

Créations Collectives : « Le design est-il activateur ou inhibiteur de dynamiques collectives ? Dissensus au cœur des projets de design, comment dépasser le compromis ? »

Table ronde : « Le design est-il activateur ou inhibiteur de dynamiques collectives ? Dissensus au cœur des projets de design, comment dépasser le compromis ? »

Adèle SALAUN

Bonjour à tous et à toutes, bienvenue à cette table ronde, nous sommes étudiants et étudiantes en première année de Master Design Transdisciplinaire Cultures et Territoires de l'Université Toulouse - Jean Jaurès. Donc moi, c'est Adèle.

Lydie DOUMERG

Moi, c'est Lydie.

Alexandre TODESCHI

Moi, c'est Alexandre.

Hyacinthe LORHO

Moi, c'est Hyacinthe.

Adèle SALAUN

Nous sommes en compagnie de Lionel Lavarec, Christophe Vieu, Manon Ménard et Élise Rigot.

Hyacinthe LORHO

Lionel Lavarec, vous êtes diplômé d'un DSAA (Diplôme Supérieur des Arts

Créations Collectives : « Le design est-il activateur ou inhibiteur de dynamiques collectives ? Dissensus au cœur des projets de design, comment dépasser le compromis ? »

Appliqués) Design Produits et Mobiliers à l'école Boule, puis de l'École Nationale Supérieure des Arts et Métiers de ParisTech. Vous avez ensuite travaillé en tant que responsable Design et Communication à SAGECOM, puis en tant que Brand Manager, Design Manager et Manager Senior Editorial & Design à Dassault Systems. Suite à cela, vous avez suivi un doctorat en sciences de l'information et de la communication à l'Université de Bordeaux, dans lequel vous avez écrit la thèse *Modéliser les pratiques contributives, une approche infocommunicationnelle de l'innovation et du design*, en deux-mille-vingt sous la direction de Franck CORMERAIS.

Le livre *Communication et Design, créations collectives* paru le dix-huit janvier deux-mille-vingt-quatre sous votre direction, a inspiré le sujet de débat de cette table ronde. Cet ouvrage co-écrit décrit vos convictions vis-à-vis de la création collective. En suivant la devise « par et pour les humains », vous avez étudié comment les gens peuvent imaginer, créer et concrétiser ensemble. Au travers de votre expérience, vous avez entremêlé la communication entre les sciences sociales et sciences les expérimentales dures.

Pour les auditeurs et auditrices, vous pouvez écouter l'interview de Lionel Lavarec sur la première partie du podcast.

Manon Ménard, vous êtes une designeuse et graphiste diplômée d'un BTS (Brevet de Technicien Supérieur) et d'un DSAA (Diplôme Supérieur des Arts Appliqués).

Vous travaillez depuis deux-mille-quinze sur des thématiques pédagogiques et des thématiques d'inclusion sociale et culturelle. Vous devenez lauréate en deux-mille-dix-sept de l'appel à projet « Création en cours » des ateliers Médicis. Vos recherches se situent en étroits liens avec différents établissements scolaires et éducatifs. Vous êtes également doctorante associée au laboratoire LLA-CREATIS (Laboratoire Lettres, Langages et Arts) et une enseignante en licence Design, Prospective et Société à l'Université Toulouse-Jean Jaurès. Vous avez également été membre du programme national ASPIE-Friendly pour rendre l'enseignement supérieur inclusif aux personnes souffrant de troubles du neurodéveloppement, sujet sur lequel vous avez écrit votre thèse *De l'inclusion à la pluralité, le design à l'épreuve de la normalité, vers une recherche-projet située depuis l'autisme à l'université* en deux-mille-vingt-trois sous la direction de Michela Deni.

Alexandre TODESCHI

Créations Collectives : « Le design est-il activateur ou inhibiteur de dynamiques collectives ? Dissensus au cœur des projets de design, comment dépasser le compromis ? »

Christophe Vieu, vous êtes docteur en physique du solide et professeur de physique à l'Institut national des sciences appliquées de Toulouse. Vous avez écrit une thèse sur *Les phénomènes de dégradation et d'amorphisation induits par implantation ionique dans du silicium monocristallin* sous la direction de Jacques Beauvillain en mille-neuf-cent-quatre-vingt-sept. Vous menez des recherches dans le domaine des nanobiotechnologies, au laboratoire d'analyse et d'architecture des systèmes du CNRS.

Vos principaux centres d'intérêt sont la nanofabrication, la manipulation et l'assemblage de biomolécules, les nanodispositifs et outils de biodétection, la nanomédecine et l'éducation aux nanotechnologies. Vous avez également rejoint récemment l'Institut des technologies avancées pour les sciences du vivant à Toulouse. Vous êtes aussi l'auteur de plus de cent-cinquante publications dans des journaux scientifiques, des actes de conférences internationales et de livres, et vous avez été impliqué dans plusieurs projets de recherche européens, ainsi que de nombreuses collaborations internationales.

Élise Rigot, votre parcours vous a mené à être agrégée en Arts appliqués du Département Design de l'École nationale supérieure de Cachan, diplômée d'un diplôme supérieur d'Arts appliqués en Design de produits à l'École Boule et d'un Master 2 Recherche en Design à l'École normale supérieure de Paris-Saclay. Vous êtes aujourd'hui chercheuse en Design et enseignante à l'Université Toulouse – Jean Jaurès. Vous êtes également docteur associé au laboratoire LLA-CREATIS (Laboratoire Lettres, Langages et Arts) et LAAS-CNRS, basé en Occitanie. Vous êtes l'auteure d'une thèse sur *Design et Savoirs Sensibles, une recherche-crédation sur les technologies 3D et l'ingénierie du vivant au sein de l'Anthropocène*, sous la direction de Christophe Vieu et Anthony Masure en deux-mille-vingt-deux.

Lydie DOUMERG

Nous sommes tous très heureux de vous recevoir aujourd'hui dans ce podcast, et nous tenons vraiment à faire briller vos parcours, et les mettre en évidence afin que ce soit très enrichissant, à la fois pour nous qui vous interrogeons et pour nos auditeurs et auditrices.

Adèle SALAUN

Le thème de la table ronde s'incarne autour du livre *Design et Communication*,

Créations Collectives : « Le design est-il activateur ou inhibiteur de dynamiques collectives ? Dissensus au cœur des projets de design, comment dépasser le compromis ? »

Créations Collectives. Il s'agit d'un livre qui regroupe des textes de différents auteurs et autrices autour du sujet de la communication en design et des créations collectives. Le sujet de la table ronde est le suivant : « Le design est-il activateur ou inhibiteur de dynamiques collectives ? Dissensus au cœur des projets de design, comment dépasser le compromis ? »

Afin de commencer à répondre à la problématique, pourriez-vous chacun nous partager un exemple de projet où vous avez été confrontés au compromis, et ce qui en a résulté ? Est-ce que vous avez déjà été confrontés à un cas où le design a été inhibiteur de dynamiques collectives, et où finalement la collaboration n'a pas été fructueuse ? Comment avez-vous réussi à dépasser cette situation ?

Lionel LAVAREC

J'ai un cas à vous soumettre. J'ai un parcours dans l'industrie. C'était quand j'ai commencé à travailler à SAGEM, c'est une entreprise qui maintenant s'appelle SAGEMCOM, mais à la base, quand je suis rentré dedans, elle s'appelait SAGEM. On faisait entre autres des téléphones résidentiels (ce sont des téléphones pour la maison), et on avait travaillé sur un projet un peu particulier, qui était un téléphone qui devait être relativement plat, parce que les téléphones pour la maison étaient à l'époque assez gros, parce qu'il y avait une grosse batterie, il y avait un gros haut-parleur, etc.

On a souhaité avoir un modèle un peu haut de gamme, et ce modèle, pour voir qu'il était haut de gamme, il a fallu se rapprocher des codes de la téléphonie mobile. Donc on se questionne sur ce concept de la téléphonie mobile, quels en sont les codes : c'est notamment un combiné qui est relativement plat, avec un bel écran, etc. On avait les contraintes de l'époque qui se rajoutaient, avec l'écran en plus des touches. Je faisais partie des designers, donc je dessine, je fais des modélisations, on regarde un petit peu à quoi ça pourrait ressembler.

Même si on était en équipe-projet, on a quand même une partie ingénierie derrière, où il y a une étude qui est faite par rapport à « est-ce qu'on peut rentrer tous les éléments ? », où on regarde le *sourcing* des différents composants, etc. Et puis ça continue, ça avance, et à un moment donné on a une revue de projet et on se rend compte qu'il y a un gros décalage entre le dessin initial, donc l'intention initiale, et ce qui nous est amené sur la table. C'était une maquette. En fait, cette maquette était très grosse par rapport à ce qui était prévu au début. Et le souci était lié au fait qu'il y avait des choses qui se passaient sur l'arrière qui n'étaient pas prévues. C'est-à-dire qu'un téléphone DECT (*Digital Enhanced Cordless Telecommunications*, soit télécommunications

Créations Collectives : « Le design est-il activateur ou inhibiteur de dynamiques collectives ? Dissensus au cœur des projets de design, comment dépasser le compromis ? »

numériques améliorées sans fil) qui est encore la norme aujourd'hui, a une contrainte qui est d'avoir un haut-parleur, et ce haut-parleur est toujours sur l'arrière de l'appareil. Quand vous passez en mode main libre, c'est la possibilité pour que plus d'une personne puisse entendre la conversation. Les téléphones classiques, on pouvait les poser à la verticale, sur une table, et le haut-parleur était « libéré ».

Notre téléphone tout plat, il avait un problème c'est que comme il est plat, on ne peut pas le poser sur la base, car si le téléphone, le combiné, est posé à plat cela fait que le haut-parleur est étouffé. Alors pourquoi je vous dis ça ? Finalement, il y avait une solution qui avait été trouvée par les ingénieurs, qui était de rajouter derrière, une pièce qui fait que le téléphone, quand on le pose à plat, est légèrement surélevé, et donc répond à la fonction de pouvoir transmettre le son, même si le téléphone est posé à plat. Ça me posait un problème, puisqu'on rajoutait un gros volume derrière, et qu'on n'était plus dans les codes de la téléphonie mobile visuellement, puisqu'on avait rajouté quelque chose qui était une excroissance derrière, comme si on avait fait un mini-socle.

Le problème vient du fait que c'était une solution qui avait été trouvée en vase clos, c'est-à-dire entre les personnes qui travaillaient sur le développement de l'ingénierie, et ça n'avait pas été réfléchi avec l'équipe projet. Ce n'était pas un problème en soi, puisqu'on est revenu dessus. Le pouvoir du collectif, c'était qu'on s'en rende compte. Je me suis rendu compte de ce problème, donc j'ai dit « on arrête le projet », puisque si on n'a pas de réponse à apporter, on casse les codes de ce qu'on voulait faire et on n'est plus du tout dans l'identité du produit, donc il n'a plus de raison d'être. Ce coup de force fait que ça oblige un peu à trouver des solutions, parce que quand les gens trouvent une solution, ils se disent « c'est bon, on a trouvé une solution, on lance ». Donc on a essayé de chercher une autre solution.

Alors le bilan, c'est qu'effectivement, ils ont trouvé d'autres solutions. L'autre solution, ça a été de guider le son, pour qu'il sorte, non pas par l'arrière de l'appareil, mais par le haut de l'appareil. Donc quand vous posez l'appareil à plat, vous avez le son qui est quand même guidé vers le haut.

Cela a fait l'objet de plusieurs brevets, parce qu'ils ont été obligés de chercher une autre façon de guider le son, et ça a été intéressant pour d'autres téléphones après. On était plus tributaires d'une contrainte qui faisait que le son devait sortir par l'arrière de l'appareil mais on pouvait le guider n'importe où. Cela a libéré un certain nombre de modes de conception des autres produits.

On a réfléchi en collectif pour trouver une autre solution, qui était acceptée par seulement deux, trois personnes ; les autres ne pouvaient pas l'accepter. Donc on a cherché d'autres modes de solutions, et c'est là où on s'est dit que si on

Créations Collectives : « Le design est-il activateur ou inhibiteur de dynamiques collectives ? Dissensus au cœur des projets de design, comment dépasser le compromis ? »

met le téléphone à plat, ça veut dire que le son doit aller ailleurs. Cela a fait l'objet d'une recherche. Donc le fait de travailler avec plusieurs points de vue à partir d'un élément, fait qu'on a réussi à aller au-delà d'un problème qui semblait être résolu pour quelques personnes, mais qui ne l'était pas pour tout le monde.

Élise RIGOT

Ça ne répond pas à cette question d'un exemple qui n'aurait pas marché, mais peut-être qu'il est possible d'évoquer la contribution qu'on a fait avec Christophe dans l'ouvrage *Design et communication, création collective*. On a travaillé depuis deux-mille-vingt sur un projet qui s'appelle « Coralum Fabrica » où j'ai été designer intégrée pour ma thèse dans un laboratoire d'ingénierie, dans lequel travaille Christophe depuis longtemps. Intégrée dans l'équipe, mais en étant la seule designer. Designer chercheuse en plus, donc avec une casquette qui n'est pas celle du « designer produit », qui n'est pas là forcément pour solutionner quelque chose. Ce qui s'est passé et c'est ce qu'on raconte un petit peu dans cette contribution, c'est qu'il faut aller au-delà du compromis. On a dû aller au-delà du compromis, et en l'occurrence là on parle d'un compromis disciplinaire. J'ai eu la sensation que le design était à l'interface un petit peu comme une inter-science et je vais raconter un tout petit peu pourquoi pour que ça arrête de devenir abstrait ce que je raconte.

Ce projet, « Coralum Fabrica », rassemble à la fois des biologistes marins, des ingénieurs du vivant, et moi comme designer. À la base, il y avait aussi d'autres contributions de designers qui étaient plutôt là en tant que fournisseurs pour aider à faire le projet. Il nous a rassemblé autour de la mémoire des architectures coralliennes, à travers un projet qui est devenu une archive 3D qui représente, à l'aide de la tomographie à rayons X, les architectures internes et externes d'une quarantaine de fragments de squelettes coralliens issus d'une archive déjà existante du Muséum National d'Histoire Naturelle à Paris, dans la Zoothèque. J'y ai sélectionné, à l'aide d'Isabelle de Marcoulon et de Magalie Castelin, ces fragments qui étaient liés à une histoire de la science, une histoire des expéditions et aussi qui avait leur importance taxonomique. On les a rassemblés autour d'une archive un peu bizarre, hybride, qui peut avoir un usage pour les taxonomistes mais qui a aussi une valeur culturelle de donner à voir autrement ces animaux ou en tout cas leurs vestiges puisque ce sont là des squelettes à travers l'objet de l'archive, requestionnée dans sa forme par les technologies 3D.

Ce qui s'est passé, c'est que je me suis sentie à l'interface et je me suis sentie, au-delà du compromis, à devoir comprendre l'intérêt des différentes disciplines

Créations Collectives : « Le design est-il activateur ou inhibiteur de dynamiques collectives ? Dissensus au cœur des projets de design, comment dépasser le compromis ? »

pour pouvoir réellement travailler ensemble et qu'il y ait un intérêt pour tous et toutes.

Cela m'a amenée à faire ce que j'ai trouvé une aventure formidable, de devoir comprendre à la fois l'exigence du biologiste notamment des taxonomistes, l'exigence des technologues qui avaient un intérêt à développer un projet qui allait potentiellement dans le sens d'une précision et de la résolution, puisque c'est ça qu'on traite au LLAS, ce sont des objets qui sont de haute résolution. Pour la designer que je suis, en tout cas la chercheuse en design, c'est un projet qui avait un sens culturel au sens large et qui avait un sens pour la médiation au grand public. J'aime bien cette phrase de Lévi-Leblond : « mettre la science en culture », c'était un petit peu ça mon objectif. Il fallait devenir le mouton à cinq pattes, c'est un peu ce qu'on demande quand on fait une thèse de toute façon, pour pouvoir espérer faire quelque chose qui puisse tenter de faire du sens pour des disciplines aussi variées.

Je ne sais pas si Christophe veut rebondir, puisque je parle de ce projet qu'on a fait ensemble, sur la partie résolution, ou sur une des parties qui le concerne en tout cas.

Christophe VIEU

Je ne sais pas trop comment rebondir, mais ce que je voulais dire c'est que je suis chercheur scientifique et quand on est chercheur, la première question qu'on se pose c'est « Qu'est-ce qu'on cherche ? Quel est notre sujet de recherche ? Quelle est la question scientifique qu'on se pose ? ». Depuis que j'ai commencé ma carrière, vous vous rappelez dans ma biographie que ça fait relativement longtemps maintenant, j'ai toujours été impressionné par cette image du chercheur qui cherche quelque chose de nouveau. La métaphore de la recherche, c'est qu'on est dans le noir absolu. On est dans l'obscurité qui symbolise ce qu'on ne connaît pas encore, et on essaie de trouver quelque chose dans le noir, donc on y voit rien. Faire de la recherche c'est découvrir quelque chose que personne n'a encore découvert avant nous.

Et alors qu'est-ce qu'on va chercher ? La métaphore qui m'a toujours particulièrement perturbé, c'est celle du chercheur qui a perdu ses clés dans le noir et qui cherche ses clés pour entrer chez lui. Évidemment, il va chercher ses clés là où il y a de la lumière, c'est-à-dire sous le lampadaire mais même si les clés sont tombées dans l'obscurité, il ne va chercher qu'à l'endroit où il y a de la lumière. Ce que je veux symboliser par là, c'est que les questions de recherche qu'on se pose, elles viennent de la lumière qu'on est capable d'amener dans une scène qui est noire et cette lumière c'est notre discipline de prédilection, nos

Créations Collectives : « Le design est-il activateur ou inhibiteur de dynamiques collectives ? Dissensus au cœur des projets de design, comment dépasser le compromis ? »

savoir-faire ou les techniques qu'on maîtrise.

Mais si la clé qu'on recherche est à côté de la lumière, on ne la trouvera jamais. Bachelard, qui est un philosophe des sciences, a beaucoup symbolisé le fait qu'on ne cherche que des choses où on est capable de mettre de l'éclairage particulier, et cet éclairage est toujours formaté par nos formations initiales, par nos disciplines et par les outils qu'on a construit pour étudier ces choses-là. Cela m'a toujours chagriné de me dire que je fais de la recherche uniquement aux endroits que je suis capable d'éclairer par mes techniques alors que ce qui est vraiment important à trouver est peut-être la clé qui est à côté. Il faudrait que j'aille voir ailleurs.

Dans ma démarche scientifique, après dix ou quinze ans dans la physique du solide où j'avais mon éclairage focalisé sur ce sujet, je me suis dit que c'est important d'élargir la lumière qu'on va éclairer et c'est à ce moment-là que je me suis lancé dans l'interdisciplinarité, c'est-à-dire de travailler à l'interface entre la physique et la biologie. Cela a été une bouffée d'oxygène : mon rayon de lumière s'est largement agrandi et j'ai dû faire face à beaucoup de compromis parce qu'étudier les cellules vivantes quand on vient de la physique du solide fait qu'il y a eu des tas de compromis. La physique du solide c'est les matériaux, on est souvent dans l'air ou dans le vide, et le vivant il est toujours dans l'eau, on est fait d'eau etc. Ces compromis sont venus de la matière que j'étudiais et j'ai dû faire évoluer mes outils pour être capable d'étudier ces objets nouveaux. J'ai été satisfait par l'interdisciplinarité malgré toutes les difficultés de travailler avec des gens qui ont un langage différent.

La communication est quelque chose de très important autour de ça mais je n'avais jamais encore travaillé avec des designers. Lorsque j'ai eu la chance d'encadrer la thèse d'Élise, j'ai travaillé d'une façon différente. Pour reprendre ma métaphore, l'interdisciplinarité m'avait permis d'éclairer une zone plus large, mais personne encore n'avait été capable de mettre l'éclairage ailleurs, c'est-à-dire de réellement mettre l'éclairage sur une clé qui était très loin de moi et que je n'aurais jamais pu trouver à l'avance. Je pense que travailler avec un designer, par la méthode qui a été mise en place, par cette interdisciplinarité sur le sujet du corail qui était très nouvelle pour nous, *a posteriori*, je dirais qu'elle a été capable réellement de déplacer le projecteur vers un sujet que nous autres, tout seuls, nous n'aurions jamais pu imaginer de le poser comme tel et même nous autres avec les collègues biologistes ou de la biologie marine, ensemble, nous n'aurions jamais été capable de trouver sans l'aide du designer.

Par rapport à la question « Est-ce que le design a été inhibiteur ou au contraire créateur de sujets nouveaux ? », je dois dire que pour un chercheur tel que moi, je n'avais jamais perçu à l'avance que ça serait possible qu'en travaillant de

Créations Collectives : « Le design est-il activateur ou inhibiteur de dynamiques collectives ? Dissensus au cœur des projets de design, comment dépasser le compromis ? »

façon interdisciplinaire, en incluant dans ce cortège d'interdisciplinarité quelqu'un qui est formé au design, on puisse être capable de faire émerger d'une question scientifique, un projet totalement nouveau et qui a des aspects qui n'auraient jamais pu exister sans la présence du designer.

C'est ça la grande réussite de la thèse d'Élise qui nous a permis nous autres physiciens, maîtrisant les technologies de la miniaturisation, ce qu'Élise mentionnait par la très haute résolution, par l'observation du tout petit, par la fabrication d'objets extrêmement minutieux à une très petite échelle, en collaboration avec des biologistes de la biologie marine en plus d'un designer, on a été capable de faire une recherche qui, sur plein d'aspects est totalement originale. Elle a conduit à des publications, à des projets de recherche mais aussi à une archive numérique telle que l'a décrite Élise, c'est-à-dire qu'elle a été originale aussi dans les productions, qui d'habitude sont des papiers scientifiques, des journaux scientifiques ou des brevets, là où on a aussi produit des choses qui sont tout à fait originales pour le monde de la recherche.

Lydie DOUMERG

Christophe, vous parliez justement de votre collaboration assez singulière avec Élise, je suppose que pour vous c'était relativement nouveau d'après ce que vous nous racontez. Est-ce que cette fragmentation de vos disciplines a conduit à des problèmes de compréhension au sein de votre travail, ou des disparités en termes de méthodologie ? Si cela est arrivé comment est-ce que vous avez trouvé un point d'accroche pour vous comprendre et avancer ensemble vers cette recherche ?

Christophe VIEU

La question est autant à diriger vers Élise que vers moi. Je peux démarrer peut-être. Évidemment que pour Élise, designer qui vient dans une équipe de recherche, dans un laboratoire d'ingénierie, de physique, c'est un peu difficile au début au niveau du langage par exemple. Ne serait-ce que pour définir ce qu'est le design, pour expliquer aux collègues ce qu'elle fait dans notre équipe, ce qu'elle va pouvoir générer.

Je dois dire qu'on a pris un risque de faire cette chose-là, et puis rien n'était vraiment réfléchi à l'avance. Je pense que c'est Élise qui a imposé une méthode qui est la sienne, qu'elle a expérimenté et ça a été aussi son sujet de thèse : « Comment je m'y prends pour travailler dans une équipe de recherche en tant que designer pour essayer d'apporter quelque chose à la fois au design et à la fois au chercheur ? ». Pendant un an, elle s'est mise dans l'équipe, au milieu des

Créations Collectives : « Le design est-il activateur ou inhibiteur de dynamiques collectives ? Dissensus au cœur des projets de design, comment dépasser le compromis ? »

autres et elle a écouté, elle a pris des notes, elle a fait des dessins. Elle faisait partie de notre environnement.

Le sujet sur le corail, il est arrivé après une phase de découverte de son milieu. Elle a évolué dans un milieu très particulier : une équipe de recherche dans un gros laboratoire de technologie etc. Il faut, dans une première partie, s'approprier ce milieu, en faire partie et c'est cette longue phase d'immersion, d'échange et d'écoute, qui a permis de lever les difficultés qui étaient énormes au début sur la communication.

Nous, ce qu'on appelle le design c'est juste dessiner nos dispositifs et puis les fabriquer avec la façon la plus précise, alors qu'évidemment vous comprenez que tout ce qu'il y a derrière le design c'est bien autre chose. Après est venue la grande idée de travailler sur un sujet tout à fait nouveau pour l'équipe : celui du corail. Élise ne travaillait pas du tout dans cette direction-là et c'est elle qui a amené d'autres scientifiques sur cette thématique et qui a réussi à construire ce projet et faire vivre cette interdisciplinarité, mais là tu peux prendre le relais peut-être.

Élise RIGOT

Très pragmatiquement, c'est ce qu'on appelle « l'observation participante ». C'est un ensemble de méthodes d'anthropologie qui ont été appliquées, sachant que je n'ai aucune formation en anthropologie donc c'était très intuitif. J'ai tenté d'apprendre et de comprendre ce qu'ils faisaient mais de comprendre vraiment, c'est-à-dire aussi de lire les papiers scientifiques qui n'étaient pas de ma discipline et de m'intéresser aux questions qui n'étaient pas les miennes parce que j'avais besoin d'aller à ce niveau de compréhension pour ne pas faire n'importe quoi.

Je pense que là où ça m'a demandé beaucoup d'efforts, même si je l'ai fait avec un immense plaisir, c'est quand il y a eu une phase où toi tu m'as beaucoup aidé Christophe. Je pense que tu as senti que je ne me sentais pas très légitime et que c'était difficile à vivre au début de la thèse et que parfois même, de manières pas très gentilles, des personnes me demandaient « Je comprends pas pourquoi tu es là et ça sert à quoi ce que tu fais ? ». Je pense que c'était de manière curieuse mais parfois c'était un petit peu dur à recevoir parce que moi même je me disais « J'espère que je vais arriver à faire quelque chose d'intéressant. ». Un jour tu m'as dit : « Il n'y a aucun problème de légitimité tu es là et c'est tout. », et je pense que cette phrase m'a fait un déclic de « oui je suis là c'est tout et j'ai qu'à faire ma recherche après tout ».

Créations Collectives : « Le design est-il activateur ou inhibiteur de dynamiques collectives ? Dissensus au cœur des projets de design, comment dépasser le compromis ? »

Lydie DOUMERG

C'est Alain Fideli qui raconte que « le design, c'est s'entourer d'autres disciplines » et on voit que dans votre cas, cette rencontre a énormément fonctionné et elle a vraiment enrichi votre sujet de thèse pour vous Élise. On peut aussi penser à Manon, vous avez travaillé en équipe avec d'autres designers. Est-ce que vous avez des expériences à nous raconter, notamment votre expérience avec Aspie-Friendly ?

Manon MÉNARD

Je parlerai principalement de mon contexte de thèse. La question de la collaboration et de la participation a été très centrale dans tout le parcours de ma thèse puisque l'enjeu de cette thèse en design était d'interroger le concept d'inclusion et de se demander « Comment peut-on penser des projets, qu'ils soient de l'ordre du design ou non, qui puissent inclure dans le processus de conception les personnes concernées ? ».

En l'occurrence, comme ma thèse était financée dans le cadre du projet Aspie-Friendly, du programme Aspie Friendly aujourd'hui nommé Atipi Friendly, c'était donc l'inclusion pédagogique et sociale d'étudiants et étudiantes autistes à l'université. Cette question de la collaboration et de la participation a été centrale au cours de ma thèse. Je l'ai étudiée du point de vue des méthodologies de conception.

Sur la question de l'interdisciplinarité, c'est très important parce qu'il a fallu que j'aie pioché dans les études qui portent sur le handicap, en *disability studies*, ce sont des champs d'études qui ont été développés en Amérique, dans le contexte nord-américain, et comprendre comment les études qui sont menées sur le handicap induisent des manières et des représentations du handicap qui sortent des cadres et des champs disciplinaires dans les représentations qu'on peut avoir médiatiquement, et comment cela influe la manière dont on va penser la participation des personnes concernées dans l'élaboration d'un projet.

Dans le cadre de ma thèse, il y a eu un premier projet sur lequel j'ai mené, comme Élise, l'observation participante pour d'abord regarder, écouter et voir comment les étudiants au sein du projet Aspie-Friendly pouvaient être participants, ou en tout cas partie prenante. Il y a eu un premier projet de hackathon. Je ne sais pas si tout le monde est familier avec le mot hackathon mais grosso modo, pendant trois jours, par équipe, il faut développer un projet et arriver jusqu'à un prototype au bout de trois jours, donc une espèce de sprint créatif. Il y a eu cette possibilité de créer un événement via une association locale qui s'appelle Culture Remix à Toulouse qui s'est associée avec le

Créations Collectives : « Le design est-il activateur ou inhibiteur de dynamiques collectives ? Dissensus au cœur des projets de design, comment dépasser le compromis ? »

programme Aspie-Friendly pour proposer un hackathon pour développer des outils pour l'inclusion des étudiants autistes à l'université.

En même temps, il y a eu l'intégration de l'association La Bulle dans le processus du développement du hackathon, qui est une association d'étudiants et étudiantes autistes à Toulouse interuniversitaire. Cela a été assez intéressant d'étudier la manière dont les étudiants ont pris part à toute la phase pendant des mois qui a précédé l'événement. L'enjeu était de penser un événement qui puisse proposer des prototypes, voire des solutions pour l'inclusion des étudiants autistes mais que l'événement du hackathon puisse lui-même être accessible au jour J aux personnes autistes, qu'il puisse y avoir des personnes autistes qui participent dans les équipes.

L'idée était de réinterroger le format du hackathon dans une dimension inclusive. Au fur et à mesure des mois, il y a eu différents ateliers pour proposer des rencontres avec les étudiants. Ce qui est ressorti de tous ces mois de préparation, puisque après le hackathon, on a organisé ce qu'on appelle un *focus group*, donc un groupe de discussion avec des étudiants, je dis « on » parce que j'étais avec une doctorante en anthropologie, Rayane et une doctorante en sociologie, Marie-Charlotte Chavier. On a organisé un *focus group* avec trois étudiants qui avaient participé à la préparation du hackathon et au jour J du hackathon, qui étaient dans des équipes.

Les retours ont été que certes, ils avaient été présents durant les ateliers de préparation mais ils avaient cette sensation que leur participation avait été instrumentalisée, c'est-à-dire qu'ils n'avaient pas pris part à la finalité des décisions qui avaient été prises. Pour parler plus concrètement, il y a eu un dernier atelier juste avant le hackathon. L'idée de cet atelier était de proposer des supports de communication lors de l'événement ou de créer une vidéo de formation pour les personnes non-autistes qui participeraient à l'événement pour expliquer ce que c'est l'autisme. Il y a eu un atelier de rencontre autour de ce sujet pour co-construire ces supports et cette vidéo. Les étudiants étaient là, ils ont participé.

Les outils qui ont été développés durant ces ateliers sont des outils qu'on peut désigner comme assez traditionnels, qu'on retrouve dans des méthodes de *design thinking* donc par exemple du *brainstorming*, l'utilisation de post-it, de la capture vidéo, de passer par du prototypage. Au final, les étudiants dans le rendu, n'ont pas participé à cet atelier et ils ont été considérés par d'autres membres de l'équipe du programme Aspie-Friendly et de l'association Culture Remix comme un peu des fournisseurs d'informations.

Les étudiants, quand ils ont découvert au final la vidéo qui a été produite pour former les personnes non-autistes au hackathon, ont eu le regret de constater et

Créations Collectives : « Le design est-il activateur ou inhibiteur de dynamiques collectives ? Dissensus au cœur des projets de design, comment dépasser le compromis ? »

ont été étonnés qu'au final la vidéo se soit faite sans eux. Ils y ont participé en amont mais aucune personne autiste apparaît dans la vidéo, donc l'autisme est expliqué par des personnes non-autistes. Dans les supports de communication, ils ont regretté qu'il y ait beaucoup de biais, beaucoup d'injonctions et beaucoup de stéréotypes liés à l'autisme.

Au final, ce que j'ai pu constater au fur et à mesure de ma recherche, c'est le poids dans la participation, des différentes valeurs qu'on accorde aux différents savoirs qui sont apportés, lors par exemple d'un atelier de design. Lors de ces ateliers, il y avait en présence des personnes non-autistes qui étaient des associations et il y avait aussi parfois des personnes considérées comme des experts de l'autisme donc des professionnels de santé, des psychologues, des scientifiques. L'idée était d'avoir tous ces savoirs tels que, le savoir d'expérience des personnes concernées, le savoir expert, etc.

Au final, ce qu'on a pu constater c'est que le savoir de l'expert remportait sur le savoir expérientiel des personnes autistes et que c'était toujours une lecture du diagnostic autistique qui venait lisser les récits des étudiants autistes. Ils ont eu cette sensation que leurs témoignages, leurs récits, leurs expériences de vie étaient synthétisés par le prisme du diagnostic officiel de l'autisme et qu'au final l'autisme était toujours placé au cœur du problème : le problème à solutionner c'était l'autisme et non pas l'environnement global ou la société ou ce qu'on peut appeler aussi des biais validistes des personnes donc non concernées.

Lydie DOUMERG

On entend alors avec votre expérience que vous n'avez pas l'air en adéquation avec le déroulé de ce projet. Quel a été votre positionnement par rapport à cela ?

Manon MÉNARD

Je me suis posé la question par quel prisme j'avais envie d'étudier et peut-être de proposer des méthodologies qui considéraient une participation où le savoir d'expérience serait replacé ou en tout cas aurait voix au chapitre. C'est assez représentatif des démarches participatives en général, en sciences humaines.

Traditionnellement, dès lors qu'on travaille avec des populations marginalisées, on va leur demander leurs besoins, leurs expériences, c'est eux qui vont produire ces données. On va chercher de la donnée auprès de ces personnes concernées et ensuite elle est re-médiatisée par les chercheurs. On s'est dit « Est-ce qu'on ne ferait pas l'inverse ? », un peu comme une sorte de

Créations Collectives : « Le design est-il activateur ou inhibiteur de dynamiques collectives ? Dissensus au cœur des projets de design, comment dépasser le compromis ? »

renversement, on va chercher l'information auprès de personnes non concernées et faire étudier cette information ou les données par les personnes concernées et c'est ce qu'on a développé.

C'est un peu à la deuxième phase de ma thèse ou à la fin les derniers mois de ma thèse où on a développé une démarche, des expérimentations. On a envoyé un questionnaire en ligne à des universitaires. Pour la plupart, il y en a eu environ deux-cent réponses et quatre-vingt-sept pourcent des personnes signifiaient qu'ils étaient peu familiers à l'autisme. On a fait l'erreur de ne pas demander aux personnes en amont du questionnaire si elles étaient elles ou pas autistes donc ce n'est pas une donnée qu'on peut prendre en compte mais en tout cas quatre-vingt-sept pourcent estimaient être non familières à l'autisme. On leur a demandé de donner trois mots qui pour eux représentaient l'autisme, donc une question assez ouverte.

Par ces données qu'on a récupéré, on a simplement imprimé des supports qui reprenaient les mots donnés en les complétant avec la phrase « je suis autiste et », donc une valeur ontologique pour les personnes autistes, avec le complément des propositions des universitaires. On a proposé aux étudiants d'interagir graphiquement sur ces réponses données pour pouvoir, en duo, lors d'ateliers, constituer une sorte d'archivage graphique.

Cela a été complété par des textes co-écrits collectivement par les étudiants de l'association La Bulle pour pouvoir nuancer, pas dans l'idée de remettre en question les réponses mais parce qu'il y avait des réponses qui étaient des stéréotypes purs. Il y en avait certaines qui étaient en accord avec ce qui est dit du trouble du spectre de l'autisme. L'idée n'était pas de venir remettre en question un savoir scientifique déjà établi mais plutôt de venir humaniser d'une certaine manière ce savoir-là et nuancer certaines expériences puisque certaines personnes autistes vont avoir des problématiques ou des difficultés dans certains domaines où d'autres non, et vice versa. L'idée était de rendre visible un savoir d'expérience par la pratique graphique et pouvoir nuancer des données sur l'autisme par les personnes concernées.

Lydie DOUMERG

Merci Manon pour ce retour d'expérience. On a un peu parlé de hiérarchie au sein du travail collaboratif dans le sens où le designer dans votre cas est confronté à cet aspect scientifique qui est plus valorisé que la recherche molle. Ce sont des contextes de travail où il n'y a pas une hiérarchie prédéfinie et où ça se fait presque de façon plus insidieuse et de façon dogmatique.

Lionel Lavarec, vous avez parlé de la recherche globalement dans votre ouvrage.

Créations Collectives : « Le design est-il activateur ou inhibiteur de dynamiques collectives ? Dissensus au cœur des projets de design, comment dépasser le compromis ? »

Qu'est-ce que vous pourriez dire sur l'absence de structure hiérarchique au sein des groupes de travail ? Est-ce que ça peut compromettre la réussite d'un projet ou à l'inverse sa réussite ?

Lionel LAVAREC

Dans mon travail de thèse, il y avait certaines données d'entrée. Ce que j'ai fait en thèse c'était étudier un petit peu comment fonctionnent les groupes de travail, « Qu'est-ce qui fait que vous avez des groupes de travail qui aboutissent à un résultat intéressant, pertinent, innovant par rapport à une question qui a été posée au début ou pas du tout ? ».

L'étude partait d'un certain prérequis qui était que vous avez des choses qui existent qui décrivent ou tentent de décrire ce qui fait le succès ou l'échec d'un travail de groupe. Souvent, ce dont je me suis rendu compte c'est que c'était un travail, des descriptions ou c'était une formalisation en boîte noire. En fait, vous aviez des données d'entrée qui expliquaient le succès, ou pas, et vous avez des données de sorties, et au milieu vous avez ce qu'on appelle une boîte noire, c'est-à-dire quelque chose que qu'on ne comprend pas et qu'on ne va pas chercher à comprendre parce qu'on se dit que par le fait de connaître ce qui rentre et ce qui sort, c'est suffisant pour comprendre le phénomène de travail de groupe, et notamment d'innovation.

Il faut savoir c'est que ces critères sont des critères d'innovation qui sont retenus notamment par l'Europe pour attribuer des crédits ou pour noter les pays. Vous avez des pays qui sont plus ou moins innovants par ces critères et un des critères d'entrée, c'est la notion de *leadership*. Donc, *leadership*, ça veut dire quoi ? Ça veut dire qu'on considère comme étant pertinent de regarder quand les gens travaillent ensemble si on a une personne qui est en capacité de diriger le groupe. Donc là vous avez une hiérarchie puisque vous avez une personne qui est différente des autres et qui est capable de mener etc. C'est un des critères qui donne une bonne note à une dynamique de groupe.

Alors ce modèle de boîte noire, je l'ai perçu comme ça, je l'ai décrit comme ça, c'est-à-dire que je trouvais étonnant qu'on donne des notions d'entrée qui étaient le *leadership*, la connaissance, qui était l'apport, etc. Vous avez un certain nombre de choses et en sortie, vous aviez « qu'est-ce qui permet de mesurer le succès ? » : c'est le nombre de brevets, c'est le produit, mais jamais on allait regarder ce qui se passe au milieu. Et je me suis dit, « ta thèse c'est ça, c'est le fameux « noir » dont parlait Christophe ». C'est ce que personne n'était venu éclairer, ce qui se passait au milieu. C'est-à-dire comment on passe des données d'entrée aux données de sortie. Et finalement, cette

Créations Collectives : « Le design est-il activateur ou inhibiteur de dynamiques collectives ? Dissensus au cœur des projets de design, comment dépasser le compromis ? »

transformation, c'est ça qui était le cœur de ma thèse.

La hiérarchie est présente pour un certain nombre de façons de décrire une dynamique de groupe, en disant, « il faut une hiérarchie » parce qu'il « faut un *leadership* », « il faut des expertises », « il faut des rôles ». C'est une façon très cartésienne de distribuer les choses. Ce n'est pas forcément comme ça que j'ai été avec tous les terrains que j'ai pu étudier. Je suis allé dans plusieurs groupes de travail, j'ai fait quelques terrains où j'avais un rôle identifié comme observateur mais j'avais des terrains où je participais comme tout le monde, où j'enregistrais sans que les gens sachent que j'enregistrais.

Ce dont je me suis rendu compte, c'est que les groupes qui fonctionnaient le mieux étaient ceux où il n'y avait aucune hiérarchie, c'est-à-dire que vous pouviez avoir un animateur mais il était très peu présent et il savait s'effacer au moment où les gens travaillaient. Par contre, il y a d'autres critères qui n'étaient pas du tout nommés, dont un qui m'a paru le plus intéressant : c'est que les groupes de travail qui fonctionnent le mieux, c'est quand vous avez une dynamique de groupe qui est corrélée à une montée en compétences. Vous avez dans le déroulé de la réflexion du groupe plusieurs étapes qui ont été un petit peu imaginées à l'avance qui permettent à travers des questions assez simples et les réponses qui sont apportées par les personnes du groupe, de permettre à chacun de donner ses connaissances mais sans savoir qui donne une connaissance aux autres. Par exemple, j'ai fait un groupe de travail sur une websérie, qui était sur une notion compliquée, qui était de travailler le plan de communication d'une websérie sur la collapsologie.

C'est un sujet extrêmement simple. Les différentes questions qu'on avait au fur et à mesure pour un peu apporter des choses avaient trait à la fois à la communication, comment on peut communiquer, quels sont les moyens de communiquer, mais aussi comment on peut décrire la collapsologie et comment on peut amener certaines réponses. Vous aviez, pendant l'équivalent des trois quarts de la séance, une montée en compétences à travers ce que les gens apportaient, ce que les gens répondaient par rapport à des questions qui étaient posées et à la fin, la partie qui semble être la plus importante, là elle ne prenait pas beaucoup de place. Elle n'a pas besoin de prendre beaucoup de place puisque tout ce que vous avez fait avant, c'est d'apporter les bonnes connaissances aux gens et à la fin, il y a un travail de synthèse qui est fait par petits groupes et finalement, tous ces éléments sont la matière première donc cette partie-là n'existe pas dans les référentiels.

Dans cet aspect que j'ai pu étudier, ça n'existe pas et le *leadership*, la hiérarchie pour moi, elle n'a pas d'importance pour répondre à votre question, et alors elle peut être très inhibitrice parce que le problème c'est quand vous êtes entre

Créations Collectives : « Le design est-il activateur ou inhibiteur de dynamiques collectives ? Dissensus au cœur des projets de design, comment dépasser le compromis ? »

experts et quand les experts font valoir leur expertise quelquefois ça a valeur de loi. C'est-à-dire que vous ne pouvez pas revenir dessus et ça bloque considérablement la possibilité d'apporter des choses et de communiquer donc vous cassez la communication par un côté trop formel de la hiérarchie et des rôles de chacun.

Adèle SALAUN

Lionel Lavarec pour mieux comprendre votre exemple, est-ce que vous pourriez définir le thème de la collapsologie ?

Lionel LAVAREC

La collapsologie est un mode de pensée. Quand vous regardez l'avancement catastrophique qui peut arriver, lié aux activités humaines, vous pensez qu'on va vers une catastrophe. C'est pour ça que ça s'appelle collapsologie : vous allez vers le collapse. En étant convaincu de ça, ça vous oblige à trouver des solutions pour vivre avec. Vous ne pourrez pas l'arrêter donc il faut faire des choses pour vivre avec. Quand je dis que ce n'est pas un thème simple, c'est que ce n'est pas un thème où les gens vont aller forcément, parce que c'est catastrophiste, même si beaucoup de gens ont écrit et ont pris ce parti pris pour amener des solutions autres que de dire « on va trouver une solution à la catastrophe ».

Là, la posture c'est de dire « on va vers la catastrophe et on sait qu'elle aura lieu, donc comment on vit avec ». C'est un mode de réflexion, un mode de pensée qui permet de trouver d'autres types de solutions. C'est ce que moi j'en ressors d'un point de vue positif, mais ce ne sont pas des choses vers lesquelles les gens vont d'emblée parce que vous allez vers du négatif.

Lydie DOUMERG

C'est presque la même dynamique que le design de fiction finalement ? Parce que ça reste des suppositions de réfléchir au futur.

Lionel LAVAREC

Oui. Je connaissais très peu, à l'époque, le design de fiction mais grâce à Armand Behar qui a écrit dans le livre, je le connais un peu mieux mais effectivement c'est un mode de travail un peu nouveau pour les designers qui est de travailler sur de la narration, et avec cette narration, d'envisager des solutions ou des modes d'action qui sont plus proches du mode de travail des

Créations Collectives : « Le design est-il activateur ou inhibiteur de dynamiques collectives ? Dissensus au cœur des projets de design, comment dépasser le compromis ? »

designers. Mais effectivement, c'est assez nouveau comme mode d'approche et ça correspondait finalement à ce qu'on a vu pendant ce groupe de travail.

Élise RIGOT

J'avais juste envie de rebondir. J'étais très intéressée par vos deux retours Lionel et Manon et j'avais envie de rebondir sur quelque chose avec toi Manon, sur une réflexion que je me fais depuis un petit moment. Je me pose la question du moment où le design participatif devient une méthode, comme le *design fiction* devient une méthode, comme le *design thinking* devient une méthode « fermée », un petit peu comme une recette.

Étant donné qu'une méthode pourrait être un peu plus ouverte, mais ça dépend qui l'applique, j'ai la sensation que parfois, l'inclusion des personnes qui vont faire partie d'un processus. On dit « design participatif » donc : qui sont les parties prenantes ? C'est bon on a nommé les parties prenantes, on met le *shaker*, on agite tout ça, on a tout aligné, on est parfait, forcément ça va réussir.

Parfois c'est fait avec des personnes, sans vouloir les accuser, qui n'ont pas forcément de réflexivité sur les méthodes employées et sur ce qu'on est réellement en train de faire. Quand le design est soit pratiqué par des gens qui ne sont pas forcément accoutumés ou acculturés au design, soit quand il y a une espèce d'imposition hiérarchique de soit de l'inclusion, soit du design, soit de la créativité, qui vient de plus haut et que ce n'est pas une réelle volonté de l'ensemble du groupe, j'ai cette sensation que ça va créer une monstration, une performativité que nous avons fait ensemble où il y a eu de la collaboration, mais la réalité parfois est tout autre. Je ne sais pas si tu as envie de rebondir là-dessus, si toi aussi tu ressens au milieu d'elle que parfois, quand c'est des méthodologies toutes prêtes il y a quand même des biais après qui se produisent.

Manon MÉNARD

Oui, oui. Je partage ces interrogations. Je me suis posé la question dans la thèse à quel point la participation pouvait être une sorte d'alibi de l'inclusion. Il y a des outils en sciences sociales qui ont été proposés notamment par des sociologues mais pas que, pour mesurer le degré des participations, les échelles de participation en design. C'est là où parfois c'est peut-être aussi des tensions, des paradoxes qu'on peut avoir et peut-être aussi en recherche, pas qu'en design, de proposer, de faire des propositions, de présenter nos recherches tout en essayant de ne pas faire modèle parce qu'en design, dans ces pratiques-là de

Créations Collectives : « Le design est-il activateur ou inhibiteur de dynamiques collectives ? Dissensus au cœur des projets de design, comment dépasser le compromis ? »

design participatif, pour moi l'essentiel c'est de vraiment situer notre pratique dans un contexte localisé, d'explicitier tous les enjeux et les cadres structurels et les relations de pouvoirs présentes.

Je ne l'ai pas dit et j'aurais dû le dire dès le début pour qu'il n'y ait pas d'ambiguïté, mais je ne suis pas autiste, je ne suis pas non plus une personne handicapée. Dans la manière dont est structurée et organisée notre société, j'ai un « statut dominant » à l'égard des personnes avec qui j'ai travaillé sur ces questions de handicap. Ce n'était pas conscientisé de ma part au début, mais ça l'a été au fur et à mesure, notamment parce que par les écrits, les productions, qu'elles soient de l'ordre de milieu de la recherche ou non, de personnes handicapées militantes, chercheurs, chercheuses qui écrivent sur ces questions-là des relations de pouvoir et de la manière dont la diversité, l'inclusion sont des mots qu'on entend, qui sont à la mode, mais qu'il ne s'agit pas de le déclarer pour que ça le soit.

Je pense qu'au-delà de ça, l'intervention de Lionel m'y faisait penser, sur ces questions de « pourquoi on va chercher la participation ? ». Historiquement, si on situe le design participatif à sa naissance dans les pays scandinaves dans les années mille-neuf-cent-soixante-dix, on a cette volonté de démocratie dans le milieu ouvrier du travail, et de questionner ces processus démocratiques au sein des collaborations et j'ai envie de citer cet article, je ne sais pas si c'est possible de le mettre en lien parce que j'ai oublié le nom de l'auteur, il y a un article que j'ai lu récemment sur cette question de la participation en design mais hors contexte occidental et européen. C'est un designer-chercheur qui travaille, qui est lui-même issu des communautés maoris, donc en Nouvelle-Zélande. Il raconte comment, en travaillant avec des municipalités sur la question de prendre soin d'un fleuve local, qui ont intégrées au processus de décision du projet planificateur pour l'écologie, des personnes issues de la communauté de maoris et des décideurs politiques municipaux.

Ils étaient sur ce principe de design participatif construit dans un contexte européen occidental où chaque voix est à part égale, où il y a cette question d'égalité entre chaque voix. Il explique comment dans la communauté maori, cette valeur de démocratie n'a pas du tout cette même valeur, et que la voix des personnes plus âgées, qui ont une expérience vraiment située avec le problème qui est exposé, va avoir plus d'importance que des personnes extérieures. Il explique comment il y a eu une friction entre les personnes qu'on invite à participer au processus, qui elles connaissent par leur expérience, par leur étage de vie générationnelle le rapport à la rivière, plus que par des personnes extérieures. Je trouve ça intéressant de s'interroger sur ces questions de participation, d'un point de vue aussi de « qu'est-ce qu'on dit derrière le concept

Créations Collectives : « Le design est-il activateur ou inhibiteur de dynamiques collectives ? Dissensus au cœur des projets de design, comment dépasser le compromis ? »

de démocratie ? »

Lionel LAVAREC

Pour rebondir, dans le livre *Design et communication, créations collectives*, vous avez la seconde partie qui est plus spécifique sur la notion de collaboration et qui montre à travers plusieurs exemples, une description assez honnête des auteurs qui décrivent plusieurs moments où effectivement, suivre une méthode, même si c'est une méthode de design qui est auréolée de positivité, de créativité et de toute bonne chose, fait que on n'aboutit pas forcément à un résultat intéressant. On a l'exemple avec le cadre scientifique avec Élise et Christophe, on a un cadre de muséologie, on a un cadre qui est lié à un vrai projet qui est le projet du Médula. Suivre une méthode comme une recette peut poser problème si on n'a pas conscience vers quoi tend la méthode, en quoi elle est limitée et en quoi elle est limitative par rapport à ce qu'on aura à amener. Cela demande un certain recul qu'on n'a pas toujours quand on est pris de court ou quand on ne cherche pas non plus à connaître un petit peu les tenants et les aboutissants de cette fameuse méthode.

Alexandre TODESCHI

Pour finir, votre visite et votre rencontre nous ont permis de nous enrichir en tant que jeunes designers. Dans cette optique, on s'interroge sur les éléments clés qui caractérisent un collectif efficace et pour terminer cet entretien, on vous propose de nous donner quelques principes qu'on devrait retenir en vue de nos prochains projets pour les réussir au mieux.

Lionel LAVAREC

Je vais commencer. Alors, j'en ai parlé pendant le premier épisode : pensez plus communication qu'information. C'est-à-dire à partir du moment où vous pensez communication, vous pensez à l'autre, donc vous pensez à quelqu'un qui va recevoir ce que vous allez lui dire ou lui présenter et donc vous allez faire attention à ne pas uniquement transmettre quelque chose. C'est valable à la fois pour votre travail quand vous êtes étudiant, mais ça sera très valable quand vous serez dans le monde professionnel.

Manon MÉNARD

Les conseils c'est toujours un peu compliqué, mais peut-être des outils qui m'ont

Créations Collectives : « Le design est-il activateur ou inhibiteur de dynamiques collectives ? Dissensus au cœur des projets de design, comment dépasser le compromis ? »

aidé dans la thèse. Il y a notamment un outil analytique, mais aussi pour la conception. Je pense qu'il est assez intéressant. Il est proposé par le réseau Design Justice Network, qui propose de se poser des questions quand on est dans des processus participatifs : « à quel moment les personnes concernées sont intégrées au processus ? Pourquoi, quel sens on met derrière ? », « Qui bénéficie du projet ? », en termes de bénéficiaires large, pensez, d'un principe économique, « à qui va bénéficier les retombées économiques ? », ou même de la visibilité du projet, ça c'est important aussi quand on est designer de ne pas oublier ça, et la troisième qui est « qui est quand même lésée par notre projet ? ». Sinon, ce sont des choses que j'aimerais creuser par la suite de mon côté, pensez participation certes, mais aussi pensez aux termes de solidarité, comment on construit des pratiques solidaires en vue d'émancipations communes, je pense que ce sont des pistes.

Christophe VIEU

Je sais pas si ce sont des conseils très techniques puisque je ne suis pas designer, mais ce que je perçois dans l'époque qu'on traverse, dont Élise tout à l'heure a mentionné comme l'anthropocène, ce sont ces questions difficiles d'évolution climatique, un peu désastreuses, de conditions de vivabilité de notre planète qui se détériorent. On va être amené à réfléchir ensemble à travers des communautés diverses de chercheurs et de citoyens, à des sujets extrêmement complexes qui interviennent à plein d'échelles de grandeur, plein de cultures différentes, de sociétés humaines différentes et plein de disciplines scientifiques puisque la science va être à plein d'endroits convoquées pour dire ce qu'il faut faire et ce qu'il ne faut pas faire, quelle est la solution à trouver.

On a parlé d'interdisciplinarité et de toutes les difficultés qu'il y a à la mettre en œuvre. Là, on en est à encore plus grand que ça, on en est à mettre la société au cœur de tout ça. On est dans une forme d'essai de faire émerger des réflexions communes, avec des acteurs qui seront autour de la table qui viennent d'horizons très différents, qui n'ont pas la même légitimité, qui n'auront pas les mêmes intérêts dans les choses, etc. Je pense que des designers sont extrêmement utiles pour ce type de projet. Le conseil que je pourrais donner, c'est à ce moment-là, quand on est face à des sujets aussi complexes que ça, ce que j'ai vécu à travers l'expérience que j'ai menée avec Élise et que j'ai trouvé assez satisfaisant comme idée, c'est d'essayer de rendre les intentions de chacun autour de la table claires pour tout le monde, qu'il n'y ait pas de non-dits, qu'il y ait de la transparence et il y a des méthodes pour arriver à la faire émerger, que les intentions de chacun autour de la table soient extrêmement claires.

Créations Collectives : « Le design est-il activateur ou inhibiteur de dynamiques collectives ? Dissensus au cœur des projets de design, comment dépasser le compromis ? »

La deuxième chose qui est importante, c'est de se dire « est-ce qu'il y a des gens qui ne veulent pas quelque chose ? », qui est absolument impossible pour eux à imaginer. Pouvoir dire ce qu'on voudrait et ce qu'on ne veut absolument pas. À partir de là, je crois que le designer pourrait arriver à faire émerger une forme d'adhésion autour d'une valeur commune, c'est-à-dire d'essayer de se positionner par les méthodes qui lui sont proches, qui sont peut-être des combinaisons des différentes méthodes que vous avez apportées tout à l'heure, et des raffinements ou des adaptations permanentes de ces méthodes pour qu'à la fin, dans cet aréopage de gens très différents, qui ont des intentions, des disciplines différentes, des hiérarchies différentes, il arrive à ce qu'il y ait une valeur commune qui soit la valeur principale.

À partir de là, le projet peut se nourrir et se nouer, et tisser les liens entre les gens. Ce que j'ai vécu par rapport à d'autres projets qu'on a fait en recherche, c'est que quand il y a une designeuse, en l'occurrence c'était Élise qui est autour de la table, ça a engendré qu'on ne s'est pas tellement fritté sur les disciplines, sur les techniques, même sur les questions scientifiques qu'on avait. À la fin on a tissé des liens entre nous qui ont été très riches et très nourriciers autour d'une valeur commune qui était autour du corail, qu'on n'aura pas le temps d'explicitier ici mais qui était vraiment le point convergent de notre action.

Élise RIGOT

Le conseil que je donnerais qui est très, très large, je ne sais pas si ça a vraiment à voir sur la participation ou le collectif : c'est de faire. Faites les choses comme vous les sentez mais faites-les. N'ayez pas peur de passer le pas de ce « faire », parce que c'est en faisant que vous ajusterez, que vous referez et que vous déferez. Parfois, on peut être tête brûlée en tant qu'étudiant ou alors au contraire avoir un petit peu peur d'agir, mais je pense qu'il ne faut pas se poser de questions de légitimité, on en parlait, il ne faut pas avoir peur de se tromper mais au contraire proposez et faites parce que c'est à l'intérieur de ce processus de faire que vous découvrirez toute la richesse de vos projets et de ce que vous avez envie de faire par la suite.

Lydie DOUMERG

Tous ces échanges ont été extrêmement enrichissants et ce qui est vraiment très chouette, c'est qu'on peut appliquer tout ça à d'autres disciplines. C'est sûr que ce sera forcément utile à des auditeurs et auditrices qui ne sont pas forcément dans le milieu du design ou de la recherche, pour leurs projets professionnels et personnels. Un grand merci à vous tous et toutes.