment l'ensemble des universités québécoises. Ensuite, une recherche a été menée sur les sites Web de ces dernières afin de recenser les programmes qui emploient l'appellation *design* dans leur titre respectif. À ce stade, nous avons considéré les programmes dans l'ensemble des cycles de formation universitaire, c'est-à-dire baccalauréat, maîtrise et doctorant, ainsi que tout micropro-

gramme, D.E.S.S., mineure et majeure. Quelques-uns de ces sites n'offrant pas un moteur de recherche par programme ont été forés par domaines d'étude en recherchant le terme *design* pour cibler les programmes souhaités. La Figure 2 énonce les résultats de ces deux premières étapes. En effet, onze universités offrent trente-huit programmes en design (voir Tableau 6 en annexe). L'Université de Montréal (N=8), l'Université Laval (N=6) ainsi que l'UQAM (N=6) sont les trois institutions offrant le plus de formations dans ce domaine.

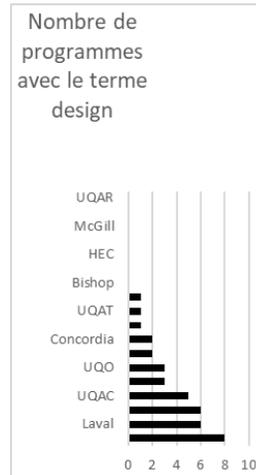


Figure 2. Recension des universités québécoises et des programmes utilisant l'appellation design.

2. La maîtrise du français est obligatoire dans les institutions universitaires puisqu'elle est consécutive de la Charte de langue française (articles 88.1 et 88.2). Ainsi, cette qualité linguistique, significativement présente dans les textes descriptifs des programmes universitaires québécois en design, découle de politiques gouvernementales et non d'un marqueur de qualité spécifique aux disciplines du design.

Ensuite, les présentations des programmes recensés (situées sur le site Web de leur institution universitaire respective) ont été étudiées pour cibler les marqueurs de qualité relatifs au design et à la pédagogie. Sur les quatre types de gages de qualité anticipés en amont à la collecte des données – réputation, codes d'éthique, agrément et critique –, seule la réputation des programmes par leurs liaisons à des ordres et des associations professionnelles a été abordée à l'intérieur des formations recensées.

Également, des marqueurs de qualité émergents, tels que la maîtrise de la langue française, l'expertise du corps professoral et les compétences éthiques valorisées par les programmes, ont permis de classer la globalité de ces marqueurs dans un processus de catégorisation de ces derniers. Ainsi, quatre catégories de marqueurs ont été formulées en aval de la collecte des données : [1] les marqueurs de réputation (notoriété et association à des organisations notoires), [2] les marqueurs linguistiques (importance de la maîtrise linguistique dans le bon déroulement du parcours académique)², [3] les marqueurs de distinction (reconnaissance et expertise) et, enfin, [4] les marqueurs de compétence (préoccupations et sujets traités dans les programmes). La section présentant les résultats de la collecte des données évoque l'ensemble détaillé des marqueurs de qualité par catégorie.

Enfin, la dernière étape de recherche s'est concentrée sur l'étayage de ces marqueurs par l'analyse des sites Web exogènes à ceux qui ont été utilisés dans l'analyse des présentations des formations universitaires, notamment ceux d'organisations professionnelles. La visée de cette démarche repose sur l'ajout potentiel d'informations à considérer pour décrire le portrait global de l'excellence en design.

Résultats

Les résultats de cette recherche sont présentés dans leur catégorie respective de marqueurs de qualité.

Marqueurs de réputation (catégorie 1)

Tout d'abord, on remarque que quelques-uns des programmes recensés mettent de l'avant leur attachement à des associations, à des organismes ou à des ordres professionnels. Le Tableau 1 recense les organisations concernées : organisations professionnelles destinées à coordonner et à représenter les praticiens (ADIQ, Ordre des urbanistes du Québec), sociétés savantes soutenant les réseaux de chercheurs (Cumulus, DRS), réseau d'établissements de formation (Cumulus), entreprise privée de conseil et de communication (Red Dot design), organisations visant la reconnaissance et l'évaluation de la qualité du design (Red Dot Design, WDO). Certaines sont locales (ADIQ, Ordre des urbanistes du Québec), d'autres, internationales (Cumulus, DRS, Red Dot design et WDO).

Seulement trois universités sur onze font référence à de tels organismes en présentant leurs programmes de design sur leur site Web respectif. L'Université de Montréal est la seule institution à faire référence à plus d'une organisation et se démarque significativement des deux autres universités, soit Concordia et l'Université Laval, par la fréquence d'apparition de ces marqueurs dans la présentation de ses programmes (N=9). En effet, elle aborde autant des organisations œuvrant dans la pratique du design (association professionnelle et prix) que dans la recherche. Ces résultats convergent avec les deux différentes spécialisations des formations en design offertes par cette institution : la pratique et la recherche.

Tableau 1 : Résultats issus de la catégorie « Marqueurs de réputation ».

Marqueurs de réputations							
Université	ADIQ	Cumulus	DRS	Ordre des urbanistes	Red Dot design	World Design Organization (ICSID)	Total programmes
UdeM	X	X	X		x	x	9
Concordia		X					1
Laval				X			1
ETS							0
Polytechnique							0
TELUQ							0
UQAM (+ ESG)							0
UQAC							0
UQAT							0
UQO							0
UQTR							0
	1	2	1	1	1	1	11

Marqueurs linguistiques (catégorie 2)

Plusieurs établissements et programmes font référence à des marqueurs linguistiques oscillant entre le français et l'anglais. Le Tableau 2 montre que neuf universités sur onze ont évoqué l'importance de la maîtrise linguistique dans le bon fonctionnement des programmes offerts. En effet, huit institutions francophones ont valorisé le français, alors que quatre d'entre elles ont ajouté la nécessité de la maîtrise de l'anglais à l'intérieur de

leurs programmes offerts uniquement en français. Avec douze passages décrivant cette importance linguistique, l'Université de Montréal se démarque des autres institutions de formation supérieure, suivie de près par l'Université Laval, par la fréquence d'apparition de ce marqueur de qualité. Pour l'UQAC, une institution francophone, chacun de ses programmes (N=5) a été présenté en réitérant l'importance de la langue française, mais aucunement de l'anglais.

Tableau 2 : Résultats issus de la catégorie « Marqueurs linguistiques ».

Université	Nombre programmes	Marqueurs linguistiques				
		Langues		Fréquence d'apparition		
		Français	Anglais	FR	EN	Totale
UdeM	8	X	X	8	4	12
Laval	6	X	X	6	4	10
UQAM (+ ESG)	6	X	X	4	1	5
UQAC	5	X		5	0	5
ÉTS	3	X	X	1	1	2
UQO	3	X		2	0	2
Concordia	2		X	1	0	1
UQAT	1	X		1	0	1
UQTR	1	X		1	0	1
Polytechnique	2			0	0	0
TELUQ	1			0	0	0
	38	8	5	29	10	39

Marqueurs de distinction (catégorie 3)

En ce qui a trait aux marqueurs de distinction, cinq d'entre eux ont été repérés : [1] la référence au corps professoral (dans ses fonctions relatives à l'enseignement et à la recherche), [2] la référence à la formation, aux domaines d'excellence et à l'école, [3] la référence à des centres de recherche, [4] la référence aux finissants (prix, distinctions, aptitudes et demande professionnelle) et, enfin, [5] la référence à l'environnement physique. Tel que le montre le Tableau 3, six institutions sur onze ont abordé ces thèmes dans la présentation de leurs programmes en design. Les marqueurs les plus fréquemment utilisés sont : [a] le corps professoral, mis en avant plutôt pour la qualité de l'enseignement (N=4) que pour ses réalisations en recherche (N=3) ainsi que [b] la formation, les domaines d'excellence et l'école (N=5).

L'Université Laval, l'UQAM et l'Université de Montréal ont autant évoqué la distinction de la recherche au sein de leur institution par l'expertise du corps professoral et de leurs centres de recherche. Également, dans la présentation de leurs programmes en design, ces trois établissements ont nommé quatre des cinq marqueurs recensés. Bien que ce tableau ne vise pas la fréquence d'apparition de chaque marqueur, mais plutôt la présentation typologique des marqueurs par université, on constate que ces derniers ont été évoqués au minimum dix-neuf fois pour valoriser la distinction de cinq institutions universitaires.

Tableau 3. Résultats issus de la catégorie « Marqueurs de distinction ».

Université	Marqueurs de distinction						Total
	Corps professoral		Formation, domaines d'excellence & école	Centres de recherche	Finissants - prix, distinctions, aptitudes et demande professionnelle	Environnement physique	
	Enseignement	Recherche					
Laval	X	X	X	X		X	5
UQAM (+ ESG)	X	X	X	X	X		5
UdeM	X	X	X	X	X		5
UQAC			X		X		2
Concordia	X						1
Polytechnique			X				1
ÉTS							0
TELUQ							0
UQO							0
UQAT							0
UQTR							0
	4	3	0	0	0	0	19
	7	3	5	3	3	1	

Marqueurs de compétence (catégorie 4)

Enfin, la dernière catégorie de marqueurs de qualité se penche sur les compétences mises de l'avant par les programmes. En ne recensant que les compétences mentionnées à plus de trois reprises, neuf compétences emblématiques ont émergé de la collecte des données : [1] le design (ex. : importance, rôle et culture du design), [2] les compétences sociales, tant sur l'individu que sur les groupes, [3] les compétences en matière de conception (ex. : processus, approches, rôle du concepteur chez l'étudiant), [4] la culture (ex. : culture du design, champs et enjeux culturels), [5] les compétences éthiques, [6] la sensibilisation (ex. : sensibilité aux besoins individuels et collectifs, sensibilité face aux enjeux urbains et à la technicité de la matérialité), [7] le développement durable, [8] les compétences inter-multi-pluri-disciplinaires et, enfin, [9] l'économie (ex. : les enjeux économiques d'un projet de design).

Le Tableau 4 montre que les compétences en design (N=14) et les compétences sociales (N=12) sont de loin les plus nombreuses présentées dans les textes descriptifs de chaque programme recensé. Pour les compétences en design, les institutions universitaires ont misé sur l'approche, la culture, l'échelle, l'expérience, la qualité, le futur du design dans la pratique et la recherche, l'importance du design, la pratique, le processus, la pensée du design, le rôle, la spécialisation ainsi que la technologie. Quant aux compétences sociales, elles concernent l'acteur, l'activité humaine, la collectivité, le développement durable de la société, l'enjeu social, l'individu, l'orientation du programme ainsi que les répercussions sociales.

L'Université Laval (N=19), l'UQAM (N=17) et l'Université de Montréal (N=10) sont les trois institutions universitaires qui se sont le plus démarquées par la fréquence d'apparition des compétences précisées sur leur site Web respectif.

Tableau 4. Résultats issus de la catégorie « Marqueurs de compétence ».

Université	Marqueurs de compétence									Total
	Design	Social (individu & groupe)	Conception	Considérations culturelles	Éthique	Sensibilité	Discipline (inter, multi, pluri)	Développement durable	Économie	
Laval	3	5	2	2	2	2	1	1	1	19
UQAM (+ ESG)	5	4	3	2	0	1	1	0	1	17
UdeM	3	1	1	0	2	1	1	1	0	10
Concordia	2	2	0	1	0	0	0	0	1	6
Polytechnique	1	0	0	0	0	0	1	1	0	3
ÉTS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
TELUQ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
UQAC	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
UQO	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
UQAT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
UQTR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	14	12	6	5	4	4	4	3	3	55

En guise de conclusion sur la présentation des résultats, le Tableau 5 présente les résultats générés par un questionnement initial de cette recherche, soit les différentes vocations pédagogiques du terme *design* dans les programmes universitaires québécois. Ainsi, trente-cinq programmes ont employé l'appellation *design* comme discipline (ex. : design d'intérieur, design industriel et design numérique), alors que seulement trois programmes offerts à l'Université Laval (N=1), à la TÉLUQ (N=1) ainsi qu'à l'UQTR (N=1) offrent des formations pour lesquelles le design apparaît comme une technique instrumentalisée à l'intérieur d'une discipline ou d'une pratique autonome. Ces trois programmes attachés au domaine de l'éducation se penchent sur le design pédagogique (N=2) et le design de formation (N=1).

Tableau 5. Vocations pédagogiques du design à travers les programmes pédagogiques universitaires.

Université	Vocations pédagogiques du design			Total programmes
	Discipline	Technique d'instrumentalisation	Programme avec vocation instrumentationaliste	
UdeM	8	0	N/A	8
Laval	5	1	Pédagogie universitaire des sciences de la santé - design pédagogique	6
UQAM (+ ESG)	6	0	N/A	6
UQAC	5	0	N/A	5
ÉTS	3	0	N/A	3
UQO	3	0	N/A	3
Polytechnique	2	0	N/A	2
Concordia	2	0	N/A	2
TELUQ	0	1	Programme court en design pédagogique (0638)	1
UQAT	1	0	N/A	1
UQTR	0	1	Design de formation et collaboration à distance	1
	35	3		38

Discussion

L'interprétation des résultats a été structurée selon les quatre grandes catégories de marqueurs de qualité en design que nous avons repérés dans les présentations des établissements de formation universitaire. Nous avons essayé de mettre en perspective ce que signifie le recours à l'un ou l'autre des marqueurs recensés.

Marqueurs de réputation (catégorie 1)

Tout d'abord, certains des marqueurs de qualité anticipés, tels que la référence à des agréments et des codes d'éthique, n'ont pas été observés dans les présentations des programmes universitaires : seule la référence aux associations et ordres professionnels semble valorisée.

Six associations et ordres ont été mentionnés par les établissements d'enseignement supérieur sur leurs sites Web respectifs. Cumulus, World Design Organization (WDO), Red Dot et Design Research Society (DRS) sont des organisations internationales, alors que l'Association des designers industriels du Québec (ADIQ) et l'Ordre des urbanistes sont des organisations provinciales. En ce sens, les établissements d'enseignement, en particulier l'Université de Montréal, semblent vouloir mettre de l'avant leur appar-

tenance à une classe mondiale d'institutions ou se montrer dignes d'une sorte d'élite du design. Ce type de recours à des autorités extérieures qui endossent la qualité d'un établissement est courant dans le monde de l'éducation. Toutefois, ici, les appuis revendiqués ne sont pas ceux d'organismes extérieurs à la discipline, comme peuvent l'être le magazine *The Economist*, qui publie un classement mondial des M.B.A., ou le *Times Higher Education*, qui présente un ensemble de classements annuels dont les universités se servent dans leurs campagnes promotionnelles. Ce que les marqueurs de réputation utilisés par les établissements de formation en design mettent en relief, c'est la nature et l'identité de ces marqueurs de réputation qui présentent un haut niveau d'autorité dans le domaine même du design. À ce titre, on remarque un mélange d'autorités professionnelle (Red Dot), éducationnelle (Cumulus) et de recherche (DRS) qui renvoient à un trait caractéristique du design, où les trois composantes disciplinaires sont souvent considérées équivalentes et substituables. La dimension internationale de ces marqueurs pointe également vers l'importance accordée à l'ampleur des entités qui appuient la réputation. Cela laisse penser que ce qui importe en design c'est une reconnaissance venue de pairs et qui puisse qualifier une entité, une pratique, une institution, indépendamment des circonstances locales qui la déterminent.

Marqueurs linguistiques (catégorie 2)

La qualité linguistique est la catégorie de marqueurs qui s'est le plus démarquée dans la collecte des données. Ce constat n'est pas surprenant, vu l'obligation des établissements d'enseignement à respecter la *Charte de la langue française*. Dans cet ordre d'idées, les exigences d'un programme ne sont pas totalement sous le contrôle de l'école de design : il s'agit en fait d'un impératif de communication émanant le plus souvent des instances supérieures des universités. Avec trente-neuf mentions sur l'importance de la maîtrise de la langue française (N=29) et anglaise (N=10) à travers neuf universités francophones (N=8) et une université anglophone (N=1), cette catégorie de marqueurs est définitivement la plus exploitée par les institutions universitaires québécoises. Il demeure intéressant de souligner que sur les huit institutions francophones, la moitié (N=4) d'entre elles ont autant relevé l'importance d'une bonne compréhension générale de l'anglais, par exemple par l'envergure des lectures anglophones inscrites dans la recherche. Toutefois, la seule institution anglophone n'a pas spécifié l'importance de la maîtrise de la langue française : la recherche à travers la francophonie est-elle moins reconnue que la recherche en anglais ne l'est à l'international ? Il semble que les pays francophones tiennent à valoriser la recherche dans leur langue maternelle, comme c'est le cas pour l'UQAQ, alors que les institutions anglophones, maîtrisant la langue internationale, mais pas nécessairement la langue française, visent potentiellement une échelle mondiale plutôt que locale.

La maîtrise de la langue est considérée comme un marqueur de qualité révélé par l'analyse, mais comme il s'agit d'une exigence des établissements d'enseignement et qu'elle n'est pas directement liée aux programmes de design, il est nécessaire de se questionner sur cette catégorisation en tant que marqueur de qualité. Toutefois, il semble important de souligner que, même si obligatoire, un étudiant capable de maîtriser la langue marque la qualité de la communication, autant dans le parcours universitaire que professionnel d'un designer. Il est intéressant de remarquer que d'autres aspects de la communication en design, comme le dessin, entre autres, n'ont pas été relevés par la recherche.

Marqueurs de distinction (catégorie 3)

3. Repéré à <https://www.ulaval.ca/etudes/programmes/maîtrise-en-design-avec-memoire>

La qualité du corps professoral, des formations, des domaines d'excellence et des écoles sont les marqueurs les plus utilisés dans la catégorie de marqueurs de distinction. La qualité des centres de recherche (N=3) et la qualité des diplômés (N=3) sont parfois mentionnées, mais la valorisation de la recherche passe surtout par la présence de centres de recherche (chaires, laboratoires, etc.) et par la qualité des chercheurs. Toutefois, ce sont surtout les qualités pédagogiques et didactiques du corps professoral qui sont mises de l'avant pour marquer la qualité.

Le consensus le plus fort semble porter sur la référence aux programmes de formation. C'est ce qui apparaît le plus couramment précieux aux yeux des gestionnaires d'établissement : la qualité de l'objet qui constitue leur offre plutôt que les conditions dans lesquelles cette offre est incarnée, leur contribution générale à la recherche et les personnes chargées de prodiguer cette formation. L'accent mis sur les diplômés va également en ce sens : « voici ce que nous produisons » et non « voici ce que nous sommes ». Rapporтер sur le plan de la pratique, on peut penser que cette façon d'aborder ce qui compte dans un domaine particulier souligne l'importance des biens externes, voire la difficile identification des biens internes.

Il demeure intéressant de souligner l'existence d'une mention de la qualité de l'environnement physique (N=1), décrite par l'Université Laval comme étant « exceptionnelle », à l'intérieur de la présentation de son programme Design de deuxième cycle (maîtrise avec mémoire). N'étant évoqué que par une seule institution universitaire, un manque de reconnaissance quant à l'expérience universitaire à travers le cadre bâti est questionnable, d'autant plus que cette lacune se trouve dans des textes descriptifs visant la présentation de programmes de design. Toutefois, l'implantation de stratégies de répartition des arguments doit être potentiellement considérée dans ce constat. En effet, les textes de présentation des programmes universitaires ne sont pas les seuls supports appuyant les marqueurs de qualité, ce qui limite la portée de nos résultats.

Marqueurs de compétence (catégorie 4)

Les résultats récoltés concernant les marqueurs sur les compétences des programmes ne sont pas surprenants. Les compétences les plus évoquées dans les programmes en design au Québec sont différents aspects du design comme la pratique, l'expérience et son rôle, ainsi que les préoccupations sociales (l'individu, la collectivité et des enjeux sociaux généraux).

En effet, l'approche orientée sur l'humain est une stratégie de design très répandue dans la pratique et la pédagogie en design, ce qui peut expliquer ce résultat élevé (N=11). Également, cette sensibilisation pour l'individu et la collectivité s'inscrit dans le souci éthique (N=4), exprimé notamment par l'attitude responsable du designer en formation ainsi que dans des enjeux moraux. Ainsi, une insistance déontologique ciblée sur le devoir des praticiens et des futurs étudiants converge avec les préoccupations sociales mises de l'avant dans les descriptions des programmes universitaires en design. La consultation des sites des associations et ordres (étape 4) révèle que le designer est

tenu de se plier à certains règlements et lois, qui ont pour but de protéger la population, les intérêts du professionnel ainsi que le territoire. Ces derniers dictent alors les obligations et les droits, mais aussi les comportements à adopter en tant que pratiquants du design. Le designer doit faire preuve de responsabilité et d'engagement, autant au niveau professionnel qu'au niveau environnemental et social.

Enfin, les marqueurs ayant eu une fréquence d'apparition de moins de trois reprises n'ont pas été retenus et ne sont pas présentés dans le Tableau 4. Néanmoins, un constat étonnant mérite d'être abordé. Malgré l'importance et la (sur)représentation de l'esthétique dans les disciplines du design, seulement deux institutions universitaires ont évoqué l'esthétique comme une compétence dans leur programme respectif. Par conséquent, les programmes universitaires en design au Québec se préoccupent davantage de différents aspects du design (N=14), sociaux (N=12), éthiques (n=4) et de sensibilisation (N=4) pour des enjeux et des besoins particuliers. Ce constat peut potentiellement être causé par la relation étroite, voire par une association indissociable longtemps proclamée entre le design et l'art. L'école du Bauhaus a permis de clarifier la nature et la vocation du design tout en permettant une collaboration fructueuse avec différents champs artistiques, ce qui a peut-être généré, pour les décennies successives, des préoccupations grandissantes envers la dissociation du design et de l'art.

Vocations du design dans le milieu pédagogique universitaire

Bien qu'une appropriation assez importante du design s'étende à des disciplines et des métiers variés, seulement trois programmes sur trente-huit, soit moins de 1% des programmes recensés, emploient le terme *design* comme technique instrumentalisée. En effet, ces derniers, issus du domaine de l'éducation, portent les appellations *design pédagogique* et *design de formation*, définies comme « un processus de conception et de mise œuvre d'un dispositif ou d'une séquence de formation et d'apprentissage. » 4. Pour Savard, le design pédagogique est un « processus générique » [2014, p.29] pouvant être bénéfique notamment « pour la planification de formation » [*ibid.*] où l'apprenant est perçu « comme co-concepteur, comme contributeur actif au design » [*ibid.*]. Ces propos montrent le lien direct entre ces deux formations en éducation, où le design est reconnu comme un processus, un instrument utile aux concepteurs de formations pédagogiques. Bien que l'approche du *design thinking* soit répandue dans différents champs de spécialisation, il est rassurant de constater que 99% des programmes universitaires en design au Québec valorisent ce dernier par ses nombreuses disciplines plutôt que par ses seules techniques. Par conséquent, il semble que le design, reconnu grâce à des marqueurs de qualité professionnelle et pédagogique, demeure une expertise disciplinaire reconnue au Québec, mais valorisée davantage par la pratique et la technique que par la recherche.

Conclusion

Ce projet de recherche contribue aux connaissances sur l'excellence en design et permet de mieux comprendre ce qui est impliqué dans sa vocation actuelle au sein des programmes de formation universitaire québécois. Quatre catégories de marqueurs ont

émergé, soient les associations et les ordres professionnels, les marqueurs linguistiques, la réputation, la reconnaissance et l'expertise de l'établissement d'enseignement ainsi que les compétences du programme d'étude. Parmi ces derniers, on constate que deux de ces marqueurs sont plus communicatifs de l'excellence en design : les compétences du programme et la réputation, la reconnaissance et l'expertise de l'établissement d'enseignement. Cette recherche contribue à clarifier les questionnements concernant le design en levant le voile sur certaines ambiguïtés nuisant à sa définition.

La présente recherche consiste en un premier pas vers la détermination de standards d'excellence en design à travers des marqueurs de qualité. Toutefois, elle possède quelques limites importantes à présenter.

En premier lieu, les textes analysés possèdent une qualité emblématique par leur représentation respective du design à travers les institutions universitaires québécoises. En revanche, une certaine forme d'idiosyncrasie rédactionnelle peut avoir eu lieu dans la construction de ces derniers, par exemple en l'absence d'une collaboration avec le corps professoral spécialisé dans une discipline du design. Également, des visées de marketing peuvent façonner ces textes en biaisant l'analyse faite quant aux marqueurs de qualité évoqués sur les sites des programmes universitaires québécois en design. Par conséquent, il demeure difficile de répertorier les données récoltées issues de l'excellence de celles générées par des objectifs de recrutement.

Ensuite, des stratégies de répartition des arguments peuvent avoir causé la présence ou l'absence de données relatives à la qualité dans les programmes recensés. Bien que ces démarches soient bénéfiques pour la présentation attrayante des formations pour leur institution universitaire respective, la stratégie méthodologique de cette recherche n'a pas pu considérer les différents supports potentiels pour couvrir cette répartition.

Enfin, la considération des programmes universitaires québécois utilisant l'appellation *design* a rejeté systématiquement d'autres formations pertinentes, notamment l'architecture et l'urbanisme.

La pertinence de cette recherche repose sur des enjeux de reconnaissance et de réputation quant à la vocation et à la nature du design. Elle rejoint une grande audience, soit la communauté québécoise du design, ramifié autant à travers la pratique, l'enseignement et la recherche.

Puisque cette recherche se limite à l'étude des programmes recensés par l'apparition du terme *design* dans leur titre, plusieurs projets de recherches connexes pourraient se baser sur cet article afin de consolider les connaissances mises de l'avant. D'abord, comme l'échantillon de la recherche est très limité, il serait intéressant de l'élargir à l'ensemble des programmes associés au terme *design* via le site Web de l'établissement universitaire auquel ils appartiennent. Cette méthode pourrait peut-être exposer des données différentes en ce qui concerne l'écart entre le design comme discipline et le design comme méthode.

De plus, puisque certaines catégories anticipées ont été écartées de la recherche (comme c'est le cas des codes d'éthiques et les agréments, entre autres), il pourrait s'avérer pertinent de creuser au-delà des sites Web des universités pour mieux comprendre ce qui régit les programmes en matière de design pédagogique.

Ensuite, une triangulation des données serait bénéfique pour décrire le portrait de la qualité pédagogique du design perçue non seulement par les institutions universitaires, mais également par des praticiens, notamment à l'aide d'entrevues pour cibler des questions importantes se penchant notamment sur la nature et les compétences d'un bon designer.

Enfin, la consultation des syllabus de cours serait sans doute également une approche à considérer pour mieux cibler les marqueurs de qualité du design. Il pourrait être également intéressant de poursuivre l'analyse des programmes universitaires en design selon les critères d'admission de ces derniers.

Bibliographie

COULOMBE-MORENCY Thomas, 2021, *Le Design, Un Art à Parfaire : Enquête (à Venir) Sur La Pratique Des Designers Sociaux – Design et Société*, <http://www.gds.umontreal.ca/blog/2021/03/18/le-design-un-art-a-parfaire-enquete-a-venir-sur-la-pratique-des-designers-sociaux/> (consulté le 29 mars 2022).

HIGGINS Chris, 2010, « Worlds of Practice: MacIntyre's Challenge to Applied Ethics », vol. 44, n° 23 : 4783.

MACINTYRE Alasdair C., 2007, *After virtue*, 3e ed. Notre Dame, Ind, University of Notre Dame Press.

MEYER Michael W. et NORMAN Don, 2020, « Changing Design Education for the 21st Century », *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, vol. 6, n° 1 : 1349.

NOËL Guillermina, 2020, « We All Want High-Quality Design Education: But What Might That Mean? », *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, vol. 6, n° 1 : 512.

PROULX Sébastien, 2019, « Questioning the Nature of Design Activity Through Alasdair MacIntyre's Account of the Concept of Practice », *The Design Journal*, vol. 22, n° 5 : 649664.

RICHARD Lionel, 2020, *Au Bauhaus, Quelles Pédagogies ? | Savoir | Topophile*, <https://topophile.net/savoir/au-bauhaus-queelles-pedagogies-par-lionel-richard/> (consulté le 17 avril 2022).

SAVARD Isabelle, 2014, *Modélisation des connaissances pour un design pédagogique intégrant les variables culturelles*, Thèse de doctorat, TÉLUQ, en collaboration avec l'UQAM, Montréal.

L'enseignement du Design en Tunisie : entre politique et stratégie

Mohamed Salah Layeb

Maître-Assistant en Design. Directeur de département Design à l'Institut Supérieur des Arts et Métiers de Kasserine-Université de Kairouan, Tunisie. PhD en Arts et Sciences de l'Art de l'Université Paris1 Panthéon-Sorbonne. PhD en Sciences et Technologies du Design de l'ESSTeD.

Le présent article aborde le sujet de l'enseignement du design en Tunisie dans une optique de mise à plat des différents paramètres impliqués dans la stratégie de création de plusieurs institutions des Arts et Métiers dans plusieurs régions du pays. Au cours de ce travail, nous avons essayé de démontrer le rôle des matériaux locaux et des savoirs-faires transmis de générations à générations dans le processus d'enseignement du design entant que discipline de projet. En suite, nous avons focalisé notre intérêt sur le design axé sur l'artisanat qui constitue une opportunité réelle pour le pays dans l'amélioration de la réalité économique et sociale des citoyens.

Introduction

Malgré que les mutations de la société tunisienne ont fait que l'Art et le design peuvent y paraître moins actuels, ceux-ci restent très vivaces dans toutes les régions de la Tunisie. Ils font partie des richesses de la Tunisie, non seulement en raison de la variété des matériaux, des ornementsations et des motifs décoratifs employés dans les divers objets artistiques mais, également, parce qu'ils constituent des opportunités de développements sociaux et économiques. En effet, celles-ci favorisent les essors différents dans chacune des régions où les matériaux et leurs transformations sont enracinés dans leurs histoires. Par ailleurs, depuis des décennies, l'artisanat tunisien est considéré comme étant un domaine révélateur qui réunit plusieurs citoyens (acteurs) dans la chaîne de production. Qu'il s'agisse d'extracteurs de matières premières, d'artisans voués dans la fabrication des objets artisanaux ou encore des commerçants qui vendent ces objets, l'artisanat a pris au fil du temps de l'ampleur avec l'idée d'y rajouter le design sous le prisme de produits, graphismes ou encore l'aménagement des espaces. Cet élan a été favorisé entre autre par la création de plusieurs institutions supérieures étatiques nommées : Instituts des Arts et Métiers (ISAM) dans les différentes régions de la Tunisie.

Au travers de cette note, nous tentons de mettre à plat la stratégie politique adoptée par les politiciens dans la création des instituts des Arts et Métiers, répartis sur tout le territoire tunisien, où le design s'enseigne non seulement entant que pratique de projet mais, également comme une stratégie de développement territorial afin d'améliorer le quotidien des régions de l'intérieur de la Tunisie.

Dans ce sens, étant donnée la présence de quantités notables de ressources naturelles locales, à savoir (l'Alfa, l'argile, les pierres marbrières, le sable, le bois forestier, la laine, le cuir, les pierres de collections...) dans les différentes régions, le premier élément émergent dans la stratégie de l'enseignement du design dans les régions de la Tunisie s'articule autour du matériau. Ce dernier constitue un facteur clé dans la création de 9 institutions d'Arts et Métiers dans des régions moins développées que les grandes villes qui abritent déjà 3 institutions de Beaux-Arts (de Tunis, de Nabeul, et de Sousse) , une institution de Sciences et Technologies du Design à Denden (ESSTeD), une institution d'Arts Multimédia à la Manouba (où s'enseigne le design interactif, le développement de jeux vidéos, le cinéma et l'audiovisuel etc.) et une dernière institution à Monastir : l'Institut Supérieur des Métiers de la Mode de Monastir.

Stratégie de création des institutions d'art et de design en Tunisie

Plusieurs facteurs ont joué un rôle primordial dans la création des institutions d'Arts et Métiers dans les régions de la Tunisie. Parmi ces facteurs, on note la mise en place d'une politique qui aspire mettre en valeur les ressources nationales locales peu ou pas utilisées et la stratégie de faire avancer les régions peu développées à travers un enseignement orienté vers 'faire de projets', alors faire du design, et ce, à partir des spécificités et des particularités de chaque région.

Au travers de cette partie, nous étalons un bref aperçu sur ces établissements ainsi que les enjeux qui tournent autour de la politique qui y tournent autour.

L'enseignement supérieur de design a connu une grande expansion, durant les vingt dernières années ce qui a entraîné la création de plusieurs institutions d'Arts et Métiers dans les différentes régions de la Tunisie. A priori, même si l'appellation de : Arts et Métiers paraît plus au moins étrange puisque les écoles d'Arts et Métiers en France sont des écoles d'ingénieurs, les institutions d'Arts et Métiers en Tunisie sont des écoles de Design et d'Art. Cette nomenclature est peut-être tirée du mouvement *Arts and Crafts* apparu en Angleterre vers les années 1860 qui prône le travail manuel et le fait-main dans la fabrication des objets ayant comme inspirations les univers animal et végétal. Ce rapprochement entre Arts et Métiers en Tunisie et le mouvement *Arts and Crafts* est fait grâce aux similitudes soulevées surtout en ce qui se rapporte à l'importance de l'intervention manuelle tant dans les formations proposées (design produit : création artisanale, design mobilier) que dans les projets élaborés tout au long des parcours d'enseignement.

Tout d'abord, il est essentiel de signaler que le premier établissement où se sont enseignées les différentes spécialités artistiques en Tunisie est l'Institut Technologique d'Art, d'Architecture et d'Urbanisme de Tunis connu sous l'abréviation : ITAAUT. Selon un rapport de synthèse des travaux préliminaires de la commission nationale sectorielle des arts fait par Messieurs Naceur BENCHEIKH et Raif MALEK, l'ITAAUT est : « l'unique établissement d'enseignement supérieur spécialisé dans le domaine des arts (y compris l'Architecture) après avoir, durant plus de vingt ans, représenté le modèle d'enseignement de l'art le plus avancé du monde arabe.»

En 1995, cette institution a été divisée en deux donnant naissance à l'École Nationale d'Architecture et d'Urbanisme de Tunis (ENAU, à Sidi-Bou Saïd) établissement spécialisé dans l'enseignement de l'architecture et l'École Supérieure des Beaux-arts de Tunis (ES-BAT) qui ensuite s'est transformée en l'Institut Supérieur des Beaux-Arts de Tunis (ISBAT à Bab-Saadoun). C'est là que vont s'enseigner les différentes spécialités artistiques notamment la peinture, la sculpture, la céramique, les arts et métiers et le design. Dans la perspective de commencer à développer l'enseignement des filières artistiques dans les régions de la Tunisie, une École des Beaux-Arts est fondée à Sfax par Monsieur Naceur BENCHEIKH en 1995.

Nous devons attendre jusqu'au début de l'année 2000 pour que deux Écoles de Beaux-

Arts soient créées à Nabeul et à Sousse. Une année plus tard, c'est-à-dire en 2001, la séparation dans l'enseignement des Beaux-Arts et des Arts et Métiers s'est faite pour créer l'Institut des Arts et Métiers de Denden, actuellement l'École Supérieure des Sciences et des Technologies du Design (ESSTeD), sous la direction de Monsieur Raif MALEK, spécialisée dans le domaine du design en tant que discipline à part entière à enseigner et à développer dans un marché tunisien susceptible d'être fertile et prolifique. Durant cette même année, deux instituts d'Arts et Métiers ont été créés à Kairouan et à Gabès.

Dans la même démarche de développement de l'enseignement des spécialités artistiques en Tunisie, il faut noter qu'un Institut Supérieur des Arts Multimédia a été créé à la Manouba en 2000 et qu'un autre Institut Supérieur de Mode a été créé à Monastir en 2003. Contrairement aux Instituts des Arts et Métiers localisés dans plusieurs régions de la Tunisie, qui ont adopté un même programme d'enseignement, les deux institutions de Mode et de Multimédia ont préféré assurer un programme d'enseignement spécifique. Deux ans après, c'est-à-dire en 2005, et tout en restant dans la logique de développement des spécialités artistiques et des Métiers d'Arts en Tunisie, quatre institutions ont été créés dans différentes régions internes à savoir : Siliana, Gafsa, Kasserine et Mahdia. Cette vision de création des Instituts des Arts et Métiers dans les régions de l'intérieur du pays s'est terminée avec la création de l'Institut Supérieur des Arts et Métiers de Tataouine en 2006 et celle de Sidi-Bouzid en 2008.

Les Instituts Supérieurs des Arts et Métiers dans les régions : réalités et enjeux

La vision nationale d'établir des écoles supérieures des Beaux-Arts, des instituts d'Arts et Métiers, une école supérieure des Sciences et Technologies de Design (ESSTeD), et autres, a introduit cette logique de vulgariser l'esprit artistique, en renforçant les métiers d'arts et de design. Cela a permis et permettra de proposer des formations appropriées vers la constitution d'une nouvelle génération "affamée" de créativité et création, et de mettre en exergue les potentialités locales surtout en matières de ressources naturelles et humaines sous-utilisées.

Ces établissements d'enseignements spécialisés sont ainsi créés en vue de repenser et d'intégrer toutes les formes de design dans le cycle économique du pays. Ce qui explique que ces institutions sont conçues pour constituer un atout important dans la promotion des métiers d'arts et de design en Tunisie et se présentent comme des intervenants (contribuants) actifs dans le développement social, culturel et économique du pays.

L'enseignement du design autour des matériaux et des métiers d'artisanat

La Tunisie, pays essentiellement agricole, ne contenait jusqu'à présent pas de grandes industries et de manufactures technologiquement avancées. À côté de son caractère

agricole, ce pays est connu, depuis toujours, pour la grande habileté de ses artisans qui travaillaient dans le secteur artisanal et les métiers d'art que nous pouvons scinder en deux parties à savoir l'artisanat artistique et l'artisanat utilitaire. Cette activité a constitué et continue à constituer un vrai créneau d'embauche aux artisans et aux créateurs ; ceci explique le grand nombre d'artisans qui exercent les métiers manuels depuis l'indépendance (20/03/1956).

« Jusqu'ici le design, surtout en Tunisie, c'était la terre, la poterie, la céramique, la fibre textile, le mobilier et les tapis artisanaux, la couleur native, ces jaunes et ces ocres issus du riche sous-sol dont on enduisait les façades, les murs extérieurs et les patios des houch » [SICARD, 2022]

En ce sens, plusieurs métiers d'art et d'artisanat ont connu leur apogée et ont eu un développement incontestable dans certaines régions de la Tunisie, permettant d'instaurer un thesaurus de régions spécialisées dans ces métiers d'art et d'artisanats plus spécifiques qu'en d'autres territoires. Ces régions, voire ces villes, sont connues tant par les tunisiens que par les étrangers (acheteurs du commerce international, touristes, commerçants de produits manufacturés) pour les particularités de leurs productions authentiques. En l'occurrence, il suffit de penser « Tapisserie » pour dire Kairouan, « Vannerie » pour dire Kasserine, « Bijouterie » pour dire Mahdia et Djerba, « Céramique » pour dire Nabeul, « Poterie » pour penser à Sejenane, Moknine et Djerba, etc. ...En complément de la connaissance de véritables régions spécialisées dans les métiers d'artisanat, d'autres métiers plus au moins développés existent dans d'autres régions du pays mais demeurent moins bien ou peu connus.

Partant de ce constat à travers le présent travail, nous proposons d'inventorier les métiers d'artisanat en Tunisie et de les classer, exhaustivement, région par région, à partir des anciennes cartes récoltées dans différents ouvrages « papiers » apportant et confortant les visibilitées des références sur les ouvrages, les articles et les sites internet fiables. Restant dans cette même logique, les résultats de recherches seront transcrits après mes visites de terrain dans les différentes régions de la Tunisie, mes enquêtes personnelles auprès des affiliations (groupements professionnels ou syndicats patronaux ou regroupements de petites industries) concernées, auprès de tous les organismes officiels et les professionnels de métiers rassemblés en groupements socio-professionnels. L'objectif de cette compilation de recherches fournira la proposition d'une carte de répartitions des métiers d'art et d'artisanat dont le but avoué servira dans les travaux présents et qui, éventuellement, canaliseront, orienteront des recherches futures à propos de ces sujets.

Métiers d'artisanat et matériaux locaux

À priori, le couple composé de Métiers et Matériaux paraît homogène vu l'importance majeure de l'entité matérielle et palpable dans l'activité artisanale. C'est dans ce contexte que nous essayons au mieux d'étudier ce rapport en pointant l'accent sur les matériaux locaux employés par les artisans tunisiens dans l'exercice de leurs métiers, permettant ainsi de soulever les possibilités qui assurent l'évolution et le progrès du secteur artisanal en Tunisie.

Tous les matériaux de l'artisanat tunisien sont dans les mouvances historiques internationales, matériaux présents dans des régions plus ou moins fortes civilement, financièrement et représentatives des puissances de chaque époque. Dès l'âge du néolithique, toutes les matières ont subi des avancées techniques et technologiques. Dans les civilisations des empires de Chine, des Indes ainsi que dans celles de la Mésopotamie puis des états islamiques, la céramique, les tissus, les cuirs, les métaux et les pierres précieuses ou semi-précieuses seront utilisés comme matériaux entrant dans la fabrication des objets courants, des bijoux courants ou de valeurs certaines ou même des matériaux de construction. Au bénéfice des qualités naturelles et à l'adaptabilité aux diverses circonstances combinées (innovations techniques et processus de fabrication), les premiers des matériaux transformés s'avèrent être les argiles pour la céramique ; argiles considérées à nouveau comme matériau étonnant et surprenant, résistant au feu, offrant des avantages à l'étanchéité, et pour les produits à porter une qualité hypo-allergénique. La multiplicité des matériaux qui présentent des capacités de conceptions novatrices allant des solutions pour les objets à poser, objets utilitaires ou de décoration, mais aussi objets à porter tels que les bijoux, les accessoires et autres. Ceci a largement canalisé la création de multiples écoles d'Arts et Métiers un peu partout en Tunisie.

La céramique, les pierres et autres, tous en travaux contemporains et après quelques succès rencontrés par-ci par-là dans les régions et les villes de la Tunisie, nous permettent d'appréhender au mieux la création dans ces domaines. Des œuvres, dont nous pouvons reconnaître la valeur (esthétique mais aussi marchande), témoignent de la variété et de l'intérêt des pratiques liées aux médiums exploités par les designers. Ces matériaux (nous rappelons : les pierres, le verre, la céramique et le cuir, etc.) connaissent un petit renouvellement, une timide énergie nouvelle. Ils sont de plus en plus utilisés de manière essentielle par une nouvelle vague de créateurs/entrepreneurs, diplômés des écoles d'arts et métiers, qui manifestent une appropriation récente et originale de ces matériaux. L'étendu du spectre et la qualité de ces progressions de la part de créateurs novateurs m'ont dévoilé à quel point le travail de toute une génération de concepteurs, de nouveaux pionniers avec ces matériaux traditionnels est pertinent et relève un défi. Ces foyers de créations en ont été enrichis et y ont puisé des éléments pour favoriser leur renouvellement tant dans les technologies, dans les techniques de production (transformation des matières premières) que dans les aspects esthétiques, les aspects de reconnaissances individuelles des designers et des entreprises ayant été porteuses de projets. Les collections mises à disposition du commerce font (« devront faire » pour les villes de Tunisie) l'objet de campagnes photographiques particulières et de communications pour les évaluations de critères de fabrication, de critères de production suivant les lieux régionaux, des critères de reproductions des objets et produits créés, et ce en pleines pages permettant de restituer avec justesse les enjeux industriels des filières de la matière avec les produits finis.

Bref, après l'étude des différents domaines des métiers artisanaux par rapport aux matériaux locaux et importés mis en œuvre pour la fabrication des produits artisanaux (Layeb, 2018), il est remarquable que les métiers d'art tunisiens se caractérisent par leurs diversités, richesses et parfois par l'unicité de certains métiers qui continuent à survivre malgré les nombreuses mutations socio-culturelles, économiques et politiques qui influent d'une façon directe ou indirecte sur l'épanouissement de ce secteur.

À la fin de cette partie de recherche, nous proposons la présente carte de répartition des métiers d'art dans les différentes régions de la Tunisie et nous y avons mentionné les lieux des ISAM et des Beaux-arts (ils sont indiqués par des cercles rouges). Cette carte est le fruit d'un travail personnel basé sur une recherche bibliographique poussée et sur

de nombreux déplacements, observations et entretiens avec des artisans, commerçants, responsables d'artisanat, designers et universitaires.

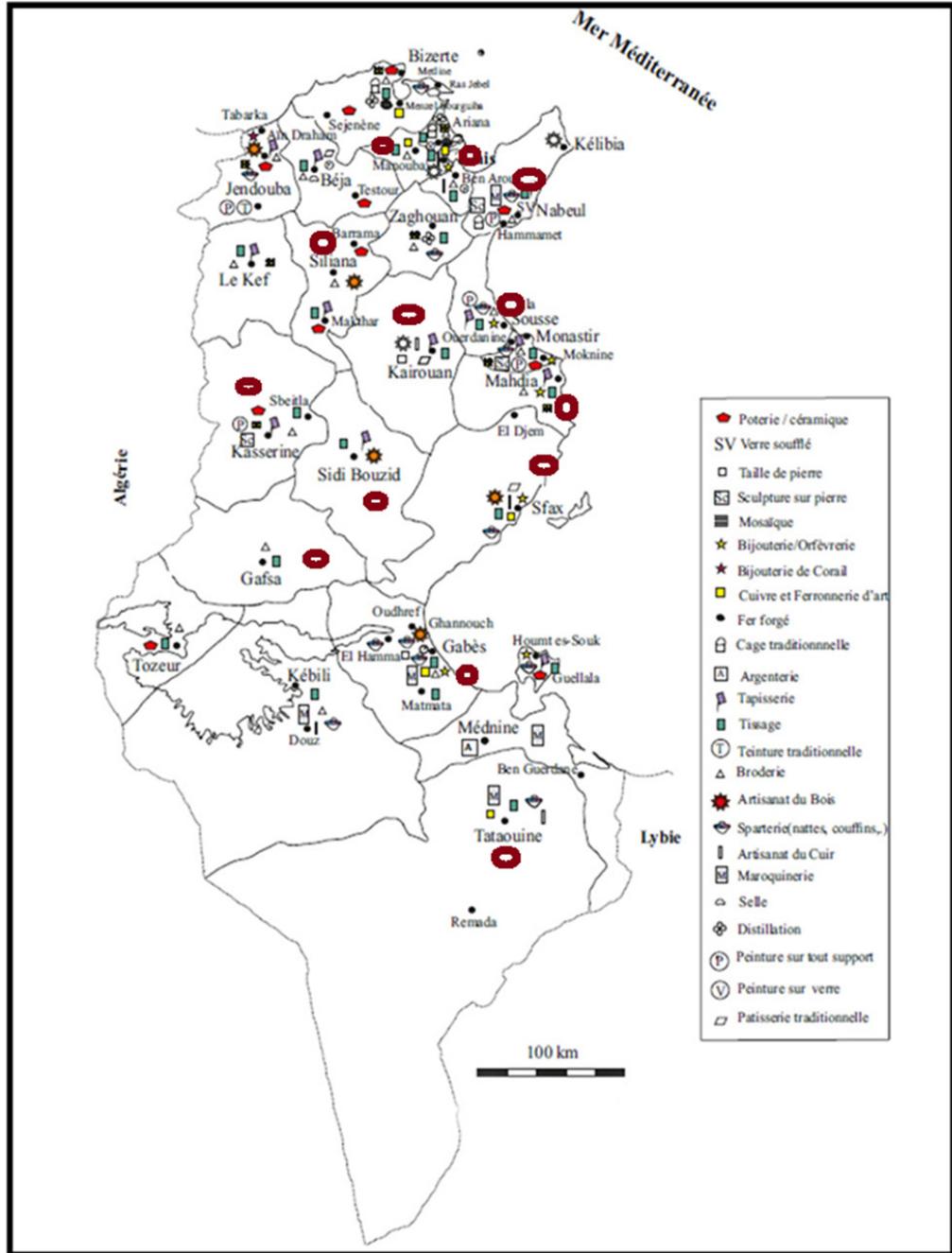


Figure: Carte de répartition des métiers d'artisanat en Tunisie et emplacement des instituts des Arts et Métiers et des Beaux-arts. [Thèse de doctorat de Mohamed Salah LAYEB, 2018]

Discussions

À présent et après plus de 15 ans de la création du plus gros lot d'institutions, dans les plus récentes d'entre elles, de multiples problèmes se présentent. Des soucis ont été relevés au niveau de l'adaptabilité de la formation, commune pour toutes les institutions, proposée par rapport aux besoins réels du marché national et international d'une part et des intérêts portés aux créations des mêmes spécialités dans plusieurs établissements à la fois, d'autre part. C'est-à-dire à titre d'exemple : la branche architecture d'intérieur, spécialité Design espace est enseignée dans plusieurs instituts des Beaux-arts et des Arts et Métiers (à Denden, à Mahdia, à Kasserine, à Sidi Bouzid, à Sfax, à Nabeul, à Sousse, à Tunis, à Gafsa, à Gabès etc..), il en va de même pour la publicité graphique, spécialité design image. Ces deux branches se trouvent très demandées et ont les faveurs des étudiants dans leurs orientations plus que la spécialité design produit pour laquelle les futurs intervenants montrent un intérêt moindre.

C'est pour cette raison que si «l'ancien programme» ou plutôt l'ancienne stratégie de répartition des spécialités selon les régions (par rapport à leurs ressources naturelles et humaines, leurs spécificités socio-économiques ec.) était restée la même, aucun de ces nouveaux problèmes ne serait apparu. C'est-à-dire, au lieu de faire étendre toutes les spécialités indifféremment sur plusieurs régions, les responsables (les commissions sectorielles et ministérielles) auraient pu prévoir, peut être, une centralisation et une spécification des domaines d'enseignement par régions. À titre d'exemple, la bijouterie artisanale, très développée à Mahdia est favorisée par l'enseignement à l'ISAM de Mahdia en spécialité design bijoux, voit se former de nouvelles générations de designers bijoux très sollicités au marché local, national et même international. Nous pouvons éprouver, désormais, quelques inquiétudes et poser de vrais problèmes nécessitant des solutions.

Une restriction de nos jours, le design bijou a connu une situation critique et l'ISAM de Siliana et cette branche est désormais fermée vu le manque d'étudiants dû aux nouvelles visions administratives déraisonnables qui privilégient des spécialités sur d'autres. Restant dans le même sujet de l'enseignement du design bijou, à l'ISAM de Sfax, cette spécialité a été fermée après une expérience brève qui n'a pas duré plus de 3 ou 4 années. Cela était, peut être, une bonne décision, prise par le conseil scientifique de cet établissement, fondée sur le fait qu'en Tunisie, il n'y avait pas un corps enseignant permanent spécialiste en design bijouterie à proprement parler et l'institution a préféré focaliser ses intérêts pédagogiques pour l'enseignement d'autres spécialités comme le Design produit (Design mobilier et Création industrielle), Design espace (Architecture d'intérieur), Design image (Publicité graphique ou audio-visuelle) tout en gardant les autres spécialités enseignées comme la spécialité Arts plastiques ayant la sculpture, la céramique et autres comme branches d'études. Dans cet établissement, mis à part le diplôme master professionnel, la liste propose le diplôme master de recherche délivré en faveur des étudiants des quatre principales spécialités (Arts Plastiques et Design : produit, espace et image). La qualité de la formation au sein de cette institution est de plus en plus développée et constitue un sujet très important pour les enseignants qui veillent à hausser la notoriété de leur établissement. C'est d'ailleurs dans ce contexte que cet établissement abrite actuellement une école doctorale en Arts et Médiations tout comme les institutions de Tunis, Denden, Sousse et Nabeul. Ceci dit, l'ESSTeD et l'ISBAT sont considérés à présent comme étant les deux grands pôles d'enseignement du design en Tunisie. Ceci est expliqué par la présence d'un corps enseignant permanent chevronné au sein de ces deux

institutions qui assurent l'enseignement du design au profit de milliers d'étudiants.

En revenant sur le point de départ de cette réflexion, je me permets d'exprimer le fait que des problèmes existent et persistent dans les « nouvelles directions d'études » pour ne pas dire « petites » institutions des Arts et Métiers des régions de l'intérieur de la Tunisie. La raison en est que ces institutions veulent se calquer et copier les spécialités enseignées dans les « anciennes » et « grandes » institutions essayant de les rivaliser: une chose qui ne me paraît pas évidente et sûrement très difficile pour y parvenir. C'est-à-dire, prenant en compte les situations particulières dans chacune des régions de l'intérieur, régions ne constituant pas un choix de premier degré pour les nouveaux bacheliers, il me paraît important de spécifier quelques spécialités d'enseignement qui peuvent devenir un point de destination et d'installation, d'expansion intellectuelle et matérielle pour ceux qui pensent les étudier. Pour être plus claire, dans la région de Mahdia, caractérisée par l'essor des métiers tels que la bijouterie, la broderie et la soie, il paraît évident de réhabiliter, voire recréer des spécialités de design en rapport avec ces métiers artistiques, artisanaux, manuels. De même pour la région de Kairouan, caractérisée par les métiers de la Tapisserie et celui du tissage, la région de Kasserine, caractérisée par le développement des métiers d'Alfa et des fibres végétales et également par la richesse des carrières des pierres marbrières, matières premières qui pourraient être utilisées dans l'art de la sculpture et la mosaïque.

La région de Siliana se détermine, également, par sa richesse en matières de pierres marbrières dont l'utilisation est nécessaire dans la mosaïque de la sculpture sur pierre, par les métiers de la poterie artisanale (Barrama et Makthar) ainsi que la bonne qualité de certaines argiles locales et enfin par la richesse en sable siliceux industriel pour le valoriser dans les métiers du verre, sans oublier ses beaux cristaux de quartz bi-pyramidés et d'autres pour la bijouterie. En approfondissant notre point de vue sur les spécificités de chaque région comportant une institution supérieure d'Arts et Métiers (ISAM), nous pourrions compter sur une liste de métiers manuels développés plus que dans d'autres régions. Le motif de cette expansion régionale prend naissance avec les ressources naturelles importantes sous-utilisées ou mal connues permettant de constituer des atouts très importants dans la création et la réhabilitation des ces institutions d'une part et qui contribueront au progrès socio-économique des dites régions, d'autre part.

Conclusion

À la lumière des données analysées à travers cette recherche, il est constatable que la stratégie adoptée dans la création des ISAM dans les régions était fondée sur une vision nationale de faire avancer l'artisanat tunisien par le biais de l'enseignement du design en tant que spécialité de projet qui aspire proposer des solutions adéquates aux problèmes conceptuels rencontrés. Néanmoins, il serait opportun de repenser les contenus des formations proposées en les installant dans des établissements régionaux dédiés aux métiers spécifiques : ceci relève d'un impératif de première importance. Ces contenus devraient être proposés dans les enseignements de toutes les institutions des Beaux-arts, des Arts et Métiers en vue de réhabiliter les métiers d'Art, les artisanats comprenant aussi les métiers liés aux matières et aux matériaux bruts. Les nouveaux enjeux et les nouvelles exigences de la société tunisienne comprennent les développements de chaque spécialité des régions se faisant par des progrès technologiques ou des tech-

niques d'applications évaluées sur une échelle mondiale, remarquables scientifiquement afin d'assurer une meilleure visibilité aux futurs étudiants entamant leur cursus d'études. La réussite des établissements doit constituer une valeur sûre dans le maillon économique, social, et culturel (dont l'artistique) de l'état tunisien.

Egalement, sommes-nous prêts aujourd'hui pour commencer à réfléchir sur la possibilité de créer des technopoles régionaux où la trilogie art et design, matériau et économie constituera le nouveau levier du développement régional tant sur le plan artisanal qu'industriel ?

Bibliographie

BECHEIKH, Naceur, (coordonateur).
MALEK, Raif, (Rapporteur), 2006,
« Rapport de synthèse des travaux
préliminaires de la commission
nationale sectorielle des arts ».

BEN YOUSSEF ZORGATI Imen, I,
2011, « Le matériau dans le vécu
spatial », Tunis : Centre de publica-
tion universitaire.

LAYEB Mohamed Salah, 2018.
« Matériaux locaux et innovation
dans les métiers d'art-isanat en
Tunisie ». Thèse de doctorat en de-
sign soutenue à l'Université Paris1
Panthéon-Sorbonne.

MEDDEB Hayla, 2017, « Design,
complexité et enseignement »,
Tunis : Centre de publication uni-
versitaire.

SCARD Michel dans LAYEB
Mohamed Salah (Sous dir), 2022,
préface de « Design et nouvelles
technologies : tome 1 : conception
et intelligence artificielle », Sfax :
TAKTIC.

Démocratie, dans quelle école?

Paul Laborde

Directeur adjoint à la pédagogie chez Strate, École de design

Cet article a double objectif : il s'agit d'abord d'examiner ce qui, dans les institutions d'enseignement supérieur, peut prétendre relever de la démocratie, notamment en interrogeant la distribution du pouvoir au sein de ces organisations et, plus particulièrement, ce que cette dernière implique relativement au principe de souveraineté appliqué au corps étudiant. Dans un second temps, c'est la pertinence même de l'idéal démocratique qui est interrogé, considérant la dimension inévitablement coercitive de ses institutions. Aussi ce texte se termine-t-il par une proposition spéculative, fondamentalement inspirée du design, d'école «post-démocratique », tentant ainsi de mettre en lumière les périls et opportunités éthiques et politiques de l'enseignement supérieur.

Introduction

Le rôle que jouent les écoles au sein des sociétés démocratiques est aussi central qu'ambivalent. Parce qu'elles incarnent l'institution qui *forme* les (futur-es) citoyen-nes, on comprend d'une part qu'elles doivent participer au processus émancipateur censé garantir la souveraineté du peuple, notamment en offrant à chaque individu les moyens de maîtriser son destin politique ; et, d'autre part, qu'elles prennent inévitablement le risque de confirmer des dynamiques sociales dominantes en reconduisant des logiques d'oppression aussi bien classiste [Bourdieu et Passeron, 1970] que sexiste [Ayrat, 2011] ou raciste [De Cock, 2012], contraignant de fait l'émancipation des concernés.

Afin d'examiner la « teneur démocratique » d'une organisation, il convient d'observer la manière dont les décisions sont prises, la forme que prend la distribution du pouvoir et le type de collaboration qui structure les relations inter-individuelles. Or, précisément, les écoles et établissements d'enseignement supérieur renvoient à des modèles organisationnels qui, à première vue, semblent peu ou pas démocratiques : aucun des attributs généralement associés à ces régimes – élections, parlement, référendum... – n'y occupe une place décisive. En l'état, peut-on affirmer que les institutions d'enseignement supérieur participent à l'idéal démocratique ?

Nous commencerons par nous pencher sur les principes qui fondent la démocratie afin de les mettre en perspective avec l'organisation des écoles et établissements d'enseignement supérieur. Il s'agira ensuite de mettre en avant les limites du régime démocratique tel qu'il s'incarne dans les dispositifs institutionnels les plus fréquents. Peut-être la démocratie n'est-elle pas, finalement, l'idéal que nous avons à viser. Il nous faudra considérer comment une nouvelle approche organisationnelle des écoles pourrait permettre de subvertir les dynamiques coercitives qui continuent de structurer le modèle démocratique. Nous croyons que le design offre un puissant outil critique à cet égard : il incarne, à travers ses méthodes, une philosophie politique en tant que telle – une conception de la collaboration en vue du bien commun. À partir de cette « philosophie » nous proposerons, sur une base spéculative, un modèle organisationnel post-démocratique et « design-centered » pour les écoles de demain.

Définir la démocratie, définir l'école

La définition usuelle de la démocratie se limite à en désigner la finalité : c'est un système de gouvernement permettant aux citoyens d'exercer le pouvoir. Ainsi comprend-on l'objectif sous-jacent : la souveraineté du peuple. À la différence des régimes autoritaires où les citoyens subissent les décisions des dirigeants, la démocratie doit rendre possible leur émancipation en garantissant que le pouvoir reste entre leur mains.

Parmi les différents modèles, la démocratie indirecte, ou démocratie représentative, est le plus répandu. Elle suppose de reconnaître à une assemblée restreinte le droit de représenter le peuple. La volonté des citoyens est donc censée trouver son expression dans les décisions prises par les représentants. On parle volontiers – et de plus en plus [Grunberg, 2019] – de crise du modèle représentatif quand l'exercice du pouvoir trahit la volonté des citoyens. C'est alors la légitimité des représentants qui est remise en cause : on ne se *reconnaît* pas dans l'action des élus et, par extension, dans les élus eux-mêmes. Une telle cassure – assurément fondamentale – met en péril l'idéal démocratique que le système est pourtant censé sauvegarder. Cette rupture s'exprime également en ceci que les démocraties représentatives se doublent d'une posture technocratique [Meny, 2019] : les représentants sont au moins autant élus pour leurs promesses politiques que pour leur expertise supposée. Non seulement prétendent-ils savoir ce qu'il faut faire, ils assurent également maîtriser la mise en œuvre technique des solutions proposées.

On comprend alors qu'une forme d'opacité protège le modèle représentatif : sont élu-es celles et ceux qui savent et maîtrisent ce que ceux qui les élisent ignorent. Aussi, c'est sur la base de cette expertise que les représentants décideront : plus celle-ci jouera un rôle important, plus difficile il sera, pour les représenté-es, de s'opposer aux décisions. On remarque d'emblée ce que le modèle technocratique révèle de notre problème : l'organisation du pouvoir, au sein de l'école, est fondamentalement définie par l'expertise. Celles et ceux qui « savent » décident du quotidien de celles et ceux qui se reconnaissent eux-mêmes comme non-sachants. On pourrait défendre l'idée que le principe même de l'inscription dans un établissement d'enseignement supérieur se fonde sur une double reconnaissance d'ignorance [de la part de celles et ceux qui s'inscrivent] et d'expertise, donc d'autorité (attribuée à l'établissement et ses « représentants »). Une telle difficulté se retrouve d'ailleurs au cœur du design lui-même. C'est ce que Vincent [Beaubois, 2019] appelle « la zone obscure » du design, renvoyant ainsi à la coupure qui scinde le moment de conception du moment de l'usage. Un des effets pervers de cette coupure est de réaffirmer une hiérarchie sociale entre « ceux qui conçoivent » et « ceux qui reçoivent la conception ». Une telle coupure met fondamentalement en péril toute « représentation ». Si l'élection de celui qui me représente tient à ce que j'ignore, à la présupposition d'une expertise qui m'échappe, comment espérer maintenir une continuité entre le représentant et le représenté ?

Ce problème recoupe celui de l'inscription à l'école quoique de manière plus explicitement paradoxale : en tant qu'étudiant-e, je choisis telle institution car je crois qu'il est dans mon intérêt de m'y inscrire... alors même que cette croyance est résolument fondée sur ma propre ignorance : si je pouvais évaluer ce que l'institution me propose, je n'aurais précisément pas besoin de sa formation. Dès lors que l'établissement d'enseignement supérieur tient sa légitimité à l'expertise qu'il est censé transmettre, la souveraineté du corps étudiant est mise en péril.

1. Comme par exemple dans l'expression économique « l'offre et la demande »

2. On soumet au consommateur un produit susceptible de générer du désir. Si l'on soumettait des processus de production, gageons que le choix serait différent.

Et de fait, cette opacité est aujourd'hui pleinement à l'œuvre dans les organisations d'enseignement puisque les réflexions qui président aux choix pédagogiques sont rarement, sinon jamais, explicitées et/ou partagées avec les étudiant-es. On note également que ce même hiatus est au cœur du processus industriel : les consommateurs ne participent pas aux processus de décision qui détermineront ce qui leur sera proposé. Si le terme même « d'offre » 'a pu dédouaner l'industrie – quel mal pourrait-il y avoir à « offrir » quelque chose ? –, la prise de conscience de l'impact écologique de la production industrielle a bien changé la situation. Les citoyen.ne.s du monde, du simple fait que l'on partage une même planète, un même ensemble de ressources, devraient pouvoir décider de ce que l'on produit globalement – l'acte d'achat n'étant pas, comme on peut le croire, une validation de la production elle-même mais seulement du produit fini – ce qui n'est pas du tout la même chose.² Aussi l'anthropocène change-t-il – sans surprise – complètement le problème : nous avons désormais de bonnes raisons de douter qu'une société industrielle puisse prétendre à la démocratie. Je n'ai pas mon mot à dire sur ce que l'industrie américaine propose à ses consommateurs – pourtant, la situation écologique révèle que son activité me concerne directement.

La question de la responsabilité écologique de l'industrie n'est éloignée de notre problème qu'en apparence : l'histoire de l'éducation est intimement liée à celle de l'industrie – l'école ayant défini sa pédagogie en fonction des besoins de main d'œuvre [Laval et Vergne, 2021 ; Montalbo, 2019]. Cette relation de servitude s'est prolongée et approfondie avec le temps : l'école ne joue plus seulement *une fonction* dans le capitalisme mais elle « se plie de l'intérieur aux normes sociales du capitalisme » [Laval *et coll.*, 2011] . Ce qui implique qu'elle participe désormais à « l'idéologie industrielle et capitaliste » – qu'elle en justifie le système de valeurs – notamment par le mérite et la forme compétitive. Ensuite parce que les écoles et établissements d'enseignement supérieur se donnent explicitement pour objectif l'employabilité de leurs étudiant.e.s [Michaela, 2011 ; Lemoine, 2014]. L'insertion dans le monde du travail – et la nécessaire conformité à ses valeurs – contraignent évidemment les formations proposées : ce ne sont pas les citoyen.ne.s qui décident ce qu'on leur enseigne, ce sont les obligations de l'emploi et de l'industrie.

La démocratie représentative exacerbe la contrainte industrielle : les élus justifient l'impossibilité de donner cours aux désirs du peuple en mettant en avant les exigences du marché et les lois économiques. L'établissement d'enseignement supérieur renvoie de manière analogue à ce modèle : le moment du choix – l'exercice du pouvoir – se cristallisant lors de l'inscription ou de la candidature de l'étudiant.e. En s'orientant vers tel ou tel établissement, on « élit » une institution et des représentants (enseignant-es et direction pédagogique) dont on attend qu'ils défendent nos intérêts. Ces intérêts renvoient précisément à l'objectif de professionnalisation et d'employabilité. Le choix de l'école est comme l'élection du diplôme qui saura le mieux nous représenter sur le marché du travail. Aussi choisit-on moins « la meilleure école pour soi », pour des objectifs individuels et collectifs, politiques et sociaux, que la « meilleure opportunité professionnelle » selon une équation toute personnelle engageant nos intérêts, nos valeurs, nos aspirations salariales, nos affinités techniques, etc [Géraldine, 2012]. Si dans le cadre d'une élection démocratique, la question des intérêts des représenté-es est éminemment visible – les candidats ne cessant de s'adresser à celles et ceux qu'ils prétendent défendre en présentant une image potentielle de leur avenir –, on peut s'interroger sur la clarté de la proposition que les écoles formulent auprès des futur-es étudiant-es. Au-delà de la promesse d'employabilité, que met-on en avant ?

Nous avons voulu par ailleurs [Laborde, 2022] insister sur l'importance, pour une école

de design, de formuler aussi précisément que possible l'objectif visé. À partir d'une approche téléologique de la justice, nous avons souhaité défendre une forme de transparence axiologique : parce que le design entend transformer le monde, il est indispensable de préciser quel sens l'école qui forme les futurs designers donne-t-elle à cette mission. C'est une clarification du positionnement politique qu'il convient de mettre en œuvre afin que les étudiant-es comprennent quel « idéal de vie » individuelle et collective ils s'approprient à élire. Une prise de conscience similaire en France a vu le jour cette année : *The Shift Project*, en partenariat avec L'INSA-Lyon, vient de publier un manifeste s'adressant aux écoles d'ingénieur (enseignants, directeurs de formations, ingénieurs pédagogiques et étudiants) pour proposer une refonte des enseignements dispensés dans ces établissements. Le but : former « l'ingénieur du XXI^e siècle », capable de faire face aux futurs défis environnementaux et sociaux. C'est que les ingénieurs – en France plus particulièrement – jouent un rôle de premier ordre dans l'organigramme industriel. Leur responsabilité quant à l'effondrement planétaire potentiel est donc immense – et leurs leviers, nombreux. Une telle clarification de l'objectif politique que se donne l'école permet de faire cette dernière un véritable maillon démocratique – et ce d'autant plus que cet objectif impose ici une tension avec l'industrie. Choisir une école d'ingénieur pour l'étudiant-e français-e ne doit plus seulement se réduire au choix d'une porte d'entrée sur le monde du travail : cela doit permettre d'explorer son désir de participer à la lutte écologique.

Une autre manière de comprendre le sens politique de l'inscription dans un établissement d'enseignement supérieur est celle du contrat. Pour rappel, le contractualisme est une philosophie politique classiquement incarnée par Hobbes, Locke et Rousseau. Le premier [Hobbes, 2000] lui donne une fonction essentiellement sécuritaire : il s'agit d'éviter la guerre de tous contre tous. Chez Locke [1994], le contrat vient préserver les droits naturels (liberté individuelle et propriété privée). Enfin, chez Rousseau [2011], le contrat a pour objectif de rendre le peuple souverain, notamment en abandonnant l'intérêt individuel au profit d'un intérêt général. Ainsi confirme-t-on l'importance d'une clarification du positionnement politique de l'établissement, car c'est seulement par là qu'un contrat à proprement parler peut être établi. Si seul l'employabilité prévaut, l'école devient un espace de compétition où chacune est évaluée en fonction des autres et donc a intérêt à concentrer ses préoccupations sur sa propre réussite : l'intérêt individuel prime sur l'intérêt général.

Une autre chose à remarquer est la dualité de cette situation : l'établissement est tourné vers deux directions à la fois. Il signe d'abord un contrat avec une instance plus importante : l'État. Celui-ci autorise son activité selon certaines conditions et valide la légitimité des diplômes délivrés en fonction d'une série de critères. En France, c'est par exemple l'institution publique France Compétences qui dépend du ministère du Travail, de l'Emploi et de l'Insertion qui se charge du contrôle et de la certification des diplômes et de leur enregistrement au Répertoire National des Certifications Professionnalisantes. Par ailleurs, le ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche attribue automatiquement un « Visa » aux diplômes nationaux. Pour les diplômes délivrés par des écoles privées (comme le Master ou le Bachelor), l'attribution du Visa n'est possible qu'après examen détaillé par le ministère du contenu du programme pédagogique, du profil des enseignant-es et des modalités de validation. Les critères sont alors ceux de la recherche scientifique – notamment en s'assurant qu'un nombre minimum d'enseignant-es sont docteurs, ou en vérifiant que la méthodologie de recherche fait partie du cursus principal. On comprend donc que le contrat que l'école passe avec l'État a deux orientations bien différentes, fonction des deux ministères dont elle doit reconnaître l'autorité : la professionnalisation, d'une part, la recherche scientifique, de l'autre. Deux orientations qui renvoient à deux autorités : l'économie et la connaissance.

Cette double détermination se transmet au « second visage » : au contrat passé avec l'étudiant-e. Contre des frais de scolarité et la promesse d'un certain sérieux apportés par l'étudiant-e, l'établissement promet de son côté de délivrer une formation dont la valeur est épistémique et/ou professionnelle. C'est-à-dire que l'école s'engage à proposer un contenu pédagogique qui relève d'une forme d'expertise relative à un sujet et/ou une maîtrise technique qui circonscrit plus précisément les opportunités d'emploi à la sortie des études. Ces deux dimensions ne sont évidemment pas présentes en égales proportions dans chaque établissement ou diplôme. L'inscription à l'université en littérature implique par exemple davantage une promesse d'expertise disciplinaire qu'une ouverture vers des métiers spécifiques. Au contraire, les formations proposées en école de commerce sont davantage tournées vers l'acquisition des compétences attendues par le marché du travail que vers une maîtrise de l'état de l'art de la recherche en économie.

Ainsi peut-on se représenter les études sur un spectre dont une extrémité renverrait à des compétences purement spéculatives (comme une thèse de métaphysique) et l'autre à des savoirs entièrement tournés vers l'applicabilité. La position dans le spectre renvoie à la nature du « contrat » qui lie l'étudiant-e à l'établissement, et, ainsi, au contrat tacite qui lie ensuite l'étudiant-e à la société. En cela, elle définit également le « sens politique » des études et la position occupée par l'étudiant-e au sein de la démocratie. Des études tournées vers les besoins du marché du travail favorisent une *insertion* de l'étudiant-e au sein des systèmes d'échanges commerciaux, de l'industrie, des services, etc. Au contraire, des études peu professionnalisantes auront tendance à marginaliser l'étudiant-e relativement à ces mêmes structures. Cette distinction n'est en rien anodine : la question de l'insertion ou, justement, de la non-insertion dans le monde du travail renvoie à un positionnement – central ou périphérique donc – dans la société en général. Pour le dire autrement : les études qui facilitent l'insertion professionnelle permettent une appropriation, par l'étudiant-e, des codes de la culture dominante [Saint Martin et Gheorghiu, 1997]. La posture de l'étudiant-e est alors tournée vers l'extérieur, vers les attentes de la société. L'objectif est de se transformer soi-même afin de se rendre « compatible » avec les exigences sociales. Les études peu ou non professionnalisantes tirent leur attractivité d'un autre genre de promesse : l'épanouissement personnel – un moment privilégié où les étudiant-es prennent le temps d'explorer, de chercher, d'expérimenter, en somme de grandir, sans que leur évolution ne soit entièrement déterminée par une perspective utilitaire. En ce sens, la posture de l'étudiant-e serait cette fois tournée vers l'intérieur, vers ses propres désirs, aspirations, attentes, quitte à ce que cette évolution implique

Angles morts démocratiques, angles morts scolaires

Il est vrai que d'Athènes à Rousseau, la démocratie a toujours semblé compatible avec l'exclusion d'une partie des résidents. Mais l'établissement d'enseignement supérieur engage l'exclusion du corps majoritaire qui le compose : les étudiant-es ne jouissent d'aucun réel pouvoir décisionnaire et ne sont que marginalement représenté-es au sein de l'institution. Nous avons tenté une représentation schématique (voir la figure 1) de l'organisation de la plupart des écoles et établissements d'enseignement supérieur du

point de vue des prises de décisions et des canaux de communication. Dans l'école, le *démos* n'est pas souverain : l'espace de décision est inaccessible à la majorité. Par ailleurs, comme on peut le voir, dans notre représentation, d'autres acteurs et actrices de l'école (personnel administratif, d'entretien, de manutention...), pourtant indispensables au bon fonctionnement de l'établissement, ont été quasi-invisibilisé de l'organigramme pour souligner leur mise à l'écart des principaux processus décisionnels. Seuls la direction, les responsables pédagogiques et le personnel enseignant peuvent effectivement décider – au moins en partie – des objectifs et des *process*.

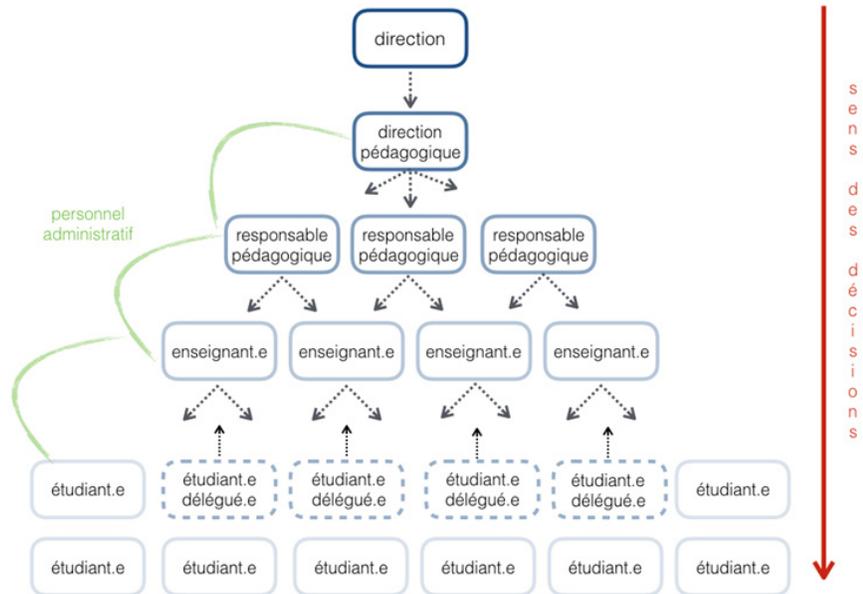


figure 1 : organisation type des écoles et établissements d'enseignement supérieurs

3. « Les citoyens d'une démocratie se soumettent à la loi parce qu'ils reconnaissent que, même indirectement, ils se soumettent à eux-mêmes en tant que faiseurs de la loi. ».

What Is Democracy – The Rule Of Law. un site produit et maintenu par le Bureau des Programmes d'Information Internationale du Département d'État Américain : <https://web-archiver-2017.ait.org.tw/infousa/zhtw/DOCS/whatsdem/whatdm4.htm>

4. Comme la classe inversée, les cours collaboratifs...

Kratos – le pouvoir en grec ancien, l'État en grec moderne – est ce que la démocratie a en commun avec d'autres formes de gouvernement, à savoir ce qu'on pourrait appeler les institutions de la coercition : l'appareil juridique, la police, et l'armée. Elles impliquent une concentration de pouvoir et sont censées rendre possible la production d'un ordre unique à partir d'une multiplicité de désirs divergents. En amont de ces institutions qui assurent l'exécution des décisions doit se trouver un espace spécifique où les décisions sont prises. Il y a les « décideurs » qui jouissent d'une certaine autorité et du pouvoir de faire les règles, et ceux, sans autorité, qui subissent lesdites règles [Obrenovic, 2015]. Pour certain-es théoricien-nes, une condition nécessaire de la politique est la perméabilité des deux classes [Collingwood, 1942 ; Oakeshott, 1975] : celles et ceux qui subissent les règles pouvant devenir les décideurs à leur tour ou, au moins, discuter de ces règles, faire entendre leurs potentiels désaccords, etc. Cette scission entre l'espace qui décide et l'espace qui subit la décision est celui de l'aliénation politique. C'est dans cet interstice que le principe démocratique doit intervenir pour justement empêcher l'aliénation, intégrant chacun-e – directement ou indirectement comme on l'a vu – dans l'espace de décision³. Depuis cette perspective, il apparaît que l'institution scolaire ne constitue pas, à proprement parler, un espace démocratique : exception faite de certaines expériences superficielles⁴, les décideurs ne perdent jamais ni leur statut ni leur autorité et aucun canal officiel dédié n'est mis en place pour permettre à la classe dominée d'exprimer sa désapprobation.

Que justifie le paternalisme qui impose aux étudiant-es d'excuser leurs absences ? De rendre les devoirs ? De respecter les consignes ? Pourquoi ne pourraient-ils pas désobéir ? À première vue, ces contraintes naissent de l'autre « contrat » en jeu, à savoir celui que l'établissement passe avec le reste de la société en délivrant un diplôme qui doit « vouloir dire » quelque chose et qui doit donc être le garant d'un certain niveau de compétences. C'est que l'école joue là sa « réputation » : pour survivre, elle doit être synonyme de « réussite ». Les contraintes imposées aux étudiant-es par l'école sont donc la continuation du pouvoir que l'État exerce sur ces citoyens. À l'intérieur de l'établissement, ces contraintes sont donc affirmées avec plus de fermeté encore. Si l'on en suit [Rancière, 2000], c'est là la marque d'un système policier. À ses yeux, l'établissement des règles [et le suivi de leur exécution] est l'activité de la police quand la politique est, au contraire, la révolte qui les remet en cause. Mais d'où peut surgir la révolte, le refus du service proposé par l'école, si la relation de l'étudiant-e à l'institution est fondée sur cette double reconnaissance d'ignorance et d'expertise ? Que peut justifier l'opposition ? Seule peut-être une urgence universelle comme le dérèglement climatique, mettant en lumière la nécessité d'un changement de paradigme, peut soutenir la révolte d'une classe étudiante face à une proposition pédagogique inscrite dans la continuité d'un modèle qui a démontré sa faillite.

L'idée que la démocratie favorise la « majorité » n'est pas sans danger par ailleurs. D'abord, parce qu'un tel postulat autorise par principe l'oppression ou la domination de celles et ceux que l'on nomme alors « minorités ». Les exemples ne manquent pas, d'Athènes aux démocraties représentatives contemporaines, en passant par les États-Unis esclavagistes puis ségrégationnistes, pour comprendre que la « victoire de la majorité » n'est pas nécessairement synonyme de politique égalitaire, inclusive et participative. Ensuite, parce que le concept même de « majorité » ne renvoie pas toujours à un ordre quantitatif [Deleuze et Guattari, 1980]. Le « majoritaire » peut bien être incarné par une minorité qui a capté le pouvoir. On le voit avec la Constitution américaine qui, comme le rappelle James [Madison, 1787], protège avant tout la classe des propriétaires, pourtant très nettement inférieure en nombre. Comment assurer que les minorités ne subissent pas les choix de cette majorité-minoritaire ? L'histoire l'a montré, le présent le rappelle : la centralisation du pouvoir ne permet pas d'éviter cet écueil. L'idée que la majorité l'emporte n'est rassurante que si l'on fantasme le peuple comme une somme d'individus égaux. En cela, il n'est pas surprenant que les démocraties représentatives forment une extension de l'économie capitaliste : elles tendent à produire effectivement ce peuple « atomisé » en réduisant l'action politique à celui du « choix rationnel » – le consommateur comme l'électrice étant censé-es répondre individuellement à la proposition qui leur est faite, selon ce qu'ils reconnaissent comme leur intérêt propre. Le pouvoir accordé à l'individu n'est donc ni celui de s'autodéterminer – il ne peut que choisir parmi une offre – ni celui de réorganiser le pouvoir collectivement pour le décentraliser. De la même manière, l'école est une « proposition de formation » que l'étudiant-e peut sélectionner si celle-ci lui paraît aller dans le sens de son intérêt et à l'intérieure laquelle il faudra accepter l'autorité centralisée et la majorité décisionnaire.

Les approches visant une maximisation de la participation ne règlent pas le problème. Elles risquent au contraire de l'aggraver : en réduisant la politique à l'échelle de l'action individuelle on confisque en fait au citoyen une (grande) partie de son pouvoir – celui qu'il tirerait en réalisant un collectif. Isolé, seul face à sa situation sociale, l'individu pense n'avoir aucun autre choix que de s'en remettre à une autorité supérieure. Que peut-il faire, à son niveau, pour changer le monde ? Le seul levier restant n'est-il pas de « participer » à la bonne marche des institutions ? Aussi empêche-t-on la jeunesse de

s'emparer collectivement de son destin en individualisant la démarche estudiantine – chacun ses études, chacun sa montée en compétence – et en affirmant la supériorité experte de l'institution, puisque celle-ci est supposée savoir ce dont les étudiant-es ont besoin. Ils s'en remettent donc à une organisation qui, inévitablement, incarne le système dominant. En faisant de l'école un espace individualiste, c'est-à-dire un lieu uniquement engagé par l'évolution de chaque étudiant-e considéré comme un individu isolé, on reconduit une certaine conception politique – plus compétitive que solidaire. Considérant l'institution d'enseignement comme le cadre où l'étudiant-e joue son destin personnel, lieu de préparation de « son propre avenir », on limite les liens entre l'école, ses étudiant-es et le reste de la société. Parce que chaque étudiant-e perçoit ses études comme un enjeu individuel, il est naturellement enclin à s'en remettre à l'institution d'enseignement, compris comme espace mis au service de sa progression, de sa réussite au sein de la grande compétition sociale. De même, c'est en partant du principe que les institutions démocratiques protègent les droits des individus que l'on justifie la centralisation du pouvoir dans l'État [Williams, 2007]. Le pouvoir et l'autorité de l'école ne sauraient être remis en cause si celle-ci est conçue comme une extension du modèle social dominant. Réussir à l'école est alors le préalable à toute réussite sociale.

Une nouvelle proposition politique a émergé, dans la continuité de cette dynamique individualisante, qui révèle l'atomisation du corps social : l'achat responsable. C'est la « philosophie colibri » et l'on sait ses limites [Malet, 2018] : toute réduction des enjeux politiques à une question de choix individuel entérine le déséquilibre du rapport de force entre le peuple et ses institutions. Alors que les institutions devraient garantir la liberté du peuple, elles la limitent à des choix personnels. La coupure dont on parlait plus haut fonde précisément cette réduction : le peuple/les étudiant-es étant trop ignorant-es pour prendre la totalité de leur destin en main, la liberté se limite à l'expression de son accord, désaccord ou d'un choix parmi un nombre restreint de propositions offertes par le pouvoir institué. Dans le même sens, les enquêtes d'évaluation des enseignements peuvent donner l'impression aux étudiant-es qu'une forme de pouvoir leur est redonné. En réalité, elles cadrent leur expérience de l'enseignement dans une forme encore une fois individualiste et consumériste, interrogeant leur « satisfaction » relative au service offert. Plutôt que de leur permettre de réorganiser le pouvoir au sein de l'institution, on les invite à individualiser encore davantage leur relation à la formation. Pire, si tant est que les résultats de l'enquête soient accessibles à la direction de l'établissement, celle-ci devient alors un outil de pression sur le corps enseignant et risque donc de générer un sentiment de méfiance au cœur d'une relation qui ne peut fonctionner que dans un climat de confiance [Berthiaume *et coll.*, 2011]. La « vraie liberté » ne dépend ni de la participation aux décisions, ni de la possibilité d'exprimer son insatisfaction relative à « l'offre de formation ». La « vraie liberté » suppose que les étudiant-es puissent s'emparer de la puissance coextensive à l'expérience pédagogique. Ainsi peut-être les « effets » de cette expérience pourraient-ils différer de ce qu'ils sont habituellement. Prisonniers de notre fascination pour la maîtrise technique, nous continuons de vouloir nous en remettre à un ordre préétabli supposément dédié au bien commun et compatible avec nos intérêts. C'est l'écueil technocratique, le « système des experts » qui menace aussi bien l'État que le fonctionnement interne de ses institutions – l'école en premier lieu [Balbastre et Kergoat, 2012].

C'est le savoir – valeur symbolique – qui justifie la confiscation du pouvoir, suivant une devise essentiellement paternaliste, comme tacitement présente dans chaque établissement : « faites ce qu'on vous dit de faire, comme on vous le dit de le faire, nous savons [mieux que vous] ce dont vous avez besoin ». L'exemple du *Shift Project* l'illustre également. Nous ne jugeons pas l'intention que nous comprenons trop bien... mais

nous regrettons l'approche : celle-ci reconduit une dynamique *top-down* et technocratique. Même si le contenu des cours est adapté aux crises contemporaines, le « modèle politique » de l'école reste inchangé. Au lieu de proposer une réelle décentralisation du « pouvoir pédagogique », on réaffirme la centralisation de la pédagogie en cristallisant l'expertise qui la justifie dans un texte-programme. Cet écueil se dédouble à l'échelle de la société : le *Shift Project* reconduit la position de surplomb des ingénieurs. Leur expertise technique, couplée à une formation augmentée de SHS et de conscience écologique en fait les « décideurs rêvés ». Or, peut-être est-ce précisément ce *modèle-ci*, le régime des « experts-décideurs » qui a mené le monde à l'état qu'on connaît. Rappelons-nous que les futures générations devront faire face à des crises et des défis que ceux qui les forment ignorent totalement. Un modèle en rupture avec cette tradition verticale semble donc indispensable – fût-il non démocratique.

Le design contre la démocratie

5. Ces modèles se rapprochent du socialisme libertaire.

Au lieu de la démocratie, peut-être l'école doit-elle avoir pour ambition la liberté. Plutôt qu'un espace de « protection » des individus et de leurs droits par une autorité bienveillante, l'école pourrait être un lieu où chacun-e puisse explorer son potentiel individuel et collectif, un lieu de projets, de possibilités, d'ouvertures – là, où comme l'affirmait [Bakounine, 2012], les libertés se soutiennent mutuellement. David [Graeber, 2004] le rappelle, la démocratie athénienne n'est pas la première tentative d'élaboration d'un modèle de décision commune et égalitaire. Les modèles des Six Nations, des Berbères, des Sulawesi ou des Tallensi ont ceci d'intéressant qu'elles cherchent à construire un consensus plutôt qu'à établir une « coercition acceptée⁵ ». Et si le contrat passé entre l'étudiant-e et l'école relève de la seconde option, comme une soumission consentante, « pour son propre bien », à l'expertise-autoritaire de l'établissement, on gagnerait à imaginer ce à quoi pourrait ressembler un établissement d'enseignement supérieur organisé *pour* la liberté de ses acteurs et actrices, pour la discussion autour des objectifs reconnus communs. À quoi ressemblerait une école qui aurait réellement décentralisé le pouvoir ?

Tant que son pouvoir reste centralisé, l'école, comme l'État avec ses sujets, est incapable d'émanciper ses étudiant-es. Elle ne peut leur offrir l'autodétermination car celle-ci, précisément, suppose la décentralisation du pouvoir décisionnaire. Or, la libération et l'autodétermination des étudiant-es ne devraient-elles pas représenter le principal objectif de tout projet éducatif ? Comme le rappellent les pédagogies critiques [Freire, 2021 ; Charbonnier, 2015 ; De Cock et Pereira, 2019], l'émancipation ne peut être qu'un objectif bilatéral. Apprenant-es et enseignant-es doivent s'émanciper *mutuellement* – l'émancipation par un tiers garantissant la reconduction d'une forme de domination. C'est pourquoi Freire oppose la conception « bancaire » à la conception « problématisatrice » de l'enseignement : la première ne permet qu'une transmission unilatérale de contenu, réaffirmant ainsi les rapports de domination ; la seconde, quant à elle, par le dialogue et la collaboration, permet aux dominés de s'affranchir en conscientisant le rapport de force.

Plutôt que d'opposer État et démocratie, il faut opposer gouvernement et autodétermination. Le gouvernement exerce une autorité illégitime dans le cas d'une dictature, légi-

timée dans le cas d'une démocratie. Les modalités varient mais le principe est identique : on impose la marche à suivre. L'autodétermination, en revanche, suppose de disposer de son potentiel et de définir collectivement des dispositions permettant son expression. Les individus ne se gouvernent pas les uns les autres mais s'engagent et renforcent mutuellement leur autonomie. Si l'école forme des étudiant-es pour leur permettre de s'autodéterminer (et comment pourrait-elle justifier un autre objectif ?) elle doit renoncer à toute forme de gouvernance. Ainsi, on ne saurait se satisfaire d'un modèle organisationnel qui se limite à donner une voix aux étudiant-es, par le biais d'élections ou de tirages au sort. C'est, sans grande surprise, la première option qui vient à l'esprit quand on demande aux étudiant-es eux-mêmes de réinventer l'organigramme de leur école de façon à obtenir plus de pouvoir – comme nous avons pu le constater lors d'un cours sur le sujet (voir les figures 2 et figures 3). Il faut tout de même souligner qu'un tel dispositif saura mettre en lumière le rapport de force qui structure l'organisation de l'école en permettant aux étudiant-es de l'éprouver plus explicitement, et donc de le conscientiser – quand l'organisation classique entérine la « soumission étudiante » comme une norme qui n'a pas à être remise en cause. Une autre proposition qui nous a été soumise (figure 4) semble contourner cette difficulté en organisant l'école de telle sorte que les étudiant-es puissent choisir leurs projets.



figure 2 : organisme de Strate repensé selon Boyat, Jouanneault et Robert

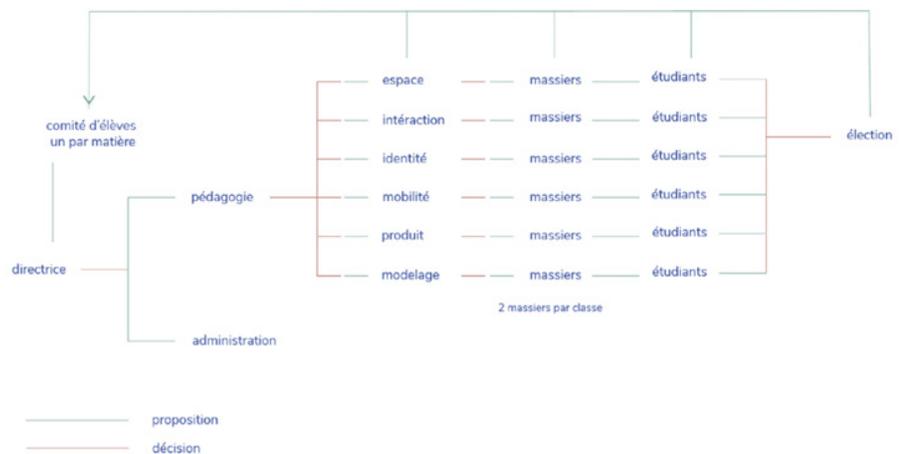


figure 3 : Charlotte LeBarrois, Inès Briand, Lucie de Brouhoven

6. «From democracy to freedom», CrimeInc. : <https://fr.crimethinc.com/2016/04/29/feature-from-democracy-to-freedom>

Une telle conception conserve une teneur consumériste en cela qu'elle fait de l'école un dispositif entièrement dédié au désir étudiant – intervenant-es et personnel encadrant étant au service des projets choisis. Le « commun » ne concerne donc que les groupes d'étudiant-es réunis par projet. De plus, les étudiant-es, en déléguant le cadre formel et l'organisation des projets à l'institution – le modèle de collaboration est fixé une fois pour toutes –, renonce à une partie de leur pouvoir. Cette proposition a tout de même pour avantage de se fonder sur de libres initiatives. Aucune autorité contraignante n'est nécessaire pour assurer l'application des décisions dans un système où les citoyen-nés/étudiant-es agissent en fonction de leur propres projets. Un tel point de départ, couplé à une approche résolument inclusive, pourrait faire un projet d'organisation émancipateur. De fait, on se rapproche de plus en plus d'une conception anarchiste de l'organisation : aucune exclusion ou domination, décentralisation complète des structures de pouvoir et des processus de décision et des notions de légitimité .

6

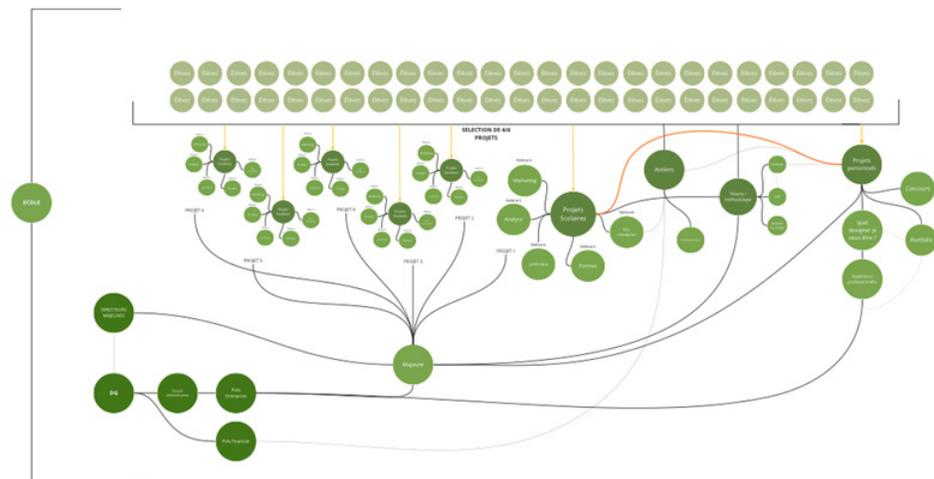


Figure 4 : Armelle Girardon, Maxime Etienne, Héroïse Nicolas

L'approche anarchiste a pour avantage de déplacer la perspective : plutôt que de viser une manière de gouverner totalement participative, on tente de rendre impossible toute forme de règle. C'est une question de légitimité et de priorité : faut-il concevoir des institutions idéales auxquelles nous accorderons toute autorité ou faut-il maximiser la liberté des individus – rendant ainsi caduque l'institution, puisque celle-ci sera subordonnée à la liberté ? Les institutions sont-elles plus légitimes que les projets qu'elles doivent nous aider à mener ? Il est tentant de voir dans le design – et dans l'école de design en particulier – une « occasion anarchiste ». La question que pose l'engagement anarchiste est en effet aisément répliquable dans notre contexte : l'institution scolaire est-elle plus légitime que l'émancipation individuelle et collective à laquelle les étudiant-es aspirent ? L'urgence écologique et l'incompétence des gouvernements des démocraties représentatives n'appellent-elles pas une réinvention politique que l'école devrait servir ? L'échec du système dominant et la responsabilité que se reconnaît le design, à la fois comme héritier du monde industriel et comme porteur d'une mission humaniste visant l'amélioration de l'habitabilité du monde, n'impliquent-ils pas un affranchissement du modèle institutionnel ?

De fait, le design porte une philosophie politique. Parce qu'il assume une dimension holistique, questionnant le sens de l'usage au sein d'un contexte élargi [Berger, 2014 ; Berger et Pain, 2017]. Parce que le design ne se limite pas à une approche solutionniste mais s'interroge sur sa capacité à identifier et construire les problèmes [Buchanan, 1992]. Parce que ce regard transversal conduit le design à s'interroger sur sa légitimité voire sur la nécessité même de son intervention [Papanek, 2021]. Aussi, comme on peut le voir par ailleurs dans le secteur du design de service public [EDNA, 2014], parce qu'il arrive que les designers contredisent la commande si l'enquête de terrain révèle que l'objectif initialement identifié implique plus de problèmes qu'il ne propose d'en résoudre. Plus largement, la revendication d'une approche « *human-centered* » met en avant une certaine conception du politique, du rapport à l'autre, aux autres et à la responsabilité [Tonkinwise, 2013 ; Fry, 2011]. Les compétences du designer mises en valeur deviennent de plus en plus « politiques », comme le révèle l'image du designer facilitateur [Minder et Heidemann Lassen, 2018], passeur ou médiateur, individu interface, harmonisant des expertises et des langages qui, sans lui, ne sauraient se rencontrer favorablement. C'est un idéal d'horizontalité et de collaboration qui fait du design un métier politiquement singulier.

C'est pourquoi nous pensons que le design porte, en son sein, des aspirations anarchistes, et pourquoi l'institution scolaire dans son ensemble doit laisser place à ce double principe d'horizontalité et de décentralisation. L'école dont nous avons besoin aujourd'hui, l'école véritablement libre est une *école de design* qui n'est ni une école de design ni une école *de* design. Ce n'est pas une école de design : ce n'est pas un lieu où l'on enseigne le métier de designer, où l'on forme celles et ceux qui, en concevant objets et services, se situeraient – fût-ce malgré eux – du côté des décideurs. Ce n'est pas une école de design : ce n'est ni le lieu où l'on défend une certaine conception du design ni une institution scolaire modelée par une approche design. C'est une école de design : un espace multiple de projets collaboratifs et inclusifs visant à améliorer l'habitabilité du monde, pour tout le monde. Tout le monde construit le *brief*, tout le monde conçoit la méthode, tout le monde expérimente le prototype. Une approche co-design totalement transversale. C'est ce que nous avons essayé de modéliser en annexe (voir la figure 5). Le cadre fictif qui soutient notre projet d'école suppose – pour le moment ! – un État démocratique en soutien. Un État assurant l'absolue gratuité de toute forme d'éducation, peu importe le temps, et offrant même aux étudiant-es une rémunération tout au long de celles-ci. Ajoutons à notre société fictive une politique économique véritablement sociale où une fiscalité « agressive » assure une réelle redistribution des richesses et permet une situation de plein emploi. Un tel cadre pourrait, semble-t-il, libérer les étudiant-es – et donc les écoles – de la pression à la professionnalisation. Du côté des étudiant-es, le moment des études pourrait effectivement incarner un temps « pour soi » ; du côté des écoles, celles-ci n'auraient plus besoin de se « vendre » continuellement, de faire valoir leur diplôme comme une marque se positionne sur un marché.

Au cœur de l'organisation, on trouve les minorités que nos institutions démocratiques délaissent continuellement. L'école devient un accès au pouvoir pour celles et ceux qui généralement n'en n'ont pas. En périphérie : les « partenaires écologiques », ce qu'il faut entendre au sens propre – celles et ceux qui sont dores et déjà des acteurs décisifs du vivre-ensemble, qui ont, par leur positionnement social, un certain pouvoir – et au sens figuré – qui s'engagent pour l'environnement. On multiplie les lieux de rencontres et de travail pour se connaître, s'ouvrir à l'influence de l'autre, reconnaître des préoccupations communes, pour que les projets se réalisent *in situ*, là où ils seront opérant, pour que celles et ceux qui en ont besoin y participent – c'est une manière de multiplier les sites où sont prises les décisions ainsi que les formes de légitimité. Cette décentralisation

favorise également la différence, la diversité des points de vue, des approches, des sensibilités. Ces lieux de travail rassemblent les étudiant·es, les enseignant·e.s, le personnel administratif et logistique de l'école, les concerné·es... Tout le monde participe aux projets qui font la raison d'être de l'établissement.

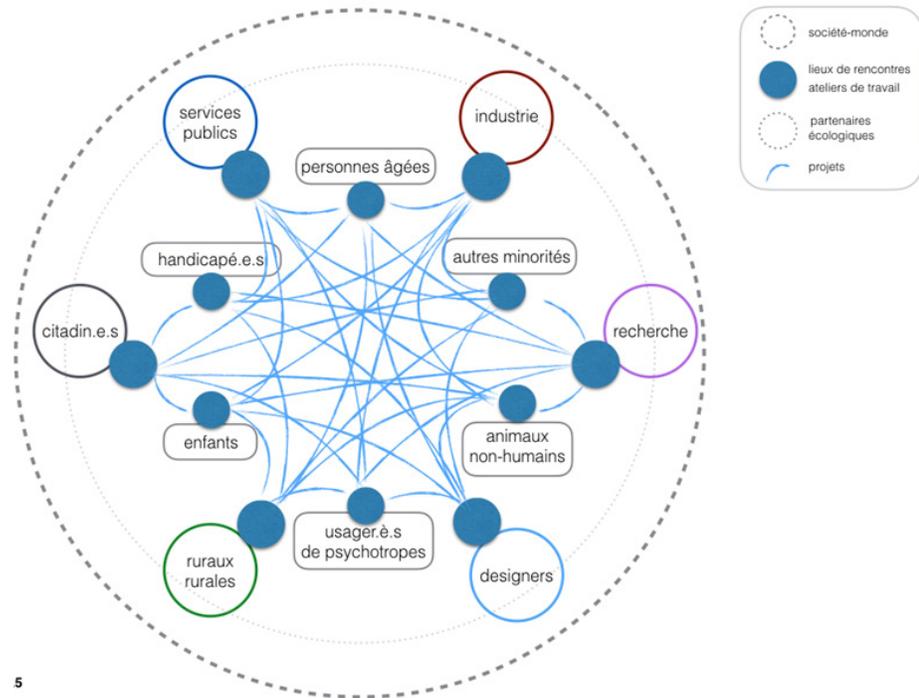


figure 5

La décentralisation permet l'autonomie, à l'échelle individuelle, d'un groupe, d'un quartier... En l'occurrence, c'est le projet lui-même qui définit la zone autonome. Les individus nourrissent une relation d'interdépendance qui n'est pas aliénante dans la mesure où elle est précisément fondée sur des intérêts communs. On se forme, on apprend sur l'autre, de l'autre, on participe à bâtir un monde plus viable... L'école n'a donc plus de statut institutionnel : elle réalise sa pleine fonction politique de *rendre possible* l'émancipation individuelle et collective. L'organisation met l'école au service de celles et ceux qui s'en emparent.

Une telle proposition se confronte à un risque bien précis. Ainsi formulée par Jo [Freeman, 1970] à la suite de expérimentations anarcho-féministes en Amérique du Nord, la « tyrannie de l'horizontalité » ou de l'absence de structure renvoie à des difficultés concrètes qui menacent l'accessibilité de cet idéal égalitaire. Sans structure formelle, ce sont les structures informelles qui s'imposent et, partant, reconduisent des mécaniques oppressives : parce que les plus aisé·es, les plus confiant·es prendront le *lead*, parce que des groupes d'ami·es s'imposeront naturellement et que ces réseaux de communication informels sont fondamentalement élitistes... Autrement dit, parce que l'absence de règles formelles génère un flou qui mène – malgré les bonnes intentions des un·es et des autres – à la domination des plus forts. Une organisation qui refuserait toute formalisation confinerait au « laissez-faire » libéral, entérinant la domination des chanceux. Le défi du modèle organisationnel est donc de produire des règles suffisamment explicites et

flexibles pour limiter à la fois les « oppressions naturelles » et la coercition institutionnalisée. Faut-il en passer par un tirage au sort ? Faut-il encadrer les concertations par le vote ? Chaque projet doit donc commencer par la clarification des rôles, des règles et de la distribution du pouvoir. La transparence et l'explicitation des *process* est un élément clef d'une organisation émancipatrice. Chaque projet peut inventer sa propre logique organisationnelle, fonction des besoins, difficultés, objectifs... dans la mesure où le cadre d'action et la communication sont fondamentalement transparentes. À l'intérieur de chaque micro-modèle fera-t-on attention à ménager régulièrement des moments de parole où l'organisation et les objectifs pourront être discutés tout au long du projet.

Conclusion

Il faut reconnaître qu'un tel projet part d'un diagnostic radical : celui de l'échec d'un système. Il s'agit de considérer le modèle politique dominant comme défaillant. Il s'agit, ensuite, de prendre conscience que ce modèle s'incarne dans des pratiques concrètes, dans des organisations et des institutions. Notre culture politique ne s'arrête pas aux ministères, parlements, palais de justice... On la retrouve dans les entreprises, les associations, les universités, les écoles... On la retrouve dans nos manières de travailler, de collaborer, d'apprendre, de faire projet. Il s'agit, enfin – et c'est sans doute là que notre proposition se radicalise encore davantage –, de croire qu'un avenir souhaitable (habitable dans des conditions décentes et juste socialement) n'est possible que si l'on vise un « changement de paradigme ». Il nous semble indispensable de renverser le *statu quo* si l'on entend sérieusement s'attaquer aux crises sociales et écologiques. C'est un constat que partagent certain-es designers [Khovanskaya *et coll.*, 2018] : on ne peut plus se permettre de designer « pour le monde tel qu'il est ». Il faut concevoir avant tout en fonction de ce qui « cause » le monde – donc designer *contre* le système dominant en tant qu'il est cause d'inégalités, d'oppressions, en tant qu'il met la planète en danger.

Ici, nous tentons le pari suivant : nous croyons que ce qui détermine essentiellement le *statu quo* et en explique la faillite tient à deux dimensions – la centralisation du pouvoir et la verticalité des organisations. Aussi avons-nous voulu nous inspirer des pratiques mêmes du design pour imaginer une « école post-démocratique ». Ce qu'on pourrait aussi qualifier de « démocratie réalisée hors des institutions » : un ensemble de liens, comme autant de projets, réunissant les concerné-es et celles et ceux qui se sentent concerné-es parce qu'ils ont compris que leur avenir, que leur monde est indissociable de celui d'autrui – considérant que les plus démunies sont ceux qui ont le plus à nous apprendre sur ce qu'il faut transformer. Vouloir designer *contre* le système dominant fait émerger une question délicate : devons-nous nous contenter de cet ébranlement ou devons-nous viser un monde « en particulier » ? Plutôt que de choisir l'un des termes de l'alternative, plutôt que d'identifier *un* monde à bâtir nous croyons qu'il faut permettre à celles et ceux qui l'habitent de former de multiples éco-systèmes – solidaires entre eux. Nous faisons le pari que la menace de l'effondrement écologique peut faire émerger cette prise de conscience : parce que nous partageons le monde, nos intérêts sont communs.

Bibliographie

AYRAL, S. [2011]. *La fabrique des garçons, Sanction et genre au collège*. Paris : PUF.

BAKOUNINE, M., « Dieu et l'État », in Guérin, D. [2012]. *Ni dieu ni maître*. Paris : éd. La découverte.

BALBASTRE, G., KERGOAT, Y. [2012]. *Les nouveaux chiens de garde*. Film. JEM productions.

BEAUBOIS, V. [2019]. *La zone obscure du design*, Thèse de doctorat en philosophie soutenue à l'Université Paris Nanterre sous la direction de Anne Sauvagnargues.

BERGER, E. [2014]. « La démarche design, entre projet et expérience. Une poïétique qui hybride penser et faire ». *Communication & Organisation*, 46.

BERGER, E. & PAIN, F. [2017]. *Expérience Design*. Actes du séminaire de StrateResearch 2015-16. Sèvres : Strate École de Design.

BERTHIAUME, D. et al [2011]. « L'évaluation des enseignements par les étudiants. Une stratégie de soutien au développement pédagogique des enseignants ? » *Recherche & Formation*, 67.

BOURDIEU, P. et PASSERON, J-C., [1970], *La reproduction. Elements pour une théorie du système d'enseignement*. Paris : Ed. de Minuit.

BUCHANAN, R. [1992]. « Wicked Problems in design thinking ». *Design Issues*, vol. 8, n°2.

COLLINGWOOD, R.G. [1942]. *The New Leviathan*. Oxford : Oxford Univ. Press.

Crimelnc. [2016]. « From democracy to freedom ». Consulté le 28/04/22. <https://fr.crimethinc.com/2016/04/29/feature-from-democracy-to-freedom>

Ecole de design Nantes Atlantique. [2014]. *Design de service public en collectivité locale, le passage à l'acte*, Documentation Française.

DE COCK, L. & PEREIRA, I. [dir.]. [2019]. *Les Pédagogies critiques*. Marseille : Agone/Fondation Copernic, « Contre-feux ».

DE COCK, L. [2012] « Un siècle d'enseignement du « fait colonial » dans le secondaire de 1902 à nos jours » in *Histoire@Politique*, 18

DELEUZE, G. et GUATTARI, F. [1980]. *Mille Plateaux*. Paris : Éditions de Minuit.

FREEMAN, J. [1972]. « The tyranny of structurelessness ». *The Second Wave* vol. 2.

GÉRALDINE, A. [2012]. *L'orientation scolaire. Héritages sociaux et jugements professoraux*. Paris : PUF.

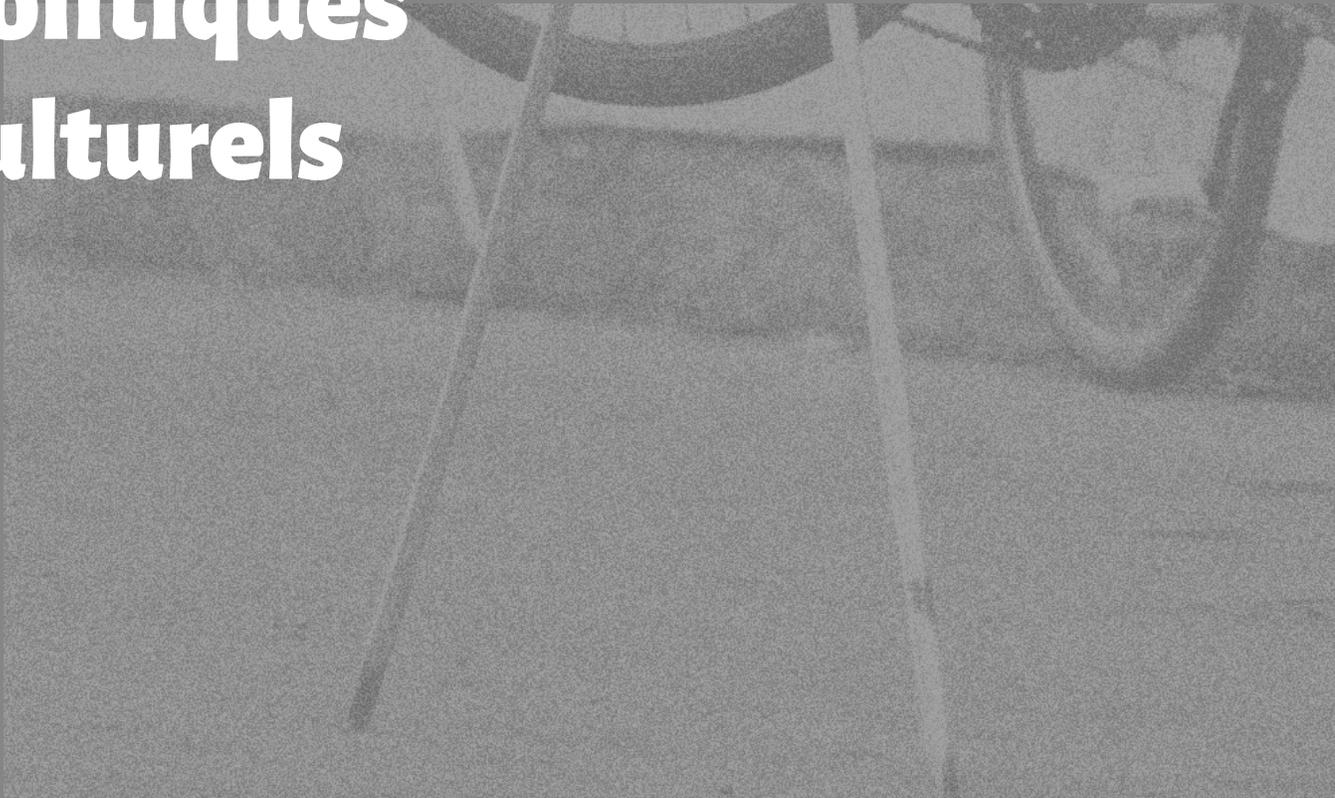
GRAEBER, D. [2004]. *Fragments of an Anarchist Anthology*, Chicago : Prickly Paradigm Press.

GRUNBER, G. [2019] « Les "gilets jaunes" et la crise de la démocratie représentative ». *Le Débat*, n° 204.

- HOBBS, T. [2000]. *Léviathan*. Paris: Gallimard.
- KHOVANSKAYA, V., DOMBROWSKI, L., HARMON, E., KORN, M., LIGHT, A., STEWART, M., VOIDA, A. [2018]. « Designing against the status quo », *Interactions*, XXV.2
- LOCKE, J. [1994]. *Le second traité du gouvernement*. Paris : PUF.
- LABORDE, P. [2022]. « L'école horizontale. Essai de pédagogie critique du design pour une émancipation mutuelle des acteurs de l'école ». *Sciences du design*, 15.
- LAVAL, C., VERGNE, F., CLÉMENT, P., DREUX, G. [2011]. *La nouvelle école capitaliste*. Paris : éd. La Découverte.
- Laval, C., Vergne, F. [2021]. *Éducation démocratique. La révolution scolaire à venir*. Paris : éd. La Découverte.
- LEMOINE, G. [2014]. « Employabilité et insertion professionnelle des diplômés de l'enseignement supérieur : quelques pistes d'actions terrain ». Intervention au Colloque international sur l'Employabilité et l'Innovation dans les Universités du Maghreb.
- MALET, J-B. [2018]. « Le système Pierre Rabhi ». *Le Monde Diplomatique*, 773.
- MÉNY, Y. [2019]. *Imparfaites démocraties*. Paris : Presse de Sciences-Po.
- MICHAELA, M., pour l'Institut international de l'UNESCO pour la planification de l'éducation, « Assurance qualité interne: améliorer la qualité et l'employabilité des diplômés du supérieur », UNESCO-doc. Consulté le 28/04/22 : <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000367775>
- MILSTEIN, C. [2010]. *Anarchism and its aspirations*. Chico : Ak Press and the IAS.
- MINDER, B., Heidelmann Lassen, A. [2018]. « The Designer as Facilitator of Multidisciplinary Innovation Projects », *The Design Journal*.
- MONTALBO, A. [2020]. « Industrial activities and primary schooling in early nineteenth-century France. » *Cliometrica* 14, 325-365.
- OAKESHOTT, M. [1975]. *On Human Conduct*. Oxford : Oxford Univ. Press.
- OBRENOVIC, Z. [2015]. « Design as Political Activity ». *Interactions*, XXII.6
- PAULY, I. & REBOURS, C. [2016]. *L'expérience. Le nouveau moteur de l'entreprise*. Paris : Diatino.
- PINE, J. & GILMORE, J. [2011]. *The Experience Economy*. Cambridge : Havard Business Press.
- RANCIÈRE, J. [2000]. *Le partage du sensible*. Paris : La Fabrique.
- RANCIERE, J. [2005]. *La haine de la démocratie*. Paris : La Fabrique.
- ROUSSEAU, J.-J. [2011]. *Du contrat social*. Paris : Flammarion.
- SAINT MARTIN [de], M., Gheorghiu, M. D., [dir.] [1997]. *Les écoles de gestion et la formation des élites*, Paris : MSH.
- TONKINWISE, C. [2013]. « Against Becoming Unsustainable by Human-Centered Design ».
- WILLIAMS, W. E. [2007]. « Democracy or Republic », Foundation for Economic Education. Consulté le 28/04/22. <https://fee.org/articles/democracy-or-republic/>

[session 3]

Services et politiques culturels



Potentiel de la co-conception sur le processus de l'innovation de l'action publique: Cas de la maison des services administratifs de Sousse en Tunisie

Khouloud Fakhreddine

Doctorante, Institut supérieur des Beaux Arts de Sousse,
Tunisie

Salma Chaabouni

Maître assistante, Institut supérieur des Arts et Métiers de Sfax,
Tunisie

Cet article analyse les effets de la co-conception sur le processus d'innovation de l'action publique, à partir de l'exemple de la maison des services administratifs de Sousse en Tunisie. Il souligne que la participation des usagers dans la démarche de transformation de cette administration mutualisée des services publics, assure une complémentarité entre l'expérience vécue des usagers, les outils de génération d'informations, l'expertise des parties prenantes, la créativité collective et la qualité des solutions. Cet article conclut que les effets induits de la participation des usagers pendant la démarche de transformation se sont enrichis et se sont complétés tout en aboutissant à l'optimisation du fonctionnement de la maison des services administratifs de Sousse.

Introduction

L'organisation des services publics en Tunisie a subi une transformation guidée par l'évolution des besoins. Cette évolution a donné lieu à une nouvelle entité de l'offre des services publics connue sous l'appellation de la maison des services administratifs. Ce nouveau concept rassemble sous un même toit une diversité des services publics. Le regroupement vise à innover le fonctionnement de l'administration publique en Tunisie en offrant aux usagers des services publics plus rapides, flexibles et accessibles. Néanmoins cette nouvelle entité administrative dans sa programmation actuelle n'a toujours pas réussi à offrir un service public de qualité de manière à répondre aux attentes des usagers. En parallèle le concept de la maison des services administratifs est entrain de se généraliser dans le territoire tunisien. Pour cette raison, il est important de repenser le mode fonctionnel de la maison des services administratifs pour qu'elle réponde aux revendications et aux besoins réels des usagers. Afin de parvenir à un fonctionnement efficace de la maison des services administratifs, nous nous sommes intéressés à l'étude de cas de la maison des services administratifs de Sousse. Cette étude a pour objectif de proposer une restructuration durable de la maison des services administratifs de Sousse qui peut former une référence pour organiser le mode de fonctionnement de ce nouveau concept de l'administration publique.

Dans les démarches de transformation de l'administration publique, plusieurs recherches pointent la nécessité de la participation des usagers pour réussir l'amélioration des services publics [Espagno-Abadie et Peneranda, 2018 ; Bason, 2014 ; Scherer, 2015]. De ce fait le design est invoqué comme un accompagnateur de la modernisation de l'administration publique pour que les nouvelles solutions soient adaptées aux revendications et aux attentes des usagers [Coblence et Pallez ,2015 ; Coblence et Vivant, 2017 ; Bason, 2010]. Dans cette perspective, la co-conception est une démarche importante dans l'innovation de l'administration publique dont la participation des usagers constitue un élément crucial pour co-concevoir de nouvelles solutions pertinentes et efficaces. En se basant sur toutes ces recherches, cet article examine l'impact de la méthodologie de la co-conception sur la conduite de l'action publique et les effets qui en découlent à partir de l'analyse de la démarche de transformation de la maison des services administratifs de Sousse. Cet article étudie la façon dont la participation des usagers, sollicités par plusieurs outils d'implication, a affecté l'action publique et a provoqué l'adaptation du mode fonctionnel de la maison des services administratifs de Sousse à leurs besoins.

Le texte de l'article est organisé de la façon suivant : dans la section 1, nous présentons les enjeux du design dans l'action publique afin de dégager l'apport de la participation des usagers dans la mise en œuvre de nouvelles solutions pertinentes. Dans la section 2, nous expliquons les effets induits de la participation des usagers sur la transformation de la maison des services administratifs de Sousse. Nous concluons par l'apport de la co-conception dans l'accompagnement du processus de l'innovation de la maison des services administratifs de Sousse.

La participation des usagers : un moyen d'innovation de l'administration publique

Face à l'évolution de la société, l'action publique a cherché de nouveaux moyens en vue de se transformer. Dans cette perspective « Le design appliqué à l'action publique (...) apparaît aujourd'hui comme une discipline de choix pour favoriser l'innovation » [Delahais, Gouache et Vincent, 2019, p.84]. Le design est recherché pour renouveler les méthodes classiques de la conception de l'action publique. Il est considéré comme un moyen qui assure la prolifération de nouvelles modalités de conception en vue de repenser le fonctionnement de l'administration publique et de développer de nouvelles formes d'innovation. Dans ce cadre « la démarche de design est appliquée à la conception de politiques publiques dans l'optique de mettre l'utilisateur au centre et d'impliquer l'ensemble des parties prenantes pour co-concevoir les solutions les plus adaptées » [Martin, 2021, p.61]. L'innovation publique par le design s'appuie sur la participation active des usagers dans la transformation de l'administration publique. Les usagers deviennent des acteurs de réforme de l'action publique qui participent à la co-conception de nouvelles solutions. De cette façon la participation des usagers engendre une réappropriation collaborative du fonctionnement de l'administration publique. Par conséquent « la conduite de processus participatifs favoriserait la co-construction de l'action publique, facilitant son appropriation et acceptation par ses bénéficiaires » [Boisseuil, 2018, p.58]. La participation des usagers provoque l'adaptation du fonctionnement de l'administration publique à leurs besoins et à leurs revendications. Dans cette perspective la participation des usagers favorise non seulement l'amélioration de la qualité des services publics, mais le fonctionnement de l'administration publique d'une manière globale. Ainsi la participation des usagers dans la démarche de réforme de l'action publique est un vecteur d'innovation concrète.

Apports de la participation des usagers dans la transformation de la maison des services administratifs de Sousse

Cet article s'appuie sur des données issues d'une recherche doctorale, menée au sein de la maison des services administratifs de Sousse (Tunisie). Le travail de recherche a appliqué la méthodologie de la co-conception pour réajuster le fonctionnement de cette administration publique aux besoins des usagers. Cette démarche participative d'innovation publique transforme « certains des principes canoniques de l'action publique » [Coblence, Pallez, 2015, p.97] en s'appuyant sur l'immersion sur terrain, la compréhension de l'expérience vécue des usagers et la valorisation de leur « prise de parole » [Boisseuil, 2018, p.58] afin de co-concevoir des solutions appropriées à leurs besoins.

Dans ce cadre la participation des usagers a amélioré à la fois le processus de transformation et les résultats [Blomkamp, 2018]. L'enjeu de cet article est de montrer l'impact de la participation des usagers sur la démarche de transformation de la maison des services administratifs de Sousse et les effets qui en résultent.

Participation des usagers comme une opportunité pour définir les besoins

L'étude de la maison des services administratifs de Sousse a commencé par une immersion sur terrain. Pour collecter des données, nous avons utilisé en premier lieu l'observation participante [Bianquis-Gaser, 2009] combinée avec la cartographie comportementale [Legendre et Depeau, 2003]. La participation passive des usagers comme des sujets d'observation nous a permis d'étudier la maison des services administratifs de Sousse selon une analyse à double niveau : usages et usagers. Dans ce cadre la participation passive des usagers a engendré une compréhension contextualisée de cette administration mutualisée des services publics. Elle nous a amené à explorer la relation entre les caractéristiques environnementales et organisationnelles de la maison des services administratifs de Sousse et les usages qui s'y produisent. La contextualisation nous a permis ainsi de repérer les facteurs qui contraignent et soutiennent les usages des usagers. Néanmoins la participation passive des usagers n'a pas fourni toutes les informations nécessaires pour comprendre leur relation avec cette administration mutualisée des services publics, elle s'est limitée aux usages observés sur terrain. Cependant, cette participation passive des usagers a été cruciale pour amorcer une discussion avec eux dans le sens où les notes sur le carnet de terrain ont servi comme une base pour préparer les questions de l'entretien semi-directif. En deuxième lieu, nous avons fait participer les usagers dans le cadre des entretiens semi-directifs pour « atteindre le sens » [Petit, 2010, p.16] que les usagers attribuent à leur relation avec la maison des services admi-

nistratifs de Sousse. La participation des usagers à travers le discours nous a permis de recueillir des informations non obtenues par les outils de l'observation participante et la cartographie comportementale.

Dans ce contexte la participation des usagers par l'entretien semi-directif a fait ressortir leurs perceptions émotionnelles, fonctionnelles et sensorielles. La participation des usagers a fait donner une masse d'informations riches. Ces données ont subi un traitement thématique pour dégager les thèmes qui décrivent l'état des lieux de la maison des services administratifs de Sousse. Sur la base de ces thèmes nous avons fait participer les usagers par le biais d'un questionnaire. La participation des usagers a permis de valider et d'invalidier les hypothèses obtenues par les outils d'investigation précédentes. Ainsi, le traitement statistique des données nous a permis de comprendre les facteurs qui agissent à l'encontre de la satisfaction des usagers et de cadrer leurs attentes et leurs besoins. Par voie de conséquence la participation des usagers pendant l'enquête sur terrain a conduit à la prise de conscience des caractéristiques de la maison des services administratifs de Sousse à optimiser et les pistes d'action pour résoudre les problèmes tels que l'accessibilité de la maison des services administratifs de Sousse, la rapidité des services publics, etc.

La participation des usagers : un facteur de développement de nouvelles solutions pertinentes

La participation des usagers pendant l'enquête sur terrain a abouti à une mise en problème et une compréhension de la situation de la maison des services administratifs de Sousse. Cependant la participation des usagers au niveau de l'enquête sur terrain seulement n'a pas permis de transformer la maison des services administratifs de Sousse. De ce fait, nous avons fait participer les usagers dans le cadre d'un atelier de co-conception afin de mener une proposition collaborative de nouvelles solutions. L'atelier de co-conception a rassemblé une équipe pluridisciplinaire qui a été composée par trois usagers, deux agents publics, un architecte, un designer produit, un designer d'espace et un manager.

De la mise en débat à l'élaboration d'un programme de fonctionnement : imaginer, concerter et solutionner

Le rassemblement d'une équipe pluridisciplinaire a créé un « débat public » [Mazeaud, Sa Vilas Boas et Berthomé, 2012, p.13]. Pendant les échanges entre les usagers, les agents publics et les parties prenantes, les problèmes de la maison des services administratifs de Sousse et leurs solutions possibles ont été mises en débat. En se mettant à la place des usagers de cette administration mutualisée des services publics, chaque membre de l'équipe conceptuelle selon son domaine d'expertise a discuté les problèmes identifiés et a généré des idées innovantes. De cette façon l'interaction communicationnelle entre toute l'équipe a permis d'envisager les différents avis et points de vue. Dans ce cadre, les échanges ont favorisé la coopération entre les usagers, les agents publics et les parties prenantes pour confronter les besoins et le mode fonctionnel actuel. La concer-

tation entre l'équipe de conception a participé ainsi à clarifier et à reformuler les enjeux du fonctionnement performant de la maison des services administratifs de Sousse et d'anticiper d'autres problèmes futurs. En conséquence tous les membres de l'atelier, par le biais de leurs savoirs et leurs compétences, ont apporté des enrichissements sur la démarche de transformation de la maison des services administratifs de Sousse en développant un nombre important de propositions innovantes qui répondent aux besoins des usagers.

Le rapprochement entre les usagers et l'agent : vers la mise en place d'échanges constructifs

La mise en débat entre les usagers, les agents publics et les parties prenantes sur les problèmes de la maison des services administratifs de Sousse a mis en évidence des interactions communicationnelles entre eux, des différences au niveau des avis, mais elle a aussi des effets sur « les rapports de force » [Mazeaud, 2012, p.64] entre eux. Les échanges ont permis aux usagers et aux agents de cette administration mutualisée des services publics de se connaître et de partager les informations. Dans ce cadre l'interaction communicationnelle entre les usagers et les agents publics a favorisé le renforcement de leur relation en revigorant la confiance et en instaurant la coopération entre eux. Ainsi le rapprochement entre les usagers et les agents publics a transformé les rapports en mettant en place des échanges constructifs.

Proposition consensuelle de nouvelles solutions

La participation des usagers a eu aussi un effet sur les décisions. L'atelier de co-conception a valorisé l'expertise des usagers en tant qu'« experts du quotidien » [Wagner, 2015, p.52]. La prise de parole des usagers de la maison des services administratifs de Sousse a eu un impact sur le contenu du programme de la transformation de cette administration publique. Dans ce cadre la participation des usagers a eu une incidence prépondérante sur la validation de nouvelles solutions. La discussion continue entre l'équipe conceptuelle a abouti à un compromis ou un rejet de certains nouveaux usages à intégrer dans la maison des services administratifs. Finalement l'atelier de co-conception a été clôturé avec un consensus sur les nouvelles solutions qui apporteront une amélioration au niveau du fonctionnement de cette administration mutualisée des services publics. De cette façon, la participation des usagers, des agents publics et des experts de différents domaines a établi une complémentarité entre l'expérience réelle de l'utilisateur, leurs usages, l'intelligence collective, la compétence et l'expertise de chaque membre de l'équipe conceptuelle et les outils de générations d'informations et d'idées. L'intelligence collective a favorisé ainsi la proposition d'une transformation du fonctionnement de la maison des services administratifs de Sousse à travers la proposition de solutions efficaces et pertinentes qui répondent au contexte de cette administration publique.

La participation des usagers à l'évaluation : entre discussion de l'efficacité des propositions et fixation de nouvelles solutions

La participation des usagers à l'évaluation des propositions issues de l'atelier de co-conception a permis de discuter l'efficacité des propositions. Le retour des usagers a constitué un indicateur important de la qualité des propositions. La participation des usagers a conduit par conséquent à la fixation des solutions les plus pertinentes à intégrer dans le fonctionnement de la maison des services administratifs. Ces solutions renvoient à des thématiques multiples : l'amélioration de l'organisation de la relation de service, l'orientation de l'utilisateur, l'accompagnement de l'utilisateur pour accroître son autonomie au niveau de l'usage de nouvelles technologies, la qualité de l'accueil, l'accessibilité des services publics et de l'espace à tous les usagers, la gestion des flux d'utilisateurs et le temps d'attente.

Conclusion

La participation des usagers dans la démarche d'innovation de la maison des services administratifs de Sousse a permis de comprendre la façon dont la co-conception peut affecter la conduite de l'action publique. Cette étude a montré que la démarche de co-conception a accompagné les usagers et les parties prenantes dans le processus de co-innovation de la maison des services administratifs de Sousse. Par conséquent cette démarche a provoqué des effets concrets sur la transformation de cette administration mutualisée des services publics. D'une part, la co-conception a facilité la dynamique d'apprentissage social à travers le cadrage des besoins et des attentes, la rencontre entre les usagers, les agents publics et les parties prenantes, l'échange d'expertises et l'évaluation des solutions et, d'autre part, elle a abouti à la proposition des solutions pertinentes et efficaces qui assurent la restructuration de cette administration mutualisée des services publics, mais elle a engendré aussi le développement d'un modèle du concept de la maison des services administratifs en Tunisie.

Bibliographie

BASON Christian, 2010, *Leading public sector innovation: Co-creating for a better society*, Oxford University Press.

BASON Christian, 2014, « Design attitude as an innovation catalyst » in Christopher Ansell et Jacob (dir.), *Public Innovation through Collaboration and Design*, Abingdon, Routledge : 209-228.

BIANQUIS-GASSER Isabelle, 2009, « Observation participante (technique de l') », in Alex Mucchielli (dir.), *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines*, 3ème édition, Paris, Armand Colin : 165-173.

BLOMKAMP Emma, 2018, « The promise of co-design for public policy », *Australian Journal of public administration*, vol.77, n°4 : 729-743.

BOISSEUIL Clément, 2018, « Ce que la participation fait à l'action publique », *Gouvernement et action publique*, vol. 7, n°1 : 57-84.

COBLENCE Emmanuel et PALLEZ Frédérique, 2015, « Nouvelles formes d'innovation publique : L'administration saisie par le design », *Revue française de gestion*, vol. 41, n°251 : 97-114.

COBLENCE Emmanuel et VIVANT Elsa, 2017, « Le design est-il soluble dans l'administration ? Trois trajectoires d'institutionnalisation de l'innovation publique », *Sciences du Design*, vol.5, n°1 : 52-68.

DELAHAIS Thomas et GOUACHE Christophe et VINCENT Stéphane, 2019, « Le design de l'action publique : vers une hybridation entre culture design et culture de l'évaluation », *Sciences du Design*, vol.10, n°2: 83-89.

ESPAGNO-ABADIE Delphine et PENERANDA Adrien, 2018, *Fonction(s) publique(s) : Le défi du changement*, Presses de l'EHESP.

LEGENDRE Alain et DEPEAU Sandrine, 2003, « La cartographie comportementale : une approche spatiale du comportement », in Gabriel Moser et Karine Weiss (dir.), *Espaces de vie, aspects de la relation homme-environnement*, Paris, Armand Colin : 267-299.

MARTIN Alice, 2021, « Impulser et accompagner la collaboration dans la conception des politiques publiques: le regard des agents publics sur la démarche de design », *Sciences du Design*, vol. 13, n°1 : 60-71.

MAZEAUD Alice, 2012, « L'instrumentation participative de l'action publique : logiques et effets. Une approche comparée des dispositifs participatifs conduits par la région Poitou-Charentes », *Participations*, vol.2, n°1 : 53-77.

Design des politiques culturelles et pratiques du patrimoine locale en Tunisie

Sana Tamzini

Maitre-Assistante à l'École Supérieure des Sciences et Technologies du Design de Tunis. Présidente Fonds FANAK Pour la mobilité des artistes et des opérateurs culturels. Artiste et Commissaire d'exposition.

Anis Semlali

Professeur associé, Université Américaine Ras Al Khaima, Émirats. Maître de conférences à l'École Supérieure des Sciences et Technologies du Design à Tunis.

Cet article mettra en avant une recherche-action participative que nous avons conçu et pilotée avec l'ensemble des acteurs dans l'écosystème culturel lors de la révolution tunisienne 2011. Ces projets avaient pour objectifs de proposer des solutions aux difficultés éprouvées par le pouvoir public central lorsqu'il s'agissait d'inclure la population dans la prise de décision pour la sauvegarde, la valorisation et la réhabilitation de son patrimoine. L'enjeu premier est d'étudier et analyser le rôle que pourrait jouer le design dans l'élaboration et la mise en œuvre des politiques culturelles de l'État tunisien comme moyen pour sensibiliser/responsabiliser les différents acteurs à l'égard de leur patrimoine matériel et immatériel local.

Introduction

1. Déclenchement de la révolution tunisienne en 2011.

2. <http://www.jeuneafrique.com/172301/politique/carte-les-mausol-es-tunisiens-en-p-ril/>, consulté le 14-11-201

3. Vial Stéphane, 2015, «Le design», Paris : PUF, p. 5.

4. Manzini, Ezio, 2016, « Design Culture and Dialogic Design », Design Issues, vol. XXXII, n° 1, Hiver, p. 52.

Dans cette période postrévolutionnaire¹ de changement et de transition démocratique que vit la Tunisie les acquis culturels de notre société n'ont jamais été aussi menacés. De la profanation des mausolées², au vol du patrimoine archéologique, le vécu culturel en Tunisie subit des changements radicaux qui peuvent être sérieusement dommageables pour l'héritage culturel mondial si l'on ne réfléchit pas à des actions concrètes pour les éviter. Le patrimoine culturel délaissé et menacé a besoin d'être sauvegardé et revivifié à travers des projets culturels et artistiques ainsi que par une volonté politique et citoyenne. C'est dans ce sens que notre recherche s'inscrit; des projets qui valorisent et mettent en évidence le rôle de l'État avec les citoyens dans le rehaussement, la conservation et l'avancement des sociétés et du patrimoine culturel (matériel et immatériel) de la Tunisie.

Notre recherche part de ce contexte. Une recherche qui tend à démontrer le rôle des politiques culturelles comme moyen de sensibiliser les différents acteurs envers leur patrimoine local et ceci en les intégrant dans la prise de décision. Notre domaine de recherche est le design. Il se propose comme l'explique Alain Findeli non seulement comme une production « d'objet » ou bien comme des « processus » qui renvoie à la démarche méthodologique et/ou épistémologique à emprunter au cours du projet mais aussi comme des théories centrées sur « les acteurs ». C'est ainsi qu'on découvrira au cours de cette recherche comment le champ des objets du design s'est élargi depuis une génération à des produits entièrement dématérialisés tels les services et les politiques publiques³ [Stéphane Vial, 2015]. Nous mettant en avant le design comme approche d'intervention, un processus réflexif susceptible de redéfinir les perspectives actuelles de notre société dans son ensemble comme l'explique le professeur [Ezio Manzini, 2016] :

*« Le design n'est pas seulement une profession, c'est une culture et un mode d'intervention sur la réalité. Ainsi, nous devrions être en mesure de comprendre comment notre action, individuelle et collective, peut influencer sur la réalité dans laquelle nous sommes. En tant que designers, nous devons assumer la responsabilité de la communauté où nous vivons. Il est de notre devoir de ne pas être passifs face aux défis auxquels notre société est confrontée ».*⁴

5. Alain Findeli, 2010, « Recherche en design, in, Lysianne Lécho Hirt (dir), recherche création en design. Modèle pour une pratique expérimentale », Metis Presses, Genève, p.292.

Les mutations socio-économiques, industrielles, politiques et culturelles créent des contextes instables dans lequel le design évolue ; elles amènent le designer à concevoir et à donner du sens à de nouveaux usages dans les champs d'application de la médiation, information, service, interaction, espace, produit, image. Selon le contexte dans lequel le design s'inscrit, il propose de nouvelles approches dans une dimension créative et interroge la compréhension des épistémologies des disciplines scientifiques liées au projet (anthropologie, sociologie, ingénierie, sciences politique, sciences de l'information et de la communication). Le projet sociétal et culturel ne saurait être exclu de ses préoccupations puisque « La finalité du design est d'améliorer ou au moins de maintenir l'habitabilité du monde dans toutes ses dimensions⁵ » [Alain Findeli, 2010]. Ceci nous a poussé à ouvrir une réflexion critique et prospective sur la nature des relations entre les politiques publiques et le design, d'explorer la dimension ontologique et l'enjeu communicationnel de leur mise en relation. Divers terrains et recherches empiriques sont venus étayer cette réflexion en portant l'éclairage non seulement sur des champs professionnels où la pratique de projet comme celle du design sont anciennes et bien établies tels que l'architecture et les arts appliqués, mais également en investissant de nouveaux secteurs d'intervention telle que la communication culturelle. Le dialogue social qui s'instaure entre projet et design dans un contexte culturel pourra ouvrir une nouvelle opportunité pour questionner la manière dont l'individu comme les collectifs cherchent leur place dans le monde et construisent de nouveaux registres de justification de leur action. Ces glissements sémantiques que l'on peut observer dans les discours sur la pratique remettent en jeu les oppositions classiques entre geste singulier et geste collectif, choix personnel et décision partagée, enjeux individuels et bien commun.

Ces constats nous mettent devant une réalité: la rencontre entre le design, en tant qu'action créatrice et génératrice de projets et les politiques publiques du patrimoine est relativement rare. Cela nous mène à une question principale : Le design peut-il répondre aux attentes et besoins d'une population qui ne se reconnaît pas à son patrimoine ? Nous nous interrogeons aussi sur l'apport du design, en tant que discipline de recherche et en tant que méthode de pensée (*thinking*), dans l'élaboration et la mise en place de politiques publiques patrimoniales centrées sur le citoyen.

Méthodologie d'approche

L'état de la recherche a fait apparaître que les approches systémiques mettant le design au centre des politiques culturelles sont peu nombreuses. Néanmoins, les différentes tentatives de modélisation des dispositifs que nous présentons au cours de cette recherche sur différents projets, montrent que, d'une part, la compréhension des pratiques du patrimoine implique un suivi de ces projets dans leurs cycles de conception et de diffusion; et d'autre part, que la signification des projets se concentrent aux points d'articulations et d'interactions qui s'actualisent lors des différentes actions entre le sujet et l'objet. Aussi il existe des références qui traitent de l'intervention d'une variété d'acteurs tels que : le pouvoir public, les experts, les historiens, les architectes, les archéologues, les sociologues sur le patrimoine, autant elles se font rares pour le domaine du design. Cela est valable à une échelle mondiale, mais surtout en Tunisie. Nous avons également remarqué que les interventions sur les biens patrimoniaux en Tunisie s'accompagnent rarement d'un discours sur l'approche, le processus, le faire (*doing*), l'expérimental, l'évaluation explicitant les contraintes, les différentes possibilités et les motifs derrière tel ou tel choix.

Ainsi, le présent travail a tenté de déterminer comment le design pourrait stimuler une conception culturelle collaborative de l'État en mettant en jouant sur les différentes postures de la participation citoyenne dans ces projets. Trois projets ont été sélectionnés :

Projet 1 : *MezmarouNa, Patrimoine architectural en Tunisie : Sauvegarde et mise en valeur* (Région Nord-Ouest, Testour).

Projet 2 : *Le patrimoine comme outil de développement et de démocratie* (Région Centre-Ouest, Sbeitla).

Projet 3 : *Outreach, en transition/La ville comme musée* (La Médina de Tunis).

De manière synthétique, nous avons analysé pour chacun de ces trois cas d'études le positionnement/posture du citoyen dans la conception et la mise en œuvre du projet ; designer pour, avec et par le citoyen :

1. Designer *pour* le citoyen, en privilégiant ses besoins, ses attentes et en améliorant son bien-être ;
2. Designer *avec* le citoyen, en assurant sa liberté de participation à la production et aux décisions ;
3. Designer *par* le citoyen, en étant un acteur principal du projet.

Chaque projet a été décortiqué dans le but de mettre en avant l'interaction entre les contextes, les actions et les acteurs. Nous avons structuré ces expériences selon le positionnement du citoyen dans les actions du projet à savoir : designer *pour*, *avec* et *par* le citoyen. Ces études et ces analyses ont donné naissance à des résultats qui nous ont permis de mesurer pour ensuite évaluer l'implication citoyenne suivant les trois projets. L'étude des projets et de leur composantes (contexte, acteur et action) nous a permis de compléter l'analyse et de tirer des conclusions importantes. D'abord, nous avons pu déduire que la pratique de collaboration entre les acteurs telle que conçue et réalisée par les institutions officielles, se fait selon une approche de cocréation. Ensuite, nous avons mis en évidence que, lorsque les méthodes du design sont utilisées dans la gestion et la conception des projets nous avons pu obtenir des résultats satisfaisants.

Outre l'intérêt pour une conception qui tient compte de bien des niveaux comme un indicateur de *performance* ou de réussite, l'interdisciplinarité du design lui permet de se mettre au centre d'acteurs venant d'horizons différents. Le designer travaille ainsi fluidement avec toutes les parties prenantes, les coordonne et les articule autour du projet.

Projet 1 : Me3marouNa, Patrimoine architectural en Tunisie : Sauvegarde et mise en valeur (Région Nord-Ouest, Testour)

Le nord-ouest tunisien qui dispose d'un riche produit éco-culturel est un terrain favorable à l'émergence d'une offre touristique susceptible d'attirer une clientèle ciblée et de générer des emplois. Les régions choisies pour notre projet répondent aux critères de sélection des sites dits *mineurs* d'après la nomenclature internationale, susceptibles de

servir de champ d'application à une nouvelle stratégie d'intervention sur le patrimoine architectural, à court et à moyen termes. Sachant qu'ils bénéficient de la notoriété d'une région où se dressent les vestiges de la cité antique de Dougga, dont la trame urbaine à valeur universelle a servi de critère pour l'inscription du site sur la liste du patrimoine mondial en 1997. Le nord-ouest tunisien fait partie des régions marginalisées. Ces régions sont abandonnées à leur sort et maintenues à l'écart des grands choix économiques de l'État. L'économie traditionnelle basée sur l'exploitation agricole est un facteur de cloisonnement et de stagnation, voire d'appauvrissement, touchant une catégorie de petits exploitants des zones rurales où sévit le chômage, en particulier chez les jeunes générations. Cette disparité et cet isolement sont accentués par la géographie de lieux qui manquent de voies de communication et de biens d'équipement.

Le projet *MezmarouNa* a été lancé à l'initiative du Goethe-Institut et du Ministère de la Culture dans le cadre du partenariat Tuniso-Allemand pour la transformation. Il s'agissait d'élaborer une expertise conjointe recommandant des mesures à prendre pour sauvegarder le patrimoine architectural tunisien et le destiner à un usage approprié et une utilisation plus orientée à des fins culturelles et éducatives. L'objectif de ce projet est de formuler des recommandations à l'intention des autorités tunisiennes et de proposer des mesures pour la préservation du patrimoine architectural et son utilisation à des fins culturelles et éducatives. Il placera les mesures de restauration, déjà réalisées ou en cours de réalisation, dans le cadre plus large de la conservation du patrimoine architectural tunisien et complètera ainsi les restaurations de sites archéologiques déjà engagées. *MezmarouNa* a été co-construit avec la participation de 24 experts tunisiens et 12 experts allemands (archéologues, architectes, urbanistes, représentants des ministères de la culture et du tourisme, artistes, élus locaux, universitaires, historiens et historiens de l'art).

Designer pour le citoyen

Le démarrage du projet a eu lieu à Tunis en novembre 2012, comme indiqué sur la chronologie du projet (voir figure 1). Le projet a été étalé sur 13 phases, chacune d'elles est matérialisée par une action précise dans le temps et dans l'espace et avec des parties prenantes spécifiques à l'objectif de l'action. Ce qui nous intéresse précisément en détaillant le déroulement du projet dans sa globalité, ce sont 3 composantes : l'évolution et la mutation du projet en cours de sa co-construction, l'accroissement du nombre des parties prenantes et les actions établies.

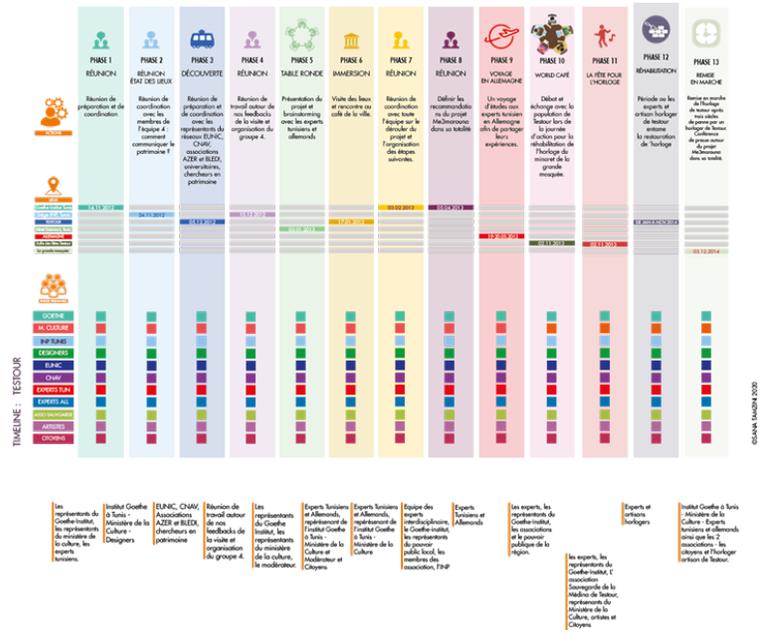


Figure 1 : Chronologie du projet MejmarouNa : les contextes, les parties prenantes et les actions

Pour des raisons pratiques et afin de rationaliser la taille du projet, l'action a été limitée au Nord-Ouest et plus particulièrement le patrimoine architectural de Thignica (Aïn-Tounga), de Musti (El-Krib) et de la ville historique de Testour. Nous sommes partis du terrain à travers des visites que nous avons effectuées sur les sites et une série d'entretiens directs et indirects avec les habitants, les associations et les services gouvernementaux de l'INP qui travaillent sur les sites et dans les régions étudiées. Nous avons trouvé que la situation actuelle du patrimoine tunisien et son rapport avec son environnement présente une bipolarité qui traduit une relation à la fois conflictuelle et froide. Dans le cas du site de Musti comme celui de, Aïn Tounga, nous avons constaté que les sites sont livrés à eux-mêmes et sont délaissés et coupés du village. Les populations locales demeurent insensibles aux valeurs éducatives et culturelles de leur patrimoine ainsi qu'au potentiel économique qu'il pourra représenter. Plus que ces deux derniers sites, l'exemple de Testour confirme bien cette évaluation. En effet, la question est beaucoup plus compliquée et profonde, vu que le phénomène de la détérioration du legs andalou a touché tous les lieux et à tous les niveaux. Les efforts de la société civile et de l'Association de Sauvegarde de la Médina de Testour (ASMT) restent insuffisants devant un fléau incessant de défiguration du paysage urbain. L'absence d'une stratégie de protection du patrimoine andalou augmente le risque de sa détérioration et le met en péril. Des solutions alternatives qui prennent en considération les besoins immédiats de la population sont d'une urgence majeure.

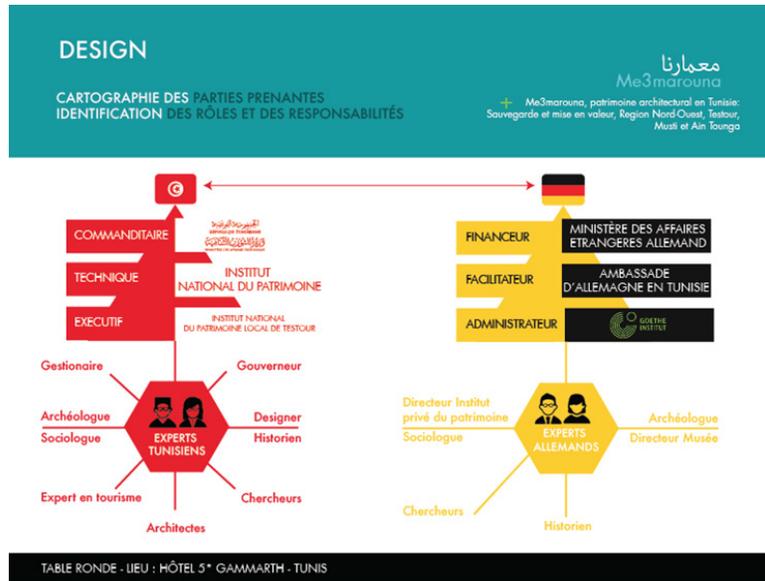


Figure 2 : Dispositif cartographie des parties prenantes, identification des rôles et des responsabilités. © SANA TAMZINI 2020

En effet, l'étude des trois sites a fait ressortir une grande marginalisation du patrimoine archéologique, et à un degré moindre, historique, auprès des populations locales. Ces dernières ont du mal à s'approprier cet héritage et à s'y identifier, ce qui a amplifié cette fissure et a conduit progressivement à un état de rupture malgré cette cohabitation forcée. Dans une grande proportion, ces populations perçoivent cet héritage comme un corps étranger gisant sur la terre de leurs ancêtres ou/et comme synonyme de malédiction limitant et contraignant leur champ d'action dans leur propre terre. D'autre part, l'organisme en charge de la gestion de ce patrimoine, l'Institut National du Patrimoine (INP), adopte une approche décontextualisée et très centralisée visant à gérer les problèmes plutôt qu'à les anticiper. Le manque de moyens conjugué à un cadre juridique contradictoire, très contraignant et rigide complexifie la relation entre les populations locales et les institutions publiques. Au lieu de communiquer d'une manière engageante et bienveillante, l'INP adopte une approche descendante (*top-down*), et non-réactive (voir figure 3). Cette attitude a amplifié le désintéressement des populations locales envers leur patrimoine et les a poussés à l'exclure et à le marginaliser.

Designer avec le citoyen

6. La détérioration du centre historique de Testour est due à plusieurs raisons mais particulièrement à l'absence d'un outil juridique de gestion approprié.

Vu la complexité et les multiples actions entreprises dans le cadre du projet *Me3marou-Na*, nous allons limiter notre analyse aux actions entreprises pour la région de Testour.⁶ Dans le cadre de ce projet, le dispositif du *World-café* a été sélectionné par les experts tuniso-allemands afin de mettre en avant l'interaction citoyenne dans la prise de décision. L'inclusion du citoyen au cœur du processus du projet a facilité aux autres parties prenantes non seulement le déroulé de l'événement mais aussi une assurance pour la réussite de ce projet.



TESTOUR. Le World café du 2 novembre 2013.
Débats avec la population de Testour lors de la journée
d'actions pour la réhabilitation de l'horloge du minaret
de la Grande mosquée.



Figure 4: Déroulement du débat avec les citoyens de Testour © Goethe-Institut Tunisie

Nous avons utilisé la méthode *World Café* pour explorer les questions suivantes :

1. Comment voulez-vous voir Testour ?
2. Qu'est-ce qu'il faut faire pour arriver à cela?

Les questions ont été identifiées non seulement pour générer des idées mais aussi pour se projeter dans un futur plausible et désirable en se débarrassant des freins et des barrières.

C'est un regard vers le futur qui contribuera à nourrir le processus et de provoquer des idées réalisables. Le droit à la participation était ouvert à tous les habitants de Testour. Chaque habitant de Testour pouvait participer librement sans contraintes et à titre volontaire. Les participants n'ont pas été préparés à l'avance et les questions ont été communiquées au début de l'événement. Nous avons identifié et invité les participants sélectionnés à jouer le rôle de hôte/facilitateur. Nous avons décidé que ce dernier devait être un expert national, local ou un membre de la société civile. Chaque table a un hôte qui reste à sa table pendant tout l'exercice. Le rôle de l'hôte est d'accueillir les participants à la table, de donner un aperçu de la question à discuter et de résumer les idées clés partagées par les précédents invités à la table. Le *World Café* sur le projet *Mezmarouna* s'est déroulé suivant les étapes suivantes:

Nous avons organisé plusieurs tours de conversation sur la même question dans le but de pousser le citoyen à les voir et à les imaginer sous plusieurs angles. Cette approche a permis de donner aux participants la possibilité de discuter de la même question plus d'une fois avec différentes personnes,

Nous avons écrit les questions de discussion, une par page, sur le tableau de conférence. À chaque table, nous avons mis à la disposition de l'hôte/facilitateur plusieurs grandes feuilles de papier de boucherie et des marqueurs ou des crayons de couleurs multiples,

Nous avons prévu à l'avant de la salle un grand tableau à feuilles mobiles et des marqueurs de plusieurs couleurs,

À la fin de l'exercice, l'hôte était responsable de partager un résumé des points de discussion de sa table.

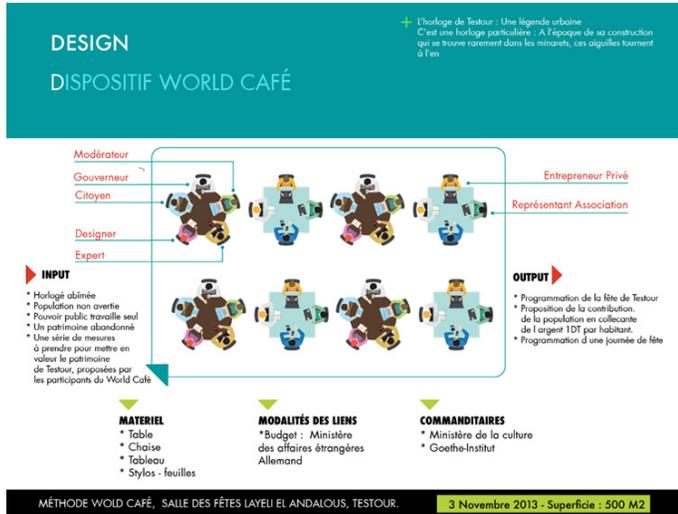


Figure 5 : Dispositif Action : Méthode wold-café, salle des fêtes Layeli El Andalou, Testour © SANA TAMZINI 2020.

Designer *par* les citoyens : initiative citoyenne de réhabilitation de l'horloge

À la suite du dispositif wold-café, le choix de la restauration de l'horloge de la grande mosquée située au centre-ville historique de Testour a émané d'une volonté citoyenne et de l'Association du Sauvegarde de la Médina de Testour (ASMT). Une action participative auprès de la communauté, des citoyens et des amis de Testour a permis de démarrer la collecte des fonds nécessaires pour la réhabilitation de l'horloge. La collecte d'argent a été organisée le 3 novembre 2013 à la salle des fêtes communautaire à Testour. Cette action s'inscrit dans la tendance de l'économie solidaire en Tunisie à une période où le financement participatif n'était pas institutionnalisé (on a attendu 2020 pour l'ARP vote pour une loi pour le financement participatif). De ce fait, nous avons retenu que les initiatives citoyennes, contrairement aux initiatives menées par l'État, ont cette capacité de « pirater » le système et de faire preuve d'un bricolage collectif et d'une intelligence

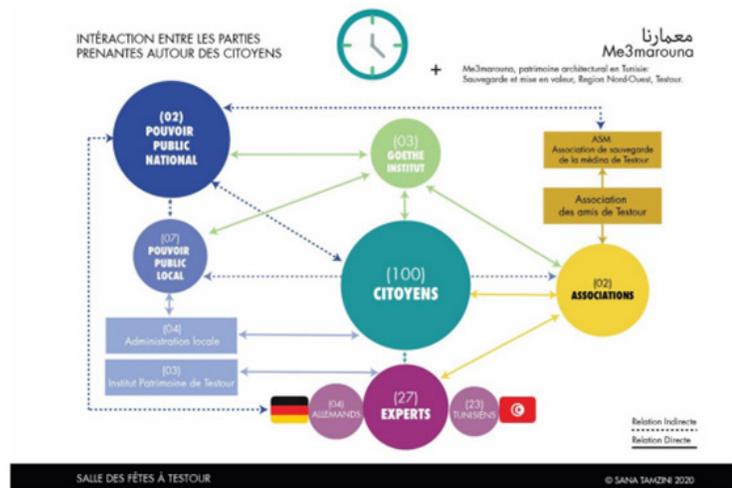


Figure 6 : Dispositif interactions entre les parties prenantes autour des citoyens de Testour © SANA TAMZINI 2020

L'horloge de Testour constitue un exemple unique dans le monde musulman et elle fait la fierté des habitants de cette ville. Les aiguilles de cette horloge andalouse ont la particularité de tourner dans le sens anti-horaire et ses chiffres sont tous orientés vers le centre. De ce fait le chiffre 6 se lit 9 et le chiffre 9 est couché sur son dos alors que le chiffre 3 est couché sur son ventre.

Avec une action participative et une collecte auprès de la communauté (une somme symbolique de 1D chacun) et des amis de Testour, un montant total de 6.400D a été récolté pour remettre en état l'horloge au minaret de la grande mosquée. L'inauguration de l'horloge a eu lieu en 2014 à Testour, sur la place de la grande mosquée.

Résultats

Les résultats attendus par ce projet ont été en grande partie atteints :

La population, malgré tout, a pu s'approcher de son patrimoine, a été sensibilisée à la valeur de son environnement et de son patrimoine et à la nécessité de les préserver,

Les citoyens ont participé à la prise de décision et au choix de la préservation et la réhabilitation d'un objet patrimonial pour faire preuve de son engagement,

Les responsables du pouvoir public national, local et les associations ont su réagir positivement à toutes les actions lancées par le projet,

Valoriser les lieux historiques et archéologiques dans la perspective d'un développement régional intégré,

L'action menée à Testour a été l'occasion de réfléchir sur l'espace urbain et rural dans le sens d'un approfondissement de l'action démocratique et dans le renforcement de la liberté de co-création et d'expression.

Cette action a réussi malgré toutes les tentatives de faire taire les régions défavorisées. En revanche, pour donner suite aux actions ponctuelles, nous avons été confrontés à plusieurs anomalies telles que :

La fragilité financière et le décalage entre les attentes de la communauté locale et la réalité économique de la région nord-ouest,

La déception de la communauté locale face à l'absence d'autres solutions assurant la durabilité des projets, La synthèse du dispositif de la (figure 7) est une interaction entre les trois dispositifs représentés plus haut.

Notre objectif c'est de démontrer la complexité des interactions entre les parties prenantes, les espaces et les actions. Cette complexité a donné naissance à un nouveau concept dans notre étude à savoir celui de la réappropriation.

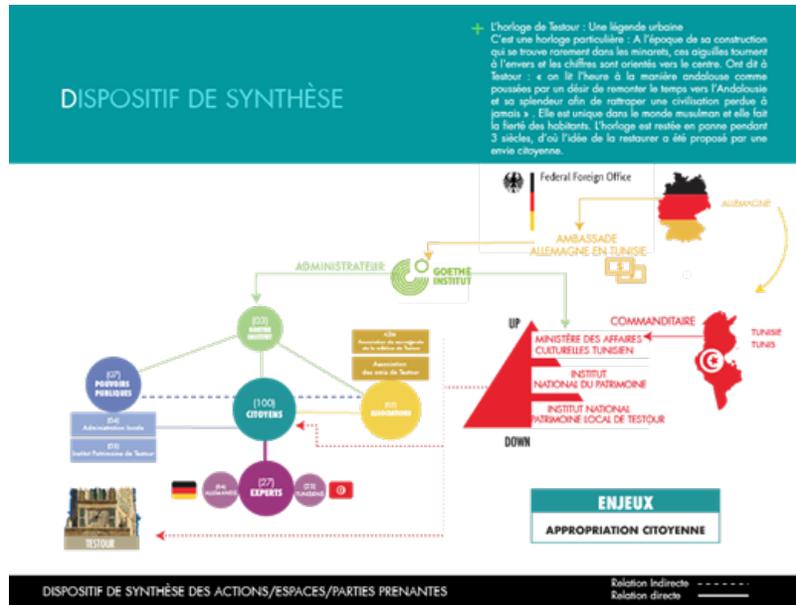


Figure 7: Dispositif de synthèse interactions entre les actions/espaces/parties prenantes.
© SANA TAMZINI

Projet 2 : Le patrimoine comme outil de développement et de démocratie (Région Centre-Ouest, Sbeïtla)

C'est un projet de coopération entre la Délégation Wallonie-Bruxelles-Tunisie, le ministère de la Culture, le ministère de l'Enseignement Supérieur, l'Association Azer pour la Culture à Sbeïtla et avait comme objectif la promotion de la région centre-ouest de la Tunisie pour la réification du patrimoine archéologique à travers l'art et la culture.

La région centre-ouest est une des régions les plus défavorisées en Tunisie de point de vue social, culturel et économique. Malgré la richesse naturelle et patrimoniale de cette région, on y trouve le plus haut taux de pauvreté et de chômage en Tunisie. Dans le cadre de ce projet, nous allons nous concentrer sur la ville de Sbeïtla. Sbeïtla représente le plus vaste héritage archéologique au niveau de sa superficie en Tunisie. Les édifices antiques archéologiques continuent à imposer leur présence au paysage urbain ancien et actuel.

Designer pour le citoyen

L'objectif du projet émane de cette situation : Comment protéger ces biens culturels ? Comment les sauvegarder ? Comment intéresser les populations qui vivent à proximité pour qu'elles prennent elles-mêmes en charge leur patrimoine et qu'elles le mettent en valeur et l'exploitent pour qu'il redevienne source de vie et de développement ? Com-

ment le réveiller de sa torpeur et lui redonner vie en l'impliquant davantage dans les activités des hommes, dans leur quotidien immédiat mais aussi dans leur avenir ? La question principale reste aujourd'hui de savoir comment impliquer cette population, aux revenus très modestes en général, à prendre conscience de la richesse des ressources de son patrimoine et de son territoire, comment faire pour qu'elle puisse se l'approprier, s'en saisir, le respecter, en le mettant en valeur et à en vivre ?

Les échanges d'expérience générés par cette action avaient permis d'explorer des pistes susceptibles d'associer la population locale aux initiatives pouvant amener à une meilleure réappropriation du patrimoine. Cela dit, en avançant dans le projet, la tâche est devenue de plus en plus complexe. Cette complexité n'était pas en relation avec les moyens d'ordre financier ou d'ordre logistique mais plutôt par rapport aux relations entre les acteurs publics, privés, associatifs, les experts, les artistes et la population. Nous avons constaté l'existence de différents types de relation dans la sphère des acteurs publics qui se manifestent essentiellement par une hiérarchie administrative accentuée entre les institutions nationales et locales. Cette hiérarchie accentue la fracture entre le pouvoir central administratif et le travail local sur le terrain. Il y a un dysfonctionnement causé par un manque de collaboration entre les décideurs de l'administration mère et les institutions locales.

L'organisation de ce projet a permis de compléter le débat et de pousser la réflexion théorique vers une valorisation scientifique du site de Sbeitla (voir photo 8). Cette action animée et comparative fut suivie d'une action artistique, qui est venue compléter et conforter la réflexion théorique et donner un nouveau caractère.



Photo 8: Déroulement de l'Atelier *Le patrimoine, outil de développement et de démocratie*
© M. Bekri

Comme indiqué sur la figure 9, le projet a été étalé sur 9 étapes dont chacune est matérialisée par une action précise dans le temps et l'espace et avec des parties prenantes spécifiques à l'objectif de l'action. Ce qui nous intéresse précisément en détaillant la chronologie globale du projet, trois composantes à savoir; la mutation du projet en cours de sa co-construction.

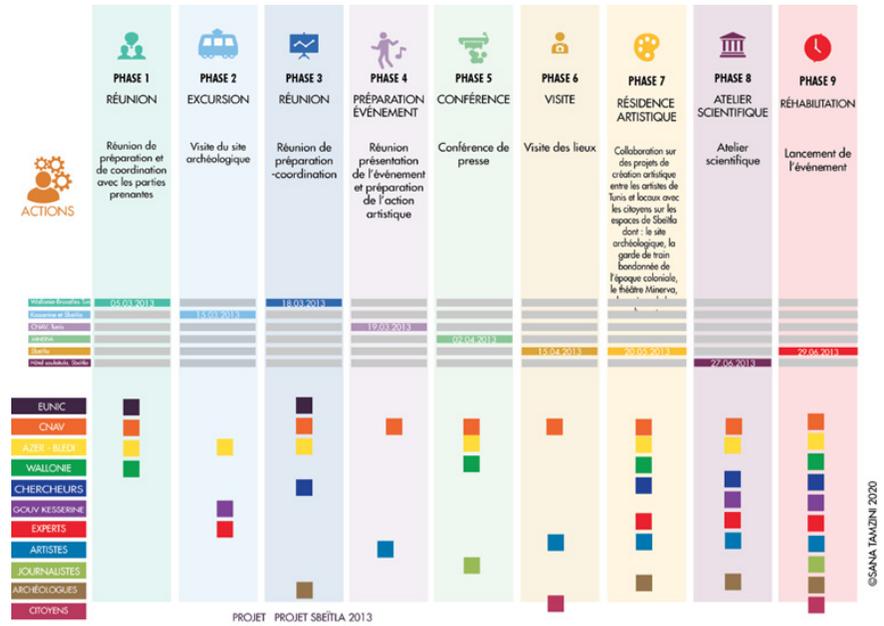


Figure 9: Chronologie du projet *Le patrimoine comme outil de développement et de démocratie*
© SANA TAMZINI

Cette action a vu le jour grâce à un partenariat entre les parties prenantes suivantes : Les acteurs des politiques publiques nationaux et locaux (voir figure 10) :

Le ministère de la Culture ;

Le ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique,
Le ministère du Tourisme ;

Le ministère de l'Emploi et de la Formation Professionnelle et du Développement Régional ;

Le Gouvernorat de Kasserin ;

La Délégation régional du Tourisme de Kasserin ;

Les acteurs des politiques publiques nationaux et locaux ;

La Délégation Wallonie-Bruxelles à Tunis ;

L'Union Européenne ;

Le Pôle EUNIC Tunisie; pendant cette période elle a été en charge par la Délégation Wallonie-Bruxelles à Tunis.

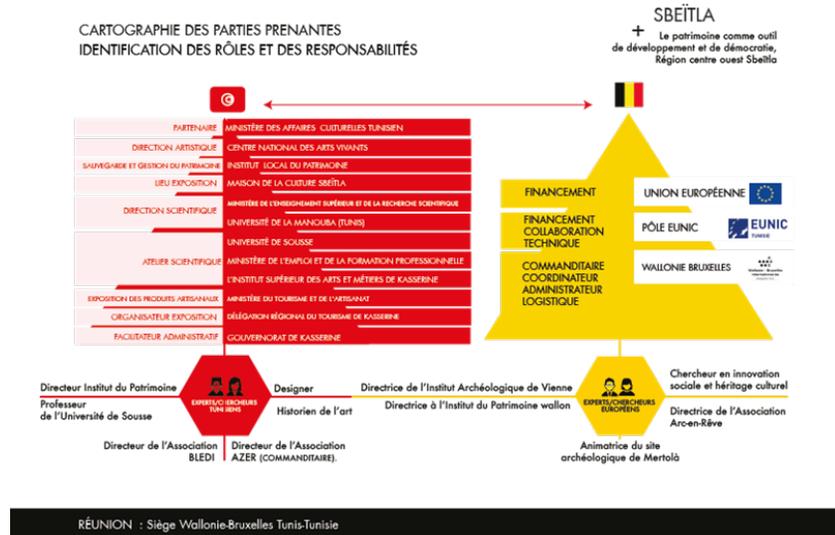


Figure 10: Dispositif de la cartographie des parties prenantes, identification des rôles et des responsabilités, Sbeïtla. © SANA TAMZINI 2020

Designer avec le citoyen

Cet atelier pluridisciplinaire a réuni des acteurs venant de différents milieux (voir figure 10). Les parties prenantes sont réunies lors de l'atelier pour débattre publiquement les thèmes et les questions suivantes :

Comment renouveler le regard porté sur les richesses historiques de la Tunisie? Cela évoque qu'il y a un problème de perception de la population du patrimoine tunisien.

Comment intégrer une approche artistique contemporaine pour une expérience d'usage plus attrayante ?

Comment valoriser les sites archéologiques dans la perspective d'un développement régional intégré et durable ?

Comment valoriser les monuments et les sites auprès des élus, des animateurs associatifs, des responsables de services publics, d'entreprises, d'écoles et d'universités ?

Comment développer des apprentissages spécifiques favorisant l'emploi dans ce secteur ?

Comment sensibiliser les jeunes au patrimoine pour qu'ils se l'approprient ?

Les débats de cet atelier ont permis de mettre en évidence un certain nombre de constats sur la situation du patrimoine, notamment à Sbeïtla, ont confirmée l'urgence de faire du patrimoine un vecteur de développement et de démocratie. Ces débats ont

débouché sur des recommandations que les participants et les acteurs locaux auront pour mission de mettre en œuvre de manière collective :

Rappeler la nécessité d'impliquer la population et l'ensemble des acteurs locaux, dans la protection du patrimoine, sa réhabilitation et sa valorisation ;

Considérer la question du patrimoine sous un angle multisectoriel, devant faire appel aux différentes institutions concernées et selon une approche concertée ;

Promouvoir les partenariats « pouvoirs publics – tissu associatif » dans une perspective d'avancées démocratiques ;

Renforcer les relations responsables, au besoin critiques, entre les autorités et les citoyens, grâce à leurs associations, notamment au niveau municipal ;

Établir un lien entre appropriation du patrimoine et créativité artistique d'aujourd'hui ;

Favoriser la dynamique de décentralisation par le renforcement des capacités des collectivités régionales et locales, notamment dans leur mission de recherche, de gestion et de promotion du patrimoine ;

Refonder la légitimité de l'intervention publique en faveur des sites et renouveler le contrat qui lie les collectivités, les habitants et les pouvoirs publics.

Designer *par* le citoyen

Dans le cadre du projet global, nous avons conçu et réalisé, avec le soutien de tous les acteurs, un évènement artistique de portée nationale qui porte le nom : *La Parade de Sufetula*. La co-conception de l'action de la parade a duré 2 mois : un mois en résidence artistique et un mois entre découverte des lieux, immersion, rencontres avec la population et idéation, ce projet de design découlant des questionnements et considérations exposées précédemment.

L'objectif de cette action artistique est d'aller à la rencontre physique des citoyens en concevant en leur faveur une dynamique autour de leurs biens patrimoniaux et ceci selon la problématique de notre recherche et par là même, de faire connaître notre démarche et de mettre à contribution différents acteurs dans la région.

La participation et l'organisation de brainstorming avec les parties prenantes cibles ont aussi guidé en quelque sorte notre recherche-action, ce qui nous a permis d'identifier le fil conducteur de notre action et de veiller à garder présent à l'esprit le caractère disparate des lieux. La représentation dynamique autour de *La Parade de Sufetula* (voir figure 11) schématise les axes autour desquels a été organisé notre parade. Les flèches constituent les liens entre les parties prenantes qui ont créé une synergie et une dynamique autour de l'action.

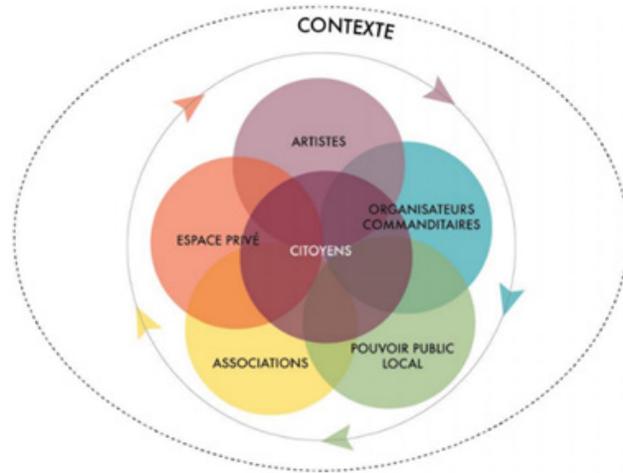


Figure 11: Synergie des parties prenantes autour de *La Parade de Sufetula*
© SANA TAMZINI 2020.

Le processus de co-conception de La parade de Sufetula

Nous avons invité des artistes contemporains de Tunis et d'autres de la région, pour mettre en valeur d'un point de vue artistique la richesse patrimoniale locale de Sbeitla. Les artistes sollicités ont, de leur côté, contribué à revivifier le site antique de Sbeitla et suscité l'intérêt de la population locale. Tout a été utilisé pour créer l'événement. La participation citoyenne lors de la réalisation des projets artistiques des artistes était la plus importante dans leur processus créatif. Notre objectif principal, en créant un temps de résidence pour les artistes, était la co-création des artistes de Tunis avec les artistes locaux pour une production commune en intégrant le citoyen. Nous avons mis à la disposition des artistes le matériel, les espaces d'investigation, d'expérimentation et d'exposition, les autorisations de déplacement sur le site archéologique (où ça été une première en Tunisie de créer une œuvre in situ sur un site archéologique). Nous avons imaginé un parcours dans l'espace public en créant 9 stations (voir figure 12) matérialisé par une œuvre. Le choix du « Tabal » est stratégique; dans notre culture populaire nous fêtons nos réussites et notre joie avec le rythme du tabal et de la zoukra. Un rythme qui avertit et rassemble la foule pour l'inviter à la fête. Ça été notre manière d'attirer les regards des citoyens et de les inviter à nous rejoindre lors de notre parade dans la ville.

La population a réagi en conséquence et positivement. Les artistes contemporains convaincus ont choisi de s'exprimer dans le cadre actuel de l'art spectaculaire déclenchant l'étonnement, l'enchantement et la réflexion des spectateurs sur la mémoire des lieux et l'urgence de les sauvegarder. Il s'agit d'un parcours conçu pour mettre en lumière des pratiques, des lieux et espaces sociaux oubliés et surtout, d'aller vers le citoyen afin qu'il soit inclus dans le processus en tant que citoyen actif



Figure 12: Dispositif de l'action *La parade de Sufaitula*
© SANA TAMZINI 2020

Résultats

Les résultats attendus par cette action ont été en grande partie atteints :

Réfléchir sur l'espace urbain et rural dans le sens d'un approfondissement de l'action démocratique et dans le renforcement de la liberté de création et d'expression. Cette action a eu lieu malgré toutes les tentatives de faire taire les villes ;

La population a pu s'approcher de son patrimoine, a été sensibilisée à la valeur de son environnement et de son patrimoine et à la nécessité de le préserver ;

Les responsables du service public et les entreprises locales, les élèves, les étudiants et les associations ont su réagir positivement à toutes les actions lancées dans le cadre de ce projet ;

Valoriser les lieux historiques et archéologiques dans la perspective d'un développement régional intégré.

En revanche, nous avons été confrontés pour donner suite aux actions ponctuelles à plusieurs anomalies telles que :

Le manque de suivi des actions par la communauté locale ;

La fragilité financière et le décalage entre les attentes de la communauté locale et la réalité économique de la région ;

La déception de la communauté locale face à l'absence d'alternatives, dont la durabilité des projets ;

Les artistes ont attendue en vain, une suite pour développer leur processus créatif et fidéliser un public nouveau ;

La fidélisation des artistes a un nouveau contexte et un nouvel environnement n'a pas réussi ;

Absence de durabilité des projets.

Projet 3 : Outreach, en transition/La ville comme musée (La Médina de Tunis)

Ce projet a vu le jour à la suite d'un premier workshop initié par le Ministère Fédéral des Affaires Européennes et Internationales Autrichien en Autriche. L'idée du présent projet est née à la suite des multiples discussions que nous avons eues au musée de Graz avec des experts culturels du monde arabe. Cela a permis d'un côté de créer des liens entre les organisateurs autrichiens, mais aussi de programmer un deuxième workshop en Tunisie dont l'objet est de repenser la ville en transition vers une ville-musée, d'où l'appellation de ce projet *Outreach, en transition/La ville comme musée* qui s'est finalement déroulé en 2013.

Après la révolution, la démocratisation de la culture a poussé les artistes à investir les espaces publics et à se rapprocher des citoyens afin de mieux appréhender leur réalité matérielle et immatérielle et de créer, ainsi, des œuvres in situ qui cadrent mieux avec ces réalités sociétales. Comment peut-on faire revivre l'héritage (historique, architecturale, orale, etc.) des Médinas dans le monde arabe à travers des actions artistiques? Le workshop-voyage en Autriche nous a permis de voir des exemples réels d'approches participatives publiques qui ont réussi à mettre l'artiste-citoyen au cœur des stratégies et des actions artistiques dans les espaces publics. Nous avons voulu, à travers ce projet, tirer profit de l'expertise et de l'approche innovante des acteurs public autrichiens dans ce domaine et d'en organiser un afin d'inviter les acteurs tunisiens à entreprendre des initiatives d'innovation workshop politique et culturelle dans le but de promouvoir les dynamiques participatives artistiques in-situ et rapprocher l'artiste/citoyen de son territoire.

En Tunisie, les espaces muséaux publics visent à accueillir et à exposer l'héritage et les créations culturels tunisiennes représentant la mémoire collective d'une société ou d'une région particulière. Ces musées sont perçus par les jeunes tunisiens comme étant « un espace appartenant au monde des adultes »⁷[Timbart Noëlle, 2013]. En règle géné-

7. Timbart Noëlle, 2013, « Les adolescents et les musées », *Cahiers de l'action*, vol. 38, n° 1, p. 21-31.

rale, ces jeunes ne considèrent pas le musée comme un endroit qui leur parle et dans lequel ils jouent un rôle actif, et pensent que l'offre et l'expérience ne les intéressent pas et que les sujets proposés sont loin de leurs intérêts et des thématiques qu'ils considèrent attractives.

Designer *pour* le citoyen

8. Olivier Donnat, Denis Cogneau, 1990, « Les Pratiques culturelles des Français 1973-1989 », Paris, La Découverte / La Documentation française.

9. Langeard C, 2015, « Les projets artistiques et culturels de territoire. Sens et enjeux d'un nouvel instrument d'action publique ». Informations sociales, 190(4), p. 64-72.

L'objectif du projet est d'exalter les vertus de l'art comme vecteur de démocratisation culturelle dans un contexte où la politique culturelle gouvernementale est remise en cause par les artistes et la population locale et où l'art et la culture sont perçus comme appartenant aux couches de la population aisée ou instruite⁸, comme cela été décrit par [Donnat et Cogneau, 1990]. Notre démarche inclusive et participative vise à pousser, d'une part les citoyens à prendre conscience de leur singularité et d'autre part les artistes, à les appréhender non pas comme de simples destinataires de leurs œuvres mais comme des acteurs à part entière dans leur processus de création. Il s'agira de « faire avec les habitants » et non plus simplement « pour les publics⁹ » [Langeard, 2015].

Avant le démarrage du projet, nous avons dû clarifier la structure organisationnelle autour de l'approche que nous avons conçue avec la partie autrichienne et ouvrir un tout nouveau dialogue avec l'institution publique sur l'implication des parties prenantes. Pour y parvenir, on a saisi l'occasion de la réunion prévue pour engager cette conversation stimulante entre les deux acteurs publics impliqués dans le projet :

L'attachée culturel à l'ambassade d'Autriche ;

La directrice des relations internationales du Ministère de la culture tunisien.

Pour accomplir le projet nous avons convenu :

Une compréhension commune des objectifs et du déroulement du projet ;

Provoquer des réflexions sur le rôle de chacun dans les différentes phases du projet ;

Suggérer une nouvelle vision commune sur la manière d'aborder les différentes phases du projet ;

Discuter des modalités possibles d'implication des bénéficiaires et des autres parties prenantes les différentes phases du projet.

Cette action pluridisciplinaire a réuni des acteurs venant de différents milieux, à savoir des représentants des pouvoirs publics, des universitaires, des artistes, des critiques d'art, des commissaires d'exposition et des historiens de l'art. Les pays qui ont participé à cette action sont : L'Algérie, le Maroc, la Palestine, la Tunisie, la Syrie, le Liban, l'Égypte et l'Autriche, (Voir figure 15).

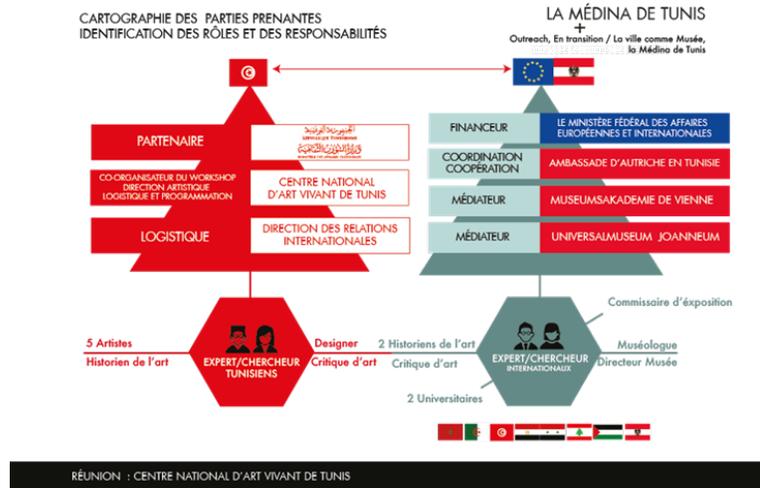


Figure 15 : Cartographie des parties prenantes identification des rôles et des responsabilités, du projet Outreach, en transition (La Medina de Tunis) © SANA TAMZINI 2020.

10. Nous voulons dire par noyau ; les acteurs principaux du projet tels que : le pouvoir public national, les partenaires internationaux, les associations et les experts/chercheurs.

Vue la complexité du projet Outreach, en transition/La ville comme musée, nous avons recadré le projet dans le temps et dans l'espace. Le projet global se compose de deux actions : une action scientifique (l'atelier) et une action artistique (la parade). Il comporte une diversité au niveau des interactions entre les parties prenantes et ceci par actions (voir figure 16). Les actions sont organisées par le même noyau¹⁰ mais à un certain moment dans la chronologie du projet; le noyau s'est divisé afin de se focaliser à chaque fois sur une des actions.

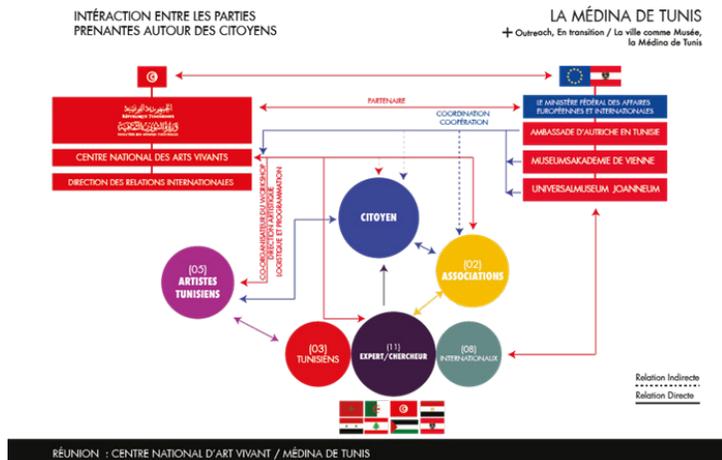


Figure 16 : Cartographie des parties prenantes, des actions et leurs contextes du projet Outreach, en transition (La Medina de Tunis) © SANA TAMZINI 2020.

Designer avec et par le citoyen

11. *Double Diamond* est le nom d'un modèle de processus de conception popularisé par le British Design Council en 2005, et adapté du modèle de divergence-convergence proposé en 1996 par Bela Banathy. Il suggère que le processus de conception devrait comprendre quatre phases : Découvrir Définir Développer Livrer.

12. <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>, consulté le 22/5/2020.

13. <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>, consulté le 13-08-2019.

Afin de parvenir à une finalité plus imaginative et moins conventionnelle, nous avons contourné la manière normée pour résoudre notre problématique en empruntant une approche plus systémique. En effet et comme indiqué plus haut, nous avons conjugué la phase *avec* le citoyen et *par* le citoyen en adoptant l'approche « double diamant »¹¹ pour concevoir les différentes phases d'interactions entre les différentes parties prenantes impliquées dans ce projet.

Cette approche fut développée par le Design Council¹² comme un cadre d'innovation sociale pouvant aider les designers (et les non-designers) à s'attaquer à certains problèmes sociaux, économiques et environnementaux les plus complexes. Ce cadre d'innovation sociale fut utilisé à plusieurs reprises afin de soutenir les acteurs des organisations publiques, privées et du secteur tertiaire pour transformer leurs approches. Le processus « double diamant » (voir figure 17) se présente sous la forme de deux diamants représentant un processus consistant à explorer plus largement ou plus profondément une question (pensée divergente) et à prendre ensuite des mesures ciblées (pensée convergente) en suivant les quatre phases : découvrir, définir, développer et livrer.

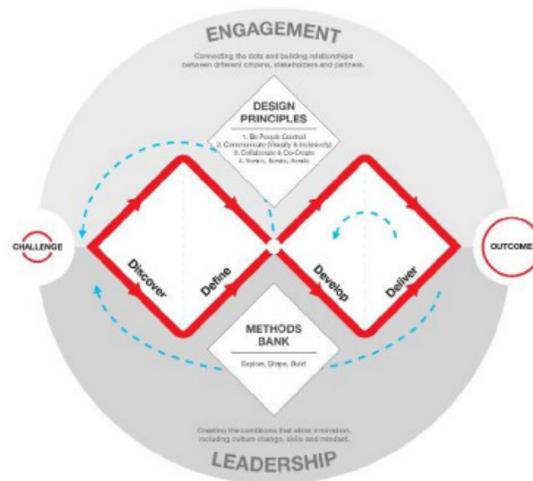


Figure 17 : Cadre d'innovation sociale développé par le Design Council © Design Council

Cette approche nous a aidés à identifier et à cartographier les points de contact et les processus qui doivent se dérouler à travers des visions divergentes et convergentes. La figure 18 démontre l'application de cette approche développée par les 4 phases du projet.



Figure 18 : Le projet Outreach selon le processus « Double Diamant ». © SANA TAMZINI 2020.

La participation des citoyens au cœur des projets artistiques établie par les artistes participants et l'organisation du projet avec les parties prenantes cibles ont aussi guidé en quelque sorte notre recherche-action, ce qui nous a permis d'identifier le fil conducteur de notre projet et de veiller à garder présent à l'esprit le caractère évolutif de la Medina et de ses habitants. La représentation schématise les axes autour desquels a été organisé le workshop. Les flèches constituent les liens entre les parties prenantes qui ont créé une synergie autour du projet dans sa globalité, (voir figure 19).

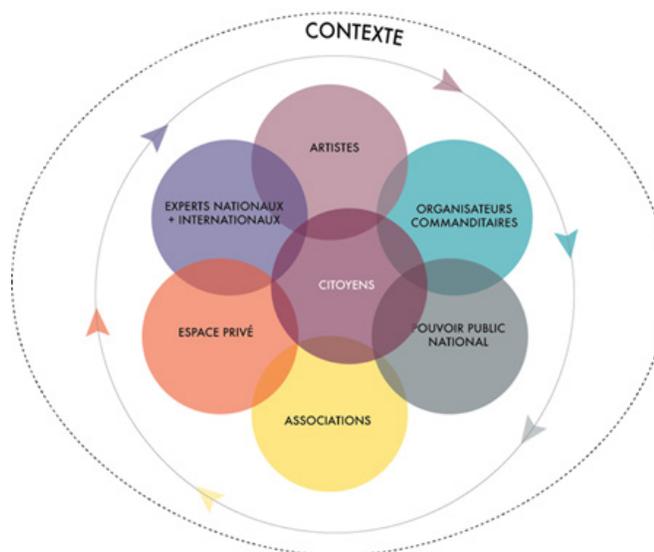


Figure 19: Synergie des parties prenantes autour du « workshop Outreach ». © SANA TAMZINI 2020.

Résultats

Les résultats attendus par ce projet ont été en grande partie atteints :

La population a été réceptive lors des expérimentations des artistes ;

Les responsables du service public, l'association, les experts et les artistes ont interagi positivement à tout le processus du projet ;

La présence des experts internationaux auprès des artistes tunisiens a été l'occasion de réfléchir sur l'espace urbain de la Medina de Tunis dans le sens d'un approfondissement de l'action démocratique et dans le renforcement de la liberté de création et d'expression dans un contexte postrévolutionnaire.

En revanche, nous avons été confrontés, pour donner suite aux actions ponctuelles par plusieurs anomalies telles que :

Le manque de suivi des actions par la communauté locale ;

La déception de la communauté locale par l'absence d'alternatives dont la durabilité des projets ;

Les artistes attendaient une suite pour développer leur processus créatif et fidéliser un nouveau public ;

Absence de durabilité des projets.

14. « Introduction au dossier », *L'Observatoire*, 2012/1 (N° 40), p. 7-12. DOI : 10.3917/lobs.040.0007. URL : <https://www.cairn.info/revue-l-observatoire-2012-1-page-7.htm> 284

15. Ibid

16. Ibid

17. C. Langeard, 2015, « Les projets artistiques et culturels de territoire. Sens et enjeux d'un nouvel instrument d'action publique » *Informations sociales*, 190(4), p. 64-72.

Ce projet a contribué à l'instauration d'une vraie culture de participation citoyenne et à mettre en place une démarche participative entre les artistes, citoyens, acteurs politiques et experts pour explorer d'autres frontières visant à déconstruire les liens existants entre le social et le culturel perçus souvent comme instrumentalisés et imaginaires. Cette déconstruction a donné à l'artiste l'occasion de créer « une passerelle en dépassant la dichotomie entre l'art comme œuvre et l'art comme outil pour interroger la place de chacun, l'inclusion de chacun¹⁴ ». L'artiste dépasse ainsi sa simple fonction de « producteur d'œuvre » pour devenir un acteur « capable de repositionner l'art, dans sa valeur symbolique et sensible, dans le quotidien¹⁵ ».

Le design a participé à la conception de nouveaux protocoles permettant à chacun de changer le regard qu'il portait sur les autres et de percevoir un espoir pour « sortir du malentendu actuel entre porteur de projet (qui propose au nom d'une compétence artistique) et la collectivité publique (qui finance en attendant ou non une contrepartie) pour aller vers une véritable concertation et une définition partagée du bien commun¹⁶ ». Il a permis la territorialisation de l'action publique et la création d'une volonté commune d'une démocratisation de la gouvernance se traduisant par la mise en place de projet et d'actions inclusive et participative et favorisant un appel croissant à la participation des habitants¹⁷ [Langeard, 2015]. Nous avons schématisé la progression des parties prenantes à travers les différentes étapes du projet. On a identifié les points de contact rencontrés. Chacun de ces points de contact peut être segmenté en différents canaux tels que le face à face.

Contrairement aux deux autres projets nous avons remarqué que les actions de ce projet se divisaient seulement selon deux phases :

Designer *pour* le citoyen ;
Designer *avec* et *par* le citoyen.

Croisement des données des projets

18. Dubé, P., Sarrailh, J., Billebaud, C., Grillet, C., Zingraff, V., et Kostecki, I, 2014, « Qu'est-ce qu'un Living Lab? Le livre blanc des Living Labs ». Montréal, Canada: Umwelt, p. 26.

19. Ibid

20. Ibid

Les trois projets ont présenté des initiatives fondées sur une approche de concertation nationale et régionale dans le cadre d'un partenariat public-privé-citoyen. La particularité des approches présentées réside dans le fait qu'ils sont allés au-delà de la concertation en engageant ce type de partenariat dans une dynamique d'expérimentation et où les dispositifs mis en place, ont agi à titre de structure d'intermédiation entre des parties prenantes ayant des intérêts divergents mais des objectifs communs en termes d'innovation. Le chemin parcouru dans le processus de création de ces dispositifs importe alors autant que le résultat obtenu. Ces trois projets ont donc promu un processus de cocréation avec les citoyens dans des conditions réelles et s'appuyant sur un écosystème de partenariats public-privé-citoyen. Les approches et les dispositifs du design ont fourni un cadre d'expérimentation et de médiation neutre entre les parties prenantes impliquées dans ces projets. Nous parlons donc d'un écosystème facilitant « la création d'une véritable dynamique d'échange entre les parties prenantes sous la forme de processus collaboratifs, de méthodologies, de visions, de technologies ou encore de savoirs pour définir et développer ensemble de nouveaux systèmes publics et communautaires, de nouveaux produits et/ou de nouveaux services¹⁸ » [Dubé, Sarrailh, Billebaud, Grillet, Zingraff, and Kostecki, I, 2014].

L'équipe de designer/facilitateurs possède généralement une formation qui lui confère une capacité particulière de vulgarisation du vocabulaire, des concepts et des cultures entre les disciplines pour favoriser la création d'un climat de confiance et de sens commun entre les parties prenantes d'un projet. La notion de contexte réel fut l'un des éléments distinctifs des approches et des dispositifs mis en place dans les trois projets. Ces approches ou dispositifs ont offert la possibilité aux différents acteurs de développer leurs actions dans des environnements réalistes pouvant correspondre aux contextes réels et réaliste des citoyens. La vie quotidienne étant un système ouvert sur le monde où une pluralité d'influences, de contraintes et d'opportunités peuvent se manifester. Ceci a permis d'observer et d'identifier des problèmes qui ne pourraient être reproduits dans un environnement contrôlé et fermé. L'équipe de médiation/facilitation des projets a aussi joué un rôle critique en soutenant la structure de gestion de projet, de facilitation, de collecte de données et d'analyse des activités touchant à la cocréation et à l'expérimentation. Elle relève de compétences atypiques pouvant les guider à pouvoir opérer de façon transdisciplinaire. Cela engage une capacité d'intermédiation et de facilitation pour que le potentiel des différentes parties prenantes puisse se manifester et que la collaboration puisse s'accroître de manière durable. Alors que les initiateurs du projet sont les « experts du contexte¹⁹ » pour lequel est développée l'innovation, les citoyens sont appelés « experts des usages²⁰ » [Dubé, Sarrailh, Billebaud, Grillet, Zingraff et Kostecki, I, 2014].

21. Vial Stéphane et Rinato Yves, 2015, « Le design comme méthode pour les Humanités Numériques », 2DH- Design & Digital Humanities, Unimes, Paris.

L'équipe de médiation/facilitation, pour sa part, se spécialise dans l'intermédiation, la facilitation et l'accompagnement dans les méthodes co-créatives des démarches de recherche, un nouveau rôle émergent en innovation et encore en expansion. On parle ici de « gestion servante », car l'équipe s'emploie à valoriser le savoir-faire et les expertises existantes au sein des parties prenantes. Cette équipe a occupé un rôle central dans le succès des projets et le maintien de l'écosystème de collaboration. On parle de gestion de projet servante pour signifier le caractère facilitateur et médiateur de l'intervention de cette équipe.

Conclusion

22. Zacklad, 2017, « Les sciences de la conception regroupent l'architecture, l'ingénierie, le design, l'art ». Manuel. Design, conception, création : vers une théorie interdisciplinaire du Design, Laboratoire Dicen- IDF EA 7339, (Dispositifs d'Information et de Communication à l'Ère Numérique en Ile de France), Conservatoire National des Arts et Métiers, Paris.

Nous pouvons en déduire à la suite de notre recherche que le design est proposé comme antidote à l'interventionnisme, puisque par essence, cette discipline a une approche qui accorde de l'importance à l'humain pour lequel elle conçoit des projets et qu'elle tente d'impliquer dans l'élaboration de ces derniers à travers des méthodes participatives. En effet, « Il est largement admis aujourd'hui que le design est une activité de conception créative orientée usagers [Norman, 1988] et centrée humain [Krippendorff, 2006]²¹ » [Vial Stéphane et Rinato Yves, 2015]. Cette conception centrée humain « inclut souvent du co-design (...) mais elle recourt également à d'autres approches d'observation et d'enquête qui ne relèvent pas intrinsèquement des savoirs du design²² » [Zacklad, 2017]. De ce fait, les approches centrées-humain caractéristiques du design adopteraient facilement des démarches participatives et inclusives pour les projets de mise en valeur du patrimoine. Elles seraient les plus enclines à accroître les chances d'adoption de ces projets par les utilisateurs (usagers, occupants, visiteurs, etc.) et l'appropriation du patrimoine en question, loin de toute logique verticale et interventionniste. Cette démarche aiderait à passer des politiques centrales, peu populaires et peu viables, aux politiques locales qui ont montré leur capacité à fédérer les usagers, visiteurs comme locaux [Benhamou Française, 2012].

Bibliographie

- BENHAMOU Françoise, 2012, « Économie de la culture », La Découverte, Paris
- COHEN, M. D., J. G. MARCH et J. P. OLSEN, 1979, « People, Problems, Solutions and the Ambiguity of Relevance. » In *Ambiguity and Choice in Organizations*. Bergen: Universitetsforlaget. 24-37.
- DONNAT Olivier, COGNEAU Denis, 1990, « Les Pratiques culturelles des Français 1973-1989 », Paris, La Découverte / La Documentation française.
- DRYZEK, J. S., et B. RIPLEY, 1988, « The Ambitions of Policy Design. » *Policy Stud. Rev.* 7.4.
- DRYZEK, John. 1983. « Don't Toss Coins in Garbage Cans: A Prologue to Policy Design. » *Journal Of Public Policy* 3.4, p. 345-367.
- DUBÉ, P., SARRAILH, J., BILLEBAUD, C., GRILLET, C., ZINGRAFF, V., et KOSTECKI, I, 2014, « Qu'est-ce qu'un Living Lab? Le livre blanc des Living Labs ». Montréal, Canada: Umwelt.
- EIJLANDER, P. 2005. « Possibilities and Constraints in the Use of Self-regulation and Co-Regulation in Legislative Policy: Experiences in the Netherlands – Lessons to be Learned for the EU. »
- FINDELI Alain, 2010, « Recherche en design, in Lysianne Lécho Hirt (dir), recherche création en design. Modèle pour une pratique expérimentale », Metis Presses, Genève.
- FINDELI Alain, 2004, « La recherche-projet, une méthode pour la recherche en design », Swiss Design Network.
- FRANCHINO, Fabio, et Bjorn HOYLAND, 2009, « Journal of Comparative Law 9.1 Legislative Involvement in Parliamentary Systems: Opportunities, Conflict and Institutional Constraints. », *American Political Science Review* 103.4.
- FRECHIN, J.L, 2019, « Le design des choses à l'heure du numérique », France : FYP Éditions.
- HOWLETT, Michael, 2009, « Governance Modes, Policy Regimes and Operational Plans: A Multi-level Nested Model of Policy Instrument Choice and Policy Design. » *Policy Sciences* 42.
- HOWLETT, Michael, M. RAMESH, et Anthony PERL. 2009. *Studying Public Policy: Policy Cycles and Policy Subsystems*. 3rd ed.: Ontario: Oxford UP Canada.
- HUITT, R. K. , 1975, « Political Feasibility. » *Political Science and Public Policy*. Ed. A. Rannay. Chicago: Markham Publishing Co., 1968. 263-276
- INGRAHAM, P. 1987. « Toward More Systematic Considerations of Policy Design. » *Policy Studies Journal*.
- LANGÉARD C., 2015. « Les projets artistiques et culturels de territoire. Sens et enjeux d'un nouvel instrument d'action publique ». *Informations sociales*, 190(4).

MAJONE, G. 1975. « On the Notion of Political Feasibility. » *European Journal of Political Research* 3.

MANZINI, Ezio, 2016, « Design Culture and Dialogic Design », *Design Issues*, vol. XXXII, n° 1, Hiver.

SKODVIN, Tora, Anne Therese GULLBERG, et Stine AAKRE, 2010, « Target-group influence and political feasibility: the case of climate policy design in Europe. » *Journal of European Public Policy*.

STÅHLBRÖST, A., & HOLST, M, 2016, « Botnia Living Lab Handbook », <https://www.ltu.se/research/subjects/information-systems/Botnia-Living-Lab/Handboc-ker?l=en>, consulté le 27-09-2019.

TIMBART, Noëlle, 2013, « Les adolescents et les musées », *Cahiers de l'action*, vol. 38, n° 1.

VERNIÈRES, Michel, 2015, « Le patrimoine : une ressource pour le développement », *Techniques Financières et Développement*, vol. 118, n° 1.

VIAL, Stéphane et RINATO, Yves, 2015, « Le design comme méthode pour les Humanités Numériques », *2DH- Design & Digital Humanities*, Unimes, Paris.

VIAL Stéphane, 2015, « Le design ». Paris : PUF.

WOLFGANG, Schneider, 2015, « Les politiques culturelles allemandes, un état des lieux ». France, édition espaces publics, Presses Universitaires de Provence.

ZACKLAD, 2017, « Les sciences de la conception regroupent l'architecture, l'ingénierie, le design, l'art ». Manuel. Design, conception, création : vers une théorie interdisciplinaire du Design, Laboratoire Dicen- IDF EA 7339, (Dispositifs d'Information et de Communication à l'Ère Numérique en Ile de France), Conservatoire National des Arts et Métiers, Paris.

Webographie

<http://www.jeuneafrique.com/172301/politique/carte-les-mausol-es-tunisiens-en-p-ril/>, consulté le 14-11-201

<https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>, consulté le 22/5/2020.

[ww.circularresourceslab.ch/wp-content/uploads/2018/09/livre-blanc-LL-Umwelt-Final-mai-2014.pdf](http://www.circularresourceslab.ch/wp-content/uploads/2018/09/livre-blanc-LL-Umwelt-Final-mai-2014.pdf), consulté le 27-05-2020.

« Introduction au dossier », L'Observatoire, 2012/1 (N° 40), p. 7-12.
DOI : 10.3917/lobs.040.0007. URL : <https://www.cairn.info/revue-l-observatoire-2012-1-page-7.htm>

[session 4]

Méthodes et techniques de la collaboration



Les leviers et les limites du codesign. Le cas du projet « Moi et Mon Architecte »

Çiğdem Yönder

Designer chercheure qui s'intéresse aux pratiques participatives. Elle mène une recherche doctorale au laboratoire Inter'Act de l'Université de Liège en Belgique.

Yaprak Hamarat

Designer chercheure. Elle détient un Ph.D. en Aménagement de l'Université de Montréal (2019).

Catherine Elsen

Professeure à l'Université de Liège (équipe Inter'Act).

Dans cette communication, nous interrogeons, via le codesign, les relations visibles et moins visibles entre la recherche en design et la pratique du design dans les approches participatives. Dans un premier temps, nous présentons succinctement un cadre théorique composé de quatre clés que peut activer le processus du codesign lorsqu'il s'agit de connaissances. À partir de ce cadre, nous analysons une démarche de codesign mise en place dans le cadre d'une recherche en cours, à savoir le projet « Moi et Mon Architecte ». Ce dernier vise à repenser et renouveler les services architecturaux pour favoriser l'interaction entre les architectes et les « clients-usagers », en particulier dans le contexte de l'architecture résidentielle wallonne et bruxelloise (Belgique).

Aujourd'hui le codesign et les démarches participatives sont presque devenus conditions essentielles d'une pratique « exemplaire » en conception [Design Council, 2007, 2019]. Ces « bonnes » pratiques se construisent autour du processus de conception collective, collaborative ou coopérative [Zamenopoulos et Alexiou, 2018] se définissent comme un des modes spécifiques de co-création en conception [Sanders et Stappers, 2008]. Elles sont motivées par des discours divers, comme la résolution de problèmes complexes [Dorst, 2019], la transformation et l'innovation sociale [Manzini, 2014] l'innovation démocratique [Hippel, 2005], mais aussi davantage de justice sociale en regard des inégalités et des rapports de force par exemple [Costanza-Chock, 2020 ; Del Gaudio *et coll.*, 2020]. Ainsi, le codesign revendique la mise en place d'un processus de conception plus démocratique. Par ailleurs, au sein de la recherche scientifique, le paradigme de la recherche participative ou « engagée » partage des objectifs et des prémices similaires. Ce paradigme valorise la collaboration et les partenariats entre les chercheurs et les participants, les institutions et les communautés concernées, en mettant en valeur des méthodes de recherche elles aussi démocratiques [Ansley et Gaventa, 1997]. De cette manière, la participation en tant que pratique, en recherche en design et en pratique du design convergent dans une volonté démocratique de transformer la société en proposant des solutions concrètes en réponse à divers problèmes, dans une perspective transdisciplinaire [Klein, 2010].

Dans cette communication, nous interrogeons, via le codesign, les relations visibles et moins visibles entre la recherche en design et la pratique du design dans les approches participatives. Dans un premier temps, nous présentons succinctement un cadre théorique composé de quatre clés que peut activer le processus du codesign lorsqu'il s'agit de connaissances, soit: 1) révéler de nouvelles connaissances en lien avec les problématiques de recherche et de conception étudiées; 2) susciter le partage de connaissances scientifiques avec les participants; 3) soutenir la co-analyse de données tant pour la recherche que pour la conception et 4) permettre de repenser l'action de la conception et l'objet de la conception en tant que vecteurs de connaissances. Nous avons développé ce cadre à partir d'une revue de littérature portant sur le codesign [Yönder *et coll.*, à paraître], tout en enrichissant de travaux de recherches complémentaires portant sur la participation et la transdisciplinarité [par ex. Klein, 2010 ; Vaughn et Jacquez, 2020]. À partir de ce cadre, nous analysons une démarche de codesign mise en place dans le cadre d'une recherche en cours, à savoir le projet « Moi et Mon Architecte ». Ce dernier vise à repenser et renouveler les services architecturaux pour favoriser l'interaction entre les architectes et les « clients-usagers », en particulier dans le contexte de l'architecture résidentielle wallonne et bruxelloise (Belgique). Ce projet se déroule en quatre phases,

portant chacune des objectifs spécifiques de codesign : 1) restitution et partage ; 2) idéation et conception ; 3) tests et itérations ; 4) diffusion et implémentation. L'analyse de notre approche et méthodologie, de nos outils, techniques et stratégies permet de rendre visibles la transdisciplinarité de la recherche et de la conception et les liens qui s'établissent (ou non) entre elles.

Les quatre clés du codesign vis-à-vis des connaissances

Le codesign et ses fondements épistémologiques ont été débattus par plusieurs chercheurs [parmi eux, Steen, 2013 ; Storni, 2015 ; Bryan-Kinns *et coll.*, 2022]. Steen, [2013] associe le codesign à l'épistémologie pragmatique et spécifiquement à la pensée de Dewey. Il le définit comme «un processus d'enquête et d'imagination conjoint» [Steen, 2013, p.18], qui selon lui met l'accent sur les pratiques concrètes, les expériences personnelles et les connaissances de chaque personne, l'objectif étant de soutenir chaque individu dans l'amélioration de sa propre situation, par le partenariat et l'autonomie. Storni [2015], en s'appuyant sur la théorie de l'Acteur-Réseau, met également l'accent sur la responsabilité et l'autorité de chaque acteur pour construire et ensuite évaluer le résultat de l'intervention de codesign, visant à améliorer une situation vécue comme problématique au sein de processus collectifs. Ces postures privilégient avant tout la connaissance des acteurs, quels qu'ils soient, et font basculer le profil du designer de « prince du réseau » à « un Prométhée agnostique » [Storni, 2015]. Dans ce contexte, le codesign fait écho à une compréhension épistémologique davantage sociale, dans laquelle les savoirs en design sont sortis du champ privilégié de l'expert et sont plutôt partagés et produits par tous les acteurs réunis dans le cadre de la problématique étudiée. Ces fondements épistémologiques sont également partagés avec la recherche transdisciplinaire et participative, qui toutes deux font « science avec la société ». Cette dernière promeut une approche transformatrice et axée sur les solutions [van Breda et Swilling, 2019], et se décline en recherche-action, recherche par le projet ou encore en recherche interventionniste.

Nous allons maintenant mettre en évidence quatre clés que peut activer le codesign lorsqu'il s'agit de connaissances. À travers ce cadre théorique développé dans une étape antérieure de nos recherches [Yönder *et coll.*, à paraître], nous partageons les réflexions préliminaires extraites du projet « Moi et Mon Architecte » et étudions particulièrement ici la dialectique qui s'établit entre conception et recherche tout au long d'un processus de codesign.

Révéler de nouvelles connaissances en lien avec les problématiques de recherche et de conception

Sans aucun doute, l'une des promesses les plus fortes du codesign est d'affirmer que l'objet final du design sera réalisé conformément aux besoins et volontés des usagers

(entendus ici au sens large). En ce sens, le codesign devient un processus de recherche en tant que tel, au fil duquel des stratégies et méthodes de recherche traditionnelles telles que les entretiens [Hussain et Sanders, 2012], les études de terrain [Taffe et Kelly, 2020] ou encore l'ethnographie [Fuks *et coll.*, 2012] sont fréquemment sollicitées. Cependant, tout en étant sollicitées, ces méthodes de recherche peuvent prendre une nature distincte au fil du processus de codesign, par exemple via la promotion de la participation active et de l'engagement des usagers finaux à travers la collecte de données. Ainsi, des outils, techniques et stratégies complémentaires émergent tels que les sondes [Winschiers-Theophilus *et coll.*, 2012], les balades commentées [Ciolfi et Petrelli, 2015], l'utilisation de dessins [Lowe *et coll.*, 2014], le tri des cartes [Muñoz *et coll.*, 2019], ou encore les installations type « pop-up » [Simeone et Corubolo, 2011].

En outre, la collecte des données associées à l'objet de la conception peut rester le fait d'une démarche menée « individu par individu », mais peut également devenir collective, nourrie par des démarches de type focus groupes ; groupes de discussion [Lofters *et coll.*, 2020], *world cafés* [Löhr *et coll.*, 2020], etc. Des contextes davantage collectifs pour le recueil des données présentent des avantages, tels que la pollinisation croisée des idées et besoins exprimés, la compréhension fine des problèmes prioritaires et cruciaux pour le groupe, le renforcement du dialogue et de la communication entre les acteurs et le partage des suggestions pour tenter de résoudre la problématique étudiée [Löhr *et coll.*, 2020].

Enfin, lorsque le processus de codesign est considéré dans son ensemble, en parallèle de ses activités ponctuelles (type ateliers de codesign successifs), on constate de nouvelles approches méthodologiques. D'une part, de courtes activités à finalité de recherche s'enchaînent à de courtes activités à finalité de conception, et au fil du processus les deux se nourrissent respectivement, permettant de mieux comprendre l'utilisateur et le contexte. D'autre part, on trouve en codesign des exemples uniques de divulgation et de partage d'informations ancrés sur l'acte de « faire » et articulés à des projections en situations futures, aussi bien dans des mécanismes d'idéation, de développement de concepts, de prototypage ou de test. Ceci sera expliqué plus en détail dans la section 1.1.4. ci-dessous.

Susciter le partage de connaissances scientifiques avec les participants

Aujourd'hui, la nécessité de partager la production et surtout la diffusion des connaissances scientifiques avec la société en général, en accord avec ce public et en s'extirpant des seuls groupes d'experts privilégiés, est largement plébiscitée et son application devient de plus en plus répandue [Ross-Hellauer *et coll.*, 2020]. À cet égard, les processus de codesign révèlent des possibilités et des applications intéressantes. Pour citer quelques exemples, les revues de littérature [Alvarez *et coll.*, 2020 ; Villalba *et coll.*, 2021] et les études de terrain [Ali *et coll.*, 2019] ont été transformés en cartes d'expériences d'utilisateurs [Villalba *et coll.*, 2021], en affiches et livrets [Mattelmäki *et coll.*, 2011 ; Ali *et coll.*, 2019] contenant des personas ou des portraits, ou encore en jeux de caractères [Mattelmäki *et coll.*, 2011] à déployer en soutien d'activités de codesign. Ces dispositifs sont utilisés comme des « déclencheurs », pour supporter la discussion et la communication [Alvarez *et coll.*, 2020] l'exploration collaborative et pour aider les participants à exprimer leurs idées et leurs préoccupations [Mattelmäki *et coll.*, 2011 ; Ali *et coll.*, 2019 ; Villalba *et coll.*, 2021].

De telles pratiques offrent des opportunités bien au-delà du simple partage des connaissances scientifiques avec les participants. Par exemple, lorsque l'information analysée et représentée par des chercheurs ou des concepteurs est ensuite évaluée par les participants, on ouvre la possibilité d'un processus d'analyse qui soit lui-même intrinsèquement participatif et collaboratif.

Soutenir la co-analyse des données pour la recherche et la conception

Dans tout processus de codesign, il existe des phases où les chercheurs et/ou les concepteurs évaluent à la fois les résultats des enquêtes de terrain, les données et les décisions générées au fil du processus, mené jusque-là en partage avec les participants. À ce stade, chercheurs et/ou concepteurs travaillent parfois en vase clos, se réservant la prérogative de cette « synthèse » scientifique ou créative. Pourtant cette situation, lorsqu'elle s'ouvre encore davantage vers ce que nous pouvons appeler la co-analyse, génère les possibilités d'un engagement authentique. Dans ce cas, les participants cessent d'être de simples « objets de recherche » (étudiés du point de vue de la recherche), et deviennent des coconcepteurs (étudiés du point de vue de la « conception »). Par exemple, Ali *et coll.* [2019] utilisent les personas pendant les ateliers et demandent ensuite aux participants s'ils ressentent une certaine familiarité avec ces représentations et s'ils correspondent à l'image qu'ils ont de leurs propres communautés. Parallèlement, Bowen *et coll.* [2013] présentent un processus de co-analyse réalisé avec les participants, à qui il est demandé de cartographier les narrations, expériences, émotions et points de contacts à partir de données provenant d'histoires préalablement partagées. Ce type d'analyses permet aux participants de ne pas être seulement informants ou testeurs, mais plutôt de positionner leurs connaissances vis-à-vis d'un groupe, en contribuant ainsi davantage à un processus de co-création de sens partagé. Cette approche permet de créer une boucle d'analyse-synthèse qui est, selon certains auteurs [Dubberly *et coll.*, 2008] la base fondamentale de toute action du design.

Repenser l'action du design et l'objet du design en tant que vecteurs de connaissances

Comme nous l'avons mentionné précédemment, les processus d'idéation, de développement de concepts, de prototypage et de test recèlent des possibilités intéressantes, devenant des vecteurs originaux de connaissances qui permettent une réflexion orientée vers le futur, le passé et le présent simultanément. Les activités de prototypage d'un service ou le « prototypage d'expérience », par exemple, nous permettent de comprendre comment l'action du design et l'objet du design peuvent être opérationnalisés en tant que vecteurs de connaissances. Ainsi, [Foverskov et Binder, 2011] pendant une activité de prototypage proposent à des personnes âgées de symboliser les liens entretenus via un service de médias sociaux à travers une cartographie de carton, tissée d'un réseau de fils. Cette démarche permet aux auteurs de découvrir les possibilités potentiellement offertes par un futur service, mais aussi de recueillir des informations sur le quotidien des seniors tout au long de l'activité d'idéation et par l'intermédiaire d'éléments tangibles. De la même manière, des scénarios d'usages fictifs ou des histoires créées par les parti-

cipants à l'aide d'un parcours client permettent non seulement de découvrir le point de vue de l'utilisateur quant à des situations futures (le « et si », « what if »), mais déclenchent en outre le partage d'expériences passées nourrissant des préoccupations de conception [Kankainen *et coll.*, 2012]. Similairement, le « prototypage d'expérience » permet d'utiliser des représentations matérialisées et concrètes pour comprendre et tester une situation future, tout en permettant de mieux comprendre les situations existantes [Buchenau et Suri, 2000].

Cette orientation de la pensée et de l'action « vers l'avenir » se manifeste également dans les interventions de conception spéculative. Comme le mentionne [DiSalvo, 2014] « les interventions spéculatives » peuvent être comprises comme « un mode d'enquête par le design ». Ces interventions, combinées à de l'ethnographie, révèlent non seulement des connaissances propres à la préoccupation de la conception et de l'objet, mais aussi propres aux conditions sociales, économiques, culturelles existantes du contexte [2014]. À cet égard, Di Salvo soutient que la puissance des interventions spéculatives réside dans leur pouvoir de produire des connaissances, et non uniquement d'informer la conception. De même, Halse et Boffi [2014] voient les interventions de design comme « une forme d'enquête », qui explore le monde du possible selon une perspective empiriste. De telles interventions de conception, en introduisant un nouvel artefact dans un monde social, proposent un outil ouvert qui vise à comprendre « les habitudes, les normes et les standards » [p.3] plutôt que de proposer une solution de conception complète. On identifie ici une anthropologie du design qui emprunte et emploie la textualité et la lecture de « l'objet culturel » de l'anthropologie, ne se limitant plus à enquêter seulement ceux qui existent, mais ouvrant plus largement les perspectives et en suggérant ainsi de nouveaux.

Le projet « Moi et Mon Architecte »

La problématique et le contexte

**1. Financé par le Fonds National
de la Recherche Scientifique
(FNRS)**

La recherche-projet « Moi et Mon Architecte »¹ vise à améliorer l'interaction des architectes et des clients-usagers en particulier durant le processus de service architectural de logements unifamiliaux, et ainsi à augmenter la satisfaction et l'expérience vécue des deux parties en regard de ce processus. Cette étude est réalisée en Belgique, et plus particulièrement en Wallonie-Bruxelles. L'étude se nourrit de recherches préliminaires qui ont révélé que les interactions avec les clients-usagers se classent en bonne position parmi les 5 principaux défis que les architectes rencontrent au quotidien dans leurs pratiques [Stals *et coll.*, 2018]. Par ailleurs, les architectes qui impliquent les clients dans leur processus de conception rapportent des niveaux de satisfaction au travail plus élevés que ceux qui ne l'ont pas fait, ou l'ont fait mais dans une moindre mesure [Defays et Elsen, 2018]. Ces résultats complètent les données recueillies dans le cadre d'une enquête plus large menée par une association belge populaire de protection des consommateurs, démontrant que parmi 1330 répondants ayant construit une maison entre 2000 et 2013, 66% d'entre eux étaient insatisfaits de leurs architectes [Nauwelaers et Rossini, 2014]. Dans une autre étude examinant l'interaction des architectes et des uti-

lisateurs dans des processus « traditionnels » et des processus « d'auto-construction », il a été observé que les relations développées à travers le co-apprentissage et le codesign en auto-construction augmentent la satisfaction des utilisateurs, notamment en ce qui concerne la qualité perçue du service architectural et de l'artefact résultant [Schwaiger et coll., 2019].

À partir de ces résultats, le projet « Moi et Mon Architecte » formule l'hypothèse que les processus de codesign, fréquemment appliqués dans les disciplines « cousines » du design, peuvent être appropriés et transférés à l'architecture, pour développer des modèles, des méthodes et des outils spécifiques à cette forme de conception et ainsi améliorer l'interaction entre l'architecte et le client-usager, et par conséquent augmenter les niveaux de satisfaction en regard du processus de conception architecturale. Ainsi, les recherches du projet « Moi et Mon Architecte » portent principalement sur les processus, outils et méthodes de conception, et visent à renouveler (main dans la main avec les acteurs concernés) les méthodologies d'un codesign « adapté » à l'architecture, dans le but ultime d'activer le codesign de manière plus pérenne tout au long des processus de conception architecturale.

Le projet se structure en deux phases principales. Dans la première phase, des études de terrain ont été menées pour comprendre l'état actuel de la pratique architecturale en région Wallonie-Bruxelles. En parallèle, des études de terrain ont été réalisées en interaction avec des designers pour mieux cerner les traditions européennes du codesign et ainsi cartographier quelques pratiques illustratives adoptant des approches de conception participatives et orientées vers l'utilisateur.

Dans la seconde phase, des ateliers de codesign ont été organisés à travers la région Wallonie-Bruxelles, avec pour objet la transformation de l'interaction entre architectes et clients-usagers par le codesign. Ici, nous nous concentrerons sur la phase 2 consacrée à ces ateliers participatifs, qui mobilisent les données récoltées dans la phase 1.

Les types d'ateliers déployés durant la deuxième phase du projet « Moi et Mon Architecte »

Le projet de « Moi et Mon Architecte » développe quatre types d'ateliers thématiques (« restitution et partage » des données empiriques collectées en phase 1; « idéation et conception » de nouveaux outils d'interaction; « tests et itérations » de ces outils en agences et « diffusion et implémentation » sur le temps long), qui invitent à co-concevoir des outils susceptibles de soutenir l'interaction entre les architectes et les clients-usagers (voir la figure 1). Ces quatre types d'ateliers sont pensés de manière à permettre aux acteurs qui le désirent de suivre le processus du début à la fin. En plus des ateliers, des comptes-rendus et des contenus partagés (via les réseaux sociaux, y compris le compte Instagram du laboratoire) soutiennent le processus de participation en diffusant régulièrement les résultats et les appels à s'inscrire aux ateliers successifs. Les ateliers s'adressent aux architectes qui travaillent dans le secteur de l'architecture résidentielle et aux clients-usagers qui ont travaillé, travaillent ou envisagent de travailler avec un architecte pour un projet d'habitat unifamilial (pavillonnaire, collectif, groupé...). Le dernier atelier s'adresse également à d'autres acteurs du milieu en Wallonie-Bruxelles (en construction, gouvernance, formation...), invités à discuter et faire évoluer les outils créés durant les ateliers précédents

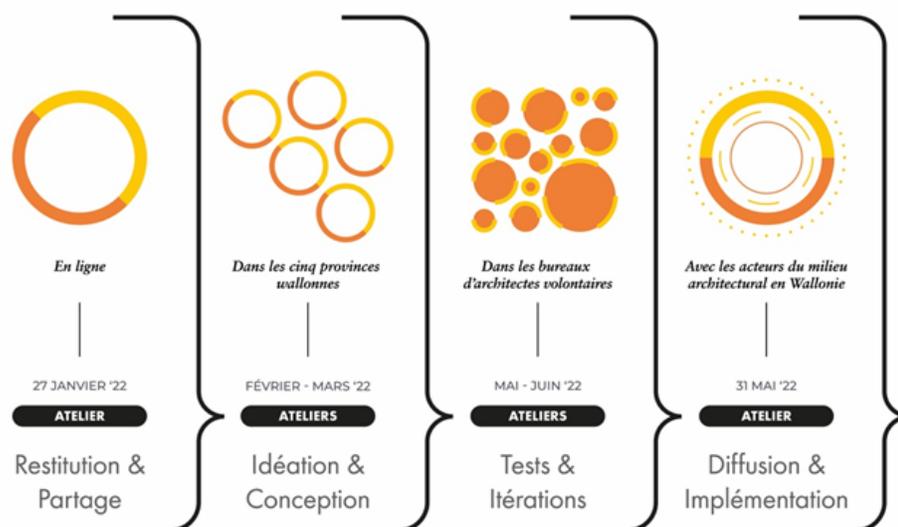


Figure 1 : Ce schéma visualise et explique l'articulation des différents types d'ateliers organisés durant la deuxième phase du projet « Moi et Mon Architecte »

Actuellement, les deux premiers types d'ateliers sont terminés et l'équipe Inter'Act mène l'analyse des données afin d'identifier des critères de design et ainsi affiner certaines pistes de solutions. Durant le mois de mai, la troisième phase visera à solliciter des agences d'architecture volontaires pour tester en contexte expérimental certaines des solutions développées durant la deuxième phase d'ateliers, et ce en présence de clients-usagers fictifs ou réels. Cette étape se conclura avec un événement programmé le 31 mai 2022. Il rassemblera l'ensemble des acteurs du milieu invités à découvrir notre approche et les résultats du projet en présence de conférenciers invités. La journée se clôturera par une dernière salve d'ateliers participatifs qui permettront de tester à la fois la viabilité et l'implémentation des solutions co-conçues. Dans la section suivante, nous allons discuter plus en détail les deux premiers types d'ateliers réalisés, qui seront étudiés sur base des quatre clés théoriques évoquées plus haut.

Atelier 01_ Restitution & Partage

2. Les enjeux révélés au fil des entretiens avec les clients-usagers n'ont pas pu être croisés avec ces 11 enjeux, l'analyse des données n'ayant pu être clôturée à temps.

Le premier atelier s'est tenu en ligne le 27 janvier, et l'objectif était de : 1) créer de l'empathie, 2) rassembler la communauté autour du projet ; 3) construire de l'engagement pour les ateliers suivants et 4) détecter les enjeux les plus pressants susceptibles d'alimenter les ateliers suivants. L'atelier a été soutenu par l'utilisation simultanée de l'application Zoom et de l'application Mural, proposant un parcours thématique illustrant diverses expériences du processus architectural, telles que relatées par 15 architectes et 14 clients-usagers interviewés pendant la première phase du projet. Notre ambition à cet égard était de partager avec les participants les données récoltées précédemment, afin de créer de l'empathie entre les deux profils d'acteurs. En termes de contenu, cet atelier s'est articulé autour de trois activités principales et complémentaires : 1) le brise-glace (15 minutes) ; 2) la visite guidée du parcours pour découvrir l'expérience de l'autre (35 minutes) ; 3) la visite libre du parcours pour découvrir l'expérience de sa propre communauté (30 minutes). L'activité s'est conclue avec un vote afin de prioriser 11 enjeux identifiés² au fil des entretiens réalisés avec les architectes. Cette contribution va plus particulièrement détailler les activités 2 et 3.

L'outil principal : Le parcours

Le parcours en ligne (voir la figure 2) est structuré visuellement en dix thématiques, correspondant à 10 grands thèmes récurrents identifiés à travers les entretiens réalisés en phase 1 du projet auprès d'architectes et de clients-usagers. Chacun de ces 10 thèmes mobilise des extraits présentés sous différentes formes (textuelle, audio-visuelle ou illustrée). Le Mural propose aussi de découvrir les portraits anonymisés des personnes interviewées, rappelant l'existence d'une « personnalité vraie » derrière chacun des extraits. Le parcours se lit comme un double récit, retraçant tantôt les expériences vécues d'architectes (couvertures orange), tantôt les expériences vécues de clients-usagers (couvertures jaune). Ce double récit a servi en deux temps : 1) pour découvrir l'expérience de l'autre et 2) pour découvrir l'expérience de sa propre communauté.

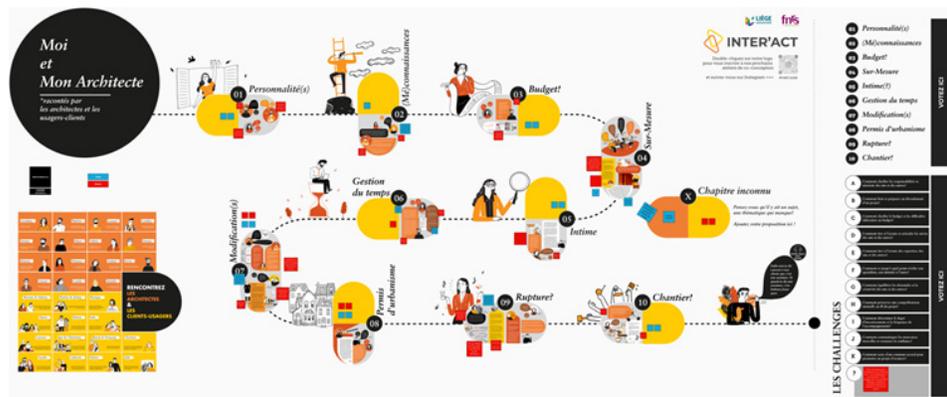


Figure 2 : Capture d'écran de la plateforme MURAL qui héberge le parcours thématique composé des extraits d'entretiens d'architectes et clients-usagers; de leurs portraits anonymisés et des zones de vote. (pour visiter le parcours public : <https://bit.ly/3OV7D8x>)

Activité 2 : découvrir l'expérience de l'autre

Pour l'activité 2, le double récit permet de créer une empathie avec la communauté de l'autre. Chaque sous-groupe vote préalablement pour trois des dix chapitres qui attirent davantage sa curiosité. Pendant la visite guidée de ces trois chapitres, les participants sont invités à commenter les témoignages via des post-its, en fonction de ce qui résonne (ou pas) avec leurs propres vécus. Ainsi, les participants sont invités à voir au-delà de leurs propres expériences en matière de service architectural. Les débats qui ont suivi ont nourri notre démarche et notre compréhension (en tant que chercheurs) des perceptions qui peuvent s'établir, d'une communauté à l'autre, en regard du processus de conception architectural.

Activité 3 : découvrir l'expérience de sa propre communauté et voter pour les enjeux

La troisième et dernière activité proposait de découvrir et réagir aux données de son propre milieu, et à les enrichir de récits. Les dix chapitres ont été proposés cette fois en libre parcours, chaque participant découvrant les contenus à son propre rythme. Parmi les commentaires laissés à l'écrit (exclusivement par les architectes), on retrouve des compléments d'information, des témoignages de situations semblables, le sentiment d'avoir trouvé les mots qui résument une expérience vécue, ou bien encore l'affirmation

d'une position vis-à-vis des clients-usagers. À cette étape, un « chapitre inconnu » a été proposé aux participants, libres ainsi d'ajouter les sujets qu'ils jugeaient importants et qui n'étaient peut-être pas inclus dans l'analyse en cours. Ainsi s'ouvraient les possibilités pour les participants d'évaluer et de développer encore l'analyse entamée par les chercheurs.

L'activité s'est conclue par un dernier vote où il a été demandé aux participants de choisir l'enjeu qui leur paraissait le plus crucial (ou d'en ajouter une autre en cas de manque), parmi les onze enjeux proposés. Par-là, les participants présents confirmaient les enjeux qui leur semblaient les plus pressants, étant donné les réalités de terrain vécues d'un côté comme de l'autre.

Clôture avec présentation d'une gamme possible d'outils

L'atelier s'est clôturé par la présentation succincte d'un ensemble d'exemples d'outils, compilés à partir de la littérature et des recherches de terrain, et susceptibles de répondre (du moins partiellement) à certains enjeux. Cette présentation visait à introduire les étapes ultérieures du projet et à susciter de l'engagement vis-à-vis de ces étapes. À ce stade, un des architectes présents commente l'absolue nécessité de développer des propositions compatibles avec la charge de travail et les modes de travail actuels d'une agence d'architecture ; en cela, il revient sur un point déjà jugé décisif pour la suite du projet « Moi et Mon Architecte ».

Atelier 02_ Idéation & Conception

Les deuxièmes types d'ateliers d'idéation et de conception se sont déroulés en présentiel pendant les mois de février et de mars 2022. Au moins un atelier avait été planifié dans chacune des provinces (Liège, Arlon, Bruxelles, Tournai, Charleroi, Mons, Namur). Cependant, les ateliers à Tournai, Charleroi et Mons n'ont pas eu lieu faute de participants inscrits, tandis qu'un deuxième atelier a été organisé à Liège étant donné la demande. Ainsi, au total cinq ateliers ont été organisés. L'objectif principal de ce deuxième type d'ateliers était d'identifier des critères de design et de co-concevoir des pistes de solutions susceptibles d'améliorer le quotidien des architectes et des clients-usagers. Même si les activités ont été conçues pour des groupes mixtes — architectes et clients-usagers —, dans certains cas le taux de participation a imposé des sous-groupes non mixtes (un avec des architectes uniquement à Namur, l'autre avec des clients-usagers uniquement à Arlon). Chaque atelier a été organisé autour de trois activités principales : 1) brise-glace (15 minutes) ; 2) enrichissement et sélection (30 minutes) ; 3) critique des outils inspirants et création d'un nouvel outil (40 minutes).

Activité 1 : Brise-glace et choix d'un enjeu

Les votes réalisés à l'occasion du premier atelier en ligne ont permis de sélectionner cinq enjeux parmi les onze qui préoccupent particulièrement les architectes et les clients-usagers. Certains enjeux ont été fusionnés, d'autres ont été laissés de côté à la lumière des votes exprimés. L'activité brise-glace consistait à découvrir ces cinq enjeux prioritaires (imprimés sur des cartes format A6 paysage, voir la figure 3) et à les discuter. Les participants ont été ensuite invités à choisir individuellement l'enjeu qui les préoccupe le plus, et auquel la suite de l'atelier serait potentiellement consacrée.

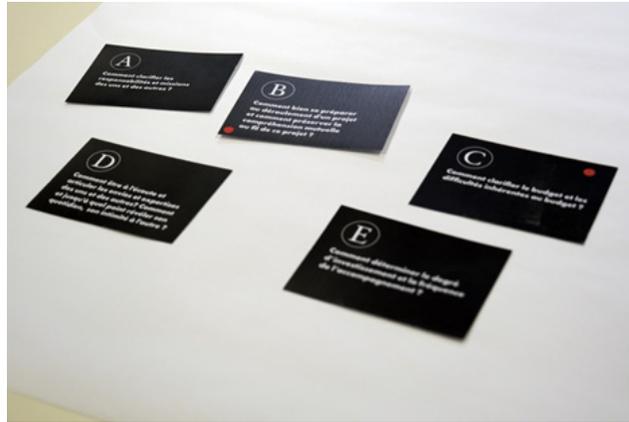


figure 3 : Cinq enjeux proposés sous formes des cartes

Le vote a été réalisé avec une gommette de couleur associée à chaque profil – architecte ou client-usager – et un mini-débat a permis de converger vers un choix consensuel, étant donné les convergences et divergences entre votes.

Activité 2 : Enrichissement et Sélection

La deuxième activité était organisée en deux parties. La première partie consistait à lire les témoignages de deux architectes et de deux clients-usagers relatifs à l'enjeu choisi (ces extraits d'entretiens ont cette fois été réutilisés sous formes de cartes de format A5). La lecture de ces témoignages visait à : 1) fournir des données relatives à certaines expériences vécues en lien avec l'enjeu choisi; 2) inciter les participants à solliciter leur propre mémoire en lien avec cet enjeu; 3) faciliter la discussion des expériences autour de cet enjeu ; et 4) préparer les participants au processus de conception en découvrant les traces du problème de conception sous-jacent.

Après avoir découvert les extraits, les participants ont été invités à écrire leurs propres expériences positives et négatives en regard de l'enjeu sélectionné sur des cartes vierges (voir la figure 4), puis à les partager à l'oral et à les discuter. Cette discussion a permis aux participants de réinterpréter et de redéfinir l'enjeu, et ainsi de se le réapproprier, et a permis aux chercheurs de recueillir de nouvelles données concernant l'interaction existante entre l'architecte et le client-usager.



Figure 4 : Un participant écrit sa propre expérience après avoir exploré les extraits

Dans la deuxième partie, trois ou quatre exemples « d'outils inspirants » en lien avec l'enjeu sélectionné ont été présentés aux participants, sous forme de cartes A5. Ce set des cartes a été créé pour chaque enjeu et il contient des exemples ou concepts d'outils issus de la littérature (scientifique ou grise) en design et en architecture, et d'un travail interne de l'équipe de Inter'Act, les chercheurs ayant co-conçu en interne quelques « Provotypes » [Boer *et coll.*, 2013] susceptibles de provoquer la discussion et l'idéation. Après avoir été introduits aux outils et les avoir brièvement discutés, les participants ont été invités à choisir la solution la plus prometteuse ou la plus critiquable, pour la travailler par la suite.

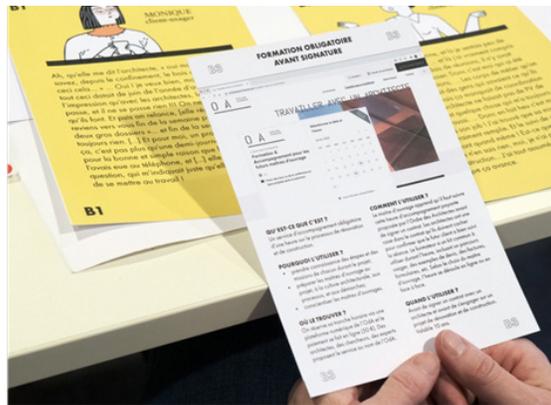


Figure 5 : Un participant lit les cartes d'outils inspirants

Activité 3 : Critique des outils inspirants et création d'un nouvel outil

De manière à structurer la critique de l'outil sélectionné, quatre questions d'évaluation (voir la figure 6) ont été élaborées, s'appuyant sur les résultats de la revue de la littérature réalisée précédemment (et complétées d'une cinquième question abordant simplement les avantages/inconvénients de l'outil proposé). Ces questions stratégiques attirent l'attention des participants sur certains points importants (la compréhension commune, l'utilisation compréhensible, l'aspect pratique et le contexte d'usage) et augmentent ainsi la probabilité que ces points soient intégrés au processus d'idéation qui s'ensuit.



Figure 6 : Les questions d'évaluation

Dans les deux derniers ateliers, avant ces questions d'évaluation (initialement proposées via un template longitudinal) ont été précédées d'une analyse croisée via une matrice (voir la figure 7), permettant d'analyser les avantages et les inconvénients de trois outils « inspirants » côté à côté, avant donc de procéder à un choix. Dans un autre atelier, cette étape a été ignorée car les participants avaient tendance à combiner tous les outils et à les évaluer conjointement. Pendant cette phase d'évaluation et de sélection, des « critères d'amélioration » identifiés par les participants à l'oral ont été notés par le facilitateur. Cette activité a permis d'aborder la question de l'adéquation de certains outils de design au processus de conception architecturale, et a permis de révéler les réticences, les adhésions et les critiques des architectes d'une part et des clients usagers d'autre part vis-à-vis des solutions proposées.



Figure 7 : Les cartes d'outils inspirants sur la matrice

Dans un deuxième temps, à partir de la critique réalisée, les participants ont proposé une nouvelle ébauche d'un outil « amélioré » (soit inspiré des outils précédents, soit totalement nouveaux). À ce stade, alors qu'une discussion plus verbale se poursuivait dans certains ateliers, dans d'autres les participants étaient davantage enclins à exprimer une idée directement sur papier. En fonction de la dynamique de chaque sous-groupe, les représentations externes sur papier ont été tantôt demandées individuellement, tantôt travaillées en groupe. Dans les processus individuels, les participants ont d'abord bénéficié d'une quinzaine de minutes de travail, permettant à chacun de matérialiser sa vision et ses besoins (voir la figure 8). Ensuite, les propositions individuelles sont devenues le support de discussion et de réflexions entre les participants. Dans les processus de groupe, la discussion et le transfert sur papier ont été effectués simultanément.



Figure 8 : Un participant remplit individuellement « le template du nouvel outil » suite à la consigne de l'animatrice

À la fin de cette étape, les quatre questions d'évaluation préalablement proposées ont été ré-utilisées, cette fois pour évaluer l'outil nouvellement développé.

Clôture : Une trace des outils de design

Les participants ont enfin reçu un livret développé par l'équipe Inter'Act, résumant cinq outils, cinq techniques, cinq stratégies existantes et implémentées dans les disciplines *cousines* du design, telles qu'identifiées au fil du projet. Ce support permet de montrer comment et pourquoi, dans quels contextes et conditions les designers mobilisent certaines de ces approches qui intègrent davantage les clients-usagers au processus de conception. L'objectif ici est de laisser aux participants une trace de nos données, en plus de l'expérience de l'atelier, afin que ce travail de recherche puisse faire son chemin indépendamment de l'équipe de recherche dans l'imaginaire des architectes et des clients usagers. Un sondage en ligne pour évaluer les outils est également inclus à la fin de ce livret, mais à ce jour aucune réponse n'a été collectée.

Repenser l'articulation des connaissances en codesign à partir du projet « Moi et Mon architecte »

Révéler de nouvelles connaissances autour des problématiques de recherche et de conception

Dans les deux types d'atelier (restitution/partage et idéation/conception), deux moments spécifiquement ont été conçus pour révéler de nouvelles connaissances. Lors du premier atelier, les participants ont pu partager leurs expériences de manière limitée, l'atelier étant plus axé sur la découverte, laissant trop peu de temps à l'échange. Malgré tout, même en un temps aussi limité, les quelques post-its récupérés nous montrent les possibilités qu'une telle approche favorise, en termes d'expression des participants sur l'existant et le possible.

Ces inputs ont fourni quelques pistes pour mieux nous réaliser au travers de la deuxième série d'ateliers. Les expériences partagées, notamment dans la première partie de ces seconds ateliers, ont nourri les récits existants. La discussion dominante à propos de thèmes récurrents (budget, (in)compréhension du processus, clarification des rôles et missions etc.), même issus d'une sélection différente des enjeux à la base, peut être lue comme un indicateur de validité des enjeux sélectionnés, tout en clarifiant les relations qui s'établissent entre ces enjeux. D'autre part, ces moments de partage verbaux, écrits, dessinés ou gestuels révèlent également comment des données d'atelier de codesign contribuent à alimenter directement les données de recherches de terrain, et permettent d'encore mieux comprendre les récits et les expériences qui se tissent entre les architectes et les clients-usagers.

Partager les connaissances scientifiques avec les participants

Notre processus d'atelier de codesign s'est nourri d'études de terrain et de littérature, structurées selon un processus de recherche abductif relativement traditionnel. Ce travail de terrain a été partagé avec les participants (via le parcours thématique du premier atelier, Figure 2, et via les extraits mobilisés durant le deuxième atelier). Ce partage des données contextuelles selon une démarche holistique (expérience de sa propre communauté et d'une autre communauté) permet de se sentir entendu et compris, se sentir vu par l'autre communauté, puis à son tour de rentrer en empathie avec cette autre communauté ; de créer des déclencheurs facilitant le partage et la co-conception, et de discuter plus en avant des critères et pistes de solutions.

De plus, le livret créé regroupant une sélection d'outils, techniques et stratégies de codesign, bien que distribué en fin d'atelier et non directement inclus aux activités, pourrait détenir le potentiel d'un impact sur le temps long, au-delà des limites du projet. Pour en avoir la preuve, une recherche et une analyse plus approfondie quant à l'utilisation et la perception de ce livret sont bien entendu nécessaires.

Co-analyser les données pour la recherche et la conception

L'analyse thématique issue des recherches de terrain (donnant lieu au parcours thématique) ainsi que les 11 enjeux liés, bien que conçus pour porter avant tout un partage d'information scientifique, se sont ouverts à la co-analyse, les participants ayant l'opportunité de contribuer, discuter, et transformer ces contenus.

Au sein du premier atelier, le vote pour les enjeux prioritaires a permis aux participants (et pas seulement aux chercheurs) de faire entendre leurs voix, et d'orienter l'étape suivante du projet de recherche.

Dans le deuxième atelier, il s'agissait d'évaluer quelques outils issus du design et de l'architecture, préalablement sélectionnés par les chercheurs, ainsi que quelques prototypes développés par les chercheurs eux-mêmes. Pour ce faire, des questions d'évaluation nourries par la littérature ont été proposées aux participants. Ces questions ont permis à la fois d'impliquer les participants dans le processus d'analyse, soumettant notre méthodologie à un regard externe, et à la fois de configurer et guider le processus d'idéation. Cet outil d'analyse a en outre créé un environnement propice au partage d'expériences personnelles, en plus de soutenir le processus d'analyse et le processus d'idéation. Au cours de leurs évaluations, les participants ont en effet étayé leurs arguments en donnant des exemples tirés de leur vie quotidienne.

L'action du design et l'objet du design en tant que vecteurs de connaissances

Les cartes *outils inspirants* utilisées dans le deuxième atelier constituent en quelque sorte des « objets du design », bien que basés sur une représentation uniquement visuelle et écrite. Le fait que ces objets soient présentés comme concrets et existants, mais en même temps simplement représentés en deux dimensions, ouvre d'après nous la possibilité d'une interprétation et incite les participants à les discuter et les remettre en question. Ainsi, les exemples d'outils deviennent un outil de réflexion leur permettant d'évaluer ce qu'ils pourraient signifier dans leur utilisation quotidienne, et facilitant le partage de leurs expériences et leurs contextes.

Pendant les ateliers, nous avons observé que quelques prototypes se distinguent des autres en ce qu'ils permettent de partager la première pensée qui vient à l'esprit sans s'attarder sur les détails. Par exemple, l'un d'entre eux dictait le scénario fictif d'une formation obligatoire pour les maîtres d'ouvrages, étape qui était présentée comme essentielle avant de commencer à travailler avec un architecte. Ce prototype a recueilli de très fortes réactions, tant d'un profil que de l'autre, nous permettant de confirmer que l'enjeu des méconnaissances de l'existant constitue encore aujourd'hui un des obstacles les plus pressants.

Pendant l'idéation, à la lumière de plusieurs ateliers, nous observons que les idées parfois couchées sur le papier peuvent ne pas être celles qui ont finalement été les plus discutées et poussées en avant à l'oral dans le cadre de l'activité, étant donné les exigences temporelles. Les idées racontées et exprimées, s'appuyant sur ce qui est dessiné et annoté sur papier, demeurent cruciales en tant que donnée pour identifier les pistes de solutions futures. Cela étant dit, c'est l'effort de matérialisation qui rend possible la manifestation de ces idées. Et c'est cette matérialisation qui reste bel et bien génératrice et support de co-conception entre les participants, jouant un rôle clé au sein des démarches participatives. Pour le dire autrement, malgré les apparences, ce qui est matérialisé par les participants constitue toujours non pas nécessairement des solutions concrètes, mais bien davantage un catalyseur d'échanges et un générateur de solutions. Un risque serait donc de s'attacher à ces données matérialisées en les décontextualisant des échanges qui les entourent, ou sans pouvoir les mettre à l'épreuve du débat avant d'en faire de réelles propositions de solution. Un autre risque par ailleurs serait de se contenter d'échanges verbaux soutenus par quelques mots griffonnés sur des post-its, sans pousser les participants à la matérialisation, pourtant essentiel support des mécanismes collectifs propres au codesign.

Discussion

La mobilisation des connaissances en codesign et en recherche

Dans cette étude, nous avons tenté de mettre en évidence les relations qui existent entre la production de connaissances scientifiques et la production de connaissances via l'action de codesign, en nous appuyant sur le projet « Moi et mon architecte ». Ces

deux modes de production de connaissances, une fois entrelacés, offrent des opportunités et une capacité unique d'enrichissement mutuel, permettant de répondre à la fois aux questions de recherches fondamentales et aux questions posées par le codesign. En réponse à la question formulée par DiSalvo [2014] « Comment la recherche par le design pourrait avoir une valeur au-delà du design ? », nous confirmons grâce à ce projet que la *recherche par le design* permet d'enrichir et de décupler les possibilités de toute autre forme de recherche, notamment grâce à sa dimension participative. Ceci étant, il nous faut garder à l'esprit que les processus participatifs qui impliquent des niveaux d'engagement exigeants de la part des participants, et qui n'arrivent pas à matérialiser les attentes de ces derniers, peuvent *in fine* diminuer la confiance envers ces approches et conduire à de la déception et à de l'insécurité chez les participants [Yönder, 2017]. La *recherche par le design* ne peut donc pas être implémentée dans l'urgence, sans réfléchir en détail les retombées de chaque étape, de chaque activité et de chaque décision. Les chercheurs qui désirent s'investir dans cette voie pour en recueillir les valeurs ajoutées doivent anticiper les risques associés. À cet égard, il est donc important de clarifier les attentes du projet, ainsi que de partager clairement les limites et les objectifs du projet avec les participants.

Les deux éléments cruciaux du codesign : la co-analyse et la continuité

Nous avançons que ce qui différencie le codesign d'autres approches telles que la conception centrée sur l'utilisateur, dans sa mise en perspective pour la démarche scientifique, c'est la co-analyse et la continuité. À ce stade, il est important de considérer les deux concepts l'un par rapport à l'autre. Ainsi, l'élément le plus important qui assure la continuité est de pouvoir faire contribuer les participants à l'étape d'analyse (directement ou en confirmant / infirmant). Pour qu'un processus d'analyse efficace ait lieu, il est nécessaire que les participants, comme les chercheurs, sortent de leur propre champ d'expérience et s'ouvrent au champ d'expérience de l'autre. Dans le projet « Moi et Mon Architecte », cette opportunité a été tentée tantôt en partageant des données de la recherche pouvant contribuer à la construction de l'empathie, tantôt en s'asseyant à la même table avec l'autre pour repenser un futur possible.

Le partage constant des résultats des ateliers avec les participants, en plus des processus d'analyse, peut être considéré comme un élément important pour assurer la continuité. En effet, dans les processus de codesign qui comportent différentes étapes consécutives, les participants ont besoin de connaître la trajectoire du projet et d'en constater les résultats concrets afin de donner un sens à leur participation. Cet enjeu est justifié également par l'événement de clôture du 31 mai 2022.

Dans cet article, nous avons présenté une analyse préliminaire de nos observations, en utilisant un cadre théorique structuré en quatre clés, quatre leviers pour articuler connaissances et codesign. Cependant, comme mentionné par, la compréhension qu'ont les chercheurs d'un processus de codesign peut être totalement différente des perceptions et de la compréhension qu'en ont les participants. Ainsi, nous planifions d'approfondir encore notre compréhension en menant dans les mois qui viennent divers entretiens et focus groupes, réunissant des participants qui ont été impliqués dans toutes les étapes du processus et des participants qui n'ont été impliqués que dans certaines d'entre elles. Nous confronterons notre analyse préliminaire à leurs propres analyses, poussant ainsi l'exercice d'articulation des connaissances en codesign à un niveau méta-cognitif.

Bibliographie

ALI Parveen Azam, SALWAY Sarah, SUCH Elizabeth, DEARDEN Andrew, et WILLOX Matt, 2019, « Enhancing health literacy through co-design: development of culturally appropriate materials on genetic risk and customary consanguineous marriage », *Primary Health Care Research & Development*, vol. 20 : e2 : 1-13.

ALVAREZ Carlos Prieto, MARTINEZ-MALDONADO Roberto, et SHUM Simon Buckingham, 2020, « LA-DECK: a card-based learning analytics co-design tool », in *Proceedings of the Tenth International Conference on Learning Analytics & Knowledge*, Frankfurt Germany, ACM : 63-72.

ANSLEY Fran et GAVENTA John, 1997, « Researching for Democ & Democratizing Research », *Change: The Magazine of Higher Learning*, vol. 29, n° 1 : 46-53.

BOER Laurens, DONOVAN Jared, et BUUR Jacob, 2013, « Challenging industry conceptions with prototypes », *CoDesign*, vol. 9, n° 2 : 73-89.

BOWEN Simon, MCSEVENY Kerry, LOCKLEY Eleanor, WOLSTENHOLME Daniel, COBB Mark, et DEARDEN Andy, 2013, « How was it for you? Experiences of participatory design in the UK health service », *CoDesign*, vol. 9, n° 4 : 230-246.

BRYAN-KINNS Nick, WANG Wei, et JI Tie, 2022, « Qi2He: A co-design framework inspired by eastern epistemology », *International Journal of Human-Computer Studies*, vol. 160 : 102773.

BUCHENAU Marion et SURI Jane Fulton, 2000, « Experience prototyping », in *Proceedings of the conference on Designing interactive systems processes, practices, methods, and techniques - DIS '00*, New York City, New York, United States, ACM Press : 424-433.

CIOLFI Luigina et PETRELLI Daniela, 2015, « Studying a community of volunteers at a historic cemetery to inspire interaction concepts », in *Proceedings of the 7th International Conference on Communities and Technologies*, Limerick Ireland, ACM : 139-148.

COSTANZA-CHOCK Sasha, 2020, *Design justice: community-led practices to build the worlds we need*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.

DEFAYS Aurore et ELSÉN Catherine, 2018, « Architecte et maître d'ouvrage: main dans la main, ou dos-à-dos ? », *Archinews*, vol. 18 : 15-21.

DEL GAUDIO Chiara, FRANZATO Carlo, et DE OLIVEIRA Alfredo Jefferson, 2020, « Co-design for democratising and its risks for democracy », *CoDesign*, vol. 16, n° 3 : 202-219.

DESIGN COUNCIL, 2007, « Eleven lessons: managing design in eleven global companies: Desk research report. », Récupéré de https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons_DeskResearchReport_o.pdf

DESIGN COUNCIL, 2019, « *What is the framework for innovation ? Design Council's evolved Double Diamond.* » Récupéré de <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>

DISALVO Carl, 2014, « Speculative Interventions as Inquiry », Projet de communication pour le séminaire « Speculative Interventions ». August 14-15, Copenhagen, DK, The Research Network for Design Anthropology.

DORST Kees, 2019, « Design beyond Design », *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, vol. 5, n° 2 : 117-127.

DUBBERLY Hugh, EVENSON Shelley, et ROBINSON Rick, 2008, « On modeling: The analysis-synthesis bridge model. », *Interactions*, vol. 15, n° 2 : 57-61.

FOVERSKOV Maria et BINDER Thomas, 2011, « Super Dots: making social media tangible for senior citizens », in *Proceedings of the 2011 Conference on Designing Pleasurable Products and Interfaces - DPPI '11*, Milano, Italy, ACM Press .

FUKS Hugo, MOURA Heloisa, CARDADOR Debora, VEGA Katia, UGULINO Wallace, et BARBATO Marcos, 2012, « Collaborative museums: an approach to co-design », in *Proceedings of the ACM 2012 conference on Computer Supported Cooperative Work - CSCW'12*, Seattle, Washington, USA, ACM Press : 681-684.

HALSE Joachim et BOFFI Laura, 2014, « *Design Interventions as a Form of Inquiry* », Document présenté dans The Design Anthropological Futures Conference, Copenhagen, Denmark.

HUSSAIN Sofia et SANDERS Elizabeth B.-N., 2012, « Fusion of horizons: Co-designing with Cambodian children who have prosthetic legs, using generative design tools », *CoDesign*, vol. 8, n°1 : 43-79.

KANKAINEN Anu, VAAJAKALLIO Kirsikka, KANTOLA Vesa, et MATTELÄKI Tuuli, 2012, « Storytelling Group – a co-design method for service design », *Behaviour @ Information Technology*, vol. 31, n° 3 : 221-230.

KLEIN Julie Thompson, 2010, « *A Taxonomy of Interdisciplinarity* », in Robert Frodeman, Julie Thompson Klein, et Carl Mitcham (dir.), *The Oxford Handbook of Interdisciplinarity*, Oxford University Press : 15-30.

LOFTERS Aisha K., BAKER Natalie A., SCHULER Andree, RAU Allison, BAXTER Alison, BAXTER Nancy N., KUCHARSKI Edward, LEUNG Fok-Han, WEYMAN Karen, et KIRAN Tara, 2020, « A “Tea and Cookies” Approach: Co-designing Cancer Screening Interventions with Patients Living with Low Income », *Journal of General Internal Medicine*, vol. 35, n° 1 : 255-260.

LÖHR Katharina, WEINHARDT Michael, et SIEBER Stefan, 2020, « The “World Café” as a Participatory Method for Collecting Qualitative Data », *International Journal of Qualitative Methods*, vol. 19 : 1-15.

LOWE C., GAUDION K., MCGINLEY C., et KEW Alex, 2014, « Designing living environments with adults with autism », *Tizard Learning Disability Review*, vol. 19, n° 2 : 63-72.

MANZINI Ezio, 2014, « Making Things Happen: Social Innovation and Design », *Design Issues*, vol. 30, n° 1 : 57-66.

MATTELMÄKI Tuuli, BRANDT Eva, et VAAJAKALLIO Kirsikka, 2011, « On designing open-ended interpretations for collaborative design exploration », *CoDesign*, vol. 7, n° 2 : 79-93.

MUÑOZ Diego, PLODERER Bernd, et BRERETON Margot, 2019, « Position Exchange Workshops: A Method to Design for Each Other in Families », in *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, Glasgow Scotland Uk, ACM : 1-14.

NAUWELAERS Isabelle et ROSSINI Christophe, 2014, « Construire, une brique dans le ventre pas toujours digeste. », *Magazine Test-Achats*, n° 584 : 10-16.

ROSS-HELLAUER Tony, TENNANT Jonathan P., BANELYTE Vilte, GOROGH Edit, LUZI Daniela, KRAKER Peter, PISACANE Lucio, RUGGIERI Roberta, SIFACAKI Electra, et VIGNOLI Michela, 2020, « Ten simple rules for innovative dissemination of research », *PLOS Computational Biology*, vol. 16, n° 4 : 1-12.

SANDERS Elizabeth B.-N. et STAPPERS Pieter Jan, 2008, « Co-creation and the new landscapes of design », *CoDesign*, vol. 4, n° 1 : 5-18.

SCHWAIGER Pierre, SCHELINGS Clémentine, SAFIN Stéphane, et ELSEEN Catherine, 2019, « Co-design in Architectural Practice: Impact of Client Involvement During Self-construction Experiences », dans Sebastiano Bagnara, Riccardo Tartaglia, Sara Albolino, Thomas Alexander, et Yushi Fujita (dir.), *Proceedings of the 20th Congress of the International Ergonomics Association (IEA 2018)*, Cham, Springer International Publishing : 441-452.

SIMEONE Giulia et CORUBOLO Marta, 2011, « Co-design tools in "place" development projects: an ongoing research case », in *Proceedings of the 2011 Conference on Designing Pleasurable Products and Interfaces - DPPI '11*, Milano, Italy, ACM Press : 1-8.

STALS Adeline, JANCART Sylvie, et ELSEEN Catherine, 2018, « Influence of Parametric Tools on the Complexity of Architectural Design in Everyday Work of SME's », *International Journal of Architectural Research: ArchNet-IJAR*, vol. 12, n° 3 : 206-227.

STEEN Marc, 2013, « Co-Design as a Process of Joint Inquiry and Imagination », *Design Issues*, vol. 29, n° 2 : 16-28.

STORNI Cristiano, 2015, « Notes on ANT for designers: ontological, methodological and epistemological turn in collaborative design », *CoDesign*, vol. 11, n° 3-4 : 166-178.

TAFFE Simone et KELLY Meghan, 2020, « Exchanging Expertise across Cultures and Time: Participatory Design Approaches for Creating Community Museums », *The Design Journal*, vol. 23, n° 5 : 715-734.

VAN BREDA John et SWILLING Mark, 2019, « The guiding logics and principles for designing emergent transdisciplinary research processes: learning experiences and reflections from a transdisciplinary urban case study in Enkanini informal settlement, South Africa », *Sustainability Science*, vol. 14, n° 3 : 823-841.

VAUGHN Lisa M. et JACQUEZ Farrah, 2020, « Participatory Research Methods – Choice Points in the Research Process », *Journal of Participatory Research Methods*, vol. 1, n° 1: 1-13.

VILLALBA Clare, JAIPRAKASH Anjali, DONOVAN Jared, ROBERTS Jonathan, et CRAWFORD Ross, 2021, « Testing literature-based health experience insight cards in a healthcare service co-design workshop », *CoDesign*, vol. 17, n° 1 : 70-82.

VON HIPPEL Eric, 2005, *Democratizing innovation*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.

WINSCHIERS-THEOPHILUS Heike, BIDWELL Nicola J., et BLAKE Edwin, 2012, « Altering participation through interactions and reflections in design », *CoDesign*, vol. 8, n° 2-3 : 163-182.

YÖNDER Çigdem, 2017, *Katılımcı Tasarım Yaklaşımları Bağlamında Alternatif Okul Mekanı: Ankara Meraklı Kedi İlkokulu Örneği*, Hacettepe University.

ZAMENOPOULOS Theodore et ALEXIOU Katerina, 2018, *Co-design as collaborative research*, Bristol, University of Bristol, AHRC Connected Communities Programme.

Zoépolis : un «co-design» élargi par l'ouverture à l'expérience des vivants

Nicolas Roesch

Créateur du collectif de recherche de designers Zoepolis en 2021 et enseignant à l'école supérieure ces nouvelles méthodes de recherche en design.

Éléonore Sas

Étudiante en master 2 Design d'expérience utilisateur à l'UTC. Elle réalise son stage de fin d'études au sein du laboratoire Costech (UTC), en collaboration avec le collectif Zoepolis dont elle est également membre.

Margaux D'Hont

Étudiante en deuxième année de master Design d'Innovations Sociales à l'ESA Saint-Luc de Bruxelles (Belgique) et membre du collectif de designers Zoépolis.

Face à une prise en compte encore trop marginale des vivants non humains dans les processus de conception, ce texte réflexif tente de montrer l'importance de l'intégration égalitaire de tous les êtres dans les formes démocratiques de design. Afin de désanthropocentrer le co-design avec les vivants, il semble nécessaire de comprendre l'expérience vécue des autres espèces. En France, cette question est presque inexistante et les quelques designers s'y intéressant se sont regroupés au sein du collectif Zoepolis. Cet article a pour but de présenter cette initiative ainsi qu'un de ses projets phares : concevoir une matrice standardisée permettant aux designers de représenter et de se saisir le plus possible de l'expérience des autres espèces, notamment en atelier de co-création.

Introduction

1. <https://www.socialter.fr/article/rapport-du-giec-info-graphie>

2. Voir aussi <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17547075.2021.2019455>

Depuis fin avril 2022, nous avons dépassé la sixième des neuf limites planétaires permettant d'évaluer l'habitabilité de notre planète pour notre espèce.¹ Parmi ces indicateurs, tous intrinsèquement liés, l'érosion de la biodiversité est « probablement celle dont on parle le moins » [Fleury et Prévot-Julliard, 2017, p. 11]. Pourtant, les Hommes font partie des écosystèmes et dépendent de leur équilibre [Folke *et al.*, 2011]. Plus intimement encore, les individus sont eux-mêmes les hôtes de nombreux micro-organismes qui constituent pour moitié leur corps et leur permettent de survivre [Grosdemange, 2014]. En outre, les humains bénéficient de nombreux bienfaits de la nature sur leurs santé physique et mentale [Soga et Gaston 2016 ; Rosa et Collado, 2019]. Depuis les années 1980, les naturalistes parlent même de « services écosystémiques » pour rendre compte des biens et des services fournis par la nature et fondamentalement nécessaires à l'humanité [Reid *et al.*, 2005]. La « 6^{ème} extinction de masse » en devenir peut donc être considérée comme une « crise de l'humanité », au sens où elle menace directement la survie de notre espèce [David, 2021 ; Fleury et Prévot-Julliard, 2017, p. 12].

Paradoxalement, les *anthropos* sont globalement responsables de cet effondrement de la biodiversité qui les met en péril aujourd'hui. En effet, contrairement aux cinq extinctions de masse précédentes, celle-ci est la première à être provoquée par une seule espèce, la nôtre, et ce à un rythme extrêmement rapide. Depuis la fin du xx^e siècle, certains géologues qualifient même notre ère d'« Anthropocène », soit d'une *époque* dans laquelle l'humanité est devenue la principale force de changement. Se positionnant en tant qu'espèce dominante et dominatrice, les Hommes exploitent de plus en plus massivement les autres vivants comme des ressources. Néanmoins, nos sociétés – surtout occidentales – ne reconnaissent quasiment pas la valeur instrumentale de ces autres êtres, et encore moins leur valeur intrinsèque en tant *qu'agencies* co-agissant dans la société et sur le système Terre² [Collin *et al.*, 2016]. En outre et malgré son importance, la crise de la biodiversité est peu médiatisée.

Elle est en effet rattachée aux différents enjeux environnementaux dans la plupart des actions et des discours politiques, tout en restant statistiquement la moins couramment citée – voire financée – en France (contrairement aux problématiques énergétiques, par exemple).

Face à ces constats, Glenn Albrecht et Corinne Smith [2020] appellent à passer à une nouvelle ère après l'Anthropocène, le « Symbiocène », afin de préserver et de réhabiliter les liens entre les vivants. L'espèce humaine devrait alors *développer de nouvelles praxis* pour faire et penser un autre système démocratique s'appuyant sur les modèles de coopération inter-espèces et sur l'hyper-proximité des écosystèmes bio-régionaux. Le design ayant pour but *d'« améliorer ou au moins de maintenir l'habitabilité du monde dans toutes ses dimensions »* [Findeli, 2016, p. 30], cette discipline semble directement liée aux enjeux mentionnés ainsi qu'à la mise en place de cette « Symbiocratie » [Albrecht et Smith, 2020]. Cependant, les disciplines de conception sont en grande partie responsables de la situation actuelle, notamment du fait de leur forte participation à l'industrialisation et à leur manque de prise en compte des conséquences que leurs artefacts peuvent avoir sur les vivants et leurs habitats [Westerlaken, 2021]. Ainsi, elles ont longtemps laissé de côté et blessé les co-acteurs de l'habitabilité du monde qu'elles étaient censées défendre.

Du fait de leur ontologie naturaliste, les designers occidentaux peinent d'autant plus à se sentir proches des autres vivants et produisent des artefacts qui reflètent puis transmettent leur vision dualiste à leurs utilisateurs [Descola, 2005]. Par ailleurs, peu de créateurs anticipent le potentiel de domestication de leurs productions, qui peuvent sélectionner et faire changer de comportements les espèces qui les utilisent [Metcalf, 2015]. Ces dernières années, le centrage du design sur l'utilisateur, puis sur l'humain plus globalement – avec le *User-Centered* puis le *Human-Centered Design* – a renforcé ce mode de conception anthropocentrique. De la même façon, la plupart des stratégies de conception durables sont encore largement centrées sur l'Homme, même lorsque leurs conséquences semblent bénéfiques à la biodiversité. Pour inventer un mode de gouvernance symbiocratique comme le souhaitent Glenn Albrecht et Corinne Smith, il semble désormais nécessaire de lutter contre cet instinct naturaliste et d'apprendre à tenir compte des autres vivants dans la conception.

3. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17547075.2021.2019455>

Les designers devraient donc créer des approches considérant les autres espèces comme des clientes potentielles mais aussi comme des participantes à part entière au processus de création [Metcalf, 2015]. Avec la conception participative et l'enquête sociale, les pratiques de design explorent déjà des modes de production de plus en plus collaboratifs et inclusifs. Néanmoins, presque aucun projet de co-design ne reconnaît actuellement les parties prenantes non humaines.³ Pourtant, la symbiocratie implique une forme de démocratie entre les êtres, c'est-à-dire une participation égale pour tous, chacun ayant le droit de participer aux affaires pouvant l'affecter [Arblaster, 1987]. Il s'agit alors de déterminer comment cette participation peut se produire, selon le mode de démocratie choisi, et donc d'inventer des façons d'inclure les non-

humains vivants dans les processus de co-design. *Comment, dès lors, le design peut-il prendre en compte les autres espèces et les intégrer en tant que co-actantes dans ces processus de conception participatif ?*

Après un passage en revue de la littérature existante en design sur le sujet, nous montrerons comment la prise en compte des non-humains vivants nécessite de pouvoir appréhender leur expérience vécue. Nous nous appuierons ensuite sur cette base théorique et réflexive pour montrer que le jeune collectif de designers Zoepolis sert de cadre à ces questionnements récents et encore très peu traités en France. Nous présenterons une des ambitions phare du collectif : concevoir une matrice standardisée permettant aux designers de représenter et de se saisir le plus possible de l'expérience des autres vivants, notamment en atelier de co-création. Nous exposerons alors les premiers tests de nos canevas avant de revenir sur les limites et les actions futures envisagées par Zoepolis pour continuer ce travail.

Revue de littérature

Paysage actuel

4. [https://www.francetvinfo.fr/culture/arts-expos/architecture/video-en-chine-des-immeubles-vegetalises-hors-de-contrle_4107755.html](https://www.francetvinfo.fr/culture/arts-expos/architecture/video-en-chine-des-immeubles-vegetalises-hors-de-contrrole_4107755.html)

5. <https://www.youtube.com/watch?v=LAJVHzEFDy4>

5. <https://www.youtube.com/watch?v=LAJVHzEFDy4>

Différents types de pratique émergent aujourd'hui pour tenter de désanthropocentrer la conception. En ville, où l'érosion de la biodiversité est très forte et problématique, l'urbanisme s'empare de cette question : les villes sont végétalisées et les *green cities* invitent implicitement d'autres espèces à se rendre en ville, transformant les formes de co-habitation sur place [Metcalf, 2015]. Ne pas penser leurs arrivées et leurs impacts peut se révéler très problématique comme dans le cas du projet de ville verte « Jardin forestier de Qiyi City » qui s'est retrouvé si envahie par les moustiques que les habitants ont tous fui.⁴ À l'échelle des bâtiments, le design biophilique tente de prendre en compte l'affinité innée des humains avec la nature, la biophilie, en intégrant des plantes et des plans d'eau dans les lieux de vie et de travail [Kellert *et al.*, 2011 ; Wilson, 1984]. Néanmoins, cette approche demeure très anthropocentrique et focalisée sur le végétal. À l'inverse, l'*Animal Architecture* prônée par Edward M. Dodington se concentre presque uniquement sur les animaux, en partant du principe que nous sommes déjà des participants involontaires d'habitats interspécifiques.⁵ Les travaux de Sarah Gunawan [2015] montrent ainsi des exemples de manières de cohabiter avec les espèces synurbaines selon des relations mutualistes.

En design, plus précisément, certains penseurs de la discipline théorisent une très large ouverture de la focale de conception afin d'intégrer l'ensemble des non-humains, vivants ou non. C'est le cas notamment du « *More-Than-Human Design* » de David Abram [1996] qui élargit le concept de partie prenante aux objets, aux animaux ou encore aux écosystèmes [Thomas *et al.*, 2017]. Johanna Schmeer [2019] propose de son côté de rassembler sous l'appellation « *Xenodesign* » l'ensemble des approches cherchant à embrasser

6. <https://www.youtube.com/watch?v=y8yFoZb5m4w>

7. <https://uxdesign.cc/the-time-for-environment-centered-design-has-come-770123c8cc61>

8. https://www.youtube.com/watch?v=6dZG_Kp1xc

9. http://m-a-d.com/wp-content/uploads/2019/10/AGI-NL_NHCDslides-2_ea.pdf

10. <https://www.aciconf.org/>

les perspectives et les expériences des non-humains sur un pied d'égalité. Hors monde universitaire, on retrouve une ambition similaire dans la veille des professionnels praticiens avec des appellations telles que : le « *Planet Centric Design*⁶ », l'« *Environment Centered Design*⁷ » ou encore le « *Life Centered Design*⁸ ». Bien que ces propositions demeurent assez vagues et que la prise en compte des autres espèces y soit marginale, la présence de ces termes chez les praticiens – et non plus seulement chez les chercheurs – peut être considérée comme le signal faible de la montée en puissance de ce sujet dans la discipline du design. Néanmoins, toutes ces propositions ne se focalisent pas seulement sur les vivants. Les designs de ce type – *pour* ou *avec* – les vivants sont encore très récentes et peu structurées. À notre connaissance, il n'existe pas encore de revue de littérature complète sur ce sujet, malgré le jaillissement de nombreuses appellations telles que le « *Cross-Species Design* » [Hirskyj-Douglas *et al.*, 2016], le « *Non-Human Centered Design*⁹ », le « *Posthuman Interaction Design* » [Liu, 2020], etc. Parmi cette pluralité de sémantiques et d'approches, certains groupuscules commencent à se former.

Celui qui ressort le plus semble être l'« Animal Computer Interaction » (ACI). Il s'agit d'un sous-domaine du design d'interaction qui étudie les rapports qu'entretiennent les animaux avec les systèmes interactifs que l'Homme leur propose [Hirskyj-Douglas *et al.*, 2016]. Avec le manifeste de Clara Mancini [2011] et des conférences internationales dédiées¹⁰, l'ACI semble être une discipline en train de se structurer, donnant désormais lieu à un certain nombre de publications scientifiques [Mancini *et al.*, 2017]. À ce jour, elle est souvent considérée comme la méthode de design pour animal la plus complète [Metcalf, 2015]. Contrairement aux approches plus urbaines évoquées précédemment, l'ACI se focalise sur une seule espèce animale à la fois, voire sur des individus. Elle les distingue des humains en considérant leur part d'altérité dans leurs manières d'interagir avec les interfaces [Hirskyj-Douglas *et al.*, 2018]. À contre-courant, certaines recherches tentent d'inclure la flore mais elles restent marginales et encore peu probantes [Veselova et Gaziulusoy, 2021]. Cette discipline traite principalement des animaux domestiques et encore peu des espèces sauvages, dans des contextes principalement bénéfiques à l'humain, ce qui pose la question d'un véritable désanthropocentrisme [Hirskyj-Douglas *et al.*, 2018].

Un autre groupuscule du design semble davantage s'intéresser aux relations et aux négociations inter espèces. Encore bien moins structuré que l'ACI et peinant encore à s'en distinguer clairement, ce domaine gravite principalement autour du terme « *Multispecies Design* », utilisé pour la première fois par Daniel Metcalfe [2015]. Le *Multispecies Design* considère que les humains ont co-évolué avec les autres êtres vivants : il ne s'agit alors ni d'exclure les perspectives humaines ni de placer les autres espèces au centre, mais bien de concevoir en prenant en compte des assemblages – ou *entanglements* – *d'êtres* [Smith *et al.*, 2017]. Toutefois, le terme est souvent mal défini et les auteurs qui l'utilisent ne s'entre-citent que peu [Westerlaken, 2020 ; Metcalfe, 2015].

11. <https://www.youtube.com/watch?v=QN3lPygWp-w>

Quel que soit le domaine, ces initiatives sont encore peu répandues, financées et industrialisées [Hirskyj-Douglas *et al.*, 2018]. De ce fait, elles demeurent souvent très exploratoires et prototypales, voire se cantonnent à du design spéculatif en s'en servant comme *proof of concept* ou moyen d'alerter sur l'importance de ces sujets." Néanmoins, ces exercices pratiques et tests de laboratoire ont déjà permis d'observer différentes manières de prendre en compte les vivants comme participants du processus de création.

Formes de co-design actuelles

11. <http://www.expandedenvironment.org/amy-haighs-interworlding-objects/>

On retrouve ainsi plusieurs manières de faire participer les non-humains vivants. Souvent, il s'agit de proposer des prototypes aux animaux, d'observer leurs réactions et d'itérer en fonction [Hirskyj-Douglas *et al.*, 2018]. Laisser l'animal interagir avec les artefacts permet de l'impliquer directement dans le processus de création plutôt que de se reposer sur des entretiens d'humains-experts ou représentants [Metcalf, 2015 ; Jørgensen et Wirman, 2016]. Par exemple, Amy Haigh a montré différents objets à un oiseau-jardinier afin de déterminer en plusieurs passages ses préférences en couleurs et en textures.¹² En cela, on retrouve un mode de conception classique en design. Luisa Ruge et Clara Mancini [2019] proposent une formalisation de ces phases de co-évaluation d'artefacts, basée sur le critère d'utilisabilité. Leur constat montre que les méthodes utilisées en co-design avec les vivants sont souvent reprises d'autres domaines (comme l'ergonomie) et ne sont actuellement ni vraiment définies, ni forcément reproductibles entre deux études.

Toutefois, ce n'est pas parce que l'être vivant est impliqué dans une technique qu'il est forcément un utilisateur actif [Hirskyj-Douglas *et al.*, 2012]. Co-concevoir avec les vivants soulève en effet de forts enjeux éthiques [Westerlaken, 2020]. Ainsi, certains chercheurs en ACI se sont demandés ce qu'il en était de l'interaction du point de vue de l'animal [Hirskyj-Douglas *et al.*, 2012]. Eric Baumer [2015] qualifie d'ailleurs les animaux de *usees* lorsqu'une technique leur est imposée sans vraiment les prendre en considération. Il s'agit là de l'effet inverse de celui recherché par les partisans de la participation des non-humains vivants.

La question de la possibilité de co-designer de manière égalitaire entre humains et non-humains vivants demeure donc incertaine. D'un côté, Benjamin Ishak Resner [2001] pense que cela est impossible car il y a impossibilité de communication totale entre les deux espèces. D'un autre côté, Shaun Lawson *et al.* [2016] considèrent que les animaux n'ont pas une cognition aussi complexe que celle des êtres humains en moyenne. De ce fait, il y aura donc forcément des disparités de pouvoir inter espèces entraînant la création de technique d'exploitation des non-humains, malgré la méthode de co-design mise en place.

Plusieurs textes mettent ainsi en exergue la barrière de la communication et les inégalités de pouvoirs entre acteurs [Mancini *et al.*, 2017]. Pour Clara

Mancini, l'interaction via une interface brouille les frontières de l'agence entre les acteurs [Hirskyj-Douglas *et al.*, 2018]. Il s'agit alors principalement d'obtenir un consentement médiatisé et contingent – comme dans le cas de personnes sous tutelle – et de laisser aux animaux la possibilité d'agir (ou non) comme ils le souhaitent. Plus directement, la co-conception peut aussi laisser un espace d'appropriation aux animaux, pour qu'ils puissent « *become with* » l'artefact en interprétant l'usage [Hirskyj-Douglas *et al.*, 2018]. Pour Hirskyj-Douglas en revanche, l'humain concepteur continue de posséder un statut plus élevé que celui des autres participants : il lui semble donc nécessaire de rééquilibrer ces rapports en permettant aux animaux de piloter davantage la technique de leur côté. Ainsi, dans le projet OÖZ de Natalie Jeremijenko en 2007, l'interrupteur de la lumière à l'intérieur de l'enclos est accessible autant aux humains qu'aux castors étant observés [DiSalvo et Lukens, 2011]. Pour la plupart des auteurs, l'important est de laisser la place à l'incertitude en étant ouvert à l'autre et de prendre ce dernier au sérieux – sans expliquer clairement comment le faire pour autant [Westerlaken, 2021]. En outre, on remarque que peu de questionnements sur la participation dans le processus de co-design prennent en compte les végétaux.

Comprendre l'autre pour mieux le prendre en compte

Les tentatives évoquées prennent donc principalement en compte les capacités d'actions (liées à l'anatomie) ainsi que les comportements des non-humains vivants – voire surtout des animaux domestiques ou directement contraints par l'Homme. Les designers éprouvent encore des difficultés à comprendre ce qui fait sens pour ces êtres. En effet, « nous n'avons pas l'habitude d'être à l'écoute des choses qui ne parlent pas ; nous ne savons pas comment nous y prendre pour les entendre et pour nous relier à elles » [Levesque, 2020]. Bien plus qu'en design centré sur l'expérience humaine, le point de vue du concepteur ici est particulièrement différent de celui de ses utilisateurs. Von Uexküll [2004] parle ainsi d'« *Umwelt* » - pouvant être traduit par « milieu » – pour évoquer ces mondes sensoriels propres à chaque espèce.

Les designers tentent de pallier cette difficulté par des approches empruntées à d'autres disciplines. Pour se rapprocher du point de vue du cheval, Alan Hook [2019] invente ainsi l'*Equine Eyes* pour s'immerger au plus près possible de la vision de cet animal. Daniel Metcalfe [2015] cherche du côté de la danse pour explorer corporellement ce que cela fait d'être une bernacle. Thomas Thwaites [2016] est allé jusqu'à passer trois jours à quatre pattes avec des chèvres pour mieux comprendre leur vision du monde. Ces techniques d'incorporation étaient déjà utilisées en santé pour entrer en empathie avec les personnes âgées, par exemple, mais aussi en jeu de rôle ou en design inclusif [Metcalfe, 2015]. Toutefois, l'altérité du non-humain vivant peut sembler insurmontable : par exemple, il semble très difficile de reproduire l'expérience corporelle d'une

vingtaine de sens, comme le possèdent certaines plantes.¹³

Par ailleurs, il s'agit également de comprendre ce qui fait sens pour ces êtres dans leur *Umwelt*, comme cela a commencé à être exploré en bio et zoo-sémiotique. Par exemple, bien que les chiens perçoivent certaines parties du spectre lumineux, ce qui fait le plus sens pour eux reste leur odorat. Dans cette optique, Hirskyj-Douglas et Lucero [2019] ont proposé un projet de design spéculatif sur un internet des chiens régi par les odeurs.

Au-delà de la possibilité même de comprendre ou de traduire ces mondes propres et ce qui fait sens en leur sein, Daniel Metcalfe avoue en 2015 n'avoir trouvé aucune littérature en design sur des outils de ce type. Il semble donc manquer une ou plusieurs méthodes permettant de (se) rendre compte de l'expérience vécue des autres vivants, puis de la ou les réutiliser pour pouvoir comparer et mettre en relation plusieurs espèces entre elles. Quels outils propres à la discipline peut-on alors construire afin de permettre aux designers d'appréhender l'expérience vécue d'une autre espèce pour mieux la prendre en compte dans le processus de co-conception ?

Propositions de Zoepolis

Le collectif Zoepolis

13

On le voit donc, les formes de design incluant les vivants non humains sont émergentes et commencent à innover, conceptuellement et méthodologiquement, pour intégrer ces nouveaux acteurs dans la discipline de conception. Toutefois, les recherches à ce sujet encore très éparpillées à l'international et le sont encore plus – voire sont quasiment inexistantes – en France à ce jour. C'est pourquoi depuis juin 2021 des designers français voulant désanthropocentrer leurs pratiques ont commencé à se rassembler au sein du collectif Zoepolis afin d'inclure l'expérience des vivants par le co-design et la recherche-action. Le collectif réunit désormais des profils variés tels que des étudiants, des professionnels et des chercheurs, répartis dans différentes disciplines comme le design, les sciences humaines et sociales, l'art, la biologie ou encore le naturalisme.

Le nom du collectif traduit directement les idées de celui-ci. Ainsi, le terme *zoé* exprime en grec le fait de vivre en commun avec tous les êtres animés (animaux, plantes, hommes, esprits ou dieux), tandis que *polis* signifie la cité-État, c'est-à-dire la communauté de citoyens. Mais *polis* recouvre aussi une dimension spatiale : un site qui noue de manière insécable une ville à son territoire et à un écosystème. Le design, dans sa contribution à fabriquer la *polis*, le vivre-ensemble situé, ne peut plus aujourd'hui exclure *zoé* de laquelle nous

dépendons. Zoepolis explore ainsi les nouveaux moyens d'inclure les sociétés humaines dans la biocénose, cherchant à fonder les bases communes d'un design *pour* et *avec* les vivants. Le collectif sert de cadre à de nombreux projets, répartis selon cinq axes (voir la figure 1) : inclure les vivants non humains dans les méthodes de design existantes ; inventer de nouvelles pratiques centrées sur les autres vivants ; explorer un design des relations interspécifiques ; utiliser le design comme médiateur des vivants ; et développer de nouveaux imaginaires. Les recherches théoriques et les projets menés dans ces cinq directions sont reliés de façon systémique et visent toutes à ouvrir les perspectives vers un nouveau contrat avec les vivants dans les espaces anthropiques.

14. <http://www.republique-numerique.fr/projects/projet-de-loi-numerique/consultation/consultation/opinions/section-1-les-communs/article-8-definition-du-domaine-commun-informatique>

15. Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués.

Les connaissances, les expériences, les méthodes et les outils développés sont partagés en interne afin de créer un commun informationnel et de co-produire, co-analyser ou encore de co-tester les solutions.¹⁴ L'objectif à moyen et long termes est de mettre ces productions sous la licence libre *Creative Commons* pour qu'elles soient accessibles à tous les designers, en France et à l'international. En attendant, plusieurs enseignants membres du collectif commencent à intégrer ces principes dans leurs cours. Des exercices exploratoires sont ainsi donnés aux étudiants pour les inviter à désanthropocenter leurs pratiques et leurs regards. Par exemple, Pierre Alex demande à ses élèves en UX design de concevoir pour une autre espèce (mettant ainsi en pratique le second axe de Zoepolis). Nicolas Roesch invite ses élèves du DSAA¹⁵ de l'École Supérieure de Design de Villefontaine à représenter graphiquement les *Umwelten* d'autres espèces pour les prendre ensuite en compte dans leurs projets (deuxième et cinquième axe de Zoepolis). Enfin, des partenariats avec des centres de recherches sont en train d'être mis en place pour tester ces outils dans d'autres contextes.

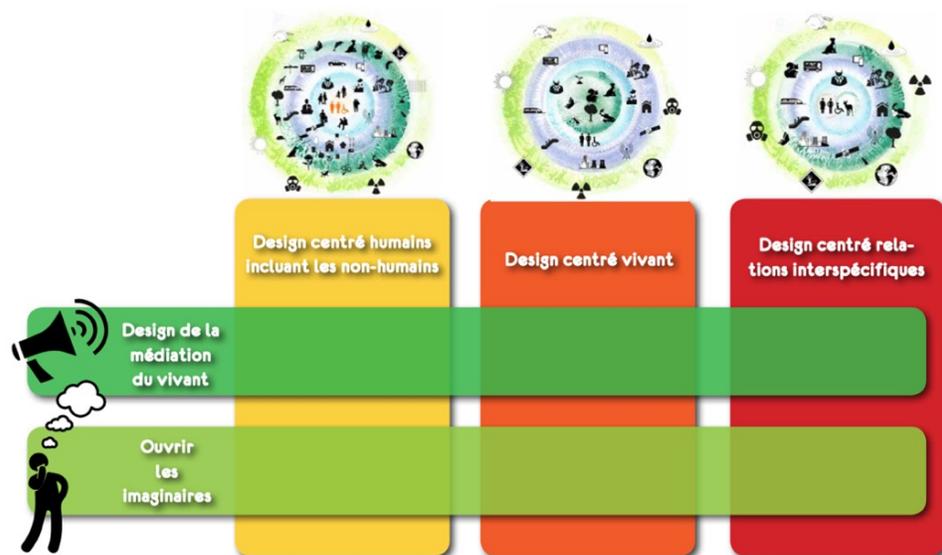


Figure 1 - Les cinq axes de recherche de Zoepolis

Parmi les différents travaux du collectif, un axe phare et transversal se dégage : rendre compte de l'expérience des autres vivants pour rééquilibrer les connaissances sur les points de vue des espèces impliquées dans les processus de co-conception. Sans cela, la perspective humaine domine de manière écrasante du simple fait que les designers sont des êtres humains. Leur appréciation du monde leur paraît donc évidente, puisqu'elle se dévoile directement à eux, et celles des autres espèces doivent alors être d'autant plus mises en avant pour contrebalancer cet effet. En outre, rendre compte de l'expérience d'autres êtres ne peut se faire qu'au travers d'enquêtes locales, intégrant la complexité d'un terrain et les spécificités des espèces en transduction avec leur environnement. Toutefois, il serait dommage que cette connaissance acquise dans le temps et localement ne puisse être comparée ni servir de point de départ à d'autres projets. De cette façon, les auteurs de ce texte cherchent à concevoir une matrice standardisée – mais adaptable au terrain – permettant aux designers de représenter et de se saisir le plus possible de l'expérience des autres espèces, notamment dans le cadre d'ateliers de co-création. À ce jour, il s'agit encore d'outils-prototypes conçus à partir de l'idée plus globale d'une matrice « socio-éco-évo-étho-technique ».

L'idée d'une matrice «socio-éco-évo-étho-technique»

Pour que la pratique des designers se désanthropocentre et développe ce qu'on pourrait appeler une approche biocentrique « qui accorde à la nature et aux entités qui la constituent un statut de quasi-sujet », il nous fallait revoir le cadre conceptuel de la discipline [Caillé *et al.*, 2013]. En effet, du fait de l'ontologie naturaliste occidentale, il est très difficile de prendre en compte l'expérience des vivants au même titre que celle des humains. Tout comme Caillé *et al.*, nous proposons donc de recourir à une forme d'« animisme méthodologique » qui reprend notre mode de pensée cartésien en le modelant sur des valeurs gommant la distinction Nature-Culture. Il s'agit là de forcer les concepteurs malgré leur instinct culturel à considérer les autres êtres comme des partenaires à part égale, enchevêtrés avec nous. Pour y parvenir, nous avons commencé par analyser les pratiques actuelles de design centré sur l'humain.

En école de design en France on apprend traditionnellement aux étudiants à considérer dans le processus de conception des aspects sociologiques et techniques. D'une part, la focale du design se concentre sur les différents êtres humains impliqués par l'artefact en construction (usagers directs et indirects), ainsi que sur leurs liens. D'autre part, ces humains sont considérés dans un environnement caractéristique de cette espèce : leur « techno-cocon », c'est-à-dire l'assemblage de techniques qui les entourent et avec lesquels ils sont en co-évolution. Depuis les révolutions du *User-Centered* puis du *Human-Centered Design*, l'expertise des designers est particulièrement associée aux usages, aux expériences ainsi qu'aux modes de vie des humains. Dans leurs pratiques, les

16. Ethos est compris dans le sens d'éthologie et non pas au sens bourdieusien.

designers utilisent l'empathie, l'observation ou encore l'enquête. Ces méthodes se concentrent essentiellement sur l'étude des usages ou des comportements (*ethos*)¹⁶ d'un individu ou d'un groupe social. Depuis quelques décennies, les designers prennent également de plus en plus en compte le fait que certains pouvoirs d'actions et modes de perception varient selon les individus. Avec le « design pour tous », les concepteurs s'intéressent ainsi aux problématiques d'accessibilité et de perception sensorielle. Ils identifient alors des *scenarii* révélant des situations de handicap dans lesquels les sens ou les actions des individus peuvent être troublés en fonction des contextes socio-techniques. Ainsi, le monde sensoriel d'un aveugle peut nécessiter d'inclure un revêtement de sol tactile produisant des signes et du sens dans la perception sensorielle de son milieu, son *Umwelt* [Uexküll, 2004]. Par ailleurs, tout être humain s'inscrit dans des rythmes et des temporalités qui peuvent être relatifs à sa culture, son mode de vie, un moment précis de son existence ou encore son état de santé. Ces cycles se trouvent dans les *scenarii* d'observation et d'usages mais demeurent impensés. En effet, les recherches sur les temporalités biologiques des humains restent marginales et les cycles anthropiens sont souvent inclus spontanément dans la conception par les designers qui ressentent et sont globalement soumis aux mêmes que leurs utilisateurs.

Cette rapide description présente les trois caractéristiques fondamentales dont se saisissent les designers pour tout projet, en plus des aspects sociologiques et techniques : les comportements (*ethos*), les temporalités (cycle et temps) ainsi qu'un monde sensoriel propre à chaque individu (*Umwelt*). Pour co-designer avec tous les êtres vivants considérés sur un même pied d'égalité, il est nécessaire de prendre en compte les mêmes caractéristiques pour chaque espèce. Néanmoins, les concepteurs qui mettent en place ces processus de créations sont eux-mêmes des *anthropos*, qui partagent globalement le même *Umwelt* et des cycles similaires à ceux des autres humains. Hors cas du design inclusif, ces deux notions leur paraissent si évidentes qu'elles semblent invisibles à leurs yeux et sont donc souvent impensées dans la conception. Il existe d'ailleurs peu d'outils de design adaptés à des enquêtes sur ces dimensions. Pourtant, ces éléments sont essentiels pour considérer l'expérience vécue des autres vivants. On peut très facilement s'en apercevoir en retirant leur prise en compte dans un design centré humain. Si le designer ne pensait pas aux cycles des habitants, il pourrait faire construire une maison sans chambre par exemple, oubliant la nécessité biologique des humains de dormir. De même, ne pas prendre en compte leur perception sensorielle pourrait amener à des bâtiments sans fenêtres ni lumières, oubliant que la vue est la principale source d'informations d'un individu sur son environnement. Une maison sans considération pour l'*ethos* humain ne serait peut-être pas meublée de façon ergonomique et pertinente. On le voit ici, l'*Umwelt* et les cycles sont aussi importants que l'*ethos* déjà pensé en conception centré humain.

Ces trois dimensions peuvent être rapprochées de ce que l'enseignant-chercheur en philosophie Baptiste Morizot [2020] appelle une « philosophie éco-évo-étho ». La terminologie « éco » renvoie à l'« écologie dénaturalisée » de l'individu, c'est-à-dire à ses liens avec son environnement et les êtres qui le

peuvent ainsi que à ce qui apparaît comme y faisant sens pour lui. De ce fait elle peut être comprise comme recoupant en partie la notion d'*Umwelt* de Von Uexküll. Le terme « évo » correspond lui à l'« évolution démécanisée » de l'être vivant, soit à ses différents liens temporels. Il peut alors être compris comme les notions de temps et de cycles présentées précédemment. Enfin, l'« étho » est employé au sens d'éthologie « philosophiquement enrichie », tout comme l'*ethos*.

Au sein de Zoepolis, nous proposons de reprendre les objets d'étude traditionnels du design (socio-techno-*ethos*) tout en nous appuyant sur le cadre philosophique de Morizot (*éco-évo-étho*) afin de formaliser l'ensemble des dimensions habituellement prises en compte – même de façon impensée – dans la conception centrée humain. Ainsi, nous avons comme objectif de concevoir une matrice « socio-éco-évo-étho-technique » permettant de mettre à plat les différentes manières de considérer l'humain dans le processus de conception et de forcer ainsi les designers à appliquer consciemment ce même niveau de prise en compte sur les autres êtres. La pluridimensionnalité de cette matrice la rend complexe à appréhender d'un seul coup. C'est pourquoi nous avons fait le choix de commencer par nous occuper de chaque perspective séparément en découpant la matrice en sous-canevas-prototypes thématiques.

Canevas-prototypes actuels

La prise en compte de l'*ethos* des autres vivants correspondrait ici à investir la question des comportements des non-humains. Sans pour autant devenir éthologue, le concepteur peut en effet se saisir de caractéristiques propres aux comportements de ces êtres. Toutefois cette piste est déjà initiée par d'autres chercheurs, comme l'a montrée la revue de littérature. En revanche, les questions d'*Umwelt* et de cycles – déjà peu pensées pour les humains – sont encore peu explorées dans la littérature existante sur le design *pour* et *avec* les vivants. C'est pourquoi le collectif a décidé de commencer son projet de matrice par les tests des parties concernant l'« éco » (voir la figure 2) et l'« évo » (voir la figure 3).

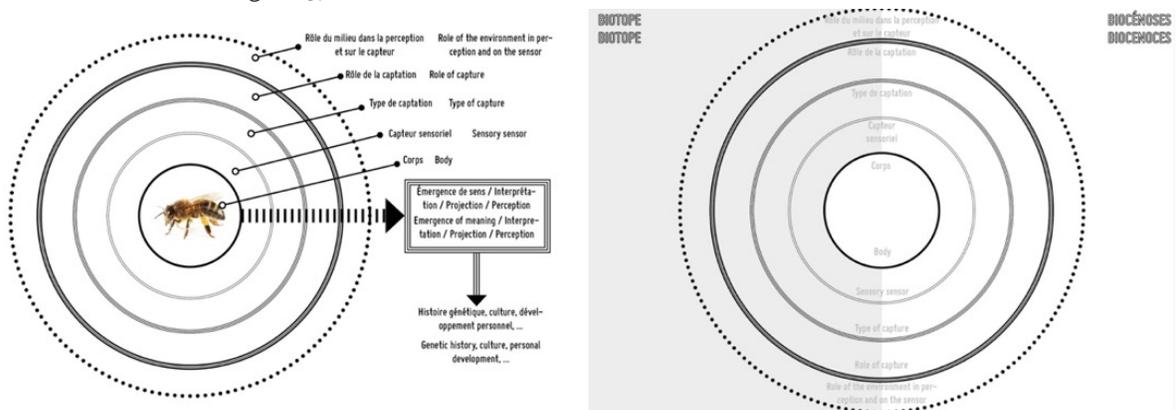


Figure 2 - Exemples d'itération du canevas Umwelt

Plusieurs canevas ont été réalisés concernant les temporalités. En effet, les cycles peuvent être classés selon trois ordres : infradiens (inférieurs à 24 ou 28 heures), circadiens (environ 24-28 heures) et ultradiens (au-delà de 28 heures). Tout être vivant est soumis à ce type de cycles. Par exemple, avant de concevoir *pour et avec* eux, il est essentiel de comprendre que certains insectes peuvent passer jusqu'à huit ans en tant que larves dans du bois mort, contre quelques mois sous leur forme adulte.

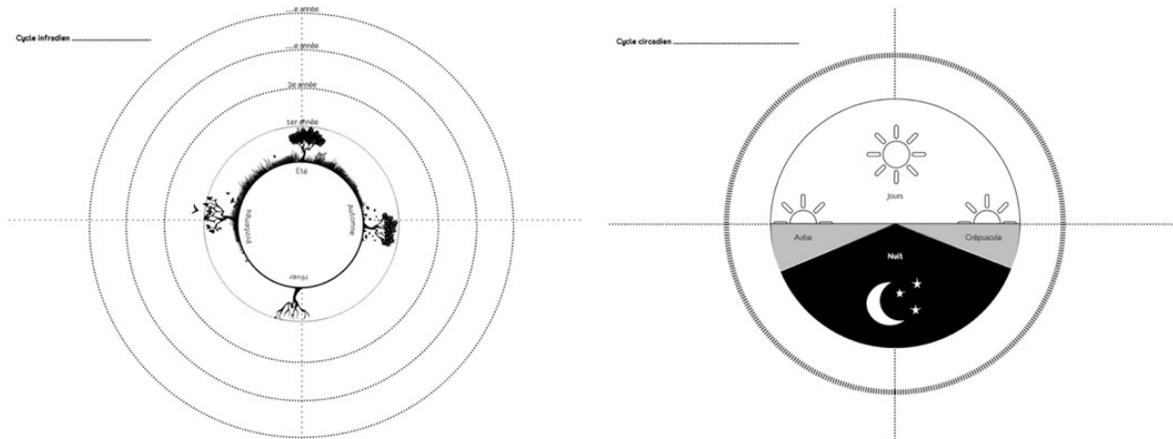


Figure 3 - Deux exemples de canevas pour représenter les cycles à plusieurs échelles

17. <https://desespecesparmilyon.fr/>

Pour l'instant, ces canevas-prototypes ont été testés dans deux contextes lyonnais, avec l'aide et l'expertise biologiste de l'association Des Espèces Parmi'Lyôn.¹⁷ Dans les deux cas d'usages, ces outils ont rencontré un vif intérêt auprès des participants qui ont exprimé que les matrices leur avaient permis de « s'obliger à toujours se re-demander en quoi tel ou tel élément faisait sens pour les non-humains vivants ».

18. <https://strategy-design-anthropocene.org/fr>

Le premier terrain a eu lieu dans le cadre d'un cours donné auprès du *Master of Science (Msc) Strategy and Design for the Anthropocene*,¹⁸ lors d'une sortie naturaliste sur le thème de la « redirection écologique en lien avec la biodiversité ». Après un premier travail d'enquête dans des parcs et des zones en friche dans le centre de Lyon en récoltant les données sur les canevas, les étudiants ont conçu des ateliers permettant de répondre à des problématiques liées à la biodiversité en milieu anthropisé. Selon les problématiques des groupes, des outils complémentaires ont été nécessaires pour affiner les enquêtes et compléter certaines approches centrées sur les non-humains de manière plus sensible ou plus détaillée. Ainsi, des méthodes par le corps (théâtralisation) ont été identifiées, ainsi que des formes plus démocratiques de type « parlement des choses » [Latour, 2018] ou encore la nécessité de sortir de la salle de classe pour designer et projeter des scénarios immergés dans un contexte spécifique. Selon les étudiants, c'est l'utilisation des outils-prototypes qui leur a inspiré de mettre en place des « parlements des choses » latouriens dans leurs ateliers de co-conception : à partir des canevas remplis des informations obtenues auprès des experts naturalistes, les participants devaient

19. Une espèce saproxylique (du grec ancien *sapros*, « putride », et *xulon*, « bois ») réalise tout ou une partie de son cycle de vie dans le bois en décomposition, ou bien dans des produits de cette décomposition.

devenir les représentants des espèces synurbaines concernées et négocier ensemble autour des problématiques de co-habitation en ville. Même si cette utilisation reste encore très improvisée, elle a permis aux étudiants de réfléchir selon un point de vue qu'ils n'avaient jamais pris et d'aller explorer des versants plus sensibles dont ils n'avaient pas l'habitude.

Le second terrain a pris place lors d'un atelier de trois heures de co-conception entre designers et bénévoles naturalistes ayant pour but de réhabiliter les espèces saproxyliques¹⁹ – dépendant du bois mort – en ville. Longtemps perçus comme inesthétiques, non-sécuritaires et représentant une perte économique, les arbres et le bois morts ont été exclus de la ville. Face à la disparition d'une partie des chaînes trophiques liées à cette ressource, la métropole de Lyon a fait appel à des associations en génie écologique pour investir les espaces par ces matériaux essentiels à la biodiversité oubliée. L'atelier de Zoepolis-Des Espèces Parmi'Lyons a cherché à comprendre le monde sensoriel de deux types d'espèces. D'une part les cérambycidés – qui représentent un groupe large d'insectes dont le spectre de mode de vie et d'usages liés au bois est assez large pour étudier un maximum d'interaction – et de l'autre, les geais – une espèce prédatrice des larves qui vivent dans le bois. À partir des entretiens avec les experts naturalistes, les bénévoles et designers ont co-défini le cahier des charges d'un dispositif visant à accueillir les bois morts en ville en fonction des caractéristiques sensorielles et cycliques des espèces, tout en prenant en compte des ajustements nécessaires propres à l'urbanisme, aux usages humains et à l'acceptabilité publique.

Ces deux premiers tests entre humains ont permis d'identifier des points à faire itérer dans les prototypes. Par exemple, le nombre de canevas a semblé un peu trop important – huit différents – pour une prise en main immédiate dans le cadre d'un atelier de co-création externe. Concernant une des matrices *Umwelt* (voir la figure 4), plusieurs participants ont spontanément ajouté un premier cercle concentrique concernant les capacités physiques, ainsi qu'un dernier cercle extérieur pour noter immédiatement les idées de spécifications techniques qui leur venaient en tête en même temps, faisant ainsi le pont entre les phases de recherches et d'évaluation des idées. Enfin et sans être exhaustif, il semble nécessaire de trouver un moyen graphique de relier les informations des cycles avec ceux des *Umwelten* pour situer les mondes sensoriels en fonction des grands états de vie des espèces (en différenciant par exemple l'état larvaire de celui adulte).

appréhendant le rôle et la façon de faire du design d'autre part. Ainsi, pendant l'atelier des espèces saproxyliques, l'expertise et l'encadrement des designers membres du collectif se sont révélés plus importants que prévus. Il nous faut désormais affiner notre pédagogie en prenant en compte cette double contrainte et revoir nos outils afin de limiter leur effort de prise en main. Six autres ateliers sont prévus à ce jour et permettront de poursuivre le processus de conception itérative des méthodes et canevas. Nous souhaitons également grâce à cela réussir à toucher des publics moins avertis pour diffuser nos idées multispécistes.

De plus, nous travaillerons de manière à assembler plusieurs matrices « socio-éco-évo-étho-technique » afin de rendre compte des rapports systémiques inter espèces – notamment avec l'humain – et de mieux appréhender les sujets liés à des écosystèmes spécifiques (comme cela avait été le cas avec les espèces saproxyliques). En effet, au-delà des types de relations entretenues au sein de la biocénose, certains cas d'étude nécessitent de comprendre comment un être perçoit un autre et ce qui fait sens pour lui parmi les signaux qu'il reçoit de cet autre. Une fois un certain nombre d'itérations effectuées sur les prototypes, nous mettrons à disposition notre recherche-action, nos méthodes et canevas en tant que commun informationnel à tous les designers.

Enfin, le collectif poursuit sa recherche transdisciplinaire en recrutant plus d'experts des non-humains vivants pour co-designer. Après Des Espèces Parmi'Lyons, Zoepolis est notamment entré en contact avec les universités pour nouer de nouvelles relations fructueuses. Notre objectif est également de former des partenariats avec des centres de recherches afin de profiter des méthodes d'enquête, d'analyse et de retransmission plus scientifique. Enfin, la poursuite d'une ouverture au milieu universitaire – dont cet article est la première brique – s'effectue au travers de nouveaux rapprochements avec des laboratoires, avec l'intégration de davantage de chercheurs dans le collectif, mais aussi par les projets de thèses que les étudiants zoépoliticiens souhaitent porter par la suite. La question de la prise en compte de l'expérience des non-humains vivants est d'ailleurs un de ces sujets.

Conclusion

Pour co-designer avec les vivants, il est important de veiller à une prise en compte égalitaire des points de vue des participants. Pour ce faire, la compréhension et la mise en avant de l'expérience vécue des non-humains semble essentielle afin de limiter la prépondérance de la vision humaine des concepteurs. Au-delà des questions concernant la façon de designer directement avec les animaux ou les plantes, le collectif de designers français Zoepolis a donc entamé un premier travail de création d'outils permettant de représenter graphiquement *l'Umwelt* et les cycles d'un autre être. Cet article a exposé les premiers tests par recherche-action de canevas-prototypes. L'objectif à terme est de parvenir à une matrice « socio-éco-évo-étho-technique » permettant de comparer et de mettre en lien plusieurs de ces représentations d'espèces afin d'intégrer leurs besoins et perspectives propres dans la conception.

Bibliographie

ABRAM David, 1996, *The Spell of the sensuous ; perception and language in a more-than- human world: c*, New York, Pantheon Books.

ALBRECHT Glenn et SMITH Corinne, 2020, *Les émotions de la Terre : des nouveaux mots pour un nouveau monde*, Les Liens qui libèrent Paris.

ARBLASTER Anthony, 1987, *Democracy*, Milton Keynes, Open University Press.

BAUMER Eric P., 2015, « Uses », in *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems* : 3295-3298.

COLLIN Paul Marc, LIVIAN Yves-Frédéric, et THIVANT Eric, 2016, « VIII. Michel Callon et Bruno Latour : la théorie de l'Acteur-Réseau », in *Les Grands Auteurs en Management de l'innovation et de la créativité*, Caen, EMS Management et Société : 157178.

DAVID Bruno, 2021, *À l'aube de la 6e extinction*, Bernard Grasset Paris.

DESCOLA Philippe, 2005, *Par-delà nature et culture*, Paris, Gallimard.

DISALVO Carl et LUKENS Jonathan, 2011, « Nonanthropocentrism and the nonhuman in design: possibilities for designing new forms of engagement with and through technology », *From social butterfly to engaged citizen: urban informatics, social media, ubiquitous computing, and mobile technology to support citizen engagement*, vol. 421.

FINDELI Alain, 2016, « The Myth of the Design Androgyne », *Design as Research. Positions, Arguments, Perspective* : 28-34.

FLIPO Fabrice, CHANIAL Philippe, et CAILLÉ Alain, 2013, « Que donne la nature ? L'écologie par le don », *Revue du MAUSS*, vol. 42, n° 2 : 523.

FOLKE Carl, JANSSON Åsa, ROCKSTRÖM Johan, OLSSON Per, CARPENTER Stephen R., CHAPIN F. Stuart, CRÉPIN Anne-Sophie, DAILY Gretchen, DANELL Kjell, et EBBESSON Jonas, 2011, « Reconnecting to the biosphere », *Ambio*, vol. 40, n° 7 : 719738.

GROSDÉMANGE Anne, 2014, *Impact du microbiote intestinal sur le système immunitaire de l'enfant*, PhD Thesis, Université de Lorraine, 118

- GUNAWAN Sarah, 2015, *Syn-anthropic Suburbia*, Master's Thesis, University of Waterloo.
- HIRSKYJ-DOUGLAS Ilyena et LUCERO Andrés, 2019, « On the Internet, Nobody Knows You're a Dog... Unless You're Another Dog », in *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* : 1-12.
- HIRSKYJ-DOUGLAS Ilyena, PONS Patricia, READ Janet C., et JAEN Javier, 2018, « Seven years after the manifesto: Literature review and research directions for technologies in animal computer interaction », *Multimodal Technologies and Interaction*, vol. 2, n° 2 : 30.
- HIRSKYJ-DOUGLAS Ilyena, READ Janet C., JUHLIN Oskar, VÄÄTÄJÄ Heli, PONS Patricia, et HVASSHODV Svein-Olaf, 2016, « Where HCI meets ACI », in *Proceedings of the 9th Nordic Conference on Human-Computer Interaction* : 1-3.
- HOOK Alan, 2019, « Exploring speculative methods: Building artifacts to investigate interspecies intersubjective subjectivity », *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, n° 17 : 146-164.
- IHDE Don, 1990, « *Technology and the lifeworld: From garden to earth* ».
- JØRGENSEN Ida Kathrine Hammeleff et WIRMAN Hanna, 2016, « Multispecies methods, technologies for play », *Digital Creativity*, vol. 27, n° 1 : 37-51.
- KELLERT Stephen R., HEERWAGEN Judith, et MADOR Martin, 2011, *Biophilic design: the theory, science and practice of bringing buildings to life*, John Wiley & Sons.
- LATOUR Bruno, 2018, « Esquisse d'un parlement des choses », *Écologie politique*, vol. 56, n° 1 : 47-64.
- LAWSON Shaun, KIRMAN Ben, et LINEHAN Conor, 2016, « Power, participation, and the dog internet », *Interactions*, vol. 23, n° 4 : 37-41.
- LEVESQUE Simon, 2020, « Résister au désastre. Dialogue avec Marin Schaffner d'Isabelle Stengers/Nos cabanes de Marielle Macé », *Spirale : arts•lettres•sciences humaines*, n° 273 : 8789.
- LIU Szu-Yu, 2020, *Posthuman Interaction Design: Designing with, through, and for Human-Nature Interaction*, PhD Thesis, Indiana University.
- MANCINI Clara, 2011, « Animal-computer interaction: a manifesto », *Interactions*, vol. 18, n° 4 : 6973.
- MANCINI Clara, LAWSON Shaun, et JUHLIN Oskar, 2017, « Animal-Computer Interaction: The emergence of a discipline », *International Journal of Human-Computer Studies*, vol. 98 : 129134.

METCALFE Daniel, 2015, *Multispecies Design*, PhD Thesis, University of the Arts London in collaboration with Falmouth University.

MORIZOT Baptiste, 2020, *Manières d'être vivant : enquêtes sur la vie à travers nous*, Arles, Actes Sud.

NORTH Steve et MANCINI Clara, 2016, « Frameworks for ACI: animals as stakeholders in the design process », *Interactions*, vol. 23, n° 4 : 34-36.

PRÉVOT-JULLIARD Anne-Caroline et FLEURY Cynthia, 2017, « De nouvelles expériences de nature pour une nouvelle société ? », in *Le souci de la nature. Apprendre, inventer, gouverner* : 9-22.

REID Walter V., MOONEY Harold A., CROPPER Angela, CAPISTRANO Doris, CARPENTER Stephen R., CHOPRA Kanchan, DASGUPTA Partha, DIETZ Thomas, DURAIAPPAH Anantha Kumar, et HASSAN Rashid, 2005, *Ecosystems and human well-being-Synthesis: A report of the Millennium Ecosystem Assessment*, Island Press.

RESNER Benjamin Ishak, 2001, *Rover@ Home: Computer mediated remote interaction between humans and dogs*, PhD Thesis, Massachusetts Institute of Technology.

ROSA Claudio D. et COLLADO Silvia, 2019, « Experiences in nature and environmental attitudes and behaviors: Setting the ground for future research », *Frontiers in Psychology*, vol. 10, n° 763 : 9.

RUGE Luisa et MANCINI Clara, 2019, « A method for evaluating animal usability (meau) », in *Proceedings of the Sixth International Conference on Animal-Computer Interaction* : 1-12.

SCHMEER Johanna, 2019, « Xenodesignerly Ways of Knowing », *Journal of Design and Science*.

SMITH Nancy, BARDZELL Shaowen, et BARDZELL Jeffrey, 2017, « Designing for cohabitation: Naturecultures, hybrids, and decentering the human in design », in *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* : 1714-1725.

SOGA Masashi et GASTON Kevin J., 2016, « Extinction of experience: the loss of human-nature interactions », *Frontiers in Ecology and the Environment*, vol. 14, n° 2 : 94-101.

THOMAS Vanessa, REMY Christian, et BATES Oliver, 2017, « The limits of HCD: Reimagining the anthropocentricity of ISO 9241-210 », in *Proceedings of the 2017 Workshop on Computing Within Limits* : 85-92.

THWAITES Thomas, 2016, *Goat-Man: How I took a holiday from being human*, Chronicle Books.

VERBEEK Peter-Paul, 2011, « Moralizing technology », in *Moralizing Technology*, University of Chicago press.

VESELOVA Emilija et GAZIULUSOY Idil, 2021, « Bioinclusive Collaborative and Participatory Design: A Conceptual Framework and a Research Agenda », *Design and Culture* : 1-35.

VON UEXKÜLL Jakob, 2004, *Mondes animaux et monde humain : suivi de Théorie de la signification*, Pocket.

WESTERLAKEN Michelle, 2020, *Imagining multispecies worlds*, PhD Thesis, Malmö University.
WESTERLAKEN Michelle, 2021, « It matters what designs design designs: speculations on multispecies worlding », *Global Discourse: An interdisciplinary journal of current affairs*, vol. 11, n° 12 : 137-155.

WILSON Edward O., 1984, *Biophilia : The human bond with other species*, Harvard University Press.

Méthodologies de design. Giancarlo de Carlo, pratiques et implications de la participation

Chiara Rubessi

Ph.D., ISIA Design Florence

L'article propose d'examiner l'implication de la notion de participation dans les projets de l'architecte Giancarlo De Carlo. Au cours de la période des années 1950 et 1970, une attitude de critique a prévalu envers les principaux thèmes du Mouvement moderne dans un champ disciplinaire qui, pour De Carlo, comprend non seulement l'architecture, mais aussi le design. Il s'agit d'ouvrir une réflexion sur le rôle du designer en associant sa tâche à un processus de conception plus large, et en même temps s'interroger sur les risques éventuels d'une normalisation du processus participatif. Nous proposons de réfléchir sur la forme qui prend un projet participatif par le biais de deux cas d'étude : le Village Matteotti (Terni 1969-1975) et un projet d'aménagement urbain (Rimini 1970-1972).

Introduction

1. En Italie, au cours des années 1970, des recherches artistiques (par exemple, Riccardo Dalisi et Ugo La Pietra) sur la participation ont été menées. La participation devient une forme d'éducation, un moyen de réaliser une expérience.

Cette recherche se propose d'examiner l'implication de la notion de participation dans la pensée de l'architecte italien Giancarlo De Carlo (Gênes 1919-Milan 2005). Au cours de la période des années 1960 et 1970, une attitude de dialogue et de critique a prévalu envers les principaux thèmes de l'architecture du Mouvement moderne [Blake et Richards, 1973] dans un champ disciplinaire qui, pour De Carlo, comprend non seulement l'architecture, mais aussi le domaine du design qui s'attache à revoir en permanence les outils, les rôles et les méthodes.

Proposer la pensée de De Carlo à la lumière de la pratique du design participatif, c'est aussi ouvrir une réflexion sur le rôle du designer en associant sa tâche à un processus de conception plus large, et en même temps s'interroger sur les risques éventuels d'une normalisation du processus participatif [De Carlo, 1970].

Que signifie la participation pour De Carlo ? De quoi s'agit-il ? Quel apport la réflexion de De Carlo peut-elle donner aujourd'hui en référence à l'idée de design participatif ? La notion de participation est aujourd'hui présente dans la littérature du secteur et dans les réalisations comme un paradigme caractérisant les projets de conception et les manières de partager l'espace en réponse à la crise actuelle.

Dans ce scénario, la réflexion de De Carlo sur la participation dans l'architecture nous permettra de clarifier le sens d'un processus de conception basé sur la participation, dans la mesure où cela permet de réfléchir aux implications pratiques qui sont aujourd'hui omniprésentes dans les différents domaines de design.

Mais cette sollicitation particulière s'inscrit dans un contexte plus général. L'invitation à l'écoute de l'utilisateur, le sens du territoire, les choix du designer, la valeur du conflit – comme toile de fond ou point de repère – et la nécessité de trouver différentes formes d'habitation sont des éléments qui apparaissent à la plupart des observatrices et observateurs comme cruciaux pour aujourd'hui comme pour demain.

Nous proposons de réfléchir sur la forme qui prend un projet participatif à travers deux projets de De Carlo : le Village Matteotti (Terni, 1969-1975) et un projet d'aménagement urbain (Rimini, 1970-1972), en mettant en évidence les mécanismes complexes et les obstacles d'une démarche participative.

Développer une culture de la participation

2. « Si nous ouvrons un magazine d'architecture, de n'importe quel pays, pour savoir ce qui a été construit, nous tombons sur une représentation d'une série de bâtiments qui ont été photographiés et publiés sans personne. » [Notre traduction]

« Se apriamo una rivista di architettura, di qualsiasi paese, per documentarci su quanto è stato costruito, ci imbattiamo nella rappresentazione di una serie di edifici che sono stati fotografati e pubblicati senza gente. »²

[De Carlo, 2013 : 39]

Il a été l'un des premiers architectes italiens à théoriser et expérimenter la participation dans sa pratique de conception en réfléchissant sur le sens et les implications de la participation dans le cadre de l'espace habité. Un sujet que De Carlo a abordé dans ses écrits et vécu concrètement à travers ses dessins et projets, sans jamais donner une définition fixe et indiscutable de la notion de participation. D'abord, cette notion trouve sa référence dans le mouvement syndical scandinave, des années 1960-1970, où les syndicats dénoncent l'opposition fonctionnelle de l'invention et de la consommation générée par le capitalisme industriel [Galligo, 2018]. L'idée est alors d'inclure les travailleuses et travailleurs de l'usine dans les processus de production (les systèmes de production de biens ou de services) et de tester de nouvelles manières de faire (l'implication des travailleuses et des travailleurs dans le cycle de développement des produits, que ceux-ci soient des produits manufacturés ou des systèmes informatiques), en divisant la conception du prototypage, de la mise en œuvre et de l'élaboration [Ehn, 1993]. Ensuite, le design participatif (cooperative design ou participatory design), comme le suggère Pelle Ehn, tente d'orienter un parcours de conception entre les connaissances tacites des travailleuses et des travailleurs et les connaissances analytiques plus abstraites du designer [Ehn, 1993]. Cette méthode qui constitue un moyen pour parvenir à un résultat met l'accent sur l'expérience pratique et insiste sur la nécessité d'alternatives techniques et organisationnelles [Darras, 2017]. Selon cette perspective, les développeuses et développeurs informatiques pensaient que les deux types de savoir – les connaissances des participantes et des participants et les connaissances des designers-chercheur-euse-s – devaient être rapprochés, chacun étant valorisé par toute la collectivité impliquée dans le projet de design.

La conception participative est un ensemble diversifié de principes et de pratiques visant à rendre les technologies et les institutions sociales plus réactives aux besoins de l'humanité [Jansen et Pieters, 2017].

L'idée de participation de De Carlo, comme une alliance entre l'architecture et la société, nous présente deux directions qui doivent devenir un seul mouvement dans le projet : i) l'une suit le travail de la conception en architecture, ii) l'autre la perception de celui-ci par la société. Pour ce faire, les architectes ne doivent pas se limiter à observer passivement des situations, mais il doit avoir un contact direct avec le public de l'architecture [De Carlo, 1970], en retrouvant une dimension d'habitation et de négociation avec le territoire.

Si l'architecte est à l'écoute des territoires et de ceux qui les habitent, ses réponses ne peuvent être orientées qu'au cas par cas. Ainsi émerge à ce point la pensée politique, c'est-à-dire l'ensemble des objectifs, des méthodes et des moyens sans lesquels une action de participation conduit à une opération imposée.

L'architecture participative : projet et processus

3. « Il ruolo dell'architetto non si estingue, ma cambia profondamente con l'assunzione di una responsabilità che si estende dalla motivazione alle conseguenze dei problemi che vengono proposti e dei modi in cui sono affrontati e risolti. »
[Notre traduction]

L'architecture de la participation se prépare et s'organise. Pour que la participation fonctionne, les citoyennes et les citoyens doivent concourir personnellement au processus de projet. Il y a une relation extrêmement intense entre l'espace physique et ceux qui l'habitent. Certaines conditions semblent devoir être réunies pour que s'organise un processus participatif mis en place autour d'un projet urbain : comprendre, communiquer et contribuer. Participer pour De Carlo signifie qu'il faut donner un rôle actif au public de l'architecture dans le processus de conception, rendant la participation non pas consultative, mais plutôt opérationnelle. De fait, le projet d'architecture dite conventionnelle, une fois livré, est déchargé de ses responsabilités. Au contraire, dans l'architecture participative, « le rôle de l'architecte ne s'éteint pas, mais se transforme en une responsabilité qui s'étend de la motivation aux conséquences des problèmes qui sont proposés et aux manières dont ils sont abordés et résolus » [De Carlo, 1976 : 51].³

À ce propos, De Carlo indique un processus participatif en trois phases croisées.

1. Objectifs et ressources. Les objectifs et les ressources du projet sont un sujet de discussion avec les futurs usagers.
2. Élaboration. L'élaboration de la solution du projet n'est pas un produit fini, mais une série d'hypothèses ouvertes qui passent par les critiques et les contributions des usagers.
3. Vérification et jugement. La vérification des résultats porte sur les modalités d'utilisation et les critères sur lesquels se fonde le jugement, positif ou négatif, des usagers [De Carlo, 2013 : 70-71].

Ces trois étapes transforment la conception architecturale en un processus qui repose le plus souvent sur l'idée générale d'une participation permanente aux décisions opérationnelles. Ce processus de conception contribue à la réflexion sur l'usager que le designer Victor J. Papanek considère essentiel pour préserver les bases d'une conception durable et responsable dans un monde confronté à la rareté des ressources et de l'énergie [Papanek, 1971].

Nous examinerons dans la section suivante deux projets participatifs, les plus importants de De Carlo, en soulignant les relations entre les différentes étapes d'un projet d'architecture participative (Objectifs et ressources, Élaboration, Vérification et jugement).

Le Village Matteotti de Terni, 1969-1975

4. « Nel 1968 una parola d'ordine circolava per tutto l'Occidente: partecipare. [...] Le Corbusier mandava il sociologo Chombart de Lauwe a fare indagini prima di progettare: è avvenuto per la Ville Radieuse e soprattutto per Pessac. » [Notre traduction]

« En 1968, un mot a circulé dans tout l'Occident : participer. [...] Le Corbusier a envoyé le sociologue Chombart de Lauwe enquêter avant de concevoir : c'est arrivé pour la Ville Radieuse et surtout pour Pessac » [De Masi, 2005 : 66].⁴

L'expérience de la construction du nouveau Villaggio Matteotti reste, tant pour les événements controversés qui ont conduit à la définition du projet, que comme forma-

5. Le *consiglio di fabbrica* est l'organe représentatif des travailleuses et des travailleurs au sein d'une entreprise.

lisation spatiale, un exemple ponctuel d'architecture participative. Commandé en 1969 par l'entreprise *Acciaierie di Terni*, le nouveau quartier avait pour objectif d'augmenter considérablement la densité de population, en remplaçant l'ancien village ouvrier par un nouveau quartier, dont seule une partie sera construite. Cette expérience voit De Carlo se confronter, tout au long des étapes de projet, avec les futurs usagers, les membres de l'entreprise et le conseil de l'usine? C'était une opération très complexe qui a commencé par une approche méthodologique claire, rigoureuse et déterminante. Les appartements ont été construits auparavant, puis attribués aux bénéficiaires, sous forme de logements conventionnés.

6. Ce sont des bâtiments de faible hauteur avec une forte densité de population.

Cette condition a obligé De Carlo à considérer ainsi tous les bénéficiaires potentiels (environ 1800 personnes), c'est-à-dire ceux qui avaient besoin d'un logement près de l'usine. Lors du premier rendez-vous avec les membres de l'entreprise et l'administration de la ville, l'architecte a proposé une liste de points, proche des idées de *Low Level High Density* [Lehrman, 1966]⁶, afin de résumer les objectifs du projet (phase 1, Objectifs et ressources). Ensuite, il a planifié, avec le sociologue Domenico De Masi et les collaborateurs techniques, les premières rencontres avec les futurs usagers (phase 2, Élaboration). Cependant, les premières rencontres ne donnent pas de résultats utiles en termes d'attentes des usagers. Par conséquent, l'équipe a proposé aux usagers une exposition – organisée par Cesare De Seta dans la Galerie Poliantea de Terni – avec sept projets internationaux similaires à celui de Terni, afin de nourrir l'imaginaire, raconter le potentiel de l'architecture et faire émerger les divergences et les convergences.

Le processus participatif a commencé à donner quelques résultats : sur la table de discussion, le thème de l'espace et ses articulations possibles. Suite à l'exposition et après la formalisation des besoins exprimés, l'architecte a élaboré environ quarante-cinq solutions alternatives avec des diversifications supplémentaires pour permettre la personnalisation de l'appartement. Par exemple, il a accueilli le désir des usagers de disposer d'un terrain privé en proposant une terrasse ou un jardin verticaux pour chaque unité familiale. L'architecte a fait d'autres choix qui ont émergé au cours de réunions, menées en petits groupes pendant les heures de travail et hors la présence des membres de l'entreprise.

Le projet final – la structure et les logements individuels – a été présenté aux bénéficiaires dans une deuxième exposition pour guider le passage des mots et des croquis, produits au cours du processus participatif, aux maquettes et aux dessins techniques qui définissent l'espace construit. Par exemple, les passerelles piétonnes surélevées ont été perçues dans les usagers comme un moyen pour se promener dans le quartier. Enfin, la phase 3, vérification et jugement, n'a pas assuré une participation continue. Le nombre d'observations a été insuffisant pour procéder à une vérification générale et résoudre certains problèmes de conception. En plus, le projet a été arrêté – 250 des 840 logements ont été réalisés – en raison de controverses internes qui ont surgi pour préserver l'ancien village.

Les témoignages concernant cette expérience ne coïncident pas exactement : les déclarations des différentes personnes impliquées, les chroniques de l'époque et les interprétations ultérieures renvoient à un cadre différent, mais peut-être qu'il ne pourrait en être autrement dans une histoire aussi complexe et expérimentale [De Masi, 1977].

Le projet de Rimini, 1970-1972

Le cas de Rimini est différent, car le projet urbain n'a pas été réalisé. Nous nous limiterons à indiquer quelques outils de participation (phase 1, Objectifs et ressources) expérimentés dans ce projet participatif.

En 1970, De Carlo a été appelé par l'administration municipale de la ville de Rimini pour concevoir le plan urbanistique du centre historique, selon un plan général déjà établi par l'urbaniste Giuseppe Campos Venuti. L'architecte s'est attaché à mobiliser les communautés locales (citoyennes et citoyens, associations, monde scolaire, monde du travail, commerçants, entreprises, etc.).

7. Les interventions ont été recueillies, publiées et distribuées à la communauté.

D'abord, il a organisé – toutes les deux semaines – avec l'administration municipale un débat public ouvert à tous la collectivité, proposant une série de thèmes tels que : les structures pour l'éducation et le commerce, les transports publics, l'industrie, le rapport entre périphérie et centre-ville, etc. Les thèmes ont été abordés à travers l'analyse historique afin de sensibiliser la collectivité sur les questions liées à la transformation du territoire.⁷ Les débats publics ont eu lieu dans la salle du Conseil Municipal, Palazzo dell'Arengo, anciennement *Palatium comunis*.⁸ Il est intéressant de souligner que lors des réunions, l'architecte a constaté que seuls les intellectuels étaient impliqués dans le débat, alors qu'une partie de la communauté présente à la réunion avait du mal à s'exprimer. En effet, le Palazzo dell'Arengo, symbole architectural de la ville et siège historique du pouvoir, semblait être un obstacle à un dialogue ouvert et honnête. Pour améliorer la situation et permettre à chacun de s'exprimer, des réunions ultérieures ont eu lieu aux Maisons du Peuple.

8. Un palais de style romano-gothique de la fin du Moyen ge.

Ce processus de participation est interrompu lorsque les questions débattues ouvrent une critique plus générale sur le coût du foncier, sur la spéculation immobilière, voire sur la manière même d'administrer la ville et donc sur la politique. Ainsi, malgré la curiosité et l'intérêt de la collectivité, l'administration de la ville a bloqué le projet. Même s'il est toujours difficile de définir la complexité et la diversité des visions qui convergent dans un projet urbain, le projet de Rimini a mobilisé des formes de participation libres d'évoluer et de se modifier dans le temps.

Conclusions et perspectives

Cette étude, sur la participation à la conception, a été pour nous l'occasion de nous interroger sur la manière dont l'exercice de l'architecture intègre l'utilisateur. Pour ce faire, deux parties, théorie et études de cas, ont structuré l'article. La partie théorique a pu mettre en évidence l'idée de participation, proposée par l'architecte De Carlo, dans le domaine de l'architecture, qui dans les années 1970 visait à souder l'alliance entre l'architecture et la société. Tout d'abord, une première réflexion s'est penchée sur le rôle de la participation comme composante d'un projet d'architecture.

Ensuite, les deux études de cas nous ont permis d'explorer la forme qui prend la participation dans le projet d'architecture, en insistant sur l'importance de l'intégration de la participation depuis le début du processus afin d'instaurer une communication efficace et transparente entre les concepteurs et les usagers.

La pensée de De Carlo, fondée sur le dialogue entre le concepteur et l'utilisateur, donne lieu à des reconfigurations disciplinaires et professionnelles : c'est un héritage qui attend encore la multiplication de ses applications possibles. Cette analyse nous a permis de rendre visible une grammaire transdisciplinaire [Rubessi, 2021] qui peut réactualiser la manière de penser une dimension inclusive qui met au cœur du projet urbain autant les individus que la pratique [Manzini, 2018].

Le processus de conception, basé sur la participation, développé par De Carlo affirme une idée de projet proche de la notion de design comme medium [Easterling, 2020 : 36] apte à concevoir des systèmes basés sur l'interaction dynamique dans les économies spatiales à caractère social, politique, financier et environnemental. Selon Keller Easterling, le medium design valorise ou renforce l'existant en déclenchant des changements en dehors des conventions culturelles dominantes [Easterling, 2020]. De la même manière, De Carlo conçoit avec et pour la société, il n'utilise pas de modèles et d'outils prédéfinis qu'il s'agisse d'un projet urbain ou architectural. Il s'agit de faire émerger la perception collective des motivations d'un projet, mais aussi les effets qu'il produit, en dessinant des modalités d'aménager le territoire en cohérence avec les besoins réels de la collectivité.

9. « Sarà sempre meno la rappresentazione di chi la progetta e sempre più la rappresentazione di chi la usa. » [Notre traduction]

Les concepteurs seront de plus en plus impliqués et ils devront évaluer l'impact de leurs idées pour construire un monde plus durable. Nous terminons par une expression de De Carlo sur la relation entre l'architecture et le public qu'elle pourrait laisser entendre le besoin d'un effort en faveur d'une relation entre le concepteur et les spécificités territoriales : « l'architecture sera défendue par le public si elle sera de moins en moins la représentation de ceux qui la conçoivent et de plus en plus la représentation de ceux qui l'utilisent » [De Carlo, 2013 : 78].⁹

Bibliographie

DE CARLO Giancarlo, 1970, « Il pubblico dell'architettura », *Parametro*, n° 5 : 4–12.

DE CARLO Giancarlo, 1976, « Altri appunti sulla partecipazione », *Parametro*, n° 52 : 50–53.

DE CARLO Giancarlo, 2013, *L'architettura della partecipazione*, Macerata, Quodlibet.

DE MASI Domenico, 1977, « Sociologia e nuovo ruolo degli utenti », *Casabella*, n° 421 : 15–16.

DE MASI Domenico, 2005, « Partecipazione e progetto », GUC-CIONE Margherita et VITTORINI Alessandra (dir.), *Giancarlo De Carlo. Le ragioni dell'architettura*, Milano, Electa Mondadori.

EASTERLING Keller, 2020, *Medium Design : Knowing How to Work on the World*, UK, Verso.

EHN Pelle, 1993, « Scandinavian design : On participation and skills », SCHULER Douglas et NAMIOKA Aki (dir.), *Participatory Design : Principle and Practice*, Broadway, Lawrence Erlbaum Associates.

GALLIGO Igor, 2018, « Design participatif et codesign: entre réappropriation et transition idéologique », *La fabrique à éco-systèmes. Design, territoire et innovation sociale*, Paris, Loco.

JANSEN Stefanie et PIETERS Maarten, 2017, *The 7 Principles of Complete Co-Creation*, Amsterdam, Bis Publishers B.V.

LEHRMAN Jonas, 1966, « Housing: Low Level-High Density », *Architectural Design*, n° 2 : 80–85.

MANZINI Ezio, 2018, *Politiche del quotidiano. Progetti di vita che cambiano il mondo*, Ivrea, Edizioni di comunità.

PAPANEK Victor, 1971, *Design for the Real World : Human Ecology and Social Change*, New York, Pantheon.

RICHARDS Jim M. et BLAKE Peter, 1973, *Giancarlo De Carlo, L'architettura degli anni Settanta*, Milano, Il Saggiatore.

RUBESSI Chiara, 2021, « Le design d'espace pour rendre la ville vivante », *Exercice(s) d'architecture*, n° 10 : 28–37.

[session 5]

Problèmes sociaux



**Le design des
politiques publiques
à l'épreuve du
comportementalisme :
Étude du design
comporte-mental de
l'action publique en
temps de pandémie
(France)**

Béa Arruabarrena

Maître de conférences, Laboratoire DICEN CNAM Paris.

Cette communication qui s'inscrit dans une approche socio-anthropologique, a pour objectif de présenter les premiers résultats d'une étude en cours (CNAM-CNRS) du design comportemental de l'action publique mise en application lors de la pandémie de COVID en France. À partir d'une analyse du contexte sociopolitique, du design des outils (artefacts), des méthodes, des discours et des techniques langagières utilisées, cette recherche vise à mettre en évidence les effets du design comportemental sur la personne humaine. Plus largement, nous interrogerons le rôle central du design et son éthique dans l'avenir des sociétés démocratiques contemporaines, en particulier dans l'élaboration de l'action publique et des dispositifs de participation.

Introduction

1. Nous présenterons les premiers résultats (analyses des artefacts, des discours, des techniques langagières, des méthodes, et d'un corpus documentaire dont articles médiatiques et académiques sur la crise COVID, etc.) d'une étude en cours qui fait l'objet d'une enquête de terrain (entretiens, ateliers, questionnaires) dans le cadre d'un projet de recherche CNAM-CNRS qui sera finalisé en octobre 2022.

2. Nous utilisons le concept de dispositif info-communicationnel pour définir l'ensemble des modes de communication qui prennent forme dans les politiques publiques et dans la recherche en santé : les campagnes d'information pour la prévention et de promotion de la santé (informations, applications, objets connectés, IA, etc...).

3. En économie, ces approches consistent à partir de données empiriques d'analyse des comportements pour expliquer les processus de décision et les stratégies de communication des individus.

Le 16 mars 2020, la France entrait en confinement pour lutter contre la pandémie de COVID 19. Cette mesure inédite a été la première d'une série d'interventions de communication publique de santé visant à assurer la gestion de la crise sanitaire COVID. Si la communication publique de santé est depuis longtemps un outil à part entière d'action publique (Ollivier-Yaniv, 2008), pendant la crise COVID, l'État a fait le choix d'une communication exclusivement basée sur les sciences comportementales, dont la spécificité est de s'appuyer sur les biais cognitifs des individus pour influencer leur comportement. Le recours à des dispositifs info-communicationnels² de type comportementaliste à des fins d'influence de masses (Colon, 2020) pour « gouverner les conduites » (Dubuisson-Quellier, 2016) interroge sur les modes de gouvernementalité en régime démocratique, non seulement parce qu'ils sont au cœur de l'élaboration de l'action publique santé et de la production des dispositifs de participation, mais aussi parce qu'ils constituent potentiellement des modes d'intervention de l'État sur les individus et plus largement sur la santé humaine, qui peuvent refléter une gestion biopolitique (Foucault, 2004, Berlivet, 2013), et néo-libérale des enjeux de santé publique (Thanem, 2009).

Le tournant comportementaliste de l'action publique

Le design des politiques publiques et les Nudges

La communication comportementale n'est pas nouvelle, mais en quelques décennies, elle est devenue extrêmement influente, au point de s'instituer comme nouveau paradigme de l'action publique afin d'orienter les choix des citoyens (Bergeron, 2018, Serra, 2017). Ces approches directement issues des théories des économies et psychologiques comportementalistes ont été développées dans les années 70 par deux psychologues, Daniel Kahneman et Amos Tversky, qui vont recenser les biais cognitifs qui poussent les individus à prendre des décisions jugées irrationnelles les conduisant à faire des choix qui ne sont pas toujours optimaux. L'économie comportementale ou *behavioral economics*³ est ainsi venue renouveler les courants de l'économie classique qui reposaient sur une conception idéalisée de l'homme rationnel, l'*homo economicus*, approche deve-

4. OECD - Application des enseignements des sciences comportementales aux programmes et initiatives de culture financière et d'éducation financière des investisseurs - 2019 <https://www.oecd.org/financial/education/ameliorer-education-financiere-en-appliquant-les-enseignements-des-sciences-comportementales.pdf>

5. Rapport de la Mission sur la fiscalité comportementale – Sénat - 2014 https://www.senat.fr/commission/soc/mecss/mis-sion_sur_la_fiscalite_comportementale.html

6. ADEME - Changer les comportements - L'apport des sciences humaines et sociales pour comprendre et agir - <https://www.territoires-climat.ademe.fr/ressource/612-227>

7. Le monde diplomatique <https://www.monde-diplomatique.fr/2013/07/RAIM/49330>

8. DIPT – Sciences comportementales <https://www.modernisation.gouv.fr/sciences-comportementales-les-projets-en-cours>

9. Aux fondements de l'approche comportementale, les sciences de la communication et de la décision.

10. Les modèles de la communication persuasive les plus connus sont l'« Elaboration Likelihood Model of persuasion » (ELM) de Petty et Cacioppo (1986), le « Factors behavior model» (FBM) de Fogg (2002).

nue inopérante pour répondre à des problématiques actuelles notamment en termes de coût-efficacité (Servet, 2017). Cette approche sera poussée à son paroxysme dans les années 80 avec l'économiste américain, Richard Thaler, prix Nobel en 2017, qui développera le concept de *Nudge (coup de pouce)* pour faire de l'économie comportementale une discipline à part entière. Ce paternalisme libertarien propose d'appliquer les avancées de la psychologie sociale et cognitive au système de décision des agents économiques afin de lutter contre les biais cognitifs tout en agissant sur eux. On peut citer, par exemple, la tendance à attacher un poids plus important aux conséquences immédiates de nos actions (*present bias*), l'inertie dans les choix (*status quo bias*), le biais de norme sociale, l'aversion à la perte qui fait que les individus attachent plus d'importance à une perte qu'à un gain du même montant, la capacité limitée à exercer un raisonnement rationnel selon les croyances (*bounded rationality*), ou encore la tendance à surestimer les faibles probabilités. Les interventions les plus connues pour lutter contre ces biais sont les *Nudges*, dont l'objectif est de fournir une « architecture de choix » en fonction du contexte, les incitations financières⁴, et l'information. On les retrouve dans des domaines aussi variés que la santé, la fiscalité comportementale⁵, la protection de l'environnement⁶, le choix de régimes de retraite complémentaire, l'épargne, etc.

Ces stratégies d'influence appliquées aux politiques publiques ont d'abord connu un engouement aux États-Unis dès 2009, quand Cass Sunstein sera nommé auprès du Président Obama pour conduire une politique d'incitation comportementale dans les agences du gouvernement fédéral. Le phénomène a ensuite pris une ampleur au point d'être développé dans de nombreux pays qui les ont officiellement adoptées pour les mettre en œuvre dans leurs politiques publiques avec la création d'unités comportementales : Grande-Bretagne, Allemagne, Australie, du Japon, et Canada, etc. En France, le Secrétariat général pour la modernisation de l'action publique (SGMAP) avait tenté une 1^{ère} expérience en 2013 pour faciliter la déclaration d'impôts en ligne, grâce à une communication envoyée à la période de déclaration expliquant que : « Plus de 13 millions de personnes utilisent déjà le site impots.gouv.fr ». Cette campagne incitative qui fut un succès puisqu'elle fera augmenter de 10 % le nombre de télédéclarants, a fait appel à l'« effet de *framing* », qui conduit les individus à prendre des décisions différentes, selon la manière dont on le leur présente une information mais à partir des mêmes données.⁷ Mais c'est en mars 2018, que les sciences comportementales à la conception de ses politiques vont réellement être généralisées en France. Une cellule dédiée au sein de la Direction interministérielle de la transformation publique (DITP) qui compte aujourd'hui une dizaine de chercheurs sera créée pour travailler à conseiller les ministères et le SIG (le Service d'information du gouvernement) sur un large éventail de problématiques.⁸

La communication comportementale en santé

Dans le domaine de la santé publique, l'usage de la communication comportementale opère depuis les années 80 (Raude, 2013). Mais c'est au début des années 2000 qu'elle va véritablement s'institutionnaliser avec les travaux de L'EHESP, INPES et du Centre d'analyse stratégique⁹(CAS) préconisant « une nouvelle approche en prévention et en promotion de la santé issue de l'économie comportementale et de la psychologie sociale. » (Oullier, 2010). Dès lors la communication comportementale en santé deviendra le mode de gouvernement privilégié l'action publique en santé (Bergeron, 2018). On retrouve ces stratégies info-communicationnelles sous les appellations de communication persuasive¹⁰, marketing social pour la santé (Marchioli, 2006), Nudges (Thaler, 2008),

11. L'approche comportementale dans tous ses Etats - Exemples internationaux d'interventions en politiques publiques - DITP, Janvier 2020

communication engageante (Courbet, 2013 ; Girandola, Joule, 2012). Ces approches sont utilisées aussi bien pour les campagnes de prévention que de promotion de la santé dans des domaines aussi variés que la lutte contre l'obésité (Brée, 2005), la nutrition (Ezan, et al, 2014), la résistance aux antibiotiques, l'adhésion à la vaccination¹¹, mais également pour la gestion des crises sanitaire telles que celles de l'affaire du sang contaminé, le vaccin de la grippe H1N1.

12. Éric Singler, directeur général de BVA, chargé de la BVA Nudge Unit. Auteur de Nudge marketing.

Avec la crise de COVID, la communication comportementale franchit une étape supplémentaire avec un usage désormais organisé à grande échelle. Comme le souligne Eric Singler¹², directeur général de BVA sur l'usage des Nudges : « Nous sommes réellement passés, avec cette crise, d'un stade exploratoire à un stade industriel ». Dès le début de la crise en septembre 2020, BVA Nudge Unit, une filiale du groupe BVA missionnée par le gouvernement va œuvrer avec une équipe d'une dizaine de chercheurs et communicants à élaborer des messages d'informations et des méthodes pour inciter les citoyens à appliquer les décisions du gouvernement.

Les effets de la communication comportementale sur la personne humaine

Effets de langage sur les comportements

13. On ne met pas en cause sur le fond les modélisations mais bien l'utilisation et la médiatisation de ces chiffres par les différents gouvernements

La communication comportementale s'appuie sur les techniques langagières de la persuasion. Or, il ne s'agit pas simplement de rhétorique classique, comme le souligne Philippe Breton, il faut dissocier dans « l'argumentation [...] une rupture [entre] la rhétorique classique », et la « persuasion ». « Convaincre sans manipuler [...] implique de proposer un raisonnement » (Breton, 2015). À l'inverse, les méthodes de la persuasion en s'appuyant sur les biais cognitifs visent à obtenir des citoyens une forme de consentement en contournant leur raisonnement. En effet, si les messages liés aux mesures de distanciation sociale et les gestes barrières matérialisés par de lignes blanches au sol, par des d'affiches et des messages audios préconisant les conduites à tenir font appel à des procédés simples de signalétique informationnelle, des techniques bien plus sophistiquées ont été utilisées dont on peut citer quelques exemples :

14. Quels chiffres pour gouverner – France Culture - <https://www.franceculture.fr/emissions/le-temps-du-debat/quels-chiffres-pour-gouverner>

La communication par les nombres qui joue sur la rationalité instrumentale des individus (Dubuisson-Quellier, 2016). Que ce soit par la diffusion des modélisations prédictives sur le nombre de morts réalisé par Neil Ferguson de l'Imperial College¹³ qui va participer à faire accepter socialement le confinement dans différents pays ; le décompte des morts effectué chaque soir par le directeur général de la santé, le changement d'indicateurs de références, du nombre de morts, suivi du nombre de cas en juin 2020, puis du nombre d'hospitalisation qui rendent impossible la comparabilité car en « comparant les choux et les carottes¹⁴ » (Maîzi, 2020), il est impossible d'avoir des valeurs référentielles pourtant essentielles pour conduire un raisonnement à partir de données chiffrées. Comme le rappelle Alain Supiot, si la quantification a des effets sur l'objectivation des faits, elle ne peut se faire que si elle est associée

15. Afp – 1er Avril - <https://www.youtube.com/watch?v=n-d7uoKZjEPM>

16. Etude scientifique «Com-Co-vid-19» menée par un consortium de chercheurs des équipes IMSIC, LPS, InCIAM, Cret-Log d'Aix-Marseille Université - <https://www.imsic.fr/com-co-vid-19/>

17. Les travaux sur la persuasion technologique ont été ouverts par Fogg (1998, 2003), chercheur à l'Université de Stanford. Cette discipline, connue sous le nom de Captology - Computer As Persuasive TechnOLOGY -, a pour objectif de capter des données comportementales via des systèmes et des interfaces numériques visant à influencer les comportements en santé en s'appuyant sur leurs biais cognitifs. On les retrouve dans les applications mobiles et objets connectés tels que le tracker d'activité Fitbit, ou les applications de motivations en santé telles que Nudge Health.

18. Covid-19 : le nudge ou convaincre sans contraindre, comment le gouvernement s'est converti à cette discipline - Marie Charrel - 25 mai 2021 - https://www.lemonde.fr/economie/article/2021/05/25/covid-19-convaincre-sans-contraindre-comment-le-gouvernement-s-est-converti-au-nudge_6081398_3234.html

19. Le courant systémique s'attachera précisément à résoudre les paradoxes de la communication humaines notamment au point de vue de la santé.

à des opérations de qualification à partir des conventions humaines préalablement discutées, condition pour ne pas tomber dans une naturalisation des chiffres dénués de contexte qui vivent par eux-mêmes (Supiot, 2020).

La communication faisant appel à la peur (Chapé, 2010, Blondé, et coll., 2016), à la culpabilisation et à la comparaison sociale en stigmatisant « ceux qui ne respectent pas les règles sanitaires », visant notamment les participants à des « rassemblements festifs¹⁵ ». Une étude effectuée par l'IMSI¹⁶ après le confinement sur les effets des différents messages de santé publique montre qu'« on se convainc qu'il y a toujours plus malheureux que soi en stigmatisant d'autre catégorie avec « parfois de la colère, envers ceux qui ne respecteraient pas le confinement ». Globalement les personnes interviewées s'expriment via un lexique de la peur, peur liée au virus, peur pour eux-mêmes, peur pour leurs proches, et pour la société, tant au niveau économique que social justifiée par « une perte de confiance dans les autres » et « une centration plus forte sur soi », Il ressort également qu'après le confinement l'état psychologique des individus reflète une « grande incertitude dans la communication du gouvernement » en lien avec les modalités de déconfinement concernant les masques, les vaccins, les tests, etc.

La communication par l'euphémisation du langage qui permet le masquage d'une intention en utilisant des mots existant pour en changer la valeur. C'est la Novlangue d'Orwell. Klemperer montre dans ses travaux sur la propagande du Troisième Reich qu'il « n'a pas réellement inventé des mots nouveaux, il s'est borné à en modifier la valeur (Klemperer, 2012). Le design de l'application TousAntiCovid¹⁷ utilise ce procédé en proposant sur la page d'accueil de l'application la phrase suivante : « Protégeons nos proches, protégeons-nous et protégeons les autres. Participez à la lutte contre l'épidémie en limitant les risques de transmission ! » suivi de « Je veux participer », remplaçant de fait le classique « Télécharger », outrepassant ainsi le droit de protection des libertés et des données personnelles.¹⁸

Effets paradoxaux des Nudges sur la personne humaine

Une des caractéristiques de la communication gouvernementale pendant la crise COVID a été de produire des messages qui ont été souvent perçus comme contradictoires par les citoyens. Or, les recherches en anthropologie de la communication ont bien mis en évidence les effets paradoxaux de la communication et du changement de comportement humain inhérents à toute situation de communication humaine. Les travaux de l'Ecole de Palo Alto ont ainsi montré que les situations de communication pouvaient engendrer des effets positifs et produire une prise de conscience, un changement positif et amener l'individu à plus de créativité, mais qu'elles pouvaient tout autant avoir des effets négatifs, qui pouvaient conduire au conflit, être inhibiteurs d'apprentissage sources de problèmes émotionnels et psychologiques et devenir pathologiques (Watzlawick, 1972 ; Bateson, 1977).¹⁹ Les paradoxes sont décrits comme des formes de contradiction dans la communication qui génèrent des dysfonctionnements entre niveaux de communication, entre message (contenu) et méta-message (relation au message/intention). Cela signifie surtout que, dans toute communication ces deux aspects sont indissociables, le premier niveau informant le second en précisant la manière dont on doit comprendre le message. Or, comme le souligne dans ses travaux Watzlawick (1972) bien souvent

20. Emmanuel Macron et le pouvoir du « nudge » - Géraldine Woessner - Le Point - 6 juin 2020 : https://www.lepoint.fr/politique/emmanuel-macron-et-le-pouvoir-du-nudge-04-06-2020-2378505_20.php

21. Covid-19 : le nudge ou convaincre sans contraindre, comment le gouvernement s'est converti à cette discipline - Marie Charrel - 25 mai 2021 - https://www.lemonde.fr/economie/article/2021/05/25/covid-19-convaincre-sans-contraindre-comment-le-gouvernement-s-est-converti-au-nudge_6081398_3234.html

22. Les Sciences de l'information et de la communication étant une discipline aux fondements interdisciplinaires, sa contribution ne peut être conduite sans s'appuyer plus largement sur les SHS.

23. Le comportementalisme trouve ses origines principalement dans le béhaviorisme, issu des travaux de Pavlov (1890) sur le conditionnement, et le renforcement cognitif de Skinner (1976). Il s'appuie également sur les travaux tels que l'analyse de la cognition sociale de Bandura (1986) (motivation, croyance, auto-efficacité), la théorie du comportement planifié (Ajzen et coll., 1986) la théorie de l'action raisonnée (Fishbein et coll., 1975), les travaux des psychologues de Joule et Beauvois sur « la soumission librement consentie » (1998) ou encore ceux de Cialdini sur « l'influence et la manipulation » (2012).

les communicants ne tiennent pas compte de ces deux niveaux de communication, en confondant volontairement ou involontairement le contenu et l'intention du message – en masquant par exemple un désaccord au niveau du contenu pour « faire passer » un argument sur la longueur alors que l'enjeu du message se situerait au niveau intentionnel. C'est le cas avec l'attestation de sortie qui a été présenté comme la manière de responsabiliser et d'aménager les sorties les citoyens, alors qu'elle a été conçue selon une « architecture de choix » prédéfinie dont l'intention était de proposer un nombre suffisamment important de réponses possibles pour rendre cognitivement le choix plus difficile, voire quasi impossible et ainsi dissuader les individus de sortir et de se déplacer.²⁰ Un autre exemple celui de l'expression « Première ligne » pour désigner le personnel soignant afin de « convaincre les Français de se confiner tout en s'assurant que ceux relevant des fonctions essentielles continuent d'aller travailler », comme l'explique Eric Singler.²¹ L'effet pervers d'une telle approche est de mettre les citoyens dans une double-injonction permanente qui les obligent à appliquer une mesure qui n'est pas applicable telle quelle et qui va les conduire à chercher une solution en discutant vainement de la valeur du contenu d'un tel énoncé (Watzlawick, 1972), puisque la véritable question porte en arrière-plan sur une intention rendue opaque par l'énoncé. Du point de vue de la communication anthropologique, sans action de médiation ces tensions paradoxales conduisent inévitablement à une impasse, sources de stress, d'anxiété, de blocage psychologique qui inhibent potentiellement les possibilités de construire du sens et d'apprendre des situations (Giordano, 2003).

Contribution des sciences de l'information et de la communication²² dans l'élaboration de l'action publique

Paradigmes épistémiques et leurs implications ontologiques

Les dispositifs info-communicationnels mettent en tension dans la société, des paradigmes concurrents (Renaud & Sotelo, 2007) qui reposent sur des théories épistémiques sous-jacentes qui ont des implications ontologiques. En effet si les sciences comportementales²³ se présentent comme nouvelles, elles prennent pourtant racines dans les recherches issues de la psychologie sociale et cognitive et en particulier celle du behaviorisme qui pense l'humain en excluant tous les processus mentaux internes de l'individu et le langage, réduisant l'individu à ces seuls comportements observables. L'individu est réduit à une simple réaction et ses apprentissages à des conditionnements qu'il conviendrait de renforcer par des stimuli. Or, le paradigme behaviorisme qui se fonde sur un déterminisme biologique avait déjà été contesté notamment par Noam Chomsky qui en 1959 portera une critique sévère sur l'ouvrage *Verbal Behaviour* de Skinner, dénonçant en particulier le recours à des sanctions corporelles au titre de renforcements des apprentissages dans les troubles autistiques lourds, ce qui se traduira dans les années 1980, par un repli de la posture behavioriste de la communauté scientifique des psychologues qui prendront position sur un plan éthique afin de proscrire finalement tout recours à ce type de sanctions physique (fessée, chocs électriques, etc.). Les approches info-com qui s'appuient sur les travaux en sciences humaines et sociales de type constructivistes, pragmatiques, socio-sémantiques et linguistiques ont pourtant apporté un éclairage épistémique sur le behaviorisme dans ces limites de compréhension de l'humain consi-

dérant que l'approche par le comportement ne s'attachait qu'à décrire des processus cognitifs de bas niveau (automatisme/conditionnement) au lieu de son résultat l'action (cognition de haut niveau) faisant appel au discours, au contexte des situations, et à la réflexivité. Aussi, plus largement au plan scientifique, le problème connu avec ce type de raisonnement, c'est qu'il ramène l'explication d'un comportement à sa cause apparente pour la relier à des conséquences immédiates. Le débat déjà ouvert en SHS entre « explication » et « compréhension » montre que l'approche explicative par ses schèmes de causalité en omettant la pluralité des processus de causalité circulaire et de récursivité, ne pouvait rendre compte de la complexité du réel. Comme le souligne Patrick Castel (2021), l'approche par les biais relève d'une « analyse explicative ad hoc où les décisions sont systématiquement analysées « après-coup » ce qui dispense de toute démonstration basée sur une question de recherche explicite d'une part et qui conduit d'autre part à un raisonnement qui ne peut se faire qu'à l'intérieur de son propre langage.

Design interventionnel vs communication participatif

Sous couvert d'urgence sanitaire, la communication publique en santé pendant la crise COVID de type interventionnel est devenue la norme. Or, dans la littérature sociologique en santé et en sciences de la communication en santé, les travaux qui s'intéressent aux effets des dispositifs info-communicationnels utilisés en prévention et promotion en santé sont peu nombreux (Sitbon, 2006) et si les recherches existantes s'accordent sur leur des effets à court terme (White, 2000) et leur fonction symbolique, qui visent à modifier les représentations sociales, ils n'abordent pas la question interventionnelle. En revanche, certaines recherches ont mis en évidence que les campagnes d'information n'ont pas toujours les effets escomptés, voire qu'elles tendent même dans certains cas à être contre-productives en médicalisant la nutrition (Romeyer, 2015), en stigmatisant les populations malades (Pezeril, 2011), ou encore en dépolitisant la participation (Gourgues, 2018). On voit comment l'impératif de la participation est une euphémisation de l'intervention, qui a pour conséquence de rendre opaque la finalité interventionnelle jamais dévoilée, encore moins évaluée alors que l'intervention au sens des lois de bioéthiques comporte des risques pour la personne humaine, y compris dans les expérimentations de psychologie humaine. Aussi, l'étude des dispositifs de lutte contre le tabac et le Sida auprès des individus avait déjà mis en évidence que si les stratégies interventionnelles étaient ponctuellement efficaces notamment sur le court terme, elles ne pouvaient influencer durablement les comportements sans s'adosser à des programmes de recherches de SHS (Romeyer, 2010) et à de véritables politiques d'éducation pour la santé sur le long terme (Lamoureux, 2005). Du point de vue démocratique, l'approche comportementale interventionnelle masque sans doute comme le souligne Barbara Stiegler (2020) des choix politiques qui « prolongent les analyses de Lippmann sur les masses et sur leur nécessaire prise en main par les experts » et qui contraignent de fait les citoyens à s'adapter en permanence aux injonctions de l'État typique du nouveau néo-libéralisme (Stiegler, 2020).

Conclusion

Utiliser les sciences comportementales pour gouverner soulève de sérieux problèmes éthiques, non seulement parce que cet usage contribue à accroître la dimension anxio-gène de la communication publique, mais surtout parce qu'en tant que technique de manipulation de masse (Colon, 2021), la « persuasion » génère des dysfonctionnements dans les niveaux de communications qui rendent impossible voire détruisent inéluctablement les possibilités de débat entre l'État et les citoyens. Le design de l'action publique en santé pendant la crise COVID a ainsi déplacé les responsabilités sanitaires sur l'individu au détriment de la construction d'un espace public, essentiel aux débats contradictoires et à leurs dépassements qui puissent alimenter une élaboration collective de l'action publique. Comme l'ont mis en évidence de nombreux travaux en sciences humaines et sociales, les collectifs d'acteurs (experts, citoyens, praticiens, etc.) ont pourtant la capacité d'influencer mutuellement le débat public, y compris sur des sujets soumis à de fortes incertitudes (Kivits & Jabot, 2008). Il est donc primordial de plaider en faveur de formes de design public en santé qui s'inscrivent dans une perspective épistémique interdisciplinaire permettant de réintroduire l'individu en tant qu'expert de sa citoyenneté, acteur moral et politique d'une véritable démocratie délibérative (Sintomer 2011, Blondiaux 2011).

Bibliographie

- BATESON, G, *et coll.* (1977). Vers une écologie de l'esprit. vol. 1. n°2. Paris: Seuil, 1977.
- BERGERON, H., *et coll.* (2018). Le biais comportementaliste. Paris: Presses de Sciences Po.
- BERLIVET, L. (2013). Les ressorts de la « biopolitique » : « dispositifs de sécurité » et processus de « subjectivation » au prisme de l'histoire de la santé. *Revue d'histoire moderne & contemporaine*, 60-4(4), 97-121.
- BLONDÉ, J., GIRANDOLA, F. (2016). Faire « appel à la peur » pour persuader ? *Revue de la littérature et perspectives de recherche. L'année psychologique*, vol. 116(1), 67-103.
- BLONDIAUX, L. & FOURNIAU, J. (2011). Un bilan des recherches sur la participation du public en démocratie : beaucoup de bruit pour rien ? *Participations*, 1, 8-35.
- BRÉE, J. (2005). Marketing, enfants et obésité. *Enfances & Psy*, n°27, 24-36.
- BRETON, P. (2015). Convaincre sans manipuler : Apprendre à argumenter. *La Découverte*
- CASTEL, P. (2021). Le virus des biais : ce que la crise du Covid-19 révèle du comportementalisme. *AOC*.
- CHAPPÉ, J. (2010). Persuader en faisant peur : un aperçu des principaux modèles théoriques des appels à la peur. *Revue électronique de Psychologie Sociale*, 2010-2011, n° 5. 9. Institut Français d'Action sur le Stress (IFAS)
- COLON, D. (2019). Propagande. La manipulation de masse dans le monde contemporain: La manipulation de masse dans le monde contemporain. Belin éditeur.
- COURBET, D., FOURQUET-COURBET, M. P., BERNARD, F., & JOULE, R. V. (2013). Communication persuasive et communication engageante pour la santé Favoriser des comportements sains avec les médias, Internet et les serious games.
- DUBUISSON-QUELLIER, S. (2016). Le gouvernement des conduites : Instruments et acteurs. In *Gouverner les conduites* (p. 449-472). Presses de Sciences Po.
- EZAN, P., GOLLETTY, M., GUICHARD, N., & HÉMAR-NICOLAS, V. (2014). Renforcer l'efficacité des actions de lutte contre l'obésité. Vers l'identification de leviers de persuasion spécifiques aux enfants. *Décisions Marketing*, 13-26.
- FOUCAULT M., (2004). Naissance de la biopolitique. Cours au Collège de France (1978-1979), Paris, Gallimard, Seuil.
- GOURGUES, G. (2018). Participation : trajectoire d'une dépolitisation. *Revue Projet*, 363(2), 21-28.
- GIORDANO Y. (2003). Les paradoxes : une perspective communicationnelle. Le paradoxe : Penser et gérer autrement les organisations, *Ellipses*, pp.115-128, 2003.

- GIRANDOLA, F. & JOULE, R. (2012). La communication engageante : aspects théoriques, résultats et perspectives. *L'Année psychologique*, 112, 115-143.
- KIVITS, J. & JABOT, F. (2008). Du débat à la décision : discours croisés d'experts, de praticiens, de citoyens. *Santé Publique*, 20, 371-385.
- KLEMPERER V. (2012). LTI, La langue du IIIe Reich. *Carnet d'un philologue*, Albin Michel.
- LAMOUREUX, P. (2005). Campagnes de communication en santé publique et éducation à la santé. *Les Tribunes de la santé*, n°9 (4), 35-42.
- MARCHIOLI, A. (2006). Marketing social et efficacité des campagnes de prévention de santé publique : apports et implications des récents modèles de la communication persuasive. *Market Management*, 6, 17-36.
- OLLIVIER-YANIV C., 2008, La communication comme outil de gouvernement. Définition et enjeux de la politique du discours », document de synthèse pour l'obtention du diplôme d'habilitation à diriger des recherches en sciences de l'information et de la communication, Université Paris 12 Val-de-Marne.
- PEZERIL, C. (2011). Paradoxe de la lutte contre les discriminations : La question de la visibilité des personnes séropositives. *Sociologies pratiques*, n°23 (2), 31-44.
- RAUDE, J. (2013). Les stratégies et les discours de prévention en santé publique : paradigmes et évolutions. *Communication & langages*, 176, 49-64.
- RENAUD, L. & RICO DE SOTELO, C. (2007). Communication et santé : des paradigmes concurrents. *Santé Publique*, 19, 31-38.
- ROMEYER, H. (2015). Le bien-être en normes : Les programmes nationaux nutrition santé. *Questions de communication*, 27, 41-61.
- ROMEYER, H. (2010). Introduction : santé et espace public. Dans : Hélène Romeyer éd., *La santé dans l'espace public* (pp. 5-11). Rennes, France: Presses de l'EHESP.
- SERRA, D. (2017). *Économie Comportementale*, Paris, Economica, 208 p.
- SERVET, J. M. (2018). *L'économie comportementale en question*. ECLM.
- SINTOMER, Y. (2011). Délibération et participation : affinité élective ou concepts en tension ?. *Participations*, 1, 239-276.
- STIEGLER, B. (2019). Il faut s'adapter. Sur un nouvel impératif politique, Gallimard, 102.
- SUPIOT A. (2020), *La gouvernance par les nombres : cours au Collège de France (2012-2014)*, Pluriel, 2020
- THANEM, T. (2009). 'There's no limit to how much you can consume': the New Public Health and the struggle to manage healthy bodies. *Culture and organization*, 15(1), 59-74.
- THALER R.H. & Sunstein and C.R. (2008). *Nudge : Improving decisions about health, wealth and happiness*, Yale University Press: 2008.

WATZLAWICK, P., BEAVIN, J. H., JACKSON, D. D., & MORCHE, J. (1972). Une logique de la communication.

WITTE Kim (2000), « A meta-analysis of fear appeals: implications for effective public health campaigns », *Health education & behaviors*, 27(5), 2000, p. 591-615.

**Pour une réactualisation
du modèle en habitat
social : pérenniser
l'existant en habitat
durable par la circularité
des ressources *in situ*
dans les multilogements
HLM**

Stéphanie Ouellette

Titulaire d'une maîtrise en Design de l'environnement à l'Université du Québec à Montréal.

La présentation offre un portrait des travaux de recherche complétés dans le cadre de la maîtrise en Design de l'environnement à l'Université du Québec à Montréal. L'étude en question propose une réactualisation du modèle de l'habitat social par rapport aux préoccupations actuelles de la crise environnementale. Elle soulève le fait que la conception du logement social en milieux denses demeure limitée si on la considère uniquement via l'œil de son cadre bâti. Son modèle actuel, plus particulièrement celui des multilogements sociaux, privilégie les espaces privatifs au détriment des espaces communs, en retranchant les bâtiments de leur environnement.

Introduction

Au cours des dernières décennies, la densification des villes a nécessairement causé une pression sur le logement en milieu urbain. La construction de logements collectifs a fait émerger certaines problématiques liées au partage des espaces de vie et à l'implantation de pratiques allant de pair avec le développement durable. Dans le cas de multilogements, érigés avant le début du 21^e siècle, la gestion des matières résiduelles peut s'avérer compliquée, particulièrement en ce qui concerne le logement social. En effet, les bâtiments n'ont pas été conçus de manière à répondre aux nombreux défis que pose un rythme de consommation accru. Par ailleurs, les résidents en place ne partagent pas tous les mêmes valeurs et la mobilisation entourant le développement durable demeure difficile.

Cette recherche brosse un portrait des travaux de recherche complétés dans le cadre de la maîtrise en Design de l'environnement à l'Université du Québec à Montréal. L'étude en question propose une réactualisation du modèle de l'habitat social par rapport aux préoccupations actuelles de la crise environnementale.

Elle examine la problématique des systèmes de gestion des matières résiduelles en logements collectifs, en s'attardant plus spécifiquement à des projets de logements sociaux en contexte montréalais et en se référant à des ensembles comparables (Corporation d'habitation Jeanne-Mance), écoquartiers, coopératives d'habitation et autres types de logements communautaires. Elle évoque l'influence des facteurs humains et propose, par la voie de la théorisation ancrée et de la recherche-intervention, des pistes de solution misant sur la résilience et la capacité d'adaptation sociale et environnementale du milieu à l'étude (les Habitations De Mentana). Tenant compte des dynamiques écosystémiques à plus large échelle, la présente recherche propose des scénarios prospectifs qui s'articulent autour de la création d'un milieu nourricier, lequel offre en outre l'opportuni-

La problématique

La problématique de la gestion des matières résiduelles en multilogements représente un certain niveau de complexité, particulièrement lorsqu'elle s'ancre dans le milieu du logement social.

Les bâtiments ne sont plus adaptés au niveau de consommation actuelle. Les aménagements ne sont pas seulement en cause. Fondé pour offrir un toit au plus grand nombre de ménages vivant sous le seuil de la pauvreté, ce type de plan d'ensemble n'admet pas ses locataires sur la base du partage des mêmes normes du « vivre ensemble » (Ughetto, 2011 ; Ouellet *et coll.*, 2011). Ces critères d'admissibilité rendent le partage des espaces communs plus difficile. Ce qui donne lieu, entre autres, à des incivilités liées à la gestion des matières résiduelles, couramment appelées « dépôts sauvages ».

Il faut dire que le type de gouvernance en place n'encourage pas la « vitalité des comportements prosociaux » de ses locataires (Ouellet *et coll.*, 2011). Étant perçus comme des bénéficiaires, très peu d'incitatifs sont en place pour promouvoir la participation des résidents à la vie communautaire, contrairement à ce qu'on peut observer chez d'autres modèles de gouvernance, telles les coopératives d'habitation (Ouellet *et coll.*, 2011).

Questions de recherche

S'inscrivant à l'échelle locale, les difficultés liées à cet enjeu résident du fait qu'elles soient intriquées au contexte plus large de la crise environnementale. Les questions suivantes ont guidé l'élaboration de l'argumentaire appuyant les scénarios prospectifs résultants des recherches ayant eu lieu au cours du mémoire.

1- Peut-on transposer les pratiques expérimentales de nature écosystémique provenant d'écoquartiers dans les multilogements existants afin de permettre une réduction de leur empreinte écologique et, par ricochet, une réduction des matières résiduelles ?

2- Comment pourraient se traduire ces pratiques expérimentales dans un contexte de multilogements en habitat social ?

Méthodologie : la théorisation ancrée

L'approche conceptuelle utilisée dans cette recherche est la théorisation-ancrée, bien qu'elle prenne appui sur le modèle de recherche-intervention. Elle a permis de puiser et de vérifier des informations du terrain, obtenues grâce à la collaboration des participants lors d'entrevues et des observations sur place. Elle est donc le guide qui a servi l'élaboration des pistes d'intervention face à la problématique initiale (Swann, 2002). Tel qu'illustré par le schéma ci-bas (figure 1), la recherche a été conduite de façon itérative, alternant entre la « planification, l'action, l'observation et l'analyse » (traduction libre de l'anglais - Swann, 2002, p. 55).

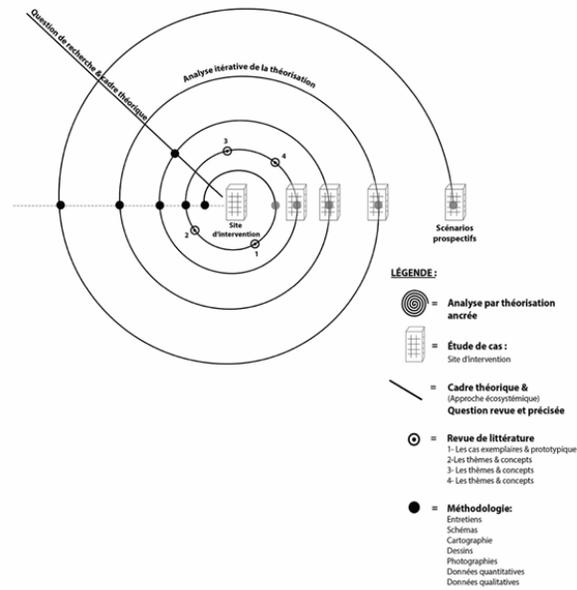


Figure 1 Schématisation de la structure du mémoire/ Illustration : Stéphanie Ouellette

Au total, 15 entretiens semi-dirigés ont été menés auprès de participants des deux sites étudiés (Habitations De Mentana et Corporation d'habitation Jeanne-Mance). Parmi les parties prenantes rencontrées lors des entretiens, on retrouvait des locataires, des préposés à l'entretien et aux réparations, des intervenants communautaires ainsi que des gestionnaires (d'immeubles, directeurs généraux des habitations, chargés de projet et directeur de la gestion énergétique et environnementale).

L'étude de terrain a également impliqué l'observation directe des espaces, plus particulièrement des locaux de gestion des matières résiduelles, et de l'interaction des usagers avec ces locaux.

L'objectif derrière l'utilisation de ces moyens était de dépasser la simple description des lieux et de faire ressortir des « structures profondes » (Blundo et Olivier de Sardan, 2003, p. 65) qui se reflètent dans les thèmes et concepts mis de l'avant dans le mémoire (tous en lien avec la GMR). Parmi ces thèmes et concepts, on retrouve les changements climatiques, les milieux densément peuplés, les cas exemplaires, la gouvernance, le vivre ensemble et le contexte des aménagements à différentes échelles (paysagés, architecturaux et du design d'objets).

Cadre théorique : analyse écosystémique

Tel qu'indiqué par Marcotullio et de Boyle (2003) de l'Institut universitaire des Nations Unies, l'approche écosystémique est utilisée comme outil d'analyse pour mieux saisir les dynamiques interagissant entre différents éléments à l'étude afin de repenser les villes comme étant des écosystèmes, soit des ensembles ayant des éléments interreliés

(Marcotullio et de Boyle, 2003 de l'Institut universitaire des Nations Unies). Les notions de Salvador Rueda concernant l'urbanisme écosystémique complètent ces paramètres théoriques par l'entremise de quatre grands axes, soit : la compacité et la fonctionnalité, la complexité, l'efficacité, et la cohésion sociale (Rueda, 2019)

Le site d'intervention : les habitations De Mentana



Figure 2 : (à gauche) Site des Habitations De Mentana/ Photographie : Bing map, Microsoft, 2020/ Carte de Mtl : Ville de Montréal; Montage : Stéphanie Ouellette (à droite) Perspective : Dupuis et Mathieu architectes, 1972/ Crédits : OMHM

À l'échelle locale, il a été question d'étudier un lieu spécifique, soit les Habitations De Mentana à Montréal. Il s'agit d'un complexe d'habitations sociales d'une certaine envergure (158 logements) accueillant une clientèle mixte (familles, personnes âgées et personnes seules) et provenant de diverses origines ethnoculturelles. Les disparités socio-économiques entre ces résidents et ceux du reste du quartier du Plateau Mont-Royal contribuent notamment à stigmatiser ce milieu (Germain *et coll.*, 2006; Leloup, 2015; Brown, 2011), tout comme ses formes architecturales et paysagères peu flatteuses (Ughetto, 2011).

Inspirées par un autre mode d'analyse - soit le courant hygiéniste et fonctionnaliste - et conçues sur les prémisses d'une autre aire de consommation, les Habitations De Mentana sont en décalage par rapport aux besoins actuels de ses habitants. Ceci est d'autant plus vrai en ce qui a trait à la gestion des matières résiduelles et à la conception d'espaces communs. Une série d'interventions survenues en 2017 sur le plan de l'aménagement paysager de ce multilogement social a toutefois eu une incidence sur la diminution des incivilités, prenant autrefois place dans la cour intérieure. Bien que le projet de réhabilitation de la cour intérieure ait déplacé les problèmes de dépôts sauvages à l'extérieur de l'enceinte des Habitations, les interventions paysagères ont tout de même démontré qu'elles pouvaient contribuer à l'appropriation des espaces chez les résidents.

Toutefois, le problème de la gestion des matières résiduelles de l'Office municipal d'habitation de Montréal dépasse la question des dépôts sauvages et s'ensache dans une conjoncture beaucoup plus complexe: les changements climatiques (voir figure 3 ci-bas).

Différentes instances gouvernementales se positionnent actuellement face à cet enjeu et y réagissent, plus particulièrement le milieu municipal. La Ville de Montréal n'en fait pas exception. Elle s'est dotée d'un plan d'action très ambitieux, visant à diminuer de 70% les matières résiduelles d'ici 2025, et d'augmenter cette cible à 85% pour 2030 (Ville de Montréal, 2019). Les ménages montréalais devront également participer à cet effort collectif, en réduisant de 20% le volume des déchets qu'ils produisent (Ville de Montréal, 2019). Cette mesure touche aussi les résidents des multilogements de 9 unités et plus, dont fait partie les plans d'ensemble en habitat social. Ne participant pas encore à la collecte de matières organiques, ces édifices devront se doter de mécanismes de gestion des déchets de table. Représentant 55% du volume des matières enfouies dans les décharges (Ville de Montréal, 2019), le gaz qu'ils dégagent (le méthane) est un composé 25% plus nocif que le CO₂ (Recyc-Québec, 2020).

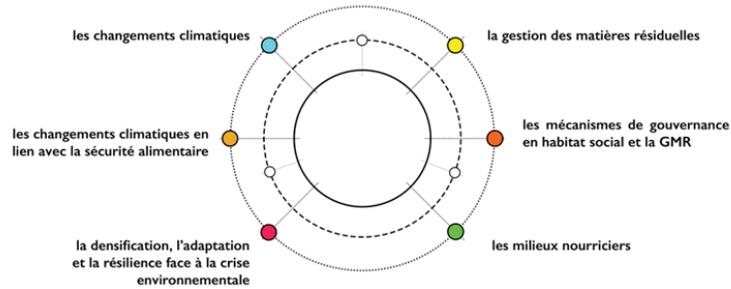


Figure 3 Illustration: Stéphanie Ouellette

Sachant que les impératifs de la vie peuvent vite venir compliquer la gestion des matières résiduelles chez les résidents vivant en logements sociaux (Bailly, 2013), cette recherche s'est penchée sur des cas de figure similaires et exemplaires. Ceci, dans le but d'en tirer des pistes de solution pouvant être applicables au site d'intervention (Habitations de Mentana) - endroit-même où prennent place les scénarios prospectifs. La Corporation d'habitation Jeanne-Mance, s'est présentée quant à elle comme un modèle prototypique similaire au site d'intervention. Trois écoquartiers ont, pour leur part, été sélectionnés pour leurs pratiques durables en milieux denses

Le cas prototypique : la Corporation d'habitation Jeanne-Mance

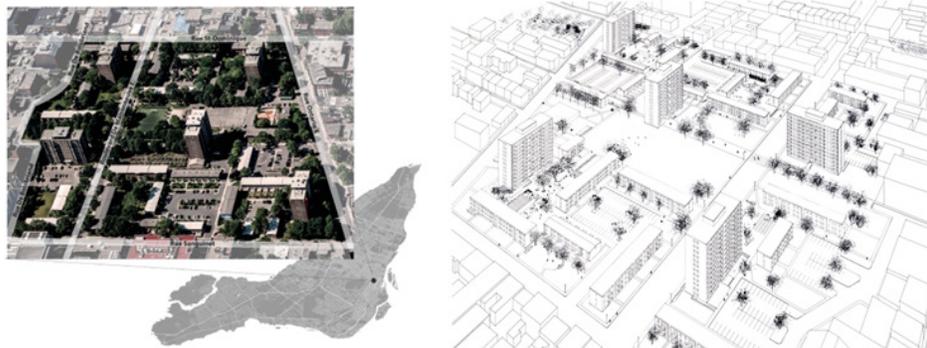


Figure 4 : (à gauche) Site des Habitations De Mentana/ Photographie : Bing map, Microsoft, 2020/ Carte de Mtl : Ville de Montréal; Montage : Stéphanie Ouellette ; (à droite) Croquis de Rother, Blan, Trudeau architectes. Crédits Fonds John Bland, Collection d'architecture canadienne John Bland, Bibliothèque de l'Université McGill

La Corporation d'habitation Jeanne-Mance constitue pour cette recherche, un modèle d'exemplarité. Son succès repose sur d'importants travaux de requalification ayant positivement transformé ce milieu de vie. Ce complexe d'habitations est caractérisé par un contexte similaire au site d'intervention, par sa composition sociodémographique et typologique - étant lui-aussi un plan d'ensemble de logements sociaux. Sa densité de population est néanmoins plus élevée que son comparable (1600 locataires pour 788 logements). Ceci ne l'empêche pas de disposer d'un faible coefficient d'occupation du sol (18% des 77 000 mètres carrés de terrain), contrairement aux Habitations De Mentana.

Ayant perdu son lustre d'origine dans les années 1990, les lieux ont été marqués par la présence de criminalité et de violence, les rendant hautement stigmatisés. À compter des années 2000, une nouvelle administration a mené à bien différents projets de réfection, comptant parmi eux : la modernisation des aires récréatives et sportives; la revitalisation de deux jardins communautaires; l'implantation d'un verger; la requalification d'un stationnement en bassin de bio-rétention; l'aménagement des cours arrières des maisonnettes; l'implantation de plusieurs espèces d'arbres et d'arbustes fruitiers; et l'ajout de mobilier approprié pour la gestion des matières résiduelles. Ces reconfigurations spatiales, faites majoritairement à l'échelle paysagère, ont eu pour effet de redonner les lettres de noblesse au plan d'ensemble. Les interventions paysagères ont transformé la Corporation d'habitation Jeanne-Mance en un endroit convivial pour les résidents et invitant pour les passants. Des actions sur le plan social ainsi que de la gouvernance (création d'organismes venant en aide aux résidents, réglementation de l'admission des demandeurs, etc.), ont également ravivé la flamme associative de ce milieu de vie.

Au cours de la recherche empirique sur ce site, il a été intéressant de constater que l'amalgame des interventions, autant sur le plan social, de la gouvernance et de l'aména-

gement paysager, ont contribué au succès de la transformation de ce complexe d'habitations sociales. Une des activités ayant particulièrement suscité l'adhésion des résidents à la Corporation d'habitation Jeanne-Mance est l'agriculture urbaine. Elle s'est présentée comme un trait-d'union entre les résidents et leur espace de vie, leur permettant de s'y lier et d'en jouir. Les aménagements nourriciers semblent avoir eu un impact similaire sur ces derniers, en augmentant la fierté et le respect qu'ils ont face à leur environnement. L'étude de terrain fait toutefois ressortir que le potentiel d'éducation et de sensibilisation des aménagements nourriciers est sous-exploité par la programmation communautaire de la Corporation. Étant donné la méconnaissance des résidents concernant les périodes de cueillette des espèces, les méthodes de transformation et de conservation de ces fruits, les usagers ne profitent pas de façon optimale des ressources offertes par les arbres et arbustes fruitiers. Des bénéfices beaucoup plus grands pourraient en être retirés si des ateliers découvertes étaient offerts aux intéressés.

Les pistes de solution

Dans la littérature, l'agriculture urbaine apparaît comme un nouveau moyen de concevoir l'agriculture, en la «reterritorialisant» (Amri, 2018 ; Lagnau *et coll.*, 2014). De nombreuses recherches font état de ses multiples bienfaits, particulièrement en milieu défavorisés (Duchemin *et coll.*, 2010 ; Mundler, 2014 ; Lovell, 2010 ; Anderson *et coll.*, 2007). Elle contribuerait notamment « à la création d'un réseau alimentaire de proximité » (Amri, 2018, Fontaine *et coll.*, 2020 ; Lovell, 2010 ; Boucher, 2009 ; Gaudreault, 2011 ; Galarneau et Paradis, 2016, dans Fontaine *et al.*, 2020), [au] développement durable (Wakefield, 2007 ; Amri, 2018 ; Lagneault *et coll.* ; Duchemin, 2010 ; Lovell, 2010 ; Mundler, 2014 ; Fontaine *et coll.*, 2020 ; Tirado *et coll.*, 2012 ; Global Commission on Adaptation et World Resources Institute, 2019), [à] la sécurité alimentaire (Duchemin *et coll.*, 2010 ; Lovell, 2010 ; Mundler, 2014 ; Wakefield, 2007 ; Boucher, 2009 ; Fontaine *et coll.*, 2020 ; Beaulac *et coll.*, 2009 ; GIEC, 2014 ; Global Commission on Adaptation et World Resources Institute, 2019), [à] l'éducation et [à] la sensibilisation de la population (Duchemin *et coll.*, 2010 ; Lovell, 2010 ; Wakefield, 2007 ; Boulianne *et coll.*, 2010 dans Fontaine *et al.*, 2020) ; [ainsi qu'à] la santé physique et psychologique (Duchemin, 2010 ; Lovell, 2010 ; Mundler, 2014 ; Wakefield, 2007) ».

Ces données probantes concernant l'agriculture urbaine, croisées aux discours élogieux des résidents de la Corporation d'habitation Jeanne-Mance, en faveur de cette activité, sont venues appuyer la pertinence de cette pratique en milieu défavorisé. L'agriculture urbaine s'est montrée comme un usage convainquant, pouvant définir les fonctionnalités et la forme que prendraient les Habitations De Mentana via les scénarios prospectifs (voir figure 5, 6 et 7). Par effet de chaîne, elle offre une réponse à plusieurs difficultés rencontrées dans ce milieu. Réduisant de façon considérable (55%) le volume de déchets organiques produits *in situ*, elle contribue à la revalorisation circulaire d'une ressource. Ce processus de transformation des matières organiques engendre non seulement une réduction à la source de la production des déchets, mais produit des extrants positifs. Le compost sert en effet à engraisser les cultures vivrières, dont les aliments nourriront par la suite les résidents. Elle s'est ainsi imposée comme la clé solutionnant plusieurs problèmes rencontrés sur le site d'intervention: elle répond aux impératifs de la Ville de Montréal en réduisant la quantité d'ordures envoyées à la décharge; elle résout la

question du désert alimentaire, en permettant aux résidents d'être autonome sur le plan de leur alimentation; elle réduit l'émission de gaz à effet de serre, en restreignant la manutention de la nourriture; elle crée un circuit court entre les consommateurs et les lieux de production des aliments; elle vient contrer l'exposition des résidents à une inflation des prix des aliments liée aux changements climatiques, en les approvisionnant directement en produits sains et bon marché ; elle réduit les îlots de chaleur et augmente la biodiversité en accentuant la masse végétale sur le site; elle représente un potentiel de co-apprentissage, en offrant des opportunités d'emploi par l'entremise des organismes de réinsertion sociale en charge des cultures; le transfert de connaissances offert via l'insertion sociale favorise la résilience sociale et écologique des résidents face à la crise environnementale; elle représente finalement une solution augmentant à la fois la résilience et l'adaptation d'une population vulnérable face aux changements climatiques (Quenault, 2014), mais celle des organismes gestionnaires des logements sociaux vis-à-vis cette crise (Tirado et Meerman 2012 ; Lagneau *et coll.*, 2014 ; Global Commission on Adaptation et World Resources Institute, 2019).



Figure 5 : Illustration: Stéphanie Ouellette



Figure 6 : Vue axonométrique du site des Habitations De Mentana suite à l'implantation des scénarios prospectifs et des axes d'intervention (Illustration: Vincent Bilodeau).



Figure 7 : Vue au sol de la ruelle nord-est suite à l'implantation des scénarios prospectifs et des axes d'intervention (Illustration: Vincent Bilodeau).

On remarque d'ailleurs chez certains écoquartiers, tel que Bedzed, des installations permettant la pratique de l'agriculture urbaine. Il s'est toutefois avéré que le transfert de la majorité des pratiques expérimentales des écoquartiers a été contraint par les limites du contexte physique et social du site d'intervention. Les bénéfices tirés par des interventions paysagères semblaient l'option la plus profitable à mettre en place pour une communauté défavorisée. En ce sens, on peut constater que les leçons tirées du cas prototypique ont été nettement plus influentes dans la création des scénarios prospectifs que celles des écoquartiers. La philosophie des écoquartiers, en lien avec l'économie circulaire, a toutefois inspiré les fondements des scénarios finaux. Les itérations de l'analyse de la théorisation-ancrée, entre les études de terrains, les informations tirées de la revue de littérature, ont mis en lumière les éléments plus pertinents à intégrer aux scénarios prospectifs.

Conclusion

En fin de parcours, les constats suivants ont émergé à propos des écoquartiers : l'implantation de prouesses techniques chez ces cas de figure est facilitée du fait qu'ils sont construits à neuf sur des sites vacants, contrairement au site d'intervention, contraints par des structures existantes; la mixité de ces complexes d'habitation demeure modeste, faisant en sorte que les réalités socio-économiques de ces occupants diffèrent de celles des multilogements sociaux; leur composition sociodémographique étant éloignée de celle des habitations sociales, les deux milieux sont confrontés à des problématiques qui diffèrent en termes de partage des normes du vivre-ensemble et, par ricochet, à la gestion des matières résiduelles (Ughetto, 2011 ; Ouellet *et coll.*, 201; Bailly, 2013) ; le tout faisant en sorte que les besoins de chacun de ces groupes sont divergents (Ughetto, 2011 ; Bailly, 2013).

Ce bilan a fait en sorte de diriger les interventions des scénarios essentiellement vers l'aménagement paysager. Ces derniers abordent en partie l'aspect technique du traitement des matières organiques du site (via un composteur) et suggèrent certaines pistes concernant la gouvernance des scénarios et l'inclusion sociale des résidents.

Finalement, cette étude propose une réactualisation du modèle de l'habitat social par rapport aux préoccupations actuelles de la crise environnementale. Elle soulève le fait que sa conception demeure limitée si on la considère uniquement en termes de son cadre bâti. Certes, les logements sociaux ont répondu aux besoins criants d'une strate de la population montréalaise au moment de la Révolution tranquille et constituent « un patrimoine pour des générations futures » (Brown, 2011, p. 40). Il n'en reste pas moins que de nouveaux besoins ont émergé. En faisant fi de la notion de milieu de vie environnemental, la mission des offices municipaux d'habitation du Québec - et dans ce cas-ci, de l'OMHM - n'est plus au diapason des nouvelles réalités sociales et environnementales. Cette critique nous amène à nous questionner sur le mandat et la responsabilité des organismes publics. Faut-il y intégrer les nouvelles préoccupations environnementales et la transformation durable des milieux de vie ?

Force est de constater que l'aménagement initial des Habitations De Mentana (et de la majorité des bâtiments HLM) reflète en grande partie la conception restreinte de l'habitat social, qui privilégie les espaces privés au détriment des espaces communs, en retranchant les bâtiments de leur environnement (Gehl, 2012). Gehl, architecte et professeur émérite en design urbain, supporte l'idée que la bonne planification des espaces publics aura pour effet de dynamiser un lieu par l'enrichissement des « activités sociales » (Gehl, 2012). Les espaces urbains offrent effectivement une qualité de vie s'exprimant par l'entremise « d'activités sociales », tant passives (observer, prêter oreille) qu'actives (se saluer, échanger, se croiser par hasard, se rassembler, observer les enfants au jeu) (Gehl, 2012). Selon lui, les espaces communs sont des intersections où se déploient les dynamiques sociales, des lieux où s'épanouissent individus et communautés, hors des limites du logement. Cet interstice représente également un exutoire permettant d'éviter les tensions d'un milieu familial; un accès direct avec l'extérieur favorisant la détente et le contact avec la nature.

Il serait effectivement intéressant de pousser la réflexion dans de futures recherches intersectorielles sur les bénéfices que pourraient tirer les administrations des habitats sociaux s'ils incluaient dans leur mission les milieux de vie environnementaux. À plus large échelle, on pourrait se poser la question suivante : cette nouvelle mission entraînerait-elle un changement de culture interne, selon laquelle les « bénéficiaires » pourraient devenir des usagers actifs, partageant des valeurs communes ?

Bibliographie

AMRI Nabil Hasnaoui, 2018, « Entre utopie, transition et rupture, quelle politique pour accompagner le développement d'une agriculture écologique et nourricière ? », Pour, vol. N° 234-235, n° 2 : 271-278.

ANDERSSON E., BARTHEL S., et AHRNÉ K., 2007, « Measuring Social-Ecological Dynamics behind the Generation of Ecosystem Services », Ecological Applications, vol. 17, n° 5 : 1267-1278.

BAILLY Victor, 2013, Memoire Online - Redevance incitative et gestion des déchets en habitat social - Victor Bailly, <https://www.memoireonline.com/10/13/7544/Redevance-incitative-et-gestion-des-dechets-en-habitat-social.html> (consulté le 15 mars 2019).

[S. d.], Bienvenue sur notre outil de recherche « Ça va où ? » | RECYC-QUÉBEC, <https://www.recyq-quebec.gouv.qc.ca/points-de-recuperation> (consulté le 26 avril 2019).

BLUNDO Giorgio et OLIVIER DE SARDAN Jean-Pierre (dir.), 2003, Pratiques de la description, Paris, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales.

BOUCHER Isabelle. 16 février 2009, « D'agriculture urbaine à urbanisme agricole : Une participation au développement durable, une contribution à la production alimentaire ». Québec: Ministère des Affaires municipales, des Régions et de l'Occupation du territoire, Observatoire municipal, [<https://www.mamh.gouv.qc.ca/>

[fileadmin/publications/observatoire_municipal/veille/agriculture_urbaine.pdf](#)] (consulté le 22 juillet 2020).

BROWN Catherine, 2011, « Mieux loger les Montréalais 40 ans de logement social public ». Isabelle Labarre, Tramway, file:///D:/Hiver%202019/Projet%20de%20M%C3%A9moire/Lectures/OMHMfiches_historique_complet.pdf. (consulté le 29 mars 2019)

DUCHEMIN Eric, WEGMULLER Fabien, et LEGAULT Anne-Marie, 2010, « Agriculture urbaine : un outil multidimensionnel pour le développement des quartiers », VertigO - la revue électronique en sciences de l'environnement, vol. 10 n°2.

FONTAINE Nicolas, JOUIS Sandrine, ASTRID Martin, et OTIS Frédéric, 2020, « L'agriculture urbaine : Guide de bonnes pratiques sur la planification territoriale et le développement durable ». Planification territoriale et développement durable. ministère des Affaires municipales et de l'Habitation.

GALARNEAU Vincent, LADD Michelle, BENNICELLI Claudia, DE LA CRUZ Alejandra, et ST-PIERRE Marianne, 2014, Villes nourricières : mettre l'alimentation au coeur des collectivités, Québec, Vivre en ville.

GEHL Jan, 2012, Pour des villes à échelle humaine, Montréal, Éditions Écosociété.

GERMAIN Annick et LELOUP Xavier, 2006, Il était une fois dans

un HLM--: portrait de l'intervention communautaire dans quatre HLM de type « plan d'ensemble » de l'arrondissement Mercier-Hochelaga-Maisonneuve, Montréal, Que., Institut national de la recherche scientifique, Urbanisation, Culture et Société.

GLOBAL COMMISSION ON ADAPTATION et WORLD RESOURCES INSTITUTE, septembre 2019, « ADAPT NOW: A GLOBAL CALL FOR LEADERSHIP ON CLIMATE RESILIENCE ». https://cdn.gca.org/assets/2019-09/GlobalCommission_Report_FINAL.pdf. (consulté le 29 juillet 2020)

LAGNEAU Antoine, DEBACQ Killian, et BARRA Marc, 2014, « Agriculture urbaine et biodiversité : deux mots qui vont très bien ensemble ? », *Pour*, vol. 224, n°4 : 315-321.

LELOUP Xavier et INRS-URBANISATION culture et société, 2015, *L'expérience de Place aux Familles: étude sur une intervention intersectorielle dans une habitation HLM du Plateau Mont-Royal*.

LOVELL Sarah Taylor, 2010, « Multifunctional Urban Agriculture for Sustainable Land Use Planning in the United States », *Sustainability*, vol. 2, n° 8 : 2499-2522.

MARCOTULLIO, Peter J. et BOYLE, Grant, 2003, «Defining an ecosystem approach to urban management and policy development». United Nations University Institute of Advanced Studies (UNU/IAS), Yokohama.

MUNDLER Patrick, CONSALÈS Jean-Noël, MELIN Gil, POUVESLE Cyril, et VANDENBROUCKE Perrine, 2014, « Tous agriculteurs ? L'agriculture urbaine et ses

frontières », *Géocarrefour*, vol. 89, n° 1-2 : 53-63.

OUELLET Frédéric, LEMIEUX Frédéric, et SAUVÊTRE Nadège, 2011, « Incivilités, logements sociaux et modes de gouvernance <sup/> », *Canadian Journal of Criminology and Criminal Justice*, vol. 53, n° 2 : 139-156.

QUENAULT Béatrice, 2014, « La résurgence/convergence du triptyque « catastrophe-résilience-adaptation » pour (re) penser la « fabrique urbaine » face aux risques climatiques », *Développement durable et territoires. Économie, géographie, politique, droit, sociologie*, vol. 5, n°3.

RUEDA Salvador, 2019, « Superblocks for the Design of New Cities and Renovation of Existing Ones: Barcelona's Case », in Mark Nieuwenhuijsen et Haneen Khreis (dir.), *Integrating Human Health into Urban and Transport Planning*, Cham, Springer International Publishing : 135-153.

SWANN Cal, 2002, « Action Research and the Practice of Design », *Design Issues*, vol. 18, n°1 : 49-61.

TIRADO Maria Cristina et MEERMAN Janice, 2012, « Climate Change and Food and Nutrition Security », in Brian Thompson et Marc J. Cohen (dir.), *The Impact of Climate Change and Bioenergy on Nutrition*, Dordrecht, Springer Netherlands : 43-60.

UGHETTO Pascal, 2011, « Les organismes HLM en lutte contre les dépôts intempêtes d'encombrants et les locataires qui dégradent, une qualité de service impossible ? », *Annales des Mines - Gérer et comprendre*, vol. 105, n°3 : 50.

VILLE DE MONTRÉAL, 2019, « Objectif Zéro-déchet, plan directeur de la ville de Montréal sur la GMR 2020-2025 », (consulté le 4 juin 2020).

WAKEFIELD Sarah, YEUDALL Fiona, TARON Carolin, REYNOLDS Jennifer, et SKINNER Ana, 2007, « Growing urban health: community gardening in South-East Toronto », Health Promotion International, vol. 22, n° 2 : 92-101.

[session 6]

Démocratie



Le design des technologies civiques : un bouleversement des conditions du débat public

Tallulah Frappier

Doctorante en Design et Science politique à l'université Paris 1
Panthéon Sorbonne et à Télécom Paris.

En Europe, de nombreuses initiatives en ligne sont aujourd'hui disponibles afin de faciliter la participation des citoyens à la vie politique (Decidim, CapCollectif, Assembl, Consul, etc.). La pratique du débat est mobilisée au sein de ces technologies dites civiques en tant que moment nécessaire d'échange, d'argumentation, de construction d'idées et de mise au point de solutions.

L'analyse de ces interfaces permet d'étudier les caractéristiques et pratiques du débat à l'œuvre au sein de ces technologies, au regard de différentes théories de la démocratie. Identifier ces modèles peut ainsi permettre de s'emparer d'espaces de conception qui n'ont pas encore été investis par le design.

Le débat est-il un enjeu démocratique?

Pour plus de clarté, nous accepterons ici sous le terme de débat deux types de cette pratique : le débat, qu'on peut définir comme une succession de prises de paroles plus ou moins opposées, et la délibération, comprise comme un échange d'arguments et une évaluation de raisons pour préparer un choix.

Il peut être difficile de définir ce qu'est la démocratie au-delà des variantes sur son étymologie : le pouvoir du peuple, par le peuple, pour le peuple. Cela est d'autant plus difficile qu'il n'existe pas une conception de la démocratie éternelle et immuable. En science politique, de nombreuses théories sont clairement identifiées et séparées les unes des autres : la démocratie représentative, démocratie directe ou encore la démocratie participative sont les plus connues d'entre elles. Dans un projet en cours nommé « *Democracy adjective Database* », le philosophe Jean-Paul Gagnon a même répertorié 3 539 manières de qualifier la démocratie dans la langue anglaise.

Malgré cette diversité, on peut noter que la pratique du débat est régulièrement associée à la démocratie et occupe un rôle majeur au sein de plusieurs de ses conceptions. Dans *La Politique* d'Aristote, le débat se trouve même au cœur de sa définition : « Quand tous sont admis à la délibération et en toute matière, il y a démocratie ».

Dans son article « À chaque démocratie son débat », le politiste Dimitri Courant affirme ainsi que chaque conception démocratique implique des modalités de débats différentes. Ainsi, la démocratie représentative — définie comme un « système dans lequel le pouvoir est au mains d'une minorité d'élus » — implique un débat spécifique : « les élus ont le monopole des décisions publiques et délibèrent entre eux, et les représentés peuvent débattre, mais sans pouvoir ». La démocratie participative — décrite comme « un dispositif ouvert dans lequel viennent débattre ceux qui le souhaitent » — implique aussi un débat spécifique : « le débat est central et ouvert. Cependant, sans facilitateur ni diversité sociale, il risque d'être d'une mauvaise qualité et de n'avoir que peu d'influence sur les décisions publiques ».

La pratique du débat est notamment au coeur du paradigme de la démocratie délibérative, inspiré par les théories de John Rawls et Jürgen Habermas. Ce paradigme définit que, dans un système démocratique, une délibération publique et libre entre citoyennes et citoyens égaux est la base de la légitimité d'une décision [Cohen, 2005].

Ainsi, non seulement le débat est un enjeu de la démocratie, mais être en face de différents types de débats signifie faire face à différentes conceptions de la démocratie.

Le débat est-il un enjeu de design ?

Parler de design de débat peut surprendre au premier abord. La délibération peut être perçue comme une pratique strictement oratoire entre deux personnes ou plus et qui n'aurait besoin que d'individus et de leurs capacités intellectuelles ou corporelles pour être animée. Pourquoi serait-ce alors un enjeu de design ? Parce que le débat est une activité sociale concrète, qui prend place dans des espaces spécifiques. Il est régulièrement accompagné de matérialités et de procédures qui concrétisent les règles explicites et implicites qui le structurent ainsi que les conceptions démocratiques qui en découlent. Même le mauvais débat, « le débat de comptoir », est déjà rattaché, par son appellation, à un objet et, par extension, à un lieu et à un contexte social.

Dès que le débat est institué, de l'agora au Conseil européen en passant par l'Assemblée nationale ou encore le plateau télévisé, la profusion de matérialités et de procédures qui l'entoure devient de plus en plus évidente. Que ce soit l'auditoire (assis, debout, près ou loin), l'orateur ou oratrice (généralement élevé-e sur une plateforme pour focaliser l'attention), ou les garant-es du débat (placés en hauteur ou en intermédiaires), chaque partie prenante est mise en relation avec des objets qui façonnent sa manière d'être : les horloges de temps de parole, les pupitres, les microphones, les haut-parleurs, les bâtons de parole, les tables rondes régissent et influencent les échanges au sein de la discussion. Le débat devient un sujet propice à la réflexion des designers et des chercheuses et chercheurs en design qui sont en mesure de se demander : comment ces objets liés au débat le révèlent et le conditionnent ? La pratique du débat devient alors un sujet à la croisée de divers domaines du design : objet, espace, graphisme, interface, etc.

Toutefois, le design n'a pas qu'une fonction de contrainte ou de limitation de l'action des personnes qui l'utilisent. Dans son article « Architectures morales de l'Assemblée nationale », le politiste Jean-Philippe Heurtin souligne l'insuffisance d'une telle approche dans son analyse sur la forme des assemblées. Penser l'architecture d'une assemblée comme uniquement contraignante conduit par exemple à l'affirmation que l'arrangement en face-à-face facilite la confrontation, là où la disposition en amphithéâtre encouragerait des séries d'interventions formelles et peut-être le consensus. Cette hypothèse laisse de côté la « relation contractuelle » entre les député-es et l'architecture de l'assemblée où « l'activité valide sera celle dont les intentions et la signification seront ajustées aux intentions et à la signification déposées dans le dispositif architectural ». Le design d'un objet permet de signifier des ordres de possibilités d'action, de permettre des actions de qualités différentes dont nous pouvons nous saisir.

Analyser les interfaces des *civic techs*

Depuis les années 1960, la demande croissante de participation citoyenne à la prise de décision politique a donné lieu à l'émergence d'un ensemble d'entreprises privées spécialisées dans l'organisation d'événements participatifs. Aujourd'hui, certaines de ces entreprises utilisent des technologies numériques, notamment pour permettre la participation citoyenne à grande échelle et pour traiter facilement les données récoltées. Cette multiplicité d'outils numériques de participation est identifiée aujourd'hui sous le vocable de « technologies civiques », ou *civic tech*, dont le but commun est « d'utiliser les ressources du numérique pour transformer les règles du jeu politique ou pour intensifier les engagements dans le cadre des règles existantes » [Cardon, 2019]. Le débat, comme mise en relation et confrontation d'arguments, de processus de consensus, d'antagonismes et de prises de décision collective y trouve alors une place privilégiée. Si le débat peut se situer partout sur internet, certaines *civic techs* revendiquent clairement l'accueil spécifique du débat. Ce n'est donc pas juste une pratique de débat sur une plateforme, mais une plateforme *conçue* spécifiquement pour cette pratique.

Afin de lister ces technologies de débat, j'ai récupéré les entrées de deux répertoires de *civic techs* : un américain fondé par *Civic Hall* et un français nommé *Civict techno*. En complément ont été rajoutés des entrées répertoriées par *Démocratie ouverte*, un collectif qui s'occupe d'un incubateur d'innovations démocratiques.

Cette sélection a tout d'abord été constituée de 239 entrées, filtrées ensuite selon les règles suivantes : pour être sélectionnée, une entrée doit :

- Être toujours active ;
- Être accessibles en français ou en anglais ;
- Présenter un outil numérique ;
- Accueillir des échanges d'arguments entre utilisateurs et utilisatrices ;
- Affirmer dans leurs descriptions l'accueil de « débat », de « délibération » ; d'« arguments » ou de « pour ou contres ».

La sélection s'est retrouvée réduite à une trentaine de plateformes qui s'utilisent dans différents contextes : au sein de journaux en ligne, utilisés lors de consultations citoyennes, dédiées à des contextes éducatifs... Cette variété de contexte m'a d'abord conduit à l'hypothèse que ce panel m'offrirait une grande diversité de design de débat.

Si l'on se reporte une nouvelle fois à l'article de Dimitri Courant, on peut voir que ces plateformes correspondent déjà à plusieurs modèles de démocratie. Elles s'inscrivent dans des régimes de démocratie représentative, où le pouvoir de décision appartient aux élu-es, mais nombre d'entre elles constituent des dispositifs de démocratie participative, c'est-à-dire qu'elles sont des dispositifs ouverts dans lesquels viennent débattre ceux et celles qui le souhaitent. D'autres peuvent être instanciées dans des logiques de démocraties délibératives et vont accueillir les débats de panels de citoyens et de citoyennes diversifiés et tirés au sort.

Pour l'analyse de ces plateformes, une capture d'écran a été extraite de chaque interface de débat proposée. L'annotation de ces captures d'écran a permis d'identifier une série

Un débat asynchrone

Tout d'abord, le forum en ligne semble un modèle pour ces outils de débat, car ils présentent les mêmes caractéristiques fondamentales : ils sont asynchrones et sont organisés en fils de discussion, en messages et en commentaires.

Inspiré à l'origine des tableaux d'affichage, le forum se distingue des chats de discussion par sa structure asynchrone. Cela permet une amplification de la « synchronisation », le pendant spatial de la synchronisation décrite par Boris Beaudé comme un « processus consistant à disposer d'un lieu commun pour être et faire » et qui permet aux gens d'interagir en ligne.

Cette asynchronicité bouleverse les conditions du débat. Celui-ci n'est plus une pratique réactive de va-et-vient. En ligne, il faut attendre pour lire un contre-argument. Le débat sur un forum en ligne se construit sur une longue période — des jours, des semaines, voire des années. Cette dilatation du temps peut fonctionner comme un mécanisme encourageant un dialogue constructif, mais elle peut aussi rendre la communication plus difficile. Les protocoles et procédures utiles comme les tours de parole ou la gestion du temps ne sont plus pertinents, car on peut s'exprimer à tout moment, même en même temps.

Un débat visuel

La synchronisation est rendue possible par des systèmes de représentation : on ne peut pas être « physiquement » en ligne, mais on est représenté par des avatars, des noms, des visualisations et des mots. Le débat n'est plus une question de discours oral, mais de pratique écrite. Pour analyser l'architecture des assemblées parlementaires, Jean-Philippe Heurtin avait mis en évidence que les multiples interactions non verbales qui se produisent entre les points de vue, les corps et les expressions faciales façonnent le cours du débat interpersonnel. En ligne, les interactions de ces éléments clés disparaissent. On pourrait peut-être avancer que ce changement est pour le mieux : il pourrait aider le débat à devenir plus rationnel et focaliser l'attention sur le contenu de l'argumentation. Parfois, cela peut même conduire à une « désinhibition bénigne » [Suler, 2004], où les gens sont plus enclins à être gentils avec les personnes qu'ils ne peuvent pas voir physiquement. Mais cela peut aussi compliquer l'identification d'un terrain d'entente [Lipinski-Harten et Tafarodi, 2013] et favoriser le harcèlement [Yadav et Kaur, 2020], le trolling [Cheng *et coll.*, 2017] et l'incivilité [Borah, 2014].

Un débat sans regard

Heurtin a également évoqué un « théâtre des regards » pour décrire les assemblées en amphithéâtre comme des machines à organiser les regards, qui opposent frontalement l'auditoire et la personne qui parle. Les assemblées en ligne constituent un modèle opposé. Au sein d'un débat en ligne, les internautes sont privés de tout point de vue spécifique, puisqu'ils voient tous la même interface. Ce n'est que lorsqu'ils soumettent un

écrit (ou agissent par le vote) qu'ils s'identifient comme participants au débat. Au-delà de ces formes d'actions particulières, ils peuvent rester de « purs spectateurs », c'est-à-dire qu'ils peuvent, s'ils le souhaitent, rester totalement désengagés.

Modèles d'interface

Sujet-Vote-Débat

Chacune de ces interfaces de débat sélectionnées suit à peu près le même modèle d'affichage. Le haut de la page est dédié au sujet, contenant un titre, un petit texte et parfois un accompagnement visuel. Vient ensuite un espace interactif qui offre aux utilisateurs et utilisatrices la possibilité de voter « pour » ou « contre » le sujet en question, et qui affiche généralement le pourcentage de votes reçus jusqu'à présent. Parfois, ce vote s'accompagne d'un espace pour commenter sa position sur le sujet. Enfin, la partie inférieure de l'interface affiche l'espace de débat et ses arguments.

Cette conception semble quelque peu contre-intuitive si on la compare aux processus de débats traditionnels, dans lesquels le vote a lieu après un processus de délibération. De plus, comme les résultats du vote sont la plupart du temps affichés, on les voit avant même de lire le cœur même du sujet. On peut alors se demander : pourquoi débattre si tous les participants et participantes au débat ont déjà pris leur décision ?

Omniprésence du vote

Ces interfaces présentent de multiples fonctionnalités de vote : vote en réponse à une question proposée comme titre du débat ou encore vote des arguments et commentaires. Cette place primordiale du vote peut être expliquée par la nécessité de donner des résultats aux commanditaires de la plateforme. Les votes permettent la récolte de données plus faciles à compter et à réorganiser que les données issues des espaces d'arguments. Leurs résultats peuvent être compris rapidement et faciliter ainsi la prise de décision, même s'ils sont moins précis et subtils qu'une analyse d'une série d'arguments. Cependant, même les technologies civiques qui ne sont pas instanciées pour des commandes, mais plutôt animées par des communautés de citoyens et de citoyennes présentent également une profusion de fonctionnalités de vote. Cela pourrait être ainsi dû à un besoin réel des utilisateurs.

Néanmoins, cette priorisation des fonctionnalités de vote conduit souvent ces plateformes de débat à apparaître davantage comme des outils de sondage que comme des espaces délibératifs. Il faut cependant noter que certaines d'entre elles tendent à minimiser l'importance du vote, en rendant les boutons de vote plus petits ou moins centraux que sur d'autres plateformes, ou en séquençant la délibération en phase de débat et phases de vote.

L'organisation des arguments

Deux grands modèles de conception peuvent être identifiés dans l'affichage des arguments : le premier rassemble des plateformes ressemblant aux forums internet traditionnels, où les arguments délibératifs forment des *messages* dans des fils de discussion. Le second modèle présente une disposition des arguments en deux colonnes opposées : les utilisateurs choisissent entre une colonne *pour* et une colonne *contre* avant de poster leurs arguments. Certaines plateformes combinent ces deux modèles : les arguments sont placés dans des fils de discussion et marqués comme étant pour ou contre. Chacun de ces modèles révèle différents concepts de débat et émule diverses pratiques démocratiques. Le premier modèle inspiré des forums implique une approche où les participants et participantes peuvent commenter une question, mais la construction commune est difficile. Le deuxième modèle, qui s'apparente à un sondage, polarise le débat entre le pour et le contre et maintient la délibération sur une échelle binaire préétablie.

Le deuxième modèle et la présence globale de votes conduisent à l'observation que les assemblées en ligne mettent en scène l'opposition des opinions. Ce potentiel d'exacerbation de l'antagonisme est favorisé à deux niveaux : d'abord en obligeant un argument à être enregistré comme pour ou contre une proposition initiale. Ensuite par la présence de fonctionnalités de vote attribuées aux questions ou aux commentaires, généralement signifiées par un *like* ou un *unlike*, un plus ou un moins. Cela semble donner une légitimité à un argument selon une logique agrégative : plus il y a de personnes qui sont d'accord avec lui, plus il acquiert de la pertinence. Certaines configurations s'écartent légèrement de ce positionnement binaire, comme Assembl — qui comporte une troisième colonne dédiée aux propositions alternatives — ou Kialo — qui offre des possibilités d'évaluer la qualité d'un argument au-delà d'un *like* ou d'un *unlike*. Cependant, le débat en ligne prend principalement la forme d'une opposition d'arguments et tend à être résolu symboliquement par un vote entre les parties opposées.

Conclusion

Alors que mon hypothèse de départ soutenait que la variété de contextes dans lesquels sont utilisées ces technologies m'offrirait une grande diversité de design de débat à analyser, nous nous retrouvons ainsi face à une gamme très limitée de modèles de conception du débat en ligne.

Néanmoins, ces interfaces présentent un assemblage de théories normatives de la démocratie. Leurs réglementations de la participation du public s'inscrivent dans des logiques de démocratie participative ou délibérative. L'omniprésence des fonctionnalités de vote qu'ils utilisent suit, elle, une logique agrégative, où une majorité de votes individuels est porteuse de légitimité. Enfin, la mise en évidence et l'accentuation de l'opposition dans ces assemblées en ligne véhiculent une conception agonistique du débat, qui affirme la nature irréductible du conflit au sein de la démocratie.

Bibliographie

ARISTOTE, 1964, *La politique*, Genève, Suisse, Éditions Gonthier.

BEAUDE Boris, 2012, *Internet: changer l'espace, changer la société*, Limoges, France, Fyp éditions.

BORAH Porismita, 2014, « Does It Matter Where You Read the News Story? Interaction of Incivility and News Frames in the Political Blogosphere », *Communication Research*, vol. 41, n° 6 : 809-827.

CARDON Dominique, 2019, « Civic tech : démocratiser la démocratie », in *Culture numérique*, Paris, Presses de Sciences Po : 277-289.

CHENG Justin, BERNSTEIN Michael, DANESCU-NICULESCU-MIZIL Cristian, et LESKOVEC Jure, 2017, « Anyone Can Become a Troll: Causes of Trolling Behavior in Online Discussions », *CSCW: proceedings of the Conference on Computer-Supported Cooperative Work. Conference on Computer-Supported Cooperative Work*, vol. 2017 : 1217-1230.

COURANT Dimitri, 2019, « À chaque démocratie son débat », *Revue Projet*, vol. 373, n° 6 : 59-64.

GAGNON Jean-Paul, 2020, « Democracy adjective Database ».

HEURTIN Jean-Philippe, 1994, « Architectures morales de l'Assemblée nationale », *Politix*, vol. 7, n° 26 : 109-140.

HEURTIN Jean-Philippe [s. d.], « L'espace public parlementaire. Essai sur les raisons du législateur ».

LIPINSKI-HARTEN Maciek et TAFARODI Romin, 2013, « Attitude moderation: A comparison of online chat and Face-to-face conversation », *Computers in Human Behavior*, vol. 29 : 2490-2493.

SULER John, 2004, « The Online Disinhibition Effect », *Cyberpsychology & behavior : the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, vol. 7 : 321-326.

YADAV Balram Singh et KAUR Harpreet, 2020, « A Review On The Problem Of Adolescent Due To The Excessive Use Of Technology: Cyberbully », *International Journal of Scientific & Technology Research*, vol. 9, n° 3 : 3537-3541.

CivicHall, <https://civichall.org/> (consulté le 24 juin 2022).

DELIBERATION AND DEMOCRATIC LEGITIMACY | 28 | Debates in Contemporary, <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780203986820-28/deliberation-democratic-legitimacy-joshua-cohen> (consulté le 24 juin 2022).

Démocratie Ouverte, <https://www.democratieouverte.org/> (consulté le 24 juin 2022).

Le co-design centre-périphérie en échec dans les réflexions postcoloniales

Maxime Favard

Maître de conférences en design, membre de l'Unité de Recherche ACCRA, université de Strasbourg.

Gwenaëlle Bertrand

Maître de conférences en design, membre de l'Unité de Recherche ECLLA, Université Jean Monnet Saint-Étienne.

À partir de l'analyse comparative des discours de Gui Bonsiepe et de Victor Papanek prononcés en 1976 à Londres et de leurs correspondances dans une période où les études postcoloniales émergent, nous proposons d'interroger l'échec du co-design centre-périphérie. Ancrée dans un certain héritage du colonialisme, l'aide apportée par les designers des pays centraux aux populations des pays de la périphérie se positionne difficilement, si ce n'est rarement, du point de vue des subalternes. Une interprétation critique de ces éléments historiques permet, par conséquent, d'interroger le « co » dans la relation souvent unilatérale centre-périphérie et ainsi, de comprendre qu'il s'agit moins de pratiquer le design « pour » la périphérie que de donner les opportunités d'une pratique « dans » et « par » la périphérie.

Introduction

1. En 2015, lors de son congrès en Corée, L'International Council of Societies of Industrial Design devient le World Design Organisation (WDO) avec comme nouvelle devise : « Design for a Better World ».

Le colloque qui nous a réunis sous l'intitulé « le design dans la démocratie » [Blum, Cou-lombe-Morency et Gauthier, 2022] se donnait comme enjeu « l'examen de la doctrine, des pratiques et de la norme politique du *co* ». Dans cette perspective réflexive, nous proposons de poursuivre la voie quelque peu historique et contestataire du design pour les pays de la périphérie. La controverse qui anime Gui Bonsiepe et Victor Papanek autour de la parution en 1971 de l'ouvrage éponyme *Design pour un monde réel* [Bertrand et Favard, 2022a et 2022b], se poursuit cinq ans plus tard, marquée par une divergence plus fondamentale encore puisqu'il est question du rôle des industries locales dans le processus de contribution sociale. En 1976, à l'instar de Victor Papanek, Gui Bonsiepe est invité au Symposium *Design for Need. The Social Contribution of Design*, organisé par l'International Council of Societies of Industrial Design (ICSID¹) au Royal College of Art de Londres. À cette occasion, il défend sa principale thèse selon laquelle le design industriel à la périphérie est le pendant dialectique du design industriel au centre [Bonsiepe, 1977]. Convaincu par ses nombreuses expériences en tant que conseiller, designer et enseignant dans les pays de la périphérie (Argentine, Brésil, Chili, Cuba et Inde), Gui Bonsiepe se méfie ouvertement du *Design for Need* dont il redoute un colonialisme culturel et économique. S'il est ainsi attentif aux propositions émises par Victor Papanek, il ne s'y résout pas. Bien que les deux protagonistes s'entendent sur la nécessité d'un design alternatif qui répondrait aux besoins premiers des populations des pays de la périphérie ainsi que, plus généralement, des groupes sociaux exclus, la nature de leurs actions s'oppose de manière profonde. Gui Bonsiepe soutient le développement local d'une politique de croissance économique et industrielle, alors que Victor Papanek prône une économie politique du design local en l'excluant des systèmes économiques et industriels. Ces deux manières antagonistes de penser le design des pays de la périphérie sont étayées d'exemples que l'on découvre ou redécouvre lors de leurs conférences et à l'occasion de la publication des actes l'année suivante [Bonsiepe, 1977 ; Papanek, 1977 ; Bicknell et McQuiston, 1977]. C'est d'ailleurs à partir d'une lecture comparative et critique de ces deux textes que nous proposons d'interroger le co-design dans la relation souvent imposée centre-périphérie et qui concerne autant les domaines de la conception et de la production/fabrication que ceux de la distribution et de la consommation. Les réflexions postcoloniales qui émergent au début des années 1980 [Saïd, 1980] dans les universités anglo-saxonnes et dont le colloque de 1976 en préfigure les prémices, permettent un éclairage quant à l'appréciation des deux postures. Si Gui Bonsiepe en appelle à une sortie du néo-colonialisme imposé par la relation de force centre-péri-

phérie en s'attachant à produire des connaissances issues des subalternes eux-mêmes, *a contrario*, Victor Papanek se montre plus condescendant envers celles et ceux qu'il prétend aider. Les actions de co-design centre-périphérie entretiennent donc un rapport corrélatif avec le post-colonialisme – nous l'écrivons dans ce cas présent avec un tiret « post-colonialisme » – dans la mesure où cette relation s'ancre davantage dans ce qui vient après le colonialisme plutôt que comme une manière de dénoncer l'impérialisme des pays centraux. Par conséquent, c'est par la mise en regard de ces deux conférences et plus largement des échanges entre Victor Papanek et Gui Bonsiepe dans une période où les études postcoloniales émergent, que nous proposons d'interroger l'échec du co-design centre-périphérie. En d'autres termes, il s'agit de démontrer que les rapports centre-périphérie qui se caractérisent, pour partie, dans l'héritage du colonialisme, se positionnent difficilement, si ce n'est rarement, du point de vue des subalternes. En conclusion de sa conférence, Gui Bonsiepe rappelle que contrairement à ce que Victor Papanek prétend, il ne s'agit pas de faire du design « pour » les pays de la périphérie mais « dans » et « par » les pays de la périphérie. Nous prenons alors l'occasion de cette interpellation de Gui Bonsiepe pour construire notre raisonnement et expliciter ce qui relève d'un co-design « pour », « avec », « dans » et « par » les pays de la périphérie ainsi que plus largement, « en » périphérie.

Le co-design « pour » les pays de la périphérie

Lors de sa conférence, Victor Papanek fait état de sa conviction personnelle à encourager le designer de formation occidentale à se rendre dans les pays de la périphérie selon deux principales valeurs morales, l'altruisme d'une part et le soin d'autre part. À cet égard, il propose plusieurs méthodologies synonymes pour lui de stratégies d'un design pour les besoins. Lorsqu'il s'attache à rappeler que l'une des trois affirmations essentielles explicitées dans son ouvrage *Design pour un monde réel* est de se prémunir des concepteurs qui « ont tendance à concevoir pour eux-mêmes » [Papanek, 1977, p. 118], on comprend alors que l'idée de fond est, en réalité, de former les occidentaux. Engagés dans une conception de plaisirs, les designers du centre sont, tout autant, habitués lors de leurs études que sollicités dès leur arrivée dans le monde professionnel, à répondre à un marché d'élites. C'est donc en leur proposant d'aider des populations confrontées à des problèmes majeurs et quotidiens que Victor Papanek espère former des designers occidentaux responsables. Si Gui Bonsiepe partage ce rejet d'un design élitiste, les raisons en sont différentes. En rappelant que « dans le design industriel comme dans la vente, c'est la courbe qui compte » [Bordinat, 1962 cité par Bonsiepe, 1977, p. 13], Gui Bonsiepe explique que cette obsession pour un design qui doit dynamiser la croissance d'une entreprise oblige inévitablement les pays de la périphérie à participer à un phénomène de classe qui repose « sur la consommation individuelle et la propriété privée des artefacts » [Bonsiepe, 1977, p. 14] alors même que ce fonctionnement est, en grande partie, inapproprié aux pays de la périphérie. Gui Bonsiepe propose alors que la valeur soit celle des usages et non de la propriété privée car c'est bien la primauté de la valeur d'échange sur la valeur d'usage qui participe au creusement des inégalités sociales et confère à la prétention sociale du design l'hypocrisie de son opération. Une tromperie qui ne laisse pas Victor Papanek indifférent puisqu'il en appelle à un élargissement des circonscriptions en proposant de changer de commanditaires, non plus les industriels

mais les travailleurs et les syndicats de sorte à ce que les conceptions en design « transcendent les problèmes des différents systèmes politiques » afin de se concentrer sur les « problèmes de personnes » [Papanek, 1977, p.118]. S'il revendique cette évolution, c'est qu'il constate que quels que soient les types de gouvernance : capitaliste, communiste ou marginal, l'objectif du design industriel reste d'offrir des réponses universelles. Selon lui, pour qu'une culture matérielle et technique émancipatrice, singulière et soutenable soit acquise par le plus grand nombre, il faut l'initier avec les acteurs de mouvements sociaux et non gouvernementaux. En fustigeant ainsi le design qui s'est institutionnalisé à travers le monde et qui exclut les différences, il rappelle que sa « foi dans les influences sociales sur le design n'est pas très forte » et ajoute que sa « foi en l'influence du design sur les forces sociales n'existe pas du tout » [Papanek, 1977, p. 119]. C'est très certainement cette perte de croyance en la capacité du design à se laisser influencer par les conditions sociales d'un pays qui l'amène à redéfinir les lieux d'activité du designer dans une échelle à taille humaine, celle des petites chaînes de production locale permettant le réemploi de composants usagés et un « cannibalisme » assumé des artefacts. Avec l'exemple du vélo, il explique comment, au Guatemala et à Cuba, les bricoleurs propriétaires de magasins spécialisés parviennent à l'adapter en fonction des conditions locales. Pour Victor Papanek, il s'agit alors « d'un véhicule cannibalisé, fabriqué à partir de pièces usagées » [Papanek, 1977, p. 122]. L'emploi de l'anglicisme « cannibaliser » est important car ce verbe a deux significations, d'abord celle d'« accaparer » donc de « démonter » un objet pour en récupérer les composants, ensuite, dans le commerce, il signifie « concurrencer » et à ce titre, on peut penser que pour Victor Papanek, ces objets cannibalisés sont autant un phénomène nécessaire d'appropriation qu'une manière de concurrencer le marché industriel de masse ; ambition qu'il ne parvient cependant pas à mettre en place dans les pays du centre. D'ailleurs, c'est en cherchant à évaluer le type de design alternatif qu'il pratique avec ses confrères depuis la fin des années 1960 que Victor Papanek confie à son auditoire que si les populations des pays de la périphérie ont vu l'arrivée de nombreux designers du centre, c'est parce qu'il est plus facile d'expérimenter sur « des groupes impuissants » et en poursuivant son allocution, il admet « qu'il y a un certain degré de victimisation et d'exploitation dans tout cela » [Papanek, 1977, p. 119]. Par cette autocritique d'un co-design centre-périphérie paternaliste, Victor Papanek confirme l'existence d'un contrôle indirect des pays du centre sur les pays de la périphérie dont l'apparente aide ne fait que perdurer un système de colonialité globale. C'est la raison pour laquelle Gui Bonsiepe nous met en garde : un designer du centre ne peut pas penser un design pour les besoins des pays de la périphérie dans la mesure où l'analyse des besoins fondamentaux est biaisée par les relations de pouvoir qui s'opèrent du centre aux périphéries. Les opérations de co-design sont, par conséquent, prises au piège par les relations de dépendance avec le centre.

Le co-design « avec » les pays de la périphérie

En présentant les projets menés par ses étudiants, Victor Papanek démontre la valeur de l'accompagnement où le faire « avec » se pense par la transmission des connaissances et des techniques dans une équipe de conception pluridisciplinaire et inclusive. Il rappelle alors une seconde affirmation essentielle et récurrente dans son ouvrage majeur selon laquelle, « [l]e design doit être une activité d'équipe prospère et multidisciplinaire qui

inclut les travailleurs et les utilisateurs » [Papanek, 1977, p. 118]. Ce désir d'inclusion n'est pas sans lien avec le design intégré qu'il défend en prétextant que le problème « réside dans l'interface entre la conception et les gens » [Papanek, 1977, p. 120] et que par conséquent, il est nécessaire de développer des éléments de didactiques visuelles tels que les notices de montage illustrées et les kits de bricolage à destination des usagers. En explicitant visuellement comment les choses s'assemblent et fonctionnent, il souhaite transmettre les logiques fonctionnelles des objets et ainsi prévenir « l'aliénation fondamentale entre les gens et les appareils technologiques » en redonnant aux usagers la capacité d'interagir, de construire et de réparer leurs objets. Cette adaptation par les usagers participe ainsi à l'essor de la figure de l'utilisateur producteur que Victor Papanek soutient par la mise en place d'un milieu productif plus artisanal qu'industriel que nous avons vu avec l'exemple du vélo cannibalisé. Néanmoins, par son désir d'obtenir des résultats rapides et concluants alors même que ses actions impliquent un changement majeur de comportement, Victor Papanek emploie de nombreuses stratégies et il se joue des populations locales. En prétextant qu'au Tchad, la population refuse l'innovation, il explique avoir usé de stratagèmes afin de la pousser à accepter sa proposition et c'est de manière cynique qu'il s'exclame : « c'est ainsi que se fait le transfert de technologie » [Papanek, 1977, p. 122]. Pédagogue impatient, Victor Papanek a sa propre conception de l'aide et des moyens qu'il apporte et partage avec les pays de la périphérie.

Face à cette problématique du transfert de technologies, Gui Bonsiepe rappelle à son auditoire qu'un système de conception, production et consommation qui repose sur l'importation non régulée des standards occidentaux, maintient inexorablement un colonialisme global responsable de la servitude et du sous-développement de la périphérie. Dans une perspective en apparence proche de celle de Victor Papanek lorsqu'il défend un design intégré, mais profondément opposée à sa logique du cannibalisme, Gui Bonsiepe propose que les transferts du centre vers les périphéries soient ceux des connaissances scientifiques et non des technologies brevetées. Alors que Victor Papanek prône le bricolage dans des structures individuelles et coopératives de petite échelle dont les pratiques « tâtonnantes et auto-formatives » se font à partir des technologies du centre, Gui Bonsiepe, quant à lui, encourage le développement de l'industrie dans les pays de la périphérie pour des pratiques technologiques autonomes à même de produire des objets industriels locaux d'après les connaissances partagées. Avec cet exemple, Gui Bonsiepe déplace la problématique du transfert des technologies vers un transfert des savoirs puisque comme il le rappelle, nous aurions tort de prétendre à un développement des technologies locales avec l'aide des technologies développées par les entreprises mondiales car, « elles ont une hostilité congénitale envers tout développement technologique local autonome » [Bonsiepe, 1977, p. 15]. Et ainsi, si le co-design « avec » les pays de la périphérie repose sur un partage des connaissances, il ne doit pas être une subordination des technologies et de l'économie du centre aux usages de la périphérie. Tout l'intérêt de ce partage réside ainsi dans le transfert des connaissances scientifiques permettant la découverte de technologies pour une appropriation et une économie locales car comme le constate Gui Bonsiepe, la majorité des « brevets enregistrés dans les pays dépendants proviennent d'économies centrales » [Bonsiepe, 1977, p. 17]. C'est donc cette économie dirigée depuis l'extérieur qui crée d'importantes dépendances industrielles et multiplie les collaborations délétères. La seule manière d'entreprendre un co-design centre-périphérie sans relation de dépendance est, par conséquent, d'encourager des pratiques qui avantagent et renforcent le développement et l'indépendance des pays de la périphérie face aux standards et à l'économie des pays du centre.

Le co-design « dans » et « par » les pays de la périphérie

Pour Gui Bonsiepe, ce transfert des connaissances sans subordination économique ne peut s'établir qu'à la condition d'une pertinence sociale plus large donnée au design industriel avec l'aval des institutions gouvernementales, condition « indispensable à la création d'une base institutionnelle pour le design industriel dans les pays dépendants » [Bonsiepe, 1977, p. 16]. Toujours selon l'auteur, de 1960 à 1980, plusieurs alternatives politiques au capitalisme et au communisme ont été imaginées : il s'agissait par le biais des politiques gouvernementales et des mouvements sociaux d'engager une opérationnalité critique à même d'opérer un décolonialisme culturel. Il était alors espéré une souveraineté et une régulation industrielle qui garantiraient une « économie autocentrée et autonome » [Bonsiepe, 1977, p. 17]. L'émancipation sociale et économique des pays de la périphérie pourrait ainsi dépendre du développement du design industriel local à condition d'en réduire l'assistanat et le paternalisme. L'engagement de Gui Bonsiepe « dans » et « par » les pays de la périphérie s'apparente ainsi à une lutte pour l'autonomie et contre les servitudes centre-périphérie. Dans l'héritage de l'opérationnalité critique de la Hochschule für Gestaltung Ulm dont il était élève puis enseignant, il préconise une activité modeste de design mais essentielle au développement de la périphérie selon trois principales actions. D'abord, stimuler un développement des technologies industrielles locales, ensuite, partager les connaissances aux acteurs locaux et enfin, évaluer les brevets technologiques pour des transferts appropriés localement. Gui Bonsiepe privilégie ainsi l'hypothèse d'un « design adapté » (plutôt qu'intégré) soutenu par une politique locale des brevets technologiques. Ces adaptations des dessins et modèles visent à faire coïncider l'autonomie de l'appareil productif avec les usages sociaux dans la mesure où « [u]n dessin ou modèle est adapté lorsque le produit étranger est pris comme antécédent et modifié à un degré plus ou moins décisif. Le produit étranger sert de point de départ et non de point d'arrivée » [Bonsiepe, 2021]. Ainsi, le co-design « dans » et « par » les pays de la périphérie s'inscrit à l'intérieur et à la faveur d'une synergie locale en identifiant les ressources et les savoirs appropriés. En se méfiant ainsi de l'artisanat solutionniste et de l'attitude paternaliste du centre qui maintiennent des formes indirectes de domination et d'exploitation, Gui Bonsiepe rappelle que l'autonomie technologique doit s'acquérir de manière contextuelle, sans pour autant laisser aux pays de la périphérie l'emploi de basses technologies alors que les pays du centre s'affairent à toujours plus de hautes technologies. Le co-design centre-périphérie est en échec lorsqu'il s'inscrit dans une relation dialectique et non dialogique car comme le rappelle Gui Bonsiepe, « [b]ien sûr, il est bon que le centre se préoccupe de la réalité du sous-monde périphérique, mais je doute que nous nous attaquions au cœur du problème en commençant à concevoir pour les pays dépendants. [...] *Design pour les pays dépendants*, il faudrait plutôt lire *Design dans les pays dépendants* ou *Design par les pays dépendants* » [Bonsiepe, 1977, p. 18]. À ce titre, une filiation est à souligner entre Gui Bonsiepe et le sociologue américain Immanuel Wallerstein qui relève d'un intérêt mutuel pour la critique des rapports entre le développement des pays de la périphérie et la géopolitique mondiale. Quelque temps après le symposium organisé par l'ICSID, Gui Bonsiepe a trouvé un écho à ses recherches avec les écrits d'Immanuel Wallerstein, en particulier ceux dont le sujet concerne la dépendance de la périphérie vis-à-vis du centre en raison de l'inégalité des transferts de valeur [communication personnelle avec Bonsiepe, 28 mai 2022]. Les pratiques de design centre-périphérie peuvent dès lors difficilement y échapper car ces redistributions disparates sont associées aussi bien aux conditions de travail, aux

produits et aux technologies qu'aux ressources exploitées, ce qui conduit Gui Bonsiepe à revendiquer la nécessité de l'autonomie industrielle. Nous retrouvons cet intérêt dans la recherche politico-ontologique d'Arturo Escobar [2020] lorsqu'il propose le concept de « relationalité » qui s'attache à l'effacement des rapports de dépendance entre dominés et dominants et à l'affirmation d'une certaine modestie de la part des designers intégrés à des groupes subalternes. Lorsqu'Arturo Escobar introduit son ouvrage *Autonomie et Design* par la nécessité d'une responsabilité sociale du design, il pose la question de l'hétéronomie et cite à ce propos Gui Bonsiepe [2005] pour qui il s'agit de s'en préserver afin de créer des espaces d'autodétermination et d'égalité. L'autonomie, synonyme de *communalité* chez Arturo Escobar, se comprend alors comme un processus qui réduit l'hétéronomie et offre la possibilité d'une « autre façon de penser la relation entre le design, la politique et la vie » [Escobar, 2020, introduction]. Une autonomie qui ne serait néanmoins pas tributaire d'un nationalisme réclamé, au contraire, comme Ramón Grosfoguel le souligne, il s'agirait d'un « universalisme pluriversel qui n'efface pas les particularités, mais qui s'en nourrit » [Grosfoguel, 2017]. Par conséquent, si Gui Bonsiepe et Victor Papanek préconisent tous deux des technologies appropriées pour l'autonomie de la périphérie - d'ailleurs, Arturo Escobar ne cache pas son intérêt envers le design intégré de Victor Papanek - il faut cependant souligner qu'elles peuvent être « appropriées » qu'à condition que cette adoption technologique ne nuise pas au processus d'autonomie de la communauté [Cf. *machine autopoïétique* de Maturana et Varela, 1980 ; cité par Escobar, chap. 6]. Le co-design « dans » et « par » la périphérie repose ainsi sur la préservation des manières de faire les projets à l'intérieur de situations locales telles que défendues par Arturo Escobar notamment lorsqu'il s'appuie sur les recherches d'Ezio Manzini [2015] pour déclarer que le co-design est en mesure de prétendre à l'innovation sociale s'il devient une affaire de « collaboration dialogique » et de « stratégies de localisation et d'imbrication » [Escobar, 2020, chap. 5] qui entremêle de manière heuristique le *design diffus* pratiqué par des individus non experts, et le *design expert*, pratiqué par des individus formés à la conception. Les pratiques situées et relationnelles deviennent ainsi une modalité essentielle du co-design car « authentiquement pluriverselles » et visionnaires.

Conclusion

À partir de l'étude comparative et commentée des deux conférences, nous pouvons avoir un aperçu de ce qui se jouait à la fin des années 1970 dans un contexte où l'aide sociotechnique apportée par les pays du centre ne faisait plus aucun doute quant à la domination qu'elle exerçait sur les pays de la périphérie. C'est d'ailleurs à travers des exemples concrets de co-design centre-périphérie que Victor Papanek nous offre les moyens d'en comprendre les tenants et aboutissants. L'expérience professionnelle et personnelle de Gui Bonsiepe, qui après des études à HfG d'Ulm rejoint l'Amérique du Sud pour ne plus la quitter, s'inscrit, quant à elle, dans un effort de compréhension du système centre-périphérie afin de dépasser cette relation assujettissante et réfléchir à une décolonialité globale. Plus globale encore que la seule relation centre-périphérie puisque Gui Bonsiepe enjoint l'ensemble des communautés à opérer une décolonialité du capitalisme. Une réorientation nécessaire qui s'applique également au centre puisque comme il le suggère, « face à ces aspects déconcertants, nous devons remettre en question à la fois le contenu et l'orientation du design industriel tel que nous le connaissons dans les pays centraux » [Bonsiepe, 1977, p. 14]. Cette approche du co-design centre-périphérie dont les premières intentions se bornaient à concevoir « pour » les pays de la

périphérie s'est ouverte à l'effort de concevoir « avec » la participation des pays de la périphérie mais ce « avec », même si plus proche d'un modèle de coopération, faisait encore défaut. À ces deux échecs, Gui Bonsiepe propose un co-design « dans » et « par » les pays de la périphérie qui pourrait s'entreprendre avec les designers et industriels du centre à la condition qu'ils acceptent de transmettre des connaissances en vue d'une appropriation industrielle locale et en dehors d'une autorité aux standards technologiques, en d'autres termes, une participation des pays du centre qui n'empêche pas la souveraineté technologique et industrielle des pays de la périphérie. À l'instar des différentes formes de design alternatifs qu'Arturo Escobar repère – *design de la transition, design autonome, designs autres* – la condition demeure que ces pratiques situées œuvrent par polycentrisme. Nous avons ainsi essayé de comprendre les forces et apories respectives des points de vue Gui Bonsiepe et de Victor Papanek car elles équipent, encore aujourd'hui, les projets de co-design centre-périphérie. Par ailleurs, il est important de noter que les notions de centre et de périphérie dépassent – et c'est bien là l'intérêt de Gui Bonsiepe lorsqu'il emploie ces termes – les seuls rapports entre pays développés et pays en voie de développement en initiant une réflexion plus générique sur ce qui définit un centre et ses périphéries. Les échelles peuvent alors être celles d'un pays comme d'une ville car nombre d'exemples exposent des actions menées par des designers citoyens en relation avec des citoyens résidents en zone semi-urbaine, voire rurale et pour lesquels, les pratiques et les savoirs mobilisés ne sont pas toujours situés.

Bibliographie

BERTRAND Gwenaëlle et FAVARD Maxime, 2022a, « Controverses autour de la parution de Design pour un monde réel #1. Le réquisitoire de Gui Bonsiepe contre Victor Papanek », Bibliothèque n°1 - Problemata. En ligne : <http://www.problemata.org/fr/articles/608> (consulté de 15 juin).

BERTRAND Gwenaëlle et FAVARD Maxime, 2022b, « Controverses autour de la parution de Design pour un monde réel #2. Le plaidoyer de Victor Papanek contre Gui Bonsiepe », Bibliothèque n°1 - Problemata. En ligne : <http://problemata.huma-num.fr/fr/articles/642> (consulté de 15 juin).

BICKNELL Julian et MCQUINSTON Liz [The Royal College of Art] (dir.), 1977, *Design for Need, The Social Contribution of Design*, Oxford - New York - Toronto - Sydney - Paris - Frankfurt, Pergamon Press - ICSID.

BLUM Guillaume, COULOMBE-MORENCY Thomas, GAUTHIER Philippe, 2022, *Le design dans la démocratie*, colloque intersections du design, Université de Montréal, 9 et 10 mai.

BONSIEPE Gui, 2022, « Critique de Design for the Real World de Victor Papanek », Bibliothèque n°1 - Problemata. En ligne : <http://www.problemata.org/fr/articles/608> (consulté de 15 juin).

BONSIEPE Gui, 2006, « Design and Democracy », *Design Issues*: vol. 22, n°2 : 27-34.

BONSIEPE Gui, 1977, « Precariousness and ambiguity: industrial design in dependent countries » (1976), dans BICKNELL Julian et MCQUINSTON Liz [The Royal College of Art] (dir.), *Design for Need, The Social Contribution of Design*, Oxford - New York - Toronto - Sydney - Paris - Frankfurt, Pergamon Press - ICSID : 13-19.

BONSIEPE Gui, 2021, « Vivisección del diseño industrial », dans *INTEC 2*, VI. Texte de 1972 révisé.

BORDINAT Eugene, 1962, « It's the Curve that Counts in Industrial Design and its Relationship to the Arts », New York, American Society of Industrial Designers ; cité dans BONSIEPE Gui, « Precariousness and ambiguity: industrial design in dependent countries », dans BICKNELL Julian et MCQUINSTON Liz [The Royal College of Art] (dir.), 1977, *Design for Need, The Social Contribution of Design*, Oxford - New York - Toronto - Sydney - Paris - Frankfurt, Pergamon Press - ICSID : 14 ; 19.

ESCOBAR Arturo, 2020, *Autonomie et design. La réalisation de la communalité*, traduction de Anne-Laure Bonvalot et Claude Bourguignon-Rougier, Toulouse, EuroPhilosophie Éditions. En ligne : <https://books.openedition.org/europhilosophie/992> (consulté le 15 juin 2022).

GROSFOGUEL Ramón, 2017, *Entretien avec Ramón Grosfoguel*, propos recueillis par Claude Bourguignon Rougier, traduction par Anne-Laure Bonvalot, Laura Lema

Silva, Laura Nguyen, Philippe Colin et Claude Bourguignon Rougier, août 2015 publié en français en août 2017. En ligne : <https://www.montraykreyol.org/article/entretien-avec-ramon-grosfoguel>

MANZINI Ezio, 2015, *Design, When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation*, Cambridge, MIT Press.

MATURANA Humberto et VARELA Francisco, *Autopoiesis and Cognition*, Boston, Reidel Publishing Company, 1980.

PAPANEK Victor, « Twelve Methodologies for Design – Because People Count », dans BICKNELL Julian et MCQUINSTON Liz [The Royal College of Art] (dir.), 1977, *Design for Need, The Social Contribution of Design*, Oxford - New York - Toronto - Sydney - Paris - Frankfurt, Pergamon Press - ICSID : 118-125.

PAPANEK Victor, 2022, « Réponse à la critique du livre de Bonsiepe », dans *Bibliothèque n°1 - Problemata*. En ligne : <http://problemata.huma-num.fr/fr/articles/642> (consulté de 15 juin).

SAÏD Edward, *L'Orientalisme, l'Orient créé par l'Occident*, Paris, Seuil, 1980.

[session 7]

Définitions et clarifications conceptuelles



Vocabulaire du design : nomenclature définitive et ambition participative

Éric Kavanagh

Professeur titulaire à l'École de design de l'Université Laval.

Stéphane Vial

Professeur à l'École de design de l'Université du Québec à Montréal (UQAM).

Cet article discute de la confection de la nomenclature du *Vocabulaire du design* (à paraître aux Presses Universitaires de France) après trois phases de sélection terminologique. La liste finale d'environ 400 entrées est validée par un jeu de règles de pertinence et de cohérence que Vial et Kavanagh ont développé de manière à réduire les biais de sélection et les asymétries dans le développement (granularité).

Introduction

1. Cette approche s'oppose, notamment, à une perspective exclusivement normative qui aurait pour objectifs de prescrire et de proscrire des usages.

Le projet de *Vocabulaire du design* est une entreprise à la fois descriptive et interprétative¹ de l'état terminologique et conceptuel de notre discipline. Pensé initialement comme un ouvrage rédigé par un seul auteur [Vial, 2019], le *Vocabulaire* a évolué vers un ouvrage avec comité éditorial [Vial et coll., 2020] jusqu'à devenir depuis décembre 2021 – et ce sera son format final – un ouvrage collectif de contributeurs·trices sous la direction de Vial et Kavanagh.

Dans sa forme initiale, imprimée, le *Vocabulaire* sera un ouvrage de forme classique présentant des articles de nature descriptive et explicative d'une longueur d'environ 400 mots (bien que d'autres formats soient possibles) portant sur divers termes et expressions spécifiques ou représentatifs du design. Des textes liminaires présenteront la méthodologie et certains choix de conception-rédaction. Le contrat avec l'éditeur, les Presses Universitaires de France (PUF), entrevoit par ailleurs la possibilité d'une publication numérique à une étape ultérieure.

Grâce au *Vocabulaire*, nous espérons pouvoir contribuer de façon significative au renforcement de la cohérence interne du design en tant que discipline [Cross, 1982]. Au-delà des questions pratiques (ex. : chercher le terme X pour un travail) ou symboliques (ex. : voir son champ d'étude nommé explicitement dans le « dico »), les chantiers terminologiques, de toute nature, sont nécessaires, voire vitaux, et aucun ne saurait être définitif tant qu'un domaine ou une expertise évolue et se transforme. Le *Vocabulaire*, en ce sens, pourrait constituer un jalon important dans l'épistémologie du design de la sphère francophone.

Méthodologie

Par la force des choses, tout vocabulaire consiste en une sélection arbitrée subjectivement et objectivement, selon des proportions variables en fonction de l'approche préconisée. Le *Vocabulaire* n'y échappe pas, empruntant aux modalités de la lexicographie [Fontenelle, 2008 ; Hartmann et James, 1998 ; Lehmann et Martin-Berthet, 2018] ainsi qu'à celles de l'essai.

L'ouvrage se fabrique en deux temps distincts : d'une part, il a fallu concevoir une nomenclature (liste des entrées), constituant la macrostructure de l'ensemble. La

nomenclature inclut les entrées à traiter sous forme d'articles ainsi que les renvois vers des entrées déjà traitées comme articles (ex. : *Compétence* renvoie à *Expertise*, où seule l'entrée *Expertise* fera l'objet d'un article). Cette étape a occupé l'essentiel de notre travail de l'automne 2019 à aujourd'hui (avec les inévitables ralentissements et reports imposés par la pandémie de COVID-19). Au point suivant, nous discuterons plus en détail de l'élaboration de cette nomenclature.

D'autre part, la planification, la structuration et la rédaction des articles constituent la deuxième étape du projet (microstructure de l'ouvrage). C'est à ce moment qu'il faut définir les rubriques des articles et déterminer le degré de liberté rédactionnelle à laquelle auront droit les auteurs. Dans une approche lexicographique stricte, comme c'est le cas dans un dictionnaire de langue commune comme le *Petit Robert* ou le *Petit Larousse*, la structure des articles est totalement dictée par un canevas propre au traitement lexicographique. De même, la rédaction des contenus est soumise à un style propre au genre de la lexicographie dite *dictionnaire*, en grande partie héritée de la tradition académique au sens propre. C'est d'ailleurs ce qu'on remarque souvent en comparant deux dictionnaires de langue : on y trouve des définitions fort semblables, voire identiques à l'occasion. Ne voulant pas cloisonner les auteurs dans une telle rigidité particulièrement difficile à programmer (et pour laquelle une méthodologie conséquente est requise), nous avons opté pour un modèle hybride, permettant une relative liberté rédactionnelle à l'intérieur d'un ensemble de rubriques prédéfinies.

Enfin, ces deux étapes sont enchâssées dans un processus éditorial global dans lequel interagissent une équipe éditoriale plus large incluant les PUF et les auteurs. Ce processus inclut notamment les étapes de proposition de projet (faite initialement par Stéphane Vial), négociation des contrats, préapprobation de la nomenclature, conception-rédaction de modèles d'articles (dont le rubriquage), validation d'une politique éditoriale et rédactionnelle, suivi de la rédaction du corps de l'ouvrage, des parties liminaires et annexes, révision, mise en pages, impression, correction d'épreuves, publication et diffusion.

Premier résultat

La nomenclature (macrostructure)

La nomenclature de l'ouvrage a été établie en quatre mouvements successifs, à savoir :

1) la confection d'une liste de départ,

356 termes (mai 2019)

Élaborée par l'instigateur du projet, Stéphane Vial, en combinant le résultat de plusieurs activités [Vial, 2019] : 1) idéation personnelle (environ 100 mots), 2) sondage sur les deux listes de diffusion *Recherche-Design* et *PHD-Design* (environ 900 mots suggérés), 3) premier exercice de comparaison avec un dictionnaire existant [DIAAD, 1996], 4) première consultation publique de la communauté francophone initiée lors du colloque *Perspectives plurielles du design* au 87^e Congrès de l'ACFAS [Web].

2. Parmi lesquels on compte aussi deux ouvrages de design très connus présentant des inventaires de méthodes et de principes : *Universal Principles of Design* (2011) et *Universal Methods of Design* (2012).

3. Dix articles dans chacune des revues savantes suivantes : *Design Issues*, *Design Studies*, *International Journal of Design, Sciences du design* et *She Ji*.

4. Bien qu'il puisse paraître moins rigoureux à première vue, l'ajout *ad hoc* s'est avéré un aspect très important de l'élaboration de la liste enrichie, en agissant un peu comme un rempart contre les inévitables et divers angles morts des méthodes plus systématiques de repérage. Nous avons notamment ajouté l'entrée *Temps* de cette façon.

5. Notons ici l'emploi d'*entrée* et non plus de terme, marquant ainsi le passage d'une « simple » liste terminologique à la macrostructure d'un vocabulaire, c'est-à-dire une nomenclature.

6. À cette limite générale s'ajoute la contrainte des formats d'articles (4 formats autorisés). Appliqué à l'ensemble de l'ouvrage, le format moyen (2800 signes) – le format qui sera le plus utilisé – suppose la rédaction de 357 articles.

2) l'enrichissement de cette liste,

3) la réduction de la liste enrichie par arbitrage et application de règles, jusqu'à obtenir une liste (presque) finale respectant les contraintes d'édition,

4) le peaufinage de la liste au fil de la rédaction.

3252 termes (été 2020)

La liste de départ a été enrichie au moyen de quatre méthodes : 1) sondage auprès de la communauté (152 participants), 2) comparaison systématique avec 17 dictionnaires et vocabulaires du design², 3) analyse de contenu de 50 articles scientifiques en design³, et 4) ajouts *ad hoc* par libre association d'idées au cours du processus⁴.

372 entrées⁵ (mai 2022)

La première réduction s'est faite en éliminant les doublons, les synonymes ou quasi-synonymes (ex. : *pédagogie du design* et *didactique du design*), les variantes morphologiques (ex. : *collaboration* et *collaboratif*), les expressions anglaises quand existaient des formes françaises bien ou mieux attestées (ex. : *données* et *data*, *Web design* et *design Web*), les expressions complexes ne pouvant pas faire l'objet d'une entrée, les noms propres (ex. : *Aspen*, *IDEO*, *Royal College of Art*) et certaines bizarreries. La deuxième réduction a été menée en appliquant certaines règles de cohérence et de pertinence (voir le prochain point). La troisième réduction a consisté à changer le statut de certains termes, les faisant passer d'entrée à renvoi (ex. : *Captology* > *Persuasion*, *Empowerment* > *Pouvoir*) ou encore d'entrée à mentionner dans l'article d'une autre entrée (ex. : *Conceptualisation* > *Conception*). De façon globale, la réduction a également été guidée par une contrainte contractuelle majeure : la limite d'environ 1 000 000 de signes (espaces comprises) imposée par l'éditeur.⁶

jusqu'à 400 entrées (en cours)

Comme la rédaction des articles imposera nécessairement des changements à la nomenclature, cette dernière ne peut être complètement verrouillée avant la fin de la rédaction. On fusionnera peut-être certaines entrées et on en créera sans doute quelques nouvelles pour des raisons de cohérence rédactionnelle et thématique, mais aussi pour des raisons de pertinence. Certains changements de statut (d'entrée à renvoi et vice versa) sont aussi à prévoir. Ces différents changements sont impossibles à prévoir en date d'aujourd'hui et dépendent en partie des rétroactions que nous recevons des auteurs lors du premier cycle de rédaction.

Bien qu'en quantité, le passage de la liste de départ à la nomenclature (presque) finale montre une différence assez modeste (16 termes en plus), les changements sont plus profonds. En effet, la méthodologie a permis d'ajouter à la liste (presque) finale 157 termes absents de la première (42,2 %), ce qui en confirme l'impact et la pertinence. Les deux listes ont tout de même 215 termes en commun (60,4 % de la première liste et 57,8 % de la liste presque finale), ce qui montre également l'importance et la pertinence de la première sélection.

Le premier résultat (la nomenclature) auquel a mené ce long et lourd parcours méthodologique valide nos choix et notre approche. Délestés d'une part importante des complications de la subjectivité qui accompagnent nécessairement la confection de ce genre d'ouvrage, nous sommes confiants que le *Vocabulaire* présentera une image plutôt conforme à la réalité terminologique et conceptuelle de notre domaine.

Discussion

Règles de cohérence et de pertinence

Évoquées au point précédent, l'application de règles est le principe moteur qui a guidé notre sélection, surtout lors de la réduction de la liste de 3252 termes vers la nomenclature (presque) finale. Ces règles de cohérence et de pertinence n'ont pas été choisies ni élaborées *a priori* : elles ont été énoncées, testées et validées en cours d'analyse, au fil des multiples lectures et relectures des listes de termes consolidées. Leur application n'est cependant pas terminée et se fera encore tout au long de la première phase de rédaction des articles (à venir).

Voici les principales règles de cohérence et de pertinence établies et à appliquer.

R1. Le terme qui enfreint l'une des règles suivantes est sélectionné si une nouvelle règle permettant son inclusion est formulée et applicable à tous les autres termes.

Règle employée avec grande parcimonie. Elle permet l'auto-implémentation de ce système de règles.

R2. Le terme et le concept auquel il renvoie est pertinent pour le design.

Il s'agit d'une règle évidente, primordiale, mais dont l'application engendre tout de même des discussions intenses. Le respect de cette règle entraîne la considération du terme pour devenir une entrée, un renvoi ou une mention dans un article. La notion de pertinence recouvre ici un ensemble complexe d'enjeux problématiques qui peuvent aussi être énoncés par plusieurs termes : *spécificité*, *représentativité*, *appartenance* (d'un terme).

R3. Le terme doit être en usage dans la communauté du design et susceptible d'être utilisé par les étudiants, les praticiens, les enseignants et les chercheurs.

R4. Le terme est en usage dans toutes les spécialités du design ou, à défaut, est emblématique d'une spécialité reconnue et établie

R5. Le terme en usage dans une spécialité doit appartenir au plus haut niveau de granularité terminologique.

R6. Le terme issu d'un domaine hors du design doit être traité dans son rapport particulier et très étroit avec le design

R7. Le terme sélectionné contribue à la compréhension profonde du fonctionnement du design dans une perspective synchronique et épistémologique.

Cette règle permet de sélectionner les termes dont l'usage est actuel dans notre communauté et permet d'éviter la sélection de termes n'étant plus en usage ou encore utilisés au sein de groupes très restreints (dont l'expansion n'est pas prévisible). Cette règle est cependant en opposition partielle au principe de découverte attendu dans un ouvrage de cette nature.

La priorité est mise sur les termes communs à l'ensemble des spécialités du design. Cependant, la sélection de termes propres à certaines branches est inévitable et souhaitable, à condition qu'ils demeurent très limités. Le caractère emblématique est matière à discussions entre les deux responsables et devra parfois être arbitré par une source externe ou un-e collaborateur-trice.

Comme la nomenclature est forcément limitée, il n'est pas possible de sélectionner des entrées trop spécialisées. Suivant un principe de cohérence horizontale, on ne peut développer un niveau terminologique dans une spécialité du design sans le faire avec la même intensité dans une autre. Par exemple, sélectionner des termes relevant de l'anatomie des formes typographiques (design graphique) nécessiterait la sélection de termes liés aux différents styles architecturaux (architecture) et aux différents patrons d'interfaçage (design d'interface), ce qui ferait exploser la nomenclature.

Une part considérable des termes retenus ont une origine et des usages hors du design (ex. : *Anthropocène*, *Recyclage*, *Réalité virtuelle*), comme l'impose notre base épistémologie et conceptuelle en partie empruntée (Findeli, 2016). De plus, plusieurs de ces termes relèvent aussi de la langue commune (ex. : *Mémoire*, *Problème*, *Plan*), ce qui accentue le défi dans le traitement rédactionnel.

Cette règle entraîne l'exclusion dans la nomenclature des termes dits encyclopédiques, qui décrivent davantage les figures emblématiques, les institutions, l'histoire, les mouvements, les styles du design. Il revient toutefois à chacun des rédacteurs/trices d'intégrer à son article des éléments de nature historique et encyclopédique.

R8. Le terme sélectionné doit être intégré de façon analogique au reste de la nomenclature.

Cette règle oblige un traitement rédactionnel qui lie l'entrée à d'autres entrées de la nomenclature : aucun terme ne doit être isolé dans son traitement, ce qui accentue la mise en relation des termes de l'ouvrage.

Ces règles sont bien sûr discutables et discutées (et progressivement mises à jour au titre de la Règle 1 à mesure que la méthode s'affine au contact des situations limites et des angles morts qu'elle génère), mais à défaut d'être parfaites, elles permettent l'élaboration d'une nomenclature dont la cohérence interne et externe est de plus en plus robuste, éloignant définitivement l'écueil dissertatif dans lequel l'ouvrage aurait pu tomber. De plus, elles facilitent la sélection et le rejet des entrées en évitant que les discussions ne s'embourbent dans une boucle décisionnelle sans fin. La nature de ces règles et leur application – même rigoureuse – ne peut toutefois changer la nature subjective de la confection du vocabulaire. Ces efforts méthodologiques ont pour but de nous garder loin des plus grands pièges de la subjectivité sans toutefois l'éliminer.

Outre la cohérence, d'autres principes mineurs jouent parfois (ex. : volonté de couvrir toutes les lettres, choix d'une entrée en fonction de l'expertise rédactionnelle disponible) tant qu'ils n'enfreignent pas les règles de cohérence.

Malgré nos efforts de rigueur et l'emploi d'une méthodologie exigeante, la proposition demeure perfectible et ne saura satisfaire tous les lecteurs. Lors de la rédaction et lors des phases de révision, nous tâcherons d'intégrer le maximum de termes et de concepts au sein des articles, de manière à ce que le plus grand nombre s'y retrouve.

Participation de la communauté

Les ambitions participatives du projet sont manifestes depuis ses origines. En effet, dès le départ, Stéphane Vial tenait à une participation communautaire pour le guider dans la confection de la nomenclature, ce qui a notamment été fait par plusieurs sondages et consultations qui ont beaucoup nourri les réflexions ultérieures. Voulant poursuivre sur cette lancée, nous désirons soumettre à la communauté (et plus particulièrement aux participants de ce colloque) notre liste finale des entrées pour obtenir des avis et suggestions complémentaires.

Lors de notre séance le 10 mai 2022, nous présenterons l'état actuel de notre nomenclature et inviterons les participants à la commenter grâce à un formulaire en ligne. Cette ultime consultation sera pour nous l'occasion de renforcer et d'améliorer la nomenclature, le système de règles et les directives aux collaborateurs-trices.

Bibliographie

CROSS Nigel, 1982, « Designerly ways of knowing (Design as a discipline) », *Design Studies*, vol. 3, n°4 : 221-227.

DIAAD, 1996, *Dictionnaire international des arts appliqués et du design*, Éditions du Regard.

FINDELI Alain, 2016, « Le cœur théorique du design est-il vide ? », communication dans le cadre de la Journée d'étude Quel visage pour une théorie du design ?, Centre de recherche sur les arts et le langage (CRAL), <https://www.youtube.com/watch?v=FomAHjalll8>.

FONTENELLE Thierry (dir.), 2008, *Practical lexicography. A reader*, Oxford University Press.

HARTMANN R. R. K. et JAMES Gregory, 1998, *Dictionary of lexicography*, Routledge.

LEHMAN Alise et MARTIN-BERTHET Françoise, 2018, *Lexicologie : sémantique, morphologie, lexicographie*, Armand Colin.

VIAL Stéphane, 2019, « Le singulier du design : une approche lexicographique à partir du projet en cours de Vocabulaire du design », présentation au colloque Perspectives plurielles du design : évolution ou transformation de la recherche et des pratiques ?, 87e Congrès de l'Acfas, 28 mai 2019, Gatineau, Québec (Canada).

VIAL Stéphane, KAVANAGH Éric, PAQUETTE Laurence et MALÉ-MOLE Louise, 2020, « L'édition de dictionnaires spécialisés et les enjeux de nomenclature : le cas du Vocabulaire du design », séance de travail des membres du GREN au CRIHN, 21 février 2020, Université de Montréal, Québec (Canada).

Le décisionnel pour toutes et tous ? Retour sur les ambitions transformatrices d'un projet de recherche visant la démocratisation d'un outil d'analyse des données numériques

Tiffany Andry

Chercheuse postdoctorale à l'Université Lumière Lyon 2, au sein du laboratoire Elico.

Julia Bonaccorsi

Professeure des universités en sciences de l'information et de la communication à l'Université Lumière Lyon 2 et membre du laboratoire Elico.

Fabien Labarthe

Maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'Université Jean Monnet/Télécom Saint-Etienne, et membre du laboratoire Elico.

Rendre un outil d'intelligence d'affaire (ou BI pour *business intelligence*) accessible à toutes et tous : telle est l'ambition du projet de recherche *BI4People*. Alors que dans une idée de démocratisation, différentes visualisations de données seront affichées dans le prototype à la suite de procédés techniques, informatiques et relevant du domaine BI, quels sont les impensés qui précèdent les logiques de co-conception visant la capacitation des usager·ères ? C'est dans le cadre d'un travail pluridisciplinaire qu'une telle question se pose, à la croisée des sciences informatiques et des sciences de l'information et de la communication (SIC). Cette communication retrace l'historique du projet de recherche et met en évidence les différents impensés qui sous-tendent une démarche de co-conception, tout en proposant une analyse critique du positionnement des chercheur·es en SIC qui sont impliqués.

Introduction

1. Pour plus d'informations sur le projet de recherche, voir <https://eric.univ-lyon2.fr/BI4People/index-plus.html>

En 2020, un projet de recherche interdisciplinaire¹, entrepris par plusieurs laboratoires, voit le jour en France et crée de nombreux échanges entre chercheur·es en informatique (les laboratoires ERIC, IRIT, LIFAT) et chercheur·es en information et communication (le laboratoire Elico). Il s'agit de *BI4People*, soutenu par l'ANR (Agence nationale de la recherche française). Dans ce cadre, il est prévu de concevoir une plateforme d'intelligence d'affaire (BI), impliquant non seulement des chercheur·es, mais également des entreprises locales partenaires et des usager·ères potentiel·les. L'objectif générique du projet est de favoriser la démocratisation des outils d'analyse et de traitement des données numériques, en s'adressant à des citoyen·nes considéré·es comme *non-expert·es*.

La BI se définit comme « une vaste catégorie d'applications et de technologies permettant de recueillir et d'analyser des données et d'y donner accès afin d'aider les clients à prendre de meilleures décisions » [Airinei et Homocianu, 2010, p.164, traduction libre]. Notamment utilisée dans le domaine de la gestion en entreprise, la BI permet, par exemple, d'accélérer la prise de décision, de veiller à la concurrence ou encore de maîtriser l'évolution d'un marché. Pour ce faire, elle permet d'identifier des indicateurs clé de performance (KPIs).

Les technologies BI, telles que l'entreposage de données (*data warehousing*) et la technologie OLAP (On-Line Analytical Processing), nécessitent généralement de lourds investissements financiers et humains. Mais aujourd'hui, il existe de nombreuses suites de BI gratuites, y compris des solutions propriétaires, à code source libre et/ou infonua-gique, qui les rendent plus accessibles. Il reste que les logiciels existants se concentrent principalement sur les tableaux de bord et la visualisation de données, qui proposent des fonctionnalités limitées. De plus, la plupart des logiciels restent techniquement hors de portée des petites entreprises, des organisations non gouvernementales, des chercheur·es, des indépendant·es tels que les journalistes ou les réalisateur·rices, et des citoyen·nes actif·ves, qui constituent la cible du projet *BI4People*.

Dans la présente communication, nous proposons un retour critique sur les ambitions transformatrices du projet, ses présupposés sur les usages et son potentiel impact social (le projet contient dans son titre même l'affirmation de son potentiel *démocratique*), ainsi que sur les apports envisagés, mais aussi les difficultés rencontrées. Dans un premier temps, nous présenterons l'historique du projet *BI4People*, afin d'interroger la place de

notre équipe en SIC dans ce projet. Nous verrons ensuite comment nos échanges avec nos partenaires ont fait apparaître une série d'impensés, nécessitant de notre point de vue de faire remonter « l'usage en conception » [Trompette, Blanco, 2009], dans une démarche de « co-design » [Zacklad, 2017]. Nous reviendrons enfin sur les modalités par lesquelles a été défini un *cas d'usage*, permettant de répondre non seulement aux *prétentions communicationnelles* [Jeanneret, 2014] du projet qui touchent à la nature supposée *accessible* et « interopérable » des données numériques, mais aussi à nos exigences méthodologiques et problématiques portant en particulier sur la dimension « capacitante » des visualisations de données.

Bl4People, l'historique d'un projet

Enjeux et impensés du projet

Le projet *Bl4People* est porté par un consortium composé de trois laboratoires en informatique (ERIC, IRIT, LIFAT), un laboratoire en sciences de l'information et de la communication (Elico) ainsi que de divers partenaires industriels et de la société civile à Lyon. Comme indiqué plus haut et comme l'évoque son nom, l'objectif du projet est de développer une solution d'intelligence d'affaire pour le plus grand nombre. Étant donné sa nature pluridisciplinaire, le projet *Bl4People* a été envisagé selon deux perspectives :

Le point de vue technique et informatique : analyse interactive OLAP, intégration de données multisources, visualisation de données, entrepôtage de données, etc., concentrés dans la majorité des lots de travaux du projet ;

Le point de vue social, qui prend la question des usages en compte, largement discutée en sciences de l'information et de la communication et qui consiste notamment à étudier l'appropriation des dispositifs sémio-techniques par le *grand public*, constitués ici principalement de visualisations de données.

Ces deux axes de développement sont représentés dans la Figure 1 ci-dessous, qui représente l'ensemble des lots de travaux (WP) et le processus du projet. Les WP 2, 3, 4, 5, 6 et 8 concernent l'aspect technique. Tandis que les WP 1 et 7 concernent respectivement la coordination de l'ensemble du projet et l'*évaluation de l'appropriation*.

2. Usage renvoyant ici à la mise en situation d'usage dans le cadre de l'évaluation.

Étant en charge du WP7, il incombe à notre équipe de recherche en communication (Elico), de travailler sur l'appropriation des visualisations de données par des individus ou, plus largement, sur l'*évaluation des usages*. Or, l'identification des modalités d'appropriation des visualisations de données par des usager-ères *non-expert-es* soulève d'importants enjeux de connaissance en SIC. Il s'agit notamment de comprendre comment les usager-ères transforment les données en informations utiles dans un programme d'activité *située*². À cet égard, des analyses sémiotiques des propriétés des représentations visuelles peuvent permettre d'identifier les grands axes transversaux d'observation

des usages. Mais cela implique que les visualisations de données soient déjà produites et répondent préalablement *a minima* aux intérêts identifiés par les usager-ères, ce qui n'est pas le cas au moment où débute le projet *BI4People*. Ce sont ces impensés qui nous ont conduits à reconsidérer notre positionnement dans le projet.

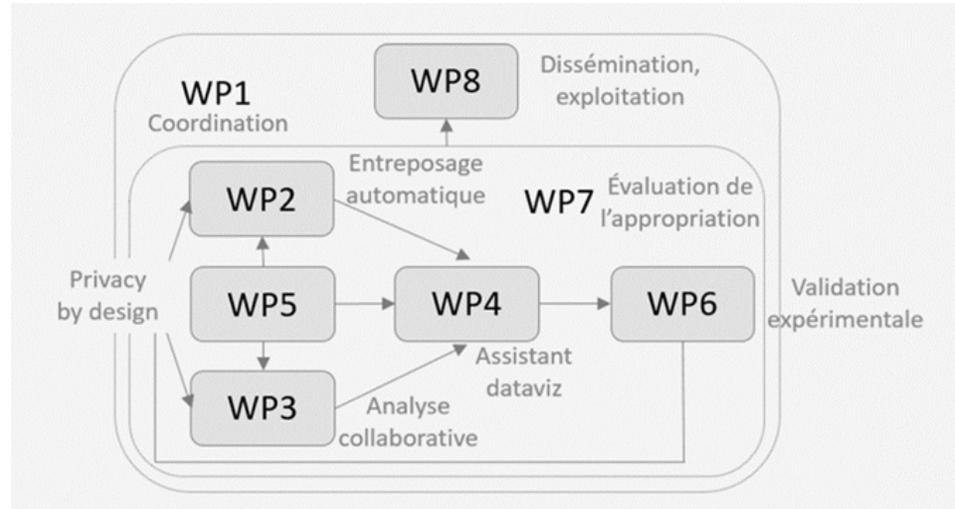


Figure 1 Organisation des Work Packages du projet BI4People

Un glissement dans le positionnement et la problématique du projet

Comme on le constate dans la figure 1, la position de l'équipe de chercheur-es en communication est *flottante*, considérée à la fois en dehors et à la fin du processus de conception. Étant donné l'indétermination qui gravite autour de cette position d'évaluation, notamment due aux impensés relatifs au *cas d'usage* sur lequel nous reviendrons, nous entendons la faire évoluer pour générer une meilleure compréhension des usages et des usager-ères, au sein même de la dynamique de conception engagée par les autres lots de travaux. La Figure 2 ci-dessous témoigne de notre volonté d'adopter une position transversale, permettant de documenter les usages du public visé concernant la visualisation de données et les tableaux de bord en particulier, en passant par ailleurs par les comportements informationnels des individus visés par ce dispositif sémio-technique.

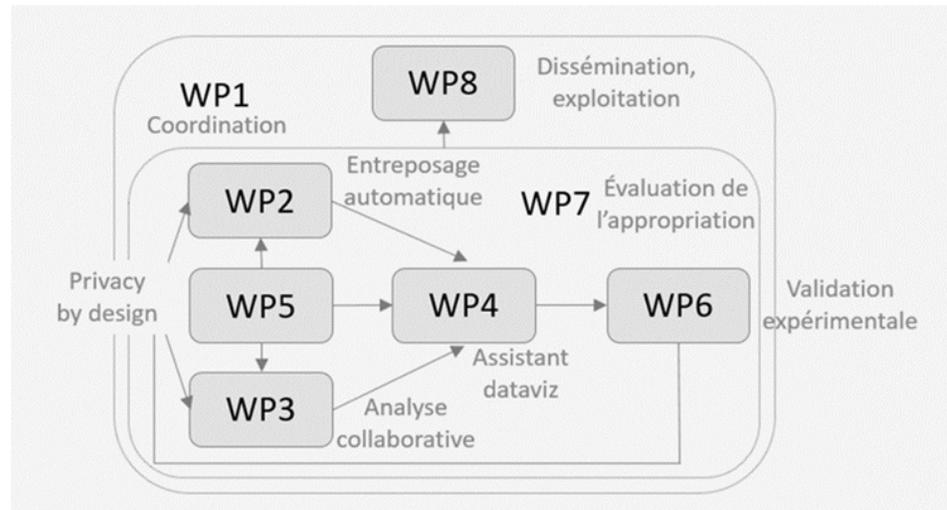


Figure 2 Révision de la position du WP7 et de l'équipe de chercheur-es en SIC

En effet, il apparaît que la réflexion du point de vue des SIC permettrait à leurs collègues en informatique (notamment ceux en charge du WP4) de réaliser des développements itératifs, adaptés à l'usage constaté, tout en prenant soin au développement de caractéristiques qui favorisent l'appropriation. En effet, l'évaluation des usages en sciences humaines et sociales dépasse la « simple » utilisabilité d'un dispositif numérique [Denouël, 2012]. Or, les SIC permettent en complément de mener des analyses sémiotiques des représentations qui prennent en compte l'ancrage social des usages.

De plus, notre démarche vise également à prendre au sérieux « le décisionnel pour tous » et ses ambitions transformatrices. Aussi, un nouvel enjeu problématique du projet *Bl4People* se fait jour, en ce qu'il tend vers une conception de visualisations de données parvenant à engager le pouvoir d'agir et la capacitation des usager-ère-s. Cet objectif de pouvoir d'agir correspond à un enjeu démocratique qui peut être rapproché de la notion anglo-saxonne d'*empowerment*, entendue comme « un processus sociopolitique qui articule une dynamique individuelle d'estime de soi et de développement de ses compétences avec un engagement collectif et une action sociale transformatrices » [Bacqué, Biewener, 2015, p. 144]. La notion de capacitation renvoie, quant à elle, aux travaux d'Armatya Sen développés dans une perspective de lutte contre les inégalités économiques et sociales. Elle implique « une latitude de choix individuel, des opportunités de réalisation et un pouvoir d'agir soutenu par des supports collectifs à même de pallier son inégale distribution » [Zimmermann, 2014, p. 111].

De ce point de vue, la démocratisation d'un outil d'analyse des données numériques, tel que celui envisagé par le projet *Bl4People*, ne tient pas seulement à sa mise à disposition auprès d'usagers-citoyens, fussent-ils *non-expert-es* ; encore faut-il que les visualisations de données auxquelles il donne accès stimulent la réflexivité et la prise de décision, autrement dit qu'elles favorisent la transformation des informations en « pratiques d'appropriation transformatrices » [de Certeau, Giard, 1994].

Pour ce faire, nous sommes convaincus que seule une démarche de co-conception peut nous conduire à atteindre ce type de finalité : il faut inclure l'usager-ère-même dans le processus. La problématique de la capacitation nous amène donc à changer de posture

et à passer d'une démarche d'évaluation à une démarche de co-conception. Mais comment en sommes-nous arrivés là et en quoi les SIC sont-elles utiles dans un tel processus ?

De l'évaluation à la co-conception

Après plusieurs mois de travail et de rencontre entre les parties prenantes, l'équipe de chercheur-es en SIC a constaté que l'évaluation des usages en fin de parcours, c'est-à-dire une fois l'outil terminé, est insatisfaisante. En effet, la connaissance des usager-ères ciblées, de leurs contextes d'usage et de leurs capacités d'appropriation des visualisations de données constitue un intérêt pour les chercheur-es en informatique en charge de leur conception, en ce qu'elle permet un développement *centré-usager-ère*.

La co-conception : une nouvelle perspective d'implication des usagers

3. Computer Supported Cooperative Work (travail collaboratif assisté par ordinateur)

Dans la littérature, cette intention d'impliquer l'usager-ère dans le design d'un dispositif numérique porte de nombreux noms. Comme l'indique Dominique Cardon, à propos de la communauté du CSCW³, la rencontre entre sciences informatiques et sciences humaines et sociales a donné lieu à l'exploration « d'une multitude de méthodologies et de dispositifs visant à établir une *conception centrée usager, assistée par l'usage*, un design ou mieux un *co-design, participatif* ou *évolutif* » [Cardon, 1997, p. 22]. Le dénominateur commun consiste à permettre aux usager-ères de prendre part à la prise de décision concernant le dispositif à concevoir (*participative decision making*) [Ives and Olson, 1984]. Pour ce faire, plusieurs stratégies sont à prendre en considération :

- Elargir les limites du système d'usage considéré ;
- Intégrer les utilisateurs dès les phases amont du processus de conception ;
- Approfondir le niveau de connaissances-utilisateurs atteint ;
- Augmenter le pouvoir des utilisateurs d'influencer le processus de développement.

[Skiba, 2014, p. 20]

Dans le cas qui nous occupe, nous souhaitons donc intégrer la question de l'usage dans les phases de réflexion précédant la conception, notamment en menant des expérimentations auprès des usager-ères et testeur-ses. Ainsi, une telle volonté peut être résumée par le terme *co-design*. Pour Burkett, le *co-design* « consiste à impliquer les consommateurs et les usagers de produits et de services dans le processus de conception, dans l'idée que cela conduira finalement à des améliorations et à des innovations. » [Burkett, 2012, p.3, traduction libre].

Par rapport à ces différentes définitions, notre travail se colore de deux teintes supplémentaires. Premièrement, nous considérons le *co-design* comme un travail collectif

entre plusieurs parties prenantes. Certaines d'entre elles représentent les usager-ères, tandis que les usager-ères sont également considérées comme parties prenantes du projet. D'autre part, notre positionnement en SHS, et plus particulièrement en SIC, nous amène à nous positionner en tant que *porte-parole des usager-ères* dans le projet, et à revendiquer l'ancrage social des usages. L'usager-ère n'est pas seulement impliqué-e à l'instant T ; c'est son usage et la personne qu'il ou elle est, individuellement et socialement, qui entrent en compte dans la conception.

Ainsi, la démarche de co-design est envisagée en deux étapes qui sont simultanées :

1. D'une part, cette démarche s'envisage entre chercheur-es qui travaillent ensemble et qui, en fonction de leurs positions respectives, défendent le point de vue des usager-ères. Il est essentiel que toutes les parties prenantes du projet aient une vision cohérente et similaire des usager-ères projetés et de l'outil envisagé qui sera mis à leur disposition dans un contexte précis, le tout en faisant face aux impensés résultant de la pluridisciplinarité du projet (voir ci-après);
2. D'autre part, cette démarche s'envisage avec les usager-ères, qui seront consultés dans le cadre du protocole d'expérimentation que nous expliciterons par la suite (voir point 5).

En adoptant cette démarche de co-conception, notre équipe de recherche change elle-même de posture : alors qu'elle attendait la finalisation d'un outil pour en réaliser l'évaluation, elle occupe aujourd'hui une position de médiation entre l'usage et la conception. L'équipe de recherche en SIC, informée et documentée grâce à ses activités prévues avec les usager-ères, sera donc à même de reformuler des recommandations de design aux équipes techniques concernées.

La co-conception comme révélateur d'impensés

De plus, cette démarche de co-design précède une série d'éléments contextuels, d'impensés ou encore d'imprévus qui conditionnent la prise en charge des usagers. C'est cette position en SHS qui a permis de les identifier : en effet, nous nous distancions d'une certaine forme de déterminisme technologique qui considère que toute technologie produit des *effets* sociaux : si la technologie impacte la société, nous considérons également que cette même société façonne la technologie, notamment à travers les usages [Jouët, 1993 ; Valenduc, 2005]. C'est pourquoi, il a dans un premier temps été nécessaire de poser des questions au niveau de la gouvernance du projet, permettant de cadrer les actions et décisions de chaque partie prenante individuellement, pour atteindre un niveau de cohérence satisfaisant lors de la mise en commun des différents avancements. Les questions, visant à cadrer le projet et à le contextualiser étaient de cet ordre, en les citant de façon non-exhaustives :

- Pourquoi un tel projet ? Quels sont les présupposés formulés à propos de son impact social ?
- Qui seront les usager-ères ? (quels usages sont projetés ? quelles représentations des usagers futurs ?

Quels seront les contextes d'usage ? Quelle pré-conception des contextes ?
Quelles seront les interprétations possibles ?
Etc.

Cette série de questions sert à objectiver les impensés de ce projet. En effet, au cours de réunions, de rencontres et de discussions, les chercheur-es en SIC, du fait de leur parcours disciplinaire, sont à même d'identifier des différences de vocabulaire ou encore de compréhension entre les scientifiques du projet. En effet, tous n'imaginent pas la conception d'un tel outil de la même façon. De même, au niveau inter-équipe, ces questions soulèvent de nouvelles réflexions inattendues. À titre d'exemple, nous pouvons évoquer ce verbatim, extrait d'une réunion s'étant déroulée entre les chercheur-es en SIC et les chercheur-es en infovis :

Un premier problème est le choix des visualisations à appliquer aux données

Je ne comprends pas pourquoi vous ne partez pas des données et des messages à exprimer afin de choisir ces visualisations.

On n'a pas de données claires, donc on doit trouver un ensemble de visualisations qui répondront à la problématique des usagers.

Ce verbatim aide à prendre conscience de la différence de la conceptualisation du message transmis par les données : d'une part, l'équipe en SIC se préoccupe du contenu référentiel des données et de leur charge en information avant de songer à leur représentation alors que d'autre part, il est essentiel pour l'équipe de chercheur-es en infovis d'identifier une série de visualisations de données qui, visuellement et techniquement, seront à même de répondre aux problèmes que rencontreraient de potentiels usagers.

À noter que cette réflexion est survenue dans un contexte quelque peu instable pour le projet, alors même que l'accès à des jeux de données existants n'était pas encore garanti par le partenaire du consortium désigné à cet effet (nous y reviendrons). Les discussions entre ces parties prenantes ayant été souvent lentes, houleuses, hasardeuses, voire inexistantes à ce propos, les équipes du côté informatique et technique en sont venues à réclamer fréquemment des jeux de données, quels qu'ils soient. Tandis que, pour notre part, l'équipe SIC *militait* pour identifier des jeux de données inscrits dans un contexte, *une histoire* exploitables du point de vue non seulement technique, mais aussi et surtout du point de vue des usages (satisfaisant ainsi les deux points de vue dont il est fait mention à la section « Un glissement dans le positionnement et la problématique du projet »). Cette dissymétrie peut être résumée par le verbatim suivant entendu régulièrement au cours des réunions :

Il nous faut des données

Il nous faut des données dans un contexte

L'accès à un jeu de données ancré dans des pratiques et usages, correspondant à un besoin d'informations, était donc essentiel. Sur ce point, toutes les parties prenantes se sont accordées. Considérer les données comme un matériau brut à manipuler ne suffit pas : leur contextualisation est essentielle. C'est la raison pour laquelle, rapidement, il a été décidé, au niveau de la gouvernance, de définir un cas d'usage sur lequel toutes les

parties prenantes du projet pourraient travailler, en espérant ainsi davantage de cohérence technique, théorique et contextuelle lors de l'enchaînement des différents lots de travaux. La position de l'équipe en SIC ayant évolué au sein du consortium, nous nous sommes par conséquent retrouvés dans une position de négociateurs et de représentants de l'équipe *Bl4People* face aux institutions supposées fournir les données numé-

En quête d'un "cas d'usage"

La constitution d'un cas d'usage a été nécessaire pour décloisonner les pratiques de conception de chaque partie prenante du projet. En réalité, le cas d'usage est lui-même le fruit d'une co-conception entre toutes les parties prenantes du projet puisqu'il est lui-même le résultat d'un travail d'alignement entre tous, survenu grâce aux réponses aux questions de recontextualisation dont il était question dans le point précédent. Comme nous l'avons explicité ci-dessus, il était essentiel que tous s'entendent sur la nature des données et de leur contexte d'usage, tout comme sur le type de public concerné et ses compétences.

De la difficulté d'accès aux données...

Il reste que les discussions au sein du consortium ont fait apparaître un nouveau présupposé, selon lequel les données seraient *accessibles* et *interopérables* :

« Il existe des données accessibles, simples d'utilisation et interopérables »

« Il nous faut simplement l'accès à ces données »

À ce présupposé a dû succéder un travail de déconstruction. Dans les faits, rien n'était si simple : pour commencer, pour des raisons de réglementation liée à la protection des données personnelles (RGPD), à la prudence législative qui était alors de vigueur et à la difficulté d'accès de telles données, le consortium a décidé de ne pas exploiter de tels jeux de données. Dans le même ordre d'idées, les jeux de données ouvertes semblaient intéressants mais recelaient de nombreuses difficultés : différentes structurations des jeux de données, fichiers de données incomplets ou aux extensions différentes, etc. La constitution d'un cas fictif basé sur les données ouvertes ne semblait donc pas adéquate. Une fois acquis l'accord des parties prenantes sur l'exploitation d'un cas d'usage dans le cadre duquel données et usagers devaient être intrinsèquement liés, une autre difficulté s'est présentée au consortium. Nous le disions, le partenaire supposé fournir les jeux de données dans le projet, après moults échanges et périodes de silence, s'est déclaré en cessation d'activité, mettant ainsi fin à sa participation au projet *Bl4People*. Si cet événement a ralenti le calendrier du projet, il nous a néanmoins permis de repartir en quête d'un cas d'usage et d'un partenaire en ayant des objectifs définis, éclaircis par le travail d'alignement des attentes de toutes les parties prenantes du projet et de l'explicitation des impensés et des présupposés. C'est ainsi que l'équipe en SIC a été mise en relation avec un observatoire du territoire, grâce à l'intervention d'un intermédiaire, un groupe de réflexion lyonnais qui encourageait les expérimentations d'usage et les projets tels que *Bl4People*.

... à l'intégration dans un projet existant

Après de nouveaux échanges entre les équipes de *Bl4People* et ce nouvel acteur, visant à expliciter les projets respectifs, une nouvelle collaboration se fait jour ; et avec elle se dessine enfin la définition concrète d'un cas d'usage.

Actuellement et depuis plusieurs mois, l'acteur nouvellement impliqué travaille sur un projet visant à établir un observatoire ouvert des territoires urbains industriels. Ce projet est en phase de test jusqu'en 2023 et est mené sur deux territoires lyonnais distincts. L'objectif de cet observatoire est de documenter et encourager les interactions citoyennes et industrielles. Ainsi, différents acteurs et actrices prennent déjà part au projet dans une démarche de co-design. En effet, l'équipe partenaire a rencontré les usager·ères au cours d'entretiens, puis les a consulté·es dans le cadre de sondages et compte encore poursuivre diverses activités de conception lors d'ateliers en 2022 et 2023. Ces acteurs et actrices sont des habitant·es et associations soucieux des conditions de vie dans de tels espaces, tant d'un point de vue environnemental que social, des acteurs publics, mais également les acteurs industriels du secteur, qui souhaitent la pérennité et le développement de leurs activités. Une longue phase d'écoute de tous ces acteurs et actrices a été réalisée par le partenaire afin de comprendre quelles sont leurs représentations de la présence d'une industrie sur un territoire urbain : différents acteurs publics, industriels et citoyens ont donné leur avis et continuent actuellement à répondre aux sollicitations. Sur cette base, l'institution a identifié différents axes d'intérêt communs à tous les acteurs et actrices sondé·es. Ces axes, tous en lien avec la thématique du bien-être en centre-ville, permettent de constituer des indicateurs associés aux enjeux présentés dans les différents axes. Ces indicateurs sont nourris par différentes sources de données, et principalement de l'open data, afin de proposer des analyses qui seront disponibles pour les citoyens sur le site web de l'observatoire.

C'est dans ce cadre très précis que le projet *Bl4People* s'insère actuellement en se concentrant sur une thématique dans le cadre de laquelle plusieurs indicateurs sont disponibles. En effet, l'équipe partenaire, intéressée par la visualisation de ses données, est disposée à fournir aux chercheur·es du projet *Bl4People* toutes les données récoltées et structurées dans le cadre du travail de l'observatoire. Ainsi, au-delà des jeux de données qui nous sont proposés, il est réjouissant de constater que c'est à différentes variables contextuelles que l'équipe *Bl4People* a accès. Cela est extrêmement précieux, tant du point de vue de l'analyse des usages que du point de vue de la conception. En effet, ce cas d'usage pose des balises sur toutes les questions qui restaient en suspens dans l'alignement des attentes des uns et des autres : à titre d'exemple, nous pouvons d'ores et déjà préciser que les usager·ères et testeur·ses seront des personnes intéressées, voire impliquées par la question de l'évolution des territoires de vie, notamment industriels en zone urbaine, les données seront principalement récoltées et structurées dans le cadre du projet d'observatoire du nouveau partenaire.

Malgré tout, ces nouvelles orientations soulèvent de nouveaux questionnements et impliquent de nouveaux compromis entre les membres du consortium, en particulier sur le qualificatif *non-expert·e* des usager·ères à impliquer. La gestion des imprévus est à maîtriser, d'autant plus dans un cas si précis, alors qu'on souhaite impliquer les usager·ères dans le processus de conception de l'outil.

Qui sont les usagers ?

Alors que nous connaissons maintenant le projet et les conditions dans lesquelles les données issues du cas d'usage ont été collectées, nous sommes confrontés à un enjeu de taille : qui sont les usager·ères en lien avec ces données ? Comme nous l'avons précédemment mentionné, les personnes impliquées dans le projet de l'observatoire sont des citoyen·nes issu·es des territoires concernés et des partenaires industriels. Or, le projet *BI4People* vise à se concentrer sur des personnes qui seraient *non-expertes*, en tant que *citoyennes*. Dès lors, que cache ce terme ? Comme nous allons le voir, il y a beaucoup de façons de nommer le ou la non-expert·e, tout comme son expertise peut être variable.

De quoi la “non-expertise” est-elle le nom ?

En s'intéressant à la simple signification du mot *expert* dans le langage courant, nous nous rendons compte que le mot *expert* a deux définitions possibles : « 1. Qui connaît très bien quelque chose par la pratique : Je ne suis pas expert en mécanique. - 2. Qui témoigne de cette compétence ; habile, exercé : Regarder un tableau d'un œil expert. » [Larousse, 2022, en ligne]. La première définition entretient l'idée qu'un ou une expert·e est entraîné·e ; il ou elle est connaisseur·e par la pratique. La seconde définition amène un élément supplémentaire : la notion de compétence. Dans les deux cas de figure, l'individu devient expert à l'issue d'un exercice lui ayant permis de développer des connaissances et compétences. « L'étymologie du mot « expert » rappelle que la compétence de ce dernier se fonde avant tout sur un savoir-faire, acquis à force d'expérience : l'*expertus* latin, tiré du verbe *experiri*, est celui « qui a fait ses preuves, qui a de l'expérience, qui est habile » [Calafat, 2011, p. 97]. Ainsi, il est pertinent de se demander dans quel cas de figure est considérée la non-expertise des usager·ères concernés par *BI4People*. En effet, les compétences ou connaissances de l'usager·ère peuvent différer en fonction de différents éléments concernant le tableau de bord d'analyse de données en lui-même. L'usager·ère peut ainsi :

Être très peu familier·ère de la visualisation de données ou de l'imagerie scientifique en général ;

Avoir peu de compétences informatiques et un niveau de littératie numérique assez faible ;

Ne pas avoir de compétences dans le sujet et thématique abordés par la visualisation et par le dispositif.

De même, l'usager·ère pourrait, au contraire, atteindre un niveau d'expertise élevé dans une ou plusieurs de ces distinctions. La Figure 3 représente les différents milieux dans lesquels nous avons imaginé qu'un ou une usager·ère peut être expert·e ou non.

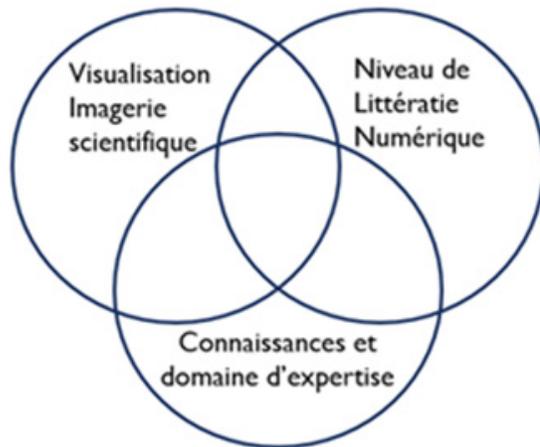


Figure 3 Potentiels objets de (non)-expertise des usagers de *Bl4People*

Concernant l'appropriation des visualisations de données, l'utilisateur peut être qualifié de profane ou de novice. Différentes études montrent que l'appropriation des visualisations de données diffère entre un-e profane et un-e expert-e, mais que cela peut également dépendre du niveau de littératie numérique ou encore du niveau de familiarité de l'individu envers la visualisation [Quispel et Maes, 2014 ; Maltese *et coll.*, 2014 ; Grammel *et coll.*, 2010 ; Boucenna, 2020].

Quoi qu'il en soit, le cas d'usage intègre au projet *Bl4People* des individus qui sont sensibilisés à la question sur laquelle porte le projet, mais qui n'ont pas ou peu l'habitude de traiter des visualisations de données.

Comment envisager un protocole d'expérimentation ?

Après avoir réfléchi à tous ces impensés et à différentes démarches méthodologiques, comment imaginer un protocole d'expérimentation qui, en pratiquant la co-conception, permettra à terme de viser la capacitation des citoyen-nes ?

En nous concentrant sur ce qui définit l'expertise d'un-e citoyen-ne, nous choisissons dans un premier temps de chercher à comprendre quelles sont leurs compétences et habitudes informationnelles lorsqu'il s'agit d'utiliser des outils numériques affichant des visualisations de données. Pour ce faire, nous mènerons des expérimentations dans lesquelles seront présentées différentes visualisations de données à ces usager-ères. Ces visualisations feront l'objet de tests et de discussions avec le public cible. Réalisées par les chercheurs en informatique du projet *Bl4People*, elles seront susceptibles de servir de modèles à insérer dans l'outil final.

Ensuite, étant donné l'intérêt des SIC en ce qui concerne l'ancrage des usages, une attention particulière sera accordée à la façon dont les visualisations de données faisant partie d'un tel outil sont interprétées et discutées de manière collective. Cela nous

aidera à mieux comprendre les usager·ères qui agissent en collectif, comme les acteurs et actrices industriel·les. Pour cette raison, notre deuxième démarche de co-conception visera à mener des groupes focus et à réaliser des *brainstormings*.

Finalement, après avoir rassemblé ces premières informations, les chercheur·es en informatique seront à même d'adapter leurs développements aux usages et besoins exprimés par les usagers. En ce sens, un test oculométrique, c'est-à-dire qui vise à étudier le déplacement de la pupille à l'écran, motivé par des tâches à réaliser, sera conduit auprès des usager·ères afin de vérifier si le prototype créé parvient à combler leurs besoins tout en étant simple et agréable d'utilisation. À travers ces différentes tâches, l'objectif n'est pas seulement de réaliser un outil qui informe les usager·ères, mais qui les amène à prendre des actions et des décisions, notamment parce qu'il est parfaitement adapté à leur usage. La Figure 4 résume très succinctement le plan de ce protocole.



Figure 4 Plan visant l'écriture d'un protocole d'expérimentation

Conclusion : de la co-conception à la capacitation

En conclusion, cet article a présenté un point d'attention sur les différentes conditions qui prédisposent la démarche de co-conception et pas forcément la co-conception en elle-même. En effet, nous avons discuté ici des imprévus, des présupposés, des impensés et des réflexions qui sont engendrées par la pluridisciplinarité d'un tel projet, le tout dans un contexte de démocratisation d'un outil d'intelligence d'affaire. Cette démocratisation passe selon nous par la capacitation du ou de la citoyen·ne qui, lorsqu'il ou elle prend conscience de l'information, se sent suffisamment armé·e pour prendre des décisions ou poser des actions.

Aussi, nous considérons la co-conception comme une démarche visant non seulement l'implication des différent·es chercheur·es partie-prenantes du projet, mais aussi celle des futur·es usager·ères de la plateforme. Sur le premier plan, les logiques de co-conception nécessitent la recherche d'un compromis sur la définition de *jeux de données* et de *cas d'usage* à intégrer dans le projet d'expérimentation. Sur le second plan, la démarche de co-conception nécessite d'anticiper la dimension *sociale* des usages, en vue d'impliquer des usager·ères eux et elles-mêmes situés·es socialement et d'informer en consé-

quence les choix de conception des designers [Labarthe, 2014]. Comme nous l'avons précédemment mentionné, l'usager-ère est pour nous une véritable partie prenante du projet ; il ou elle n'est pas un simple objet d'étude. Néanmoins, il n'est pas possible d'aller jusqu'à placer l'usager-ère au centre du projet, au point qu'il ou elle devienne le ou la leader de ce dernier, guidant la conception de façon assumée [Burkett, 2012], à la manière d'une démarche spontanée *d'innovation par l'usage* [Cardon, 2005].

Il est en effet difficile, dans le cadre d'un projet ANR qui implique des contraintes institutionnelles et partenariales, de laisser davantage de libertés à l'usager-ère. Néanmoins, la pleine écoute de ce ou cette dernier-ère doit rester une ligne de conduite pour toutes les parties prenantes du projet : de notre point de vue, il est important de laisser l'usager-ère relativement libre afin qu'il ou elle exprime de nouvelles idées, des ressentis, des besoins et ce, même dans le cadre d'un protocole *d'évaluation des usages* nécessairement normatif lorsqu'il ou elle s'inscrit dans une démarche de design [Paquienséguy, 2019]. Ainsi, c'est le rôle qu'Elico s'est donné au sein du projet lors de son glissement de position : l'équipe de chercheur-es en SIC devient un véritable médiateur entre l'usager-ère et le projet afin d'y maintenir une forme de « démocratie technique » [Barthe, Callon, Lascoumes, 2001]. Cela implique une posture éthique essentielle à la bonne conduction d'une démarche de codesign : nous défendons la position suivante : il est nécessaire de préserver l'autonomie de l'usager-ère ainsi que son point de vue, dans l'optique qu'un projet de recherche rendu possible grâce à des fonds nationaux devienne directement une ressource exploitable pour la société civile, par des acteurs individuels, des collectifs citoyens ou des associations.

Bibliographie

BACQUE Marie-Hélène, BIEWENER Carole, 2015, L'empowerment, une pratique émancipatrice ?, Paris, La Découverte/Poche, 175 p.

BARTHES Yannick, CALLON Michel et LASCOUMES Pierre, 2001, Agir dans un monde incertain. Essai sur la démocratie technique, Paris, Le Seuil, 358 p.

BOUCENNA Manal Maroua, 2020, Méthode d'Exploration Visuelle De Données De Sondage Destinée à Un Utilisateur Novice, Thèse de doctorat, Ecole Polytechnique, Montreal, Canada.

BURKET Ingrid, 2012, An introduction to co-design, Sydney: Knode.

CALAFAT Guillaume, 2011, « Expertise et compétences », Hypothèses, vol. 14, n°1, p. 95-107.

CARDON Dominique, 1997, « Les sciences sociales et les machines à coopérer. Une approche bibliographique du Computer Supported Cooperative Work (CSCW) », Réseaux, n°85, p. 13-51.

CARDON Dominique, 2005, « Innovation par l'usage », dans Alain Ambrosi, Valérie Peugeot, Daniel Pimienta (dir.), Enjeux de mots. regards multiculturels sur les sociétés de l'information, Caen, C&F Editions, p. 309-330.

(de) CERTEAU Michel, GIARD Luce, 1994 (1983), « L'ordinaire de la communication », dans Michel de Certeau, La prise de parole et autres écrits politiques, Paris, Editions du Seuil, p. 163-224.

DENOUEL Julie, 2012, « De l'utilisateur au concepteur, et retour. Quelques éléments sur l'intégration de l'expérience des usagers dans les processus d'innovation », Échappée n°1, pp. 72-80.

GRAMMEL Lars, TORY Melanie et STOREY Margaret-Anne, 2010, « How information visualization novices construct visualizations », IEEE transactions on visualization and computer graphics, vol. 16, n°6, p. 943-952.

IVES Blake et Olson Margrethe H., 1984, « User involvement and MIS success : A review of research », Management science, vol. 30, n°5, p. 586-603.

JEANNERET Yves, 2014, Critique de la trivialité. Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir, Paris, Éd. Non Standard.

JOUËT Josiane, 1993, « Pratiques de la communication et figures de la médiation », Réseaux, n°60, p. 101-120.

JOUVE Bernard, 2006, « Éditorial. L'empowerment: entre mythe et réalités, entre espoir et désenchantement », Géographie, économie, société, vol. 8, n°1, p. 5-15.

LABARTHE Fabien, 2014, « Design et SHS dans les processus d'innovation centrée-usager : quels apports réciproques ? », Échappée n°2, pp. 14-25.

MALTESE Adam V., HARSH Joseph A. et SVETINA Dubravka, 2015, « Data visualization literacy: Investigating data interpretation along the novice—expert continuum », *Journal of College Science Teaching*, vol. 45, n°1, p. 84-90.

PAQUIENSEGUY Françoise, 2019, « L'usage, de l'appropriation au design », *Ocula : occhio semiotico sui media*, Associazione Ocula, n°20, p. 94-106.

QUISPÉL Annemarie et MAES Alfons, 2014, « Would you prefer pie or cupcakes? Preferences for data visualization designs of professionals and laypeople in graphic design », *Journal of Visual Languages & Computing*, vol. 25, n°2, p. 107-116.

SKIBA Nathalie, 2014, *Processus d'innovation centré sur l'utilisateur: identification des besoins et interprétation des données issues de l'intégration de l'utilisateur dans le processus de co-conception*, Thèse de doctorat, Université de Lorraine, France.

TROMPETTE Pascale et BLANCO Eric, 2009, « L'usage en conception. Projeter sans fermer. La carrière sociale des innovations », dans Yves Chalas, Claude Gilbert, Dominique Vinck (dir.), 2009, *Comment les acteurs s'arrangent avec l'incertitude*, Paris, Éditions des Archives Contemporaines, p. 97-115.

VALENDUC Gérard, 2005, *La technologie, un jeu de société – Au-delà du déterminisme technologique et du constructivisme social*, Louvain-la-Neuve, Academia Bruylant.

ZACKLAD Manuel, 2017, « Design, conception, création. Vers une théorie interdisciplinaire du design », [<http://www.wikicreation-test.fr/fr/articles/934>].

ZIMMERMANN Bénédicte, 2014, *Ce que travailler veut dire. Une sociologie des capacités et des parcours professionnels*, Paris, *Economica*, coll. Études sociologiques, 249 p.

Définitions : Expert—*Dictionnaire de français Larousse*. (s. d.). Consulté 20 juin 2022, à l'adresse <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/expert/32245>

