



**HAL**  
open science

# Rendre le design aux citoyens : penser les stratégies d'inclusion du design collaboratif

Camille Forthoffer

► **To cite this version:**

Camille Forthoffer. Rendre le design aux citoyens : penser les stratégies d'inclusion du design collaboratif. Sciences de l'information et de la communication. Université Michel de Montaigne - Bordeaux III, 2023. Français. NNT : 2023BOR30017 . tel-04167763

**HAL Id: tel-04167763**

**<https://theses.hal.science/tel-04167763>**

Submitted on 21 Jul 2023

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

École Doctorale Montaigne Humanités

ED 480

Laboratoire MICA

UR4426

*Image, Design, Espace et Médiation : l'expérience du contemporain*

Axe IDEM

THÈSE DE DOCTORAT  
EN SCIENCES DE L'INFORMATION  
ET DE LA COMMUNICATION  
Mention « Design »

---

**RENDRE LE DESIGN AUX CITOYENS :  
PENSER LES STRATÉGIES D'INCLUSION  
DU DESIGN COLLABORATIF**

---

Thèse présentée et soutenue publiquement le 21 juin 2023 par Camille Forthoffer  
Sous la direction de Anne Beyaert-Geslin, PU, Université Bordeaux Montaigne  
et la co-direction de Annick Monseigne, MCF, Université Bordeaux Montaigne

Devant les membres du Jury :

Patrick Baudry, PU, Université Bordeaux Montaigne

Michela Deni, PU, Université de Nîmes

Patrizia Laudati, PU, Université Côte d'Azur

Audrey Moutat, MCF, Université de Limoges



École Doctorale Montaigne Humanités

ED 480

Laboratoire MICA

UR4426

*Image, Design, Espace et Médiation : l'expérience du contemporain*

Axe IDEM

THÈSE DE DOCTORAT  
EN SCIENCES DE L'INFORMATION  
ET DE LA COMMUNICATION  
Mention « Design »

---

**RENDRE LE DESIGN AUX CITOYENS :  
PENSER LES STRATÉGIES D'INCLUSION  
DU DESIGN COLLABORATIF**

---

Thèse présentée et soutenue publiquement le 21 juin 2023 par Camille Forthoffer  
Sous la direction de Anne Beyaert-Geslin, PU, Université Bordeaux Montaigne  
et la co-direction de Annick Monseigne, MCF, Université Bordeaux Montaigne

Devant les membres du Jury :

Patrick Baudry, PU, Université Bordeaux Montaigne

Michela Deni, PU, Université de Nîmes

Patrizia Laudati, PU, Université Côte d'Azur

Audrey Moutat, MCF, Université de Limoges





Cette thèse a été financée par la région Nouvelle Aquitaine dans le cadre du programme de recherche Fabcom « La fabrique des communs : vers un nous éditorial ? ».

Ledit programme est porté par la MSHA et dirigé par Annick Monseigne et Alain Bouldoires.



## SOMMAIRE

---

<b>REMERCIEMENTS</b>	<b>11</b>
<b>AVANT-PROPOS</b>	<b>15</b>
<b>INTRODUCTION</b>	<b>23</b>
<b>CHAPITRE 1. LA CITOYENNETÉ ET SES FORMES D'EXPRESSION : IMPLICATIONS POLITIQUES D'UN CADRE THÉORIQUE</b>	<b>33</b>
<hr/>	
<b>1.1 LA CITOYENNETÉ, UN PROJET DE SOCIÉTÉ</b>	<b>35</b>
1.1.1 Le citoyen : habitant de la cité et membre d'une entité collective	<b>39</b>
1.1.2 Du « je » citoyen au « nous » citoyen : à la recherche du compromis	<b>52</b>
1.1.3 Mettre en forme le « nous » : la démocratie représentative	<b>62</b>
<b>1.2 LA CITOYENNETÉ, UN MONDE DE SAVOIRS ET DE SENSIBILITÉS</b>	<b>71</b>
1.2.1 Les laissés pour compte de la représentation politique	<b>72</b>
1.2.2 Les éthiques du <i>care</i> comme morale démocratique	<b>85</b>
1.2.3 Le dissensus pour la création politique	<b>95</b>
<b>CHAPITRE 2. LES NOUVELLES PERSPECTIVES DU DESIGN ET DU POLITIQUE</b>	<b>111</b>
<hr/>	
<b>2.1 LE DESIGN EN PRISES AVEC LES VALEURS</b>	<b>113</b>
2.1.1 Derrière les formes du design, des idéologies	<b>114</b>
2.1.2 Quelles valeurs pour le design ?	<b>122</b>
2.1.3 Un design à l'écoute des différents savoirs	<b>129</b>
2.1.4 Le design et la co-construction de valeurs	<b>134</b>
<b>2.2 LE DESIGN POUR LA MÉDIATION POLITIQUE</b>	<b>143</b>
2.2.1 Penser le design dans le politique et dans son rapport aux institutions	<b>144</b>
2.2.2 Laisser faire l'usager-citoyen	<b>150</b>

2.2.3	Médier la relation entre les citoyens, les institutions et la Cité	<b>158</b>
<b>CHAPITRE 3.</b>		
<b>LE CO-DESIGN EN RECHERCHE-PROJET : L'ÉMANCIPATION DES CITOYENS PAR L'AMÉLIORATION DES PRATIQUES</b>		<b>165</b>
<hr/>		
3.1	ANALYSER LES PRATIQUES DE CO-DESIGN : UN CADRE MÉTHODOLOGIQUE	<b>167</b>
3.1.1	Une recherche-projet pour outiller l'expression de l'utilisateur-citoyen	<b>169</b>
3.1.2	Des théories de la communication aux formes communicationnelles du terrain	<b>177</b>
3.1.3	Le design collaboratif à l'épreuve d'une sémiotique des pratiques	<b>181</b>
3.1.4	Pour une approche anthropologique du co-design	<b>190</b>
3.2	CIRCONSCRIPTION DU CO-DESIGN : DES QUESTIONS DE PROJET AUX PRISES DE DÉCISION	<b>201</b>
3.2.1	Circonscrire les designs	<b>202</b>
3.2.2	Circonscrire le co-design en tant que pratique spécifique	<b>207</b>
3.2.3	Mutation du rôle du designer	<b>211</b>
3.2.4	Des intentions du co-design à leur mise en pratique	<b>221</b>
<b>CHAPITRE 4.</b>		
<b>COMMENT LE CO-DESIGN FAVORISE L'EXPRESSION INDIVIDUELLE</b>		<b>225</b>
<hr/>		
4.1	ANALYSE DE L'ACTIVITÉ DE CO-DESIGN	<b>227</b>
4.1.1	Le co-design et ses objets	<b>228</b>
4.1.2	Le co-design : une intégration descendante de la pratique du design	<b>236</b>
4.2	LE RÔLES DES OBJETS FACILITATEURS ET DES OBJETS INTERMÉDIAIRES : POUR L'ÉNONCIATION INDIVIDUELLE	<b>255</b>
4.2.1	Les objets de co-design, facilitateurs d'expressions individuelles	<b>256</b>
4.2.2	Les interfaces et les modalités	<b>262</b>

<b>CHAPITRE 5. COMMENT LE CO-DESIGN FAVORISE L'ÉMERGENCE D'UN ACTANT COLLECTIF</b>	<b>275</b>
<hr/>	
<b>5.1 METTRE EN COMMUN LES FORMES INDIVIDUELLES D'EXPRESSION</b>	<b>277</b>
5.1.1 Mise en place de règles collectives	<b>279</b>
5.1.2 Pluralisation des voix	<b>293</b>
<b>5.2 ANALYSE DU PROJET : VERS LA CONSTITUTION D'UN ACTANT COLLECTIF</b>	<b>307</b>
5.2.1 Les objets intermédiaires au cœur du débat et du projet	<b>308</b>
5.2.2 La stratégie du design collaboratif : entre <i>faire du design</i> et <i>faire ensemble</i>	<b>319</b>
5.2.3 Les régimes d'interaction du co-design	<b>337</b>
<b>CHAPITRE 6. LE DESIGN COLLABORATIF POUR RECRÉER DU LIEN</b>	<b>355</b>
<hr/>	
<b>6.1 LE MÉTADÉSIGN ET SES STRATÉGIES D'INCLUSION</b>	<b>357</b>
6.1.1 Ethiques du <i>care</i> et co-design	<b>358</b>
6.1.2 De l'exclusion à la participation : enjeux éthiques du co-design	<b>371</b>
6.1.3 Le métadesign, lieu des stratégies d'inclusion	<b>377</b>
<b>6.2 AU-DELÀ DE LA PARTICIPATION, UN CHANGEMENT DE PARADIGME RELATIONNEL</b>	<b>395</b>
6.2.1 Comment mériter la confiance des citoyens ?	<b>396</b>
6.2.2 Réinventer la relation des institutions à leurs citoyens	<b>412</b>
<b>CONCLUSION</b>	<b>435</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE</b>	<b>445</b>
<b>SITOGRAPHIE</b>	<b>473</b>
<b>ANNEXES</b>	<b>477</b>
<b>TABLE DES FIGURES</b>	<b>507</b>
<b>TABLE DES MATIÈRES</b>	<b>511</b>



## REMERCIEMENTS

Il ne fait aucun doute que cette recherche n'aurait jamais abouti sans ma directrice et ma co-directrice de thèse. Bien que les conventions impliquent de remercier ses directeurs ou directrices, c'est avec beaucoup de sincérité et d'émotion que je souhaite leur témoigner.

Je remercie Anne Beyaert-Geslin pour son accompagnement indéfectible, ses conseils pertinents et sa bienveillance inégalable. J'ai pu, grâce à elle, découvrir la passion de la sémiotique, me prendre au jeu d'observer la vie à travers ce prisme et poser un regard neuf sur ce qui m'entoure. Sous son encadrement, j'ai eu la chance de découvrir une recherche menée humainement, dans le respect des spécificités du chercheur et de la chercheuse... Il va sans dire que ma plume s'est également affûtée grâce à ses conseils.

Je remercie Annick Monseigne, sans qui je n'aurais jamais découvert les joies de la recherche. En m'offrant l'opportunité de poursuivre mes réflexions sur le design dans un programme de recherche, elle m'a transmis le goût du terrain et fait découvrir la recherche-action avec l'enthousiasme qui la caractérise. Elle m'a aussi permis de m'épanouir dans le monde de l'enseignement et de la recherche en me guidant pas à pas, et ce depuis mon master.

Moins sur le devant de la scène et pourtant présent, Alain Boulidoires m'a également aidée durant mon doctorat. Je le remercie pour sa gentillesse, ses conseils et ses encouragements lorsque le terrain de recherche semblait m'échapper et me résister.

Mes remerciements vont également à la Région Nouvelle Aquitaine pour le financement dont j'ai pu bénéficier au cours de ma thèse et qui a permis de mener cette recherche de manière apaisée.

Je remercie l'Ecole doctorale Bordeaux Montaigne pour son cadre d'apprentissage ; je tiens à remercier tout particulièrement Lorraine Martin qui a toujours fait preuve d'écoute et de disponibilité à mon égard. Le travail qu'elle fait auprès des doctorantes et doctorants de l'Université Bordeaux Montaigne est essentiel pour construire un espace d'accueil compréhensif.



Pour avoir accepté de lire ce travail et pour m'avoir offert la possibilité de discuter avec eux de ma recherche, je remercie les membres du jury : Patrick Baudry, Michela Deni, Patrizia Laudati et Audrey Moutat.

Ma recherche n'aurait jamais pu être ce qu'elle est sans le travail réalisé à Cenon. Pour cela, je tiens à remercier celles et ceux qui ont facilité l'expérimentation, m'ont ouvert des portes et m'ont accueillie dans leur quotidien.

Je remercie Marie-Hélène Filleau pour m'avoir offert l'opportunité de travailler sur un territoire aussi stimulant que celle de la commune de Cenon ; nos échanges ont toujours été source d'enrichissement et d'intérêt. Merci également à Moussa Diop qui a pu me consacrer une partie de son temps en dépit de sa charge de travail.

Merci également au Centre Social et Culturel La Colline et à ses animateurs qui m'ont fait confiance et m'ont accueillie lors de leurs activités. Merci aux animateurs de la Maison du projet, Benoît Guillet et Hugo Caccia pour leur accueil chaleureux, leur disponibilité et leur attention aux autres.

Enfin, merci aux habitantes et habitants de Cenon qui se sont joints au projet. Si par souci d'anonymat je ne peux les citer, j'ai aimé partager cette expérience humaine et enrichissante à leurs côtés. Nous avons partagé des moments de vie précieux que je n'oublierai pas.

Les remerciements qui suivent s'adressent à mes proches, amis ou famille qui m'ont soutenue dans mon parcours.

A mes parents, merci d'avoir toujours préféré mon épanouissement personnel et intellectuel aux voies toutes tracées que d'autres m'ont parfois suggérées. Merci également de m'avoir appris à porter un regard critique sur le monde, à m'en émerveiller mais également à le remettre en question. Merci, enfin, d'avoir toujours cru en moi et d'avoir accepté que je suive mon chemin même s'il s'éloignait souvent du vôtre.

A Vincent, mon compagnon de vie, qui a su réveiller mon intérêt pour les enjeux politiques et m'a aidée à me trouver moi-même. Merci pour ton soutien et tes gentils mots lorsque j'ai pu perdre confiance en mes capacités. Merci de m'avoir écoutée dans mes

diatribes incessantes, d'avoir apaisé mes moments d'anxiété et d'avoir toujours fait preuve de gentillesse lorsque j'exagérais un peu...

A Léo, mon meilleur ami, merci d'avoir été présent malgré la distance. Nos débats animés ont été des moments précieux et essentiels à mon évolution en tant que jeune chercheuse.

A Tom Silly, collègue et ami, merci d'avoir permis des réflexions approfondies sur le statut du design et ses perspectives sociales et émancipatrices.

A Gaëlle, compagne de thèse puis amie, merci pour ces belles discussions à propos des perspectives de la sémiotique et les limites de son application. Merci également d'avoir brisé quelques tabous, à propos des dynamiques de l'université ainsi que sur la précarité psychologique des jeunes chercheurs.

A ma sœur, Manon, et à mes ami.e.s Barbara, Camille, Cécile, Charlène, Eva, Océane, Thomas et Charles, qui ont été des moments de respiration dans ce travail de longue haleine. Merci de m'avoir toujours acceptée pour moi-même et d'avoir essuyé mes nombreuses indisponibilités durant ces dernières années. Merci également d'avoir toujours cherché à comprendre mon travail, même lorsqu'il n'était limpide ni pour vous ni pour moi.

Merci à toutes ces personnes qui ont, chacune à leur façon, contribué à faire émerger cette recherche. Bien qu'une thèse se rédige en solitaire, elle existe uniquement grâce aux personnes qui ont nourri son auteur, l'ont stimulé, soutenu et parfois contredit.



## AVANT-PROPOS

Cet avant-propos a pour vocation d'éclaircir notre position en tant que jeune chercheuse. Nous souhaitons expliciter les difficultés que nous avons rencontrées, les doutes qui nous ont parcourue et les joies que nous avons pu avoir ; en bref, nous souhaitons poser le décor de cette thèse et donner de nouvelles clés de lectures à celui ou celle qui lira notre travail. Débuter notre thèse par une mise à distance du travail de recherche ne relève pas de notre seule initiative ; nous avons été influencée par la thèse d'Emna Kamoun dans laquelle elle déconstruit sa posture de chercheuse dans un avant-propos<sup>1</sup>. Cela lui permet notamment de montrer la manière dont elle s'est saisie de son terrain de recherche<sup>2</sup>. Narrer la recherche est une posture de chercheur qui s'inscrit dans une perspective plus large d'une recherche ouverte, d'une description sans fard des mécanismes inhérents à la recherche. Une thèse (et la recherche de manière générale) n'est pas seulement un travail de recherche sur un objet, mais également un travail du chercheur sur lui-même. Savoir déterminer ce qui est à soi ou aux autres, ce qui relève du fait ou de l'opinion - sans forcément rejeter cette dernière, ce que l'on crée, ce que l'on produit, ce que l'on amplifie, ce que l'on fait dévier, sont autant d'évaluations que le chercheur doit être en mesure de poser. Grâce à cette posture foncièrement réflexive, le chercheur peut alors questionner ses motivations, comprendre les choix opérés et tenter, autant que faire se peut, de conduire une recherche à la fois humaine et objective.

Tout au long de notre recherche, nous avons souhaité prendre de la distance par rapport à ce que nous faisons. Toutefois, à trop solliciter la réflexivité, le risque encouru est que le chercheur se perde lui-même au cours de la recherche : c'est ce que nous avons éprouvé à plusieurs reprises. En tant que designer de formation récemment entrée

.....

- 1 KAMOUN, Emna, *La Design Week : de l'évènement à la reconfiguration du quotidien, Approche sémiotique*, Thèse de doctorat, Université Bordeaux Montaigne, 2019.
- 2 Nous ne souhaitons pas le faire pas simple mimétisme, mais parce que nous estimons que cette pratique devrait faire l'objet d'un questionnement au sein de la communauté de chercheurs. Comprendre d'où l'on vient, les difficultés que l'on a rencontrées en tant que chercheur et donc expliquer un cheminement de pensée sont autant de manière de retranscrire l'authenticité de la recherche en train de se faire.

dans le monde de la recherche et peu familière des Sciences de l'Information et de la Communication, nous avons souvent remis en question notre identité. Nous avons dû naviguer entre le design et la recherche, entre le programme de recherche Fabcom dans lequel nous travaillions et notre thèse, entre la sémiotique et les sciences de l'information et de la communication... Nous avons parfois eu l'impression de mélanger nos différentes casquettes, de ne plus tout à fait savoir ce que nous cherchions.

Notre motivation initiale à faire de la recherche partait d'une volonté : celle de faire avancer le milieu du design et de perfectionner ses pratiques. Nous souhaitions que le design ne soit pas uniquement exploité à des fins utilitaires<sup>3</sup>, mais bien en vue d'une amélioration de la vie de chacun. Quelques questions étaient à l'initiative de notre recherche : en quelles mesures la posture du designer peut-elle influencer le projet ? Comment faire en sorte que le point de vue du designer ne domine pas celui des autres ? Comment, au même titre qu'un chercheur, le designer peut-il épouser une forme d'honnêteté vis-à-vis de ses propres préconceptions ? Enfin, peut-il faire évoluer sa pratique pour atteindre un tel but ? Nous souhaitions donc partir à la « recherche du savoir caché dans l'agir professionnel »<sup>4</sup>. Il nous paraissait évident que la pratique du design s'acquiert et se partage, mais nous nous demandions tout de même *comment* éviter de pratiquer un design paternaliste. Ce que nous souhaitions, c'était comprendre comment rendre celui-ci émancipateur. Ainsi, le *design collaboratif* - ou *co-design* - nous est apparu comme une piste qui allait de soi. Nous avions déjà une forme d'expertise sur cette pratique, acquise au cours de différents projets. Combinée à une appétence pour les méthodologies du « co », notre expertise a muté en une volonté exacerbée de reproduire de telles expériences dans le cadre de notre recherche. Plus encore, nous voulions initier une réflexion sur la place du co-design dans le débat démocratique.

Notre recherche était guidée par une seconde nécessité : créer un pont avec les besoins du programme Fabcom. Le titre de ce dernier, « La fabrique des communs », semblait s'accorder avec la perception que nous avions du co-design. Que pouvait être le

.....

3 La notion d'utilité soulève d'ailleurs une interrogation : pour qui ou pour quoi est-ce utile ?

4 selon le titre de l'ouvrage de SCHÖN, Donald A., *The Reflective Practitioner*, Basic Books, 1983.

design collaboratif, si ce n'est une mise en commun des savoirs et des vécus individuels ? Le programme s'attachait particulièrement à la (re)conception du magazine municipal et nous souhaitions y contribuer en tant que praticienne du design par une expérimentation. Nous souhaitions réfléchir par le *faire* et renouveler les productions de magazines municipaux par le design collaboratif.

Si l'observation des pratiques du « co » en design nous plaisait particulièrement, nous ne savions pas comment nous insérer convenablement en Sciences de l'Information et de la Communication. De plus, nous avons quelques difficultés à distinguer les *pratiques* communicationnelles – incarnées dans la conduite du co-design – et les *objets* communicationnels – incarnés par les magazines municipaux. La porosité entre la pratique collective et ses effets a fini de brouiller le chemin que nous pensions avoir tracé. Devions-nous repenser le magazine municipal ou les manières de le produire ? Notre analyse portait-elle sur un renouveau communicationnel ou sur un renouvellement des pratiques du design ? L'objet de notre recherche était-il le magazine municipal ou le co-design ?

Un tel inconfort résultait probablement du parcours qui nous a menée jusqu'au doctorat. Issue d'études professionnalisantes en design, notre rencontre avec le milieu de la recherche s'est faite sur le tard, au cours d'un Master en design que nous avons intégré en deuxième année. C'est donc par la pratique que nous avons rencontré le design. Les théories traversant cette démarche nous sont apparues bien après, levant le voile sur ce que nous faisons, comment nous le faisons et pourquoi nous le faisons. En nous lançant dans un doctorat, il nous fallait lutter contre nos *habitus* de designer pour endosser notre rôle de chercheuse, il nous fallait passer de la pratique à la théorie. La rigueur imposée par la recherche a parfois mis à mal le regard que nous posions sur notre profession. Nous ne savions plus tout à fait ce qu'était le design collaboratif (l'objet central de notre recherche), nous nous demandions s'il ne s'agissait pas d'un vernis social, d'un simulacre participatif dont la méthodologie *a priori* rigoureuse maquillait l'inefficacité réelle. Dans la majorité des cas, la recherche nous poussait à regarder au-delà de notre pratique, à regarder en face ce qui déplaisait à la designer que nous étions... Nous amenant à douter de nos connaissances et même de notre légitimité à parler du design. Nos lectures dans le champ des Sciences de l'Information et de la Communication ont confirmé notre intérêt pour

la discipline. De nombreuses accointances existent entre le design et la communication : le premier pouvant en effet s'apparenter à un acte communicationnel. Cependant, nous avons cru pendant un temps que nous devons choisir entre être chercheuse en SIC ou chercheuse en design. Parfois, nous pensions même devoir renoncer à notre identité de designer au profit de notre identité de jeune chercheuse.

Quelques lectures ont été salvatrices. Tout d'abord, les écrits de chercheurs en design nous ayant précédée ont permis de distinguer les *questions de recherche* et les *questions de projet*. La rencontre de la « recherche-projet » nous a permis de distinguer la pratique de son analyse. En effet, le design ne répondait pas à davantage de questions que celles qu'il adressait au réel<sup>5</sup>. Notre recherche quant à elle n'aurait pu exister sans être confrontée à quelques cas pratiques. Un premier seuil était franchi : nous savions enfin distinguer notre objet de recherche et l'objet de notre projet, le premier étant le co-design et le second le magazine municipal – le schéma suivant détaille notre changement de perspective.

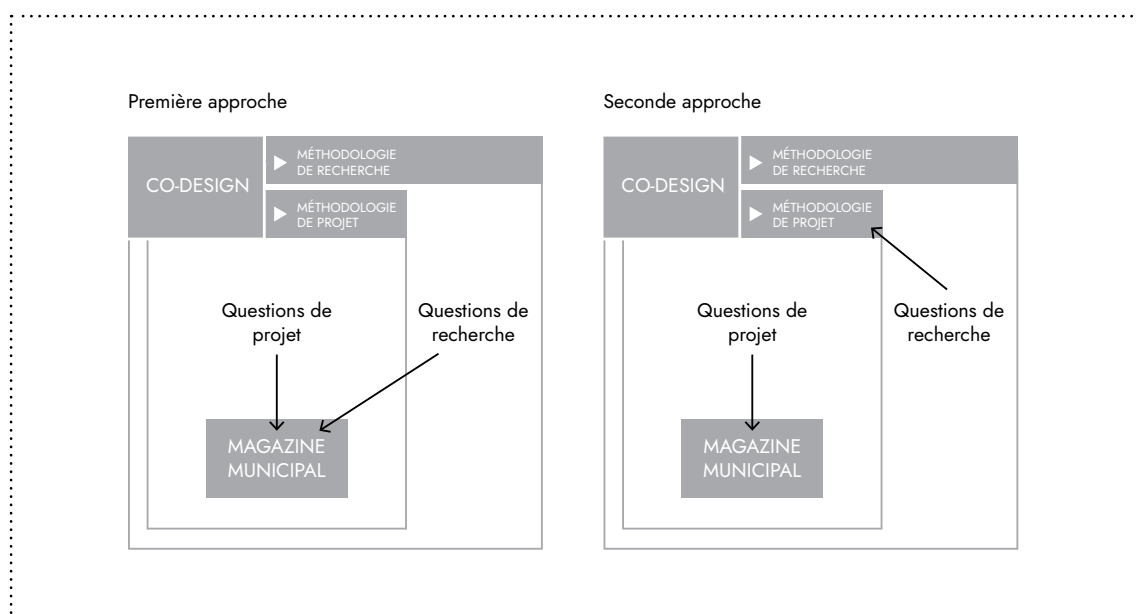


Figure 1. Schéma représentant notre changement d'approche

5 Cette expression a été employée par Pascal Nicolas-Le Strat pour décrire les mécanismes de l'expérimentation. Il l'a proposée au cours de la journée d'étude « Les communs de l'innovation sociale » organisée par le programme de recherche Fabcom, le 17 mai 2019 à la Maison des Sciences de l'Homme d'Aquitaine.

Nous pouvons y observer cette évolution : initialement, nos questions de recherche se rapportaient au magazine municipal. Nous pensions en effet proposer un nouvel espace d'échange entre les élus et administrés, qui se déploierait autour d'un magazine municipal de type participatif... Nos questions de recherche n'étaient alors pas vraiment tournées vers le *design* mais son dénouement. Découvrir la recherche-projet nous a finalement permis de faire le jour sur cet enchevêtrement de questions et d'objets, tournant notre regard de chercheuse vers la pratique du design plutôt que ses productions. Nous pouvons préciser la distinction que nous avons finalement établie : d'une part, les questions du projet portent sur le magazine municipal (Comment rendre leur voix aux usagers-citoyens ? Comment faire évoluer le magazine municipal dans cette perspective ?), d'autre part, les questions de notre recherche portent sur les pratiques du co-design – qui participent à la méthodologie du projet et celle de la recherche (Comment le design peut-il avoir une portée démocratique ? Comment peut-il permettre l'inclusion des usagers-citoyens dans la démocratie locale ?).

Une fois familiarisée avec cette méthodologie, nous avons également découvert la sémiotique, ce qui a permis de conforter notre direction... en dépit de quelques difficultés. Si nous avions lu Yuri Lotman plus tôt – et que nous étions alors outillée épistémologiquement pour le comprendre – nous aurions probablement compris ce qui se jouait quand nous nous sommes confrontée à la sémiotique. La théorie (mais également ses méthodes d'analyse) étaient parées d'un vocabulaire si dense et abscons que nous étions confrontée à une situation bien décrite par Lotman : la sémiotique était en dehors de notre sémiosphère<sup>6</sup>. Il nous fallait rencontrer d'abord, de nombreux « mots étrangers » et les assimiler, nous en saisir, les réévaluer. Notre traduction initiale était souvent hasardeuse, ce qui ne facilitait en rien le travail et nous faisait craindre le contresens. Nous craignons, d'une certaine manière, de malmener cette langue que nous venions de découvrir. Nous n'avons probablement pas fait les choses dans l'ordre en débutant par les *Pratiques sémiotiques* de

.....

6 LOTMAN, Yuri (Jurij), *La Sémiosphère*, traduit par Anka Ledenko, Pulim, coll. Nouveaux actes sémiotiques, Limoges, 1999



Fontanille<sup>7</sup>. Avec peine, nous cherchions mot à mot des définitions, les relisant parfois une dizaine de fois pour nous les rendre familiers. Rétrospectivement, un ouvrage a été le plus éclairant car il a permis de nous donner accès non à la vulgate sémiotique, mais à sa théorie et sa pratique (en tant qu'observation analytique des choses) : il s'agissait de *Précis de sémiotique générale* de Jean-Marie Klinkenberg<sup>8</sup>, que nous conseillons ardemment à quiconque souhaiterait plonger dans le bain sémiotique. Au fur et à mesure du temps, notre compréhension de la sphère « sémiotique » se peaufinait et nous apprenions à regarder à travers les yeux du sémioticien : notre langage s'étoffait, les mots étrangers devenaient les nôtres.

Grâce à la sémiotique, nous nous sommes aperçue que le designer créait sans-cesse du sens, que ce soit à travers des images utiles à la conduite du projet ou par le biais de la production finale d'un artefact. La sémiotique des pratiques questionnait le sens des actions menées par le design et les *interactions risquées* de Landowski<sup>9</sup> combinées à une approche anthropologique nous ont révélé que les espaces de discussion générés par le design étaient également signifiants pour eux-mêmes.

Alors que notre problématique s'affinait, nous devions constamment jongler : entre notre casquette de designer et celle de chercheuse, entre la production d'un magazine porté par les habitants et l'analyse des mécanismes de cette production, entre la volonté de faire et celle d'y réfléchir. Parfois, la sensation de « tricher » ou de ne pas faire du « vrai » design pouvait nous gagner. Avec l'apport de la recherche, le design n'était-il pas faussé car poussé à son paroxysme ? Avions-nous toujours affaire à du design lorsque nous améliorions nos pratiques grâce à la recherche elle-même ? Si cela pouvait au début s'apparenter à une lutte intérieure, il s'est avéré au final que cette double casquette était une opportunité.

En effet, nous mettions à profit ce que nous avons acquis par notre formation professionnelle. Le design habillait notre recherche de croquis, de schématisations, et

.....

7 FONTANILLE, Jacques *Pratiques sémiotiques*. Presses Universitaires de France, Coll. Formes sémiotiques, 2008.

8 KLINKEBERG, Jean-Marie. *Précis de sémiotique générale*. Seuil, Points essais, 2000.

9 LANDOWSKI, Eric, *Les interactions risquées*, Actes Sémiotiques, 101-103, 2005, 103p.

nous offrait la capacité de mettre en images ce que les mots ne savaient pas dire. Loin de se cantonner aux formes de représentations, notre expérience du design nous permettait également de poser quelques hypothèses avec aisance et de porter un regard aiguisé sur notre terrain.

La recherche, quant à elle, promettait au design une remise en question constante. Elle en repoussait les limites en investiguant les dimensions morales, politiques et sémiotiques du projet mené. Elle nous confrontait également à l'inévitable « indéfinition du design » et nous incitait, étant donnée l'impossibilité de schématiser l'ensemble d'une pratique très variable d'un projet à l'autre, à dessiner les contours d'une pratique idéale dans un certain contexte donné. Au fur et à mesure que notre recherche avançait, nous acceptions d'être à la fois designer et chercheuse, à la fois investie dans la pratique et *en dehors* de celle-ci. C'est ainsi qu'à partir d'une relation parfois contrainte et subie, est né le mariage heureux entre un projet de co-design et une analyse de son déploiement.



## INTRODUCTION

En 2016, des manifestants du mouvement Nuit Debout appelaient à une « Réelle démocratie maintenant »<sup>10</sup> et se réunissaient pour discuter collectivement de la Loi Travail qui était alors étudiée à l'Assemblée Nationale. Quelques années plus tard, en 2019, c'était au tour des Gilets Jaunes d'occuper l'espace public et les ronds-points en revendiquant le Référendum d'Initiative Citoyenne. « Ric, ric, ric, hurra ! »<sup>11</sup> lisait-on sur une pancarte, « Démocratie directe, pouvoir au peuple »<sup>12</sup> pouvait-on voir sur une autre. En 2023, l'écrêteau d'une manifestante reprenait même à ses frais un sketch de Coluche : « La dictature c'est ferme ta gueule, la démocratie c'est cause toujours »<sup>13</sup>, répondant ainsi au projet de loi de réforme des retraites. Si la rue est toujours le lieu d'expressions diverses, les écrits que nous avons relevés mettent en scène une crainte qui, elle, semble partagée par les citoyens : qu'ils soient dépossédés de leur pouvoir politique, de leur droit au débat. La démocratie serait-elle en péril ? 63% de personnes interrogées dans le cadre d'une étude CEVIPOF semblent s'accorder sur le fait que « la démocratie ne fonctionne pas bien »<sup>14</sup>.

Bien que cette époque dévoile, chez les Français, un ensemble d'incertitudes assez hétérogènes (souci écologique, angoisse de l'anthropocène, appréhension du capitalisme, méfiance envers les Etats et leurs institutions, critique des lobbies, des médias ou des

.....

10 Pris en photo en avril 2016 par Charles Napoux Place de la République, disponible en suivant le lien : <https://mcetv.ouest-france.fr/mon-mag-politique-societe/nuit-debout-mouvement-place-de-la-republique-paris-0404/>

11 Pris en photo en mars 2019 par Laure Boyer et Hans Lucas en haut de Montmartre disponible en suivant le lien : [https://www.francetvinfo.fr/economie/transports/gilets-jaunes/y-aura-t-il-une-liste-gilets-jaunes-pour-les-elections-europeennes\\_3414741.html](https://www.francetvinfo.fr/economie/transports/gilets-jaunes/y-aura-t-il-une-liste-gilets-jaunes-pour-les-elections-europeennes_3414741.html)

12 Pris en photo en février 2019 par Frédéric Poter à Tours, disponible en suivant le lien : [https://www.lemonde.fr/societe/article/2019/02/02/a-tours-une-guerre-des-nerfs-entre-gilets-jaunes-et-forces-de-l-ordre\\_5418421\\_3224.html](https://www.lemonde.fr/societe/article/2019/02/02/a-tours-une-guerre-des-nerfs-entre-gilets-jaunes-et-forces-de-l-ordre_5418421_3224.html)

13 Pris en photo en février 2023 par Rémy Perrin à Saint Etienne, disponible en suivant le lien : <https://www.leprogres.fr/social/2023/02/16/reforme-des-retraites-sauce-a-andouilles-ou-la-farce-c-est-vous-les-pancartes-du-cortège-stéphanois>

14 SCIENCES PO CEVIPOF, *Le baromètre de la confiance politique*, janvier 2019, consulté en juin 2019 [https://www.sciencespo.fr/cevipof/sites/sciencespo.fr.cevipof/files/CEVIPOF\\_confiance\\_10ans\\_CHEURFA\\_CHANVRIL\\_2019.pdf](https://www.sciencespo.fr/cevipof/sites/sciencespo.fr.cevipof/files/CEVIPOF_confiance_10ans_CHEURFA_CHANVRIL_2019.pdf)

« élites politiques »...), elle est aussi vectrice de prises de paroles citoyennes qui, loin d'être ponctuelles, sont nombreuses. Ces prises de paroles sont faites de manifestations, bien entendu. Elles donnent également lieu à des occupations de places publiques (Occupy Wall Street ou Nuit Debout). Elles correspondent tout autant à des formes d'insurrection (ZAD, désobéissance civile..) que de (re)création (coopératives, associations...). Ces luttes sont diversifiées (protection environnementale, égalité des genres, lutte contre la précarité...) mais convergent toutefois. Elles luttent pour relancer l'utopie démocratique, redonner sa voix au citoyen, l'aider à faire entendre ses idées et lui rendre son droit de décision qui serait aujourd'hui approprié par une minorité.

Actuellement, de nombreuses expérimentations sont mises en œuvre pour fluidifier les échanges entre « élus » et « administrés ». Les démarches à caractère participatif (qu'il s'agisse de budgets à voter, de chantiers à déployer sur une commune ou de simples consultations) se multiplient, des lois sont promulguées pour donner davantage de pouvoir aux institutions locales (en témoignent la loi de « démocratie de proximité » de février 2002 ou la loi « Engagement et proximité » de 2019). Des Conventions Citoyennes sont même initiées au niveau national sous le mandat d'Emmanuel Macron<sup>15</sup>. Bien que ces propositions soient imparfaites et que leur discours « souffre d'ambiguïté »<sup>16</sup>, elles amènent l'individu à réendosser son rôle de citoyen par le dialogue, l'invitent à décider des évolutions du territoire dans lequel il vit. Au sein des communes, l'activité politique des citoyens non-élus est rendue possible par diverses pratiques : débats de quartiers, création d'associations, manifestations dans les rues... Par ailleurs, le développement des dispositifs de participation au niveau local est, selon une étude Cap'com, fortement attendu (86% des répondants). En effet, les citoyens non-élus ont davantage confiance en leurs élus municipaux qu'envers ceux des institutions régionales ou nationales<sup>17</sup>. Ces évolutions nous incitent, en tant que chercheuse (et en tant que designer), à nous interroger sur la place

.....

15 Nous pouvons citer la Convention Citoyenne pour le Climat en 2019 ou celle sur la fin de vie en 2022-2023.

16 MONSEIGNE, Annick, « Participation, communication : un bain sémantique partagé », *Communication & Organisation*, n° 35, 2009.

17 SCIENCES PO CEVIPOF, *Op.Cit.*

que peuvent occuper ces nouvelles formes démocratiques. Comment améliorer les débats sur une commune ? Comment aider les habitants à se (ré)approprier leur citoyenneté ? Comment intensifier les échanges entre les institutions publiques et les citoyens ?

Notre recherche s'inscrit dans un questionnement général concernant la place du citoyen dans le débat démocratique local. Cette thèse se fait de manière située, à l'échelle de la ville qui, pour le géographe Erik Swyngedouw, « offre une échelle privilégiée pour disséquer le corps social, pour fouiller dans les entrailles de nos fantasmes, désirs et peurs les plus intimes. »<sup>18</sup> Cette échelle nous permet de considérer la place que peut occuper le citoyen dans une ville qui n'est pas seulement consommable mais surtout politisée, dans laquelle le dissensus a sa place, permettant un dialogue entre les institutions et les individus.

Nous souhaitons analyser les perspectives du renouvellement démocratique en observant des pratiques issues du design, de plus en plus plébiscitées au sein des politiques publiques. Il s'agit du *co-design*<sup>19</sup> (ou *design collaboratif*) qui a à cœur de redonner leur voix aux citoyens, les intégrant à la construction de nouveaux services et les mobilisant davantage dans les prises de décisions politiques. Que ces pratiques se nomment « design des politiques publiques » comme le prône la 27<sup>ème</sup> région<sup>20</sup> ou qu'elles se revendiquent d'un « design social » ; celles-ci reposent sur une logique de co-construction des savoirs et des solutions. Pour ce faire, elles s'inscrivent dans une action locale où chaque individu est invité à prendre part à la reconfiguration de son environnement. Ces pratiques s'intéressent, effectivement, aux formes que prendront les services de demain, mais elles s'intéressent

.....

18 SWYNGEDOUW, Erik, « Le design de la ville postpolitique et de la cité insurgée », *Civic City. Notes pour le design d'une ville sociale* (FEZER, Jesko, et GÖRLICH Matthias dirs.), Paris : Éditions B42, 2017, p.211.

19 Nous pouvons préciser dès à présent les différents moyens employés pour souligner, évoquer ou désigner un concept. Dès lors qu'un terme sera en italique, il fera référence à une notion qui sera précisée ultérieurement mais que nous devons temporairement désigner afin de la situer. Bien entendu, l'italique fera également référence aux termes latins. Aussi, il soulignera çà-et-là l'importance d'un terme dans une phrase. Pour nous référer à une parole retranscrite, nous utiliserons des guillemets ; ils soulignerons aussi la distance que nous aurons vis-à-vis de l'emploi des termes ainsi indexés.

20 La 27<sup>ème</sup> Région est une association qui travaille sur les questions du design appliqué aux politiques publiques.

particulièrement aux processus de décision. Le design collaboratif est, pour ainsi dire, un design tenant le pari du dialogue horizontal et construisant les projets à travers la discussion. Une logique est à l'œuvre dans ces pratiques : valoriser toutes les prises de paroles en réunissant autour d'une même table différentes formes de savoir (institutions, société civile, experts etc.).

Comme le soulignent certains auteurs<sup>21</sup>, l'impact du design appliqué aux politiques publiques est à envisager sur le long terme : le design aurait alors un pouvoir réformateur des institutions politiques et publiques. Dans un tel contexte, le design peut devenir « une véritable ingénierie de la réinvention des liens entre l'Etat et le citoyen »<sup>22</sup>. C'est pourquoi l'objectif affiché de notre recherche est de comprendre dans quelle mesure le co-design est pertinent dans un contexte d'expression démocratique. Plus humblement, nous souhaitons contribuer à l'amélioration de ces pratiques dans une perspective d'inclusion et d'émancipation des individus.

Trois hypothèses guident notre recherche : Une première hypothèse est d'envisager le co-design en tant que pratique spécifique du design permettant des formes d'expression variées et facilitant la prise de paroles des usagers-citoyens. Il s'agit de faciliter l'expression du « je » :

- Par les outils et méthodes qu'il déploie, le co-design facilite les prises de paroles par la mise en place d'un dispositif d'expression. Ce dispositif relève à la fois d'une intégration descendante de la pratique du design et d'une production d'objets médiateurs
- Le co-design doit multiplier les formes d'énonciation et de *faire* pour s'adapter au mieux aux réalités du terrain et aux formes de vies des usagers-citoyens

.....

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

22 ALAUZEN, Marie et MALIVEL, Coline, « Le design est-il en passe de devenir une science de gouvernement ? Réflexion sur les espoirs suscités par les sciences du design dans la modernisation de l'État en France (2014–2019) », *Sciences du Design*, n°12, 2020/2, pp. 36-47.

Une seconde hypothèse est de considérer le co-design comme une pratique permettant de générer un débat au sein d'un groupe de travail en distribuant la parole en son sein. Il s'agit de créer un « nous » :

- Par une alternance de phases d'énonciation individuelle et d'énonciation collective, le co-design permet de confronter les vécus individuels et les perspectives collectives tout au long du projet
- Loin de se cantonner à une méthode stricte, le co-design est à envisager comme un espace d'échange où les interactions se font par ajustement. Il s'adapte à l'actant collectif mobilisé afin que soit trouvé un juste équilibre entre l'avancement du *projet* et la création d'un groupe de travail.

Une dernière hypothèse concerne l'organisation même du projet, ce que l'on peut qualifier de *métadesign* – *un design du design*. Le co-design doit, pour s'inscrire dans une véritable perspective démocratique, penser son rapport à l'inclusion. En d'autres termes, le co-design doit envisager qui est « l'autre » :

- Le co-design doit considérer les manières d'inclure les usagers-citoyens, même si ces derniers sont *a priori* éloignés des dispositifs de participation habituels
- Le co-design doit favoriser les contradictions, les contre-expertises et la remise en question du projet lui-même. Pour ce faire, le co-design doit questionner les valeurs qu'il poursuit en les formulant.



Notre thèse est donc, sans nul doute, préoccupée par le partage et la vie des signes collectifs, lesquels nous semblent subtilement présentés dans la pensée de Locke :

..... (..) Parce que la scène des idées que constitue les pensées d'un homme ne peut pas paraître immédiatement à la vue d'un autre homme, ni être conservée ailleurs que dans la Mémoire, qui n'est pas un réservoir fort assuré, nous avons besoin des signes de nos idées pour pouvoir nous entre-communiquer nos pensées aussi bien que pour les enregistrer pour notre propre usage.<sup>23</sup>

Pour rendre compte des signes dans leur usage et leur élaboration, notre recherche s'apparente à une *recherche-projet* (que nous détaillons partie [3.1.1.1](#)) permettant de rendre compte du déploiement d'un projet depuis sa préfiguration jusqu'à sa concrétisation. Nous avons choisi de structurer ce travail en cinq chapitres :

- Tout d'abord, nous délimitons la notion de citoyenneté en questionnant tour à tour le statut de l'usager, du citoyen et les savoirs qu'ils détiennent. Cherchant à définir la figure du citoyen, nous intégrons notre travail à une réflexion philosophique plus globale portant sur le débat démocratique et les éthiques du *care*.
- Puis, nous explicitons l'intérêt que peut avoir le design intégré aux politiques publiques, en investiguant les formes de savoirs impliqués dans le co-design et la figure du citoyen.
- Cela nous permet ensuite de préciser notre méthodologie de recherche-projet tout en délimitant notre objet, le «co-design» ou «design collaboratif».
- A partir d'un terrain d'expérimentation dans le quartier Palmer de Cenon, nous questionnons ensuite la pratique du co-design en tant que pratique spécifique du design. Par une analyse sémiotique des objets-supports produits au cours du projet, nous cherchons à montrer que ces derniers s'inscrivent dans une pratique au long cours, celle du *projet collaboratif*. Cette analyse nous permet de démontrer que le co-design ne se résume pas à faciliter l'expression individuelle, mais bien à construire le débat collectif.

.....

23 LOCKE, John, *Essai philosophique concernant l'entendement humain*, traduction de Pierre Coste, Vrin, Lausanne, (1972 [1689]), [en ligne], consulté en octobre 2022.

- Enfin, nous analysons le rapport qu'entretient le co-design avec les spécificités d'un terrain afin que l'espace de discussion généré ne soit pas le lieu d'un entre-soi, mais bien d'une ouverture à l'*autre*. En considérant le co-design à l'aune d'un *métadesign* (que nous définirons partie [3.2.3.2](#)), nous élaborons une réflexion sur la création, la consolidation et l'altération des liens entre les individus au cours d'un projet.

Notre recherche-projet s'inscrit, bien entendu, dans les sciences de l'information et de la communication. Plus spécifiquement, elle est outillée par l'anthropologie de la communication d'une part et par l'analyse sémiotique, d'autre part. Nous nous inscrivons dans la tradition greimassienne et souhaitons associer la sémiotique des pratiques<sup>24</sup> et l'anthropologie de la communication telle qu'elle est proposée par Yves Winkin<sup>25</sup>. L'une dotée de qualités analytiques, l'autre d'une posture d'observation spécifique (permettant notamment d'observer les interactions en prises avec la culture), nous les utilisons conjointement tout au long de notre recherche-projet. En somme, nous observons la pratique par une posture anthropologiste de la communication ; puis nous l'analysons à travers les différents plans d'immanence proposés par Fontanille<sup>26</sup>. Nous mobilisons en outre certains travaux de la sociologie du travail qui portent sur les *objets intermédiaires de conception*. Considérés comme des objets porteurs d'une valeur heuristique<sup>27</sup>, ils nous permettent d'interroger la pratique du co-design dans sa dimension stratégique et intégrative d'une pratique « globale » du design. Ces travaux trouvent écho dans la factitivité. Pour cette notion, nous renvoyons principalement aux travaux de Michela Deni<sup>28</sup> et de Anne Beyaert-Geslin<sup>29</sup>. Compte tenu de la diversité des objets du design collaboratif, nous avons souhaité situer notre approche sémiotique dans une figure qui résume l'ensemble

.....

24 FONTANILLE, Jacques. *Pratiques sémiotiques*. Presses Universitaires de France, Coll. Formes sémiotiques, 2008.

25 WINKIN, Yves, *Anthropologie de la communication*, Seuil, coll. Points essais,, 2001(1996).

26 *Op.cit.*

27 JEANTET, Alain, « Les objets intermédiaires dans la conception. Éléments pour une sociologie des processus de conception », *Sociologie du travail*, 40e année, n°3, Juillet-septembre 1998, pp. 291-316.

28 DENI, Michela, « Les objets factitifs », *Les objets du quotidien*, (FONTANILLE, Jacques et ZINNA, Alessandro dirs.), PULIM, 2005, p.81.

29 BEYAERT-GESLIN, Anne, « La factitivité, postérité d'un concept », *Semiotica*, 2017, pp.393-407.

des théories mobilisées. Précisons que notre travail, qui cherche à envisager le design collaboratif en regard de la démocratie locale, s'intéresse autant au travail du designer via les objets qu'il produit pour faciliter les échanges entre les parties prenantes, qu'à la place que tiennent les individus dans le collectif en cours de projet et leurs relations aux institutions. Cette recherche est donc le produit d'une hybridation entre plusieurs théories sémiotiques afin d'analyser une *préfiguration* de la pratique (lorsque le designer prépare le projet, qu'il produit des supports permettant de générer des discussions et de mener à bien le projet) et une pratique *en actes* (lorsque les individus prennent part au projet et interagissent pour former un collectif). Notre recherche s'inscrit donc dans plusieurs cadres théoriques qui pourraient être jugés incompatibles pour un sémioticien pointilleux, mais qui prennent leur sens en regard de l'hétérogénéité des Objets qui constituent le design collaboratif. Pour que le lecteur puisse s'y retrouver, nous avons produit une figure (« Graphe récapitulatif des théories nécessaires à notre recherche selon les plans de pertinence ») qui distingue nos usages des différentes théories selon les plans d'immanence observés.

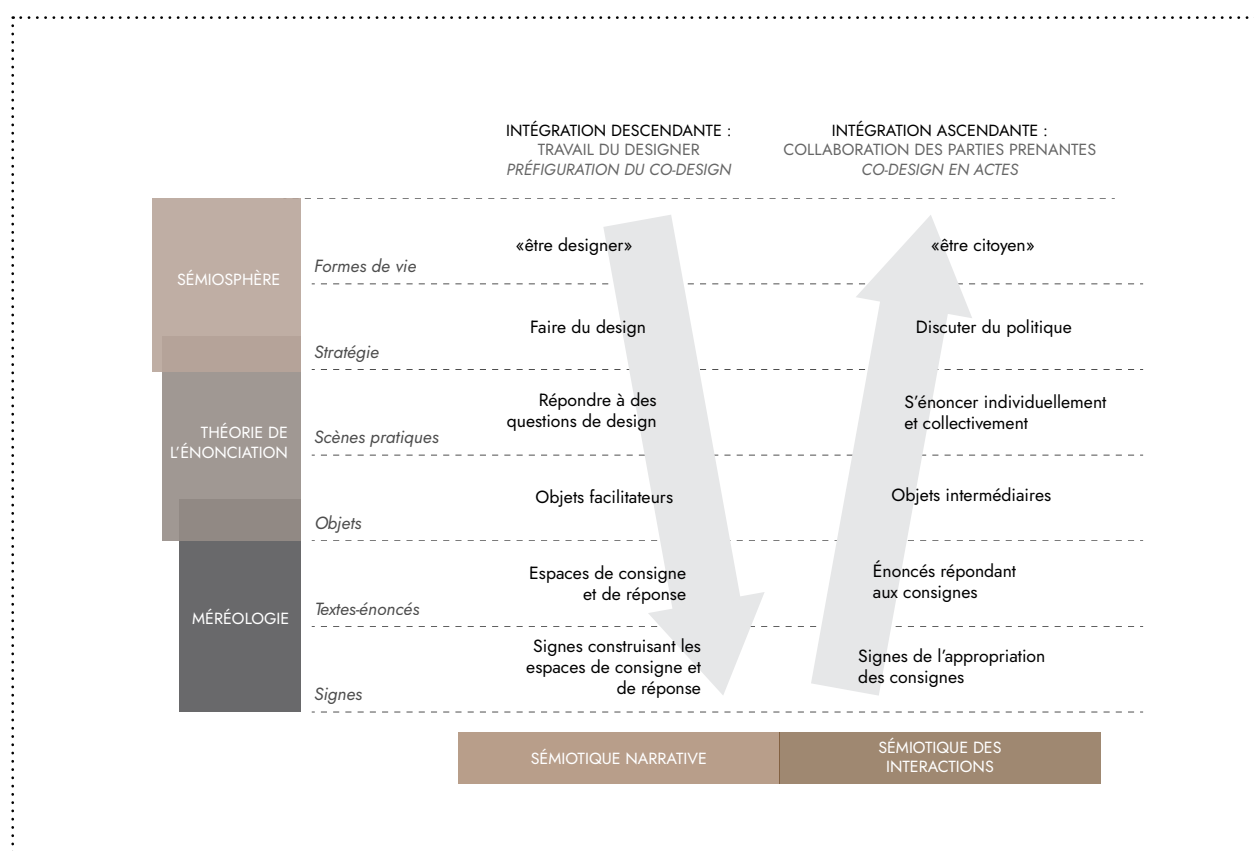


Figure 2. Graphe récapitulatif des théories nécessaires à notre recherche selon les plans de pertinence

Nous pouvons commenter cette figure. Celle-ci met en lumière la temporalité du co-design : il résulte à la fois d'une intégration descendante de la pratique de design (c'est-à-dire qu'« une pratique va se trouver emblématisée par un objet, ou mise en scène dans un texte »<sup>30</sup>) et d'une intégration ascendante des objets produits dans la collaboration (« un texte va se trouver inscrit sur un objet et manipulé dans une pratique »<sup>31</sup>). La sémiotique narrative nous sera utile pour analyser les rôles de chaque actant (qu'il s'agisse des citoyens, du designer ou des objets qu'il produit) tels qu'ils sont distribués par le designer en amont du projet et de la pratique effective du co-design – ce que nous pouvons qualifier de *préfiguration*. Nous convoquerons la théorie de l'énonciation<sup>32</sup> et la méréologie<sup>33</sup> pour comprendre comment les objets produits par le designer facilitent l'énonciation individuelle et collective par leur configuration ; la sémiotique des interactions<sup>34</sup> nous permettra de penser l'adéquation entre la préfiguration du co-design et sa réalisation. Enfin, une réflexion éthique à hauteur des formes de vie (notion définie par Jacques Fontanille<sup>35</sup> mais aussi par Beyaert-Geslin et Basso Fossali<sup>36</sup> et précisée par Alain Perusset<sup>37</sup>) nous permettra d'envisager le travail du designer comme vecteur d'inclusion sociale et politique des citoyens en faisant appel au concept de sémiosphère de Lotman<sup>38</sup>. En résultats, nous souhaitons proposer les soubassements d'un *métadesign* qui pense la gouvernance des projets et renouvelle la confiance qu'accordent les citoyens à leurs institutions.

.....

30 FONTANILLE, Jacques, *Pratiques sémiotiques*, Presses Universitaires de France, « Formes sémiotiques », 2008, p.61.

31 *Ibid.*

32 BENVENISTE, Emile, *Problèmes de linguistique générale*, tome I et II, Gallimard, 1974.

33 BORDRON, Jean-François, « Les objets en parties (esquisse d'ontologie matérielle) », *Langages*, 25e année, n°103, 1991, pp-51-65.

34 LANDOWSKI, Eric, *Op.Cit.*

35 FONTANILLE, Jacques, *Formes de vie*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2015.

36 BASSO FOSSALI, Pierluigi et BEYAERT-GESLIN, Anne (dirs.), *Les formes de vie à l'épreuve d'une sémiotique des cultures*, *Actes Sémiotiques*, 115, 2012.

37 PERUSSET, Alain, « Des formes de vie aux styles de vie, et vice-versa », *Actes Sémiotiques* [En ligne], 122, 2019, consulté en janvier 2022.

38 LOTMAN, Youri (Jurij), *Op.cit.*



**Chapitre 1.**  
**LA CITOYENNETÉ ET SES**  
**FORMES D'EXPRESSION :**  
**IMPLICATIONS POLITIQUES**  
**D'UN CADRE THÉORIQUE**





## 1.1 LA CITOYENNETÉ, UN PROJET DE SOCIÉTÉ

---

L'objectif de notre recherche est de comprendre l'apport du *design collaboratif* à l'émergence d'une expression citoyenne, et, plus particulièrement, aux formes locales de la démocratie. Pour cela, il nous faut *a minima* circonscrire la notion de citoyenneté pour comprendre ce dont il est question. Si nous ne cherchons pas à définir de manière précise ce qu'est la citoyenneté, nous souhaitons tout de même comprendre comment celle-ci peut s'épanouir, comment les individus peuvent endosser le rôle de citoyen. Ainsi, nous cherchons les implications cachées derrière la citoyenneté : existe-t-il différentes formes de citoyenneté ? Quels moyens peuvent être mis en œuvre pour stimuler la prise en charge de ce rôle ? Quelles sont les implications morales liées à la reconnaissance de la citoyenneté ? Enfin, sur quelles dynamiques interactionnelles la citoyenneté repose-t-elle ? Il s'agit d'observer la manière dont les pratiques collaboratives redéfinissent la place du citoyen, ou comment le pluriel permet de faire émerger du singulier. En investiguant la dimension sémantique du terme *citoyen*, mais également en considérant sa dimension collective, politique, morale et technique, nous souhaitons pouvoir observer et analyser *la citoyenneté en action* grâce au co-design.



L'actualité met en lumière une volonté généralisée de renouveler la démocratie et de repenser la figure du citoyen. Sandra Laugier et Albert Ogien<sup>39</sup> observent des rassemblements collectifs depuis le Printemps Arabe en 2011 et les considèrent comme des « nouvelles formes du politique », cherchant à tendre vers une « démocratie réelle » et à repenser la politique instituée. Ces mouvements, qui s'apparentent tantôt à des occupations de place (telles qu'on a pu les observer lors d'Occupy Wall Street ou Nuit debout), tantôt à des manifestations récurrentes en un pays (nous pouvons citer les Gilets Jaunes en France), ont pour point commun de remettre en cause les systèmes politiques et souhaitent dénoncer les écarts de ces derniers vis-à-vis de la démocratie. Un mot d'ordre persiste au sein de ces mouvements : redonner au citoyen sa voix dans le débat démocratique. A travers des actions collectives, les citoyens entendent exercer leur droit démocratique à travers des actions collectives : celui d'exprimer une situation d'injustice instaurée par un gouvernement, qui bafouerait le principe même d'égalité sur lequel la démocratie repose.

En débutant notre travail par l'enquête effectuée par Sandra Laugier et Albert Ogien sur les « nouvelles formes du politique », nous ne choisissons pas de vérifier la teneur des revendications, mais de nous appuyer sur leur constat : la notion de citoyenneté est en reconfiguration. Pour ces auteurs, cette évolution décrit une nouvelle sensibilité politique qui mérite d'être détaillée :

..... *Cette sensibilité nouvelle, dont la force est assez clairement ressentie par les gouvernants, transforme lentement le rapport au politique et l'exercice de la politique. Mais que peut une sensibilité, qui n'est après tout qu'un "état d'esprit", pour vaincre l'inertie des mœurs, le poids de la coutume et les résistances des pouvoirs établis ? Une sensibilité est une manière intuitive de voir et de juger ce qui se passe dans le monde dans lequel une personne a l'habitude de se mouvoir. Elle n'est cependant pas celle d'un individu isolé : c'est une perception censément partagée par les membres d'un milieu, d'un groupe ou d'une société. Une sensibilité possède les attributs d'une émotion : elle est à la fois résistante, fugace et évanescence. Elle n'est ni une intuition, ni une mentalité, ni une culture,*

.....

39 LAUGIER, Sandra et OGIEN, Albert, *Le principe démocratie. Enquête sur les nouvelles formes du politique*, Paris, La Découverte, 2014, 284 p.

*ni une conception théoriquement élaborée. Or, bien qu'il soit difficile de la définir avec exactitude, une sensibilité n'en est pas moins un facteur qu'on peut invoquer pour rendre compte de changements dans la perception courante que les gens se font de ce qui est acceptable ou pas.*<sup>40</sup>

Comme indicateur d'une nouvelle sensibilité, le baromètre de la confiance en politique du CEVIPOF démontre une « crise de la confiance en politique » depuis 2008<sup>41</sup>. Ce constat s'évalue sur une période de dix ans, de décembre 2008 à décembre 2018. Les sentiments négatifs à l'égard de la politique – telle qu'elle se fait actuellement – sont bien plus répandus que les sentiments positifs, et pour cause : ils représentent 79%, contre 21% de sentiments positifs. Quels sont ces « sentiments négatifs » ? Pour 39% des personnes interrogées, il s'agit de méfiance, pour 28% du dégoût, pour 10% de l'ennui 10% et pour 3% de la peur. En opposition, 12% des questionnés éprouvent de l'intérêt pour la politique actuelle, 6% de l'espoir, 2% du respect et 1% de l'enthousiasme. Face à de telles statistiques, on ne peut que déplorer l'inadéquation entre le visage politique actuel et les attentes des citoyens. Couplée à l'observation des mouvements collectifs citoyens, cette étude révèle un désarroi des individus face au système politique de leur pays. Les mécontentements exprimés évoquent notamment la perte de voix dans le débat. Ainsi, si ces événements révèlent une défiance du politique, ils sont également les indicateurs d'une « crise » de la citoyenneté.

Tenant compte de la nouvelle sensibilité politique, nous souhaitons questionner la notion de citoyenneté. Quelles pratiques caractérisent la citoyenneté ? Voter lors des élections ? Faire preuve de civisme ? Avoir été formé à la politique ? Si ces questions restent entières, l'interrogation s'est fréquemment déplacée vers les limites de la notion ; en atteste l'histoire du suffrage universel qui est, pour Pierre Rosanvallon :

..... *Un double passage : du simple consentement à l'autogouvernement d'un côté, du*

.....

40 *Ibid.* p.127

41 CEVIPOF/Opinion Way, « Baromètre "confiance en la politique" », 2009-2019 : la crise de la confiance politique, consulté en janvier 2022. [https://www.sciencespo.fr/cevipof/sites/sciencespo.fr.cevipof/files/CEVIPOF\\_confiance\\_10ans\\_CHEURFA\\_CHANVRIL\\_2019.pdf](https://www.sciencespo.fr/cevipof/sites/sciencespo.fr.cevipof/files/CEVIPOF_confiance_10ans_CHEURFA_CHANVRIL_2019.pdf)

*peuple-corps à l'individu autonome de l'autre. Histoire exemplaire en ce sens qu'elle est au cœur du double mouvement de sécularisation (auto-institution du politique et du social) et de subjectivisation (avènement de l'individu comme catégorie organisatrice du social) qui accompagne l'avènement de la modernité.<sup>42</sup>*

Ce double passage ressemble à un oxymore : pour atteindre l'autogouvernement, le peuple aurait muté en une collection d'individus autonomes. Pourtant, le terme *autogouvernement* exprime un mouvement politique ascendant mais également une forme de mise en commun des volontés individuelles. *Individu* et *collectif* peuvent-ils cohabiter ? Sous quelles conditions ? Quelles formes politiques peuvent émerger d'une telle association ? Pour répondre à ces questions, il nous faut envisager la place de l'individu-citoyen vis-à-vis du politique en considérant d'une part les *moyens* de l'expression politique et ses *formes*. Cela nécessite également de comprendre ce que veut dire « être citoyen » aujourd'hui.

Sans chercher à dresser une liste exhaustive de caractéristiques qui font d'un individu un citoyen, nous devons néanmoins définir ce statut. Par ces précisions, nous pourrions alors nous pencher sur l'objet central de cette thèse : l'émancipation citoyenne via le *co-design*. C'est pourquoi nous dédions la première partie de notre thèse à un état de l'art sur la figure du *citoyen*.

Cet état de l'art sert à la fois de repère sémantique, politique et philosophique pour notre recherche, tout en enrichissant le projet en *co-design* de notre expérimentation. Il navigue entre plusieurs disciplines afin de défricher quelques notions essentielles de notre système politique : *le/la politique, le citoyen, la démocratie, la représentation, la cité, l'élu, l'administré...* L'objectif assumé de cette recherche est d'envisager des jonctions entre *la citoyenneté* et ses ressources, entre l'expression individuelle et collective, entre les besoins individuels et les moyens collectifs. Ainsi, les sciences politiques, l'histoire, la philosophie, la linguistique et les sciences de l'information et de la communication seront autant de disciplines utiles pour baliser notre trajet.

.....

42 ROSANVALLON, Pierre, *Le sacre du citoyen*, Gallimard, coll. Folio Histoire, 2001, p.42.

## 1.1.1 LE CITOYEN : HABITANT DE LA CITÉ ET MEMBRE D'UNE ENTITÉ COLLECTIVE

### 1.1.1.1 Le citoyen et la ville

Comment débiter ce programme sans envisager la *citoyenneté* à partir de sa dimension la plus triviale (et à la fois la plus concrète) : l'appartenance à un lieu déterminé ? En ce sens, l'historique du terme *citoyen* est très instructif. Frédéric Treffel s'est attelé à faire voyager le terme à travers les âges et les dictionnaires dans son ouvrage *Le citoyen*<sup>43</sup>. Il en ressort que le terme citoyen est, de manière récurrente, associé à la ville. Dans le *Trésor de la langue française* (1606) écrit par Jean Nicot, les termes citoyen et citadin sont, du reste, associés :

..... Citadin, c'est-à-dire citoyen ou bourgeois.<sup>44,45</sup>

Le mot *ville* n'apparaît pas explicitement dans cette définition mais se trouve incarné par le mot *citadin* qui qualifie un individu habitant une ville. En 1606, la citoyenneté était donc directement liée à un lieu d'habitation – ici, la ville. Frédéric Treffel précise que cette définition implique, pour la citoyenneté un « besoin d'urbanité »<sup>46</sup>. Il ajoute : « La campagne permet de garder un contact avec la nature mais seule l'urbanité permet d'accéder à la citoyenneté. »<sup>47</sup> Le terme *urbanité* peut être compris ici de deux manières : d'une part en tant que dimension topographique liée à l'agencement de lieux de vie et de commerces, d'autre part en tant qu'agencement social entre plusieurs individus qui cohabitent. Nous y reviendrons plus en détail par la suite ([1.1.1.4](#)).

.....

43 TREFFEL, Frédéric, *Le citoyen*, Honoré Champion, coll. Champion les mots, 2010.

44 *Ibid.*, p.18.

45 Uniquement dans cet état de l'art et pour plus de lisibilité, nous nous permettons de mettre entre exergue toutes les définitions issues de dictionnaires, peu importe leur longueur.

46 *Ibid.*, p.19.

47 *Ibid.*

La définition proposée par Antoine Furetière en 1690 dans le *Dictionnaire universel contenant généralement tous les mots françois tant vieux que modernes et les termes de toutes les sciences et des arts* révèle une acception similaire du terme citoyen :

..... CITOYEN, ENNE. Subst. Habitant d'une ville. Dette [cette] ville a un grand nombre de citoyens, ses citoyens sont riches, braves, &c. Ce mot vient du Latin civis, qu'on dérive du verbe coëo, parce ce qu'ils vivent tous ensemble. Il vaudrait mieux tirer ce mot de cio, voco, parce que les citoyens sont tous appelés au même lieu.<sup>48</sup>

L'appartenance à la ville est ici clairement exprimée : le citoyen n'est ni-plus ni-moins que l'habitant d'une ville. Furetière préfère d'ailleurs définir le citoyen par rapport à un lieu plutôt qu'aux relations qu'il entretient avec d'autres individus. Selon cette définition, le citoyen ne saurait se définir autrement que par son lieu d'habitation. Pourtant, certains mécanismes de notre démocratie semblent remettre en question une telle définition : si le *citoyen* est celui qui *habite* un territoire, comment se fait-il que des expatriés français puissent voter ?

Afin d'affiner notre compréhension du citoyen, nous faisons le choix d'approfondir la notion d'*habitation* tout en continuant d'explorer les définitions qui ont pu être admise au fil du temps. Que signifie *habiter* un territoire ?

### 1.1.1.2 Le citoyen, habitant d'un territoire

Les définitions citées précédemment relient spécifiquement le citoyen à une *ville*, mais nous souhaitons employer le terme *territoire* qui semble davantage correspondre aux démocraties actuelles. Un individu est aujourd'hui *citoyen* à plusieurs échelles : celui d'une ville, mais aussi d'une région, d'un pays, parfois d'une union internationale – telle que l'union européenne. Considérer la citoyenneté à l'échelle d'un territoire n'invalide pas nos propos précédents : cela nous permet de nous appesantir sur la notion d'*habitation* plutôt que vouloir circonscrire un *lieu d'habitation*.

.....

48 *Ibid.*, p.27.

L'individu est d'abord citoyen par sa relation à un territoire : il prend part à la vie de celui-ci, contribue à ses infrastructures, parfois anime des associations. Le citoyen d'un lieu en arpente les trottoirs, est en contact avec ses commerçants, en apprécie les espaces verts : bref, il habite une région du monde particulière. Si au XVII<sup>e</sup> siècle, la citoyenneté (définie alors par le droit de suffrage) est attenante au fait d'être propriétaire, c'est effectivement pour marquer un rapport au territoire. Pour Pierre Rosanvallon, c'est « encore autant le territoire que l'individu qui est représenté »<sup>49</sup>. Il nous explique que la citoyenneté est alors une forme d'intégration des propriétaires à la nation car la possession de terres est considérée comme un moteur d'implication politique. En étant propriétaires, les individus cherchent à promouvoir l'intérêt des terres qu'ils occupent, là où un non-propriétaire est considéré comme un vagabond qui peut les délaisser. Circonscrire de la sorte le statut de citoyen résulte alors d'une double intention : reconnaître aux propriétaires une compétence politique supérieure et les inciter à prendre part à la vie du territoire, à s'investir pour celui-ci.

Au XVII<sup>e</sup> siècle, le droit de vote est étendu au *citoyen actionnaire*. Rosanvallon le décrit ainsi : « Il est actionnaire par son travail, mais surtout en contribuant par le paiement de son impôt au fonctionnement de ce que Sieyès appelle "l'établissement public". »<sup>50</sup> En définissant le citoyen actionnaire, la France montre alors l'intérêt de créer une unité entre ceux qui possèdent les terres et ceux qui les enrichissent. Nous voyons bien que la question politique est tendue par une unité territoriale, une forme de « bien commun » à atteindre.

Pour Rosanvallon, l'extension de la citoyenneté aux actionnaires cherche à conforter un sentiment d'appartenance. Habiter un territoire ne consiste pas seulement à y vivre, à s'y balader ou encore à le « consommer ». Il s'agit d'une activité qui dépasse le cadre individuel pour atteindre une forme de vie collective. C'est une manière de faire présence dans un lieu : que ce soit à la fois avec les autres individus – un voisin, un ami, une connaissance, un passant. En d'autres termes, une caractéristique essentielle du citoyen est d'*habiter* un territoire au sens large du terme : ce qui ne se résume pas à *vivre dans* la ville mais à *faire*

49 ROSANVALLON, Pierre, *Op.cit.*, p.63.

50 *Ibid.*, p.67.

*partie de la ville*<sup>51</sup>. Dans un tel contexte, la citoyenneté s'apparente à un contrat qui unit une *manière d'habiter* à la capacité de faire évoluer l'*habitat*.

Nous pouvons donc faire une nouvelle lecture de l'histoire de la citoyenneté. Définir le citoyen par la possession ou l'actionnariat peut être vu comme une manière de circonscrire légalement qui *peut* ou *est capable* de s'investir dans la vie politique. Ce n'est ni la contribution économique ni la propriété qui ouvrent les droits à la citoyenneté au XVII<sup>e</sup> siècle : ce sont les compétences qui lui sont présupposément liées. Cette considération déporte les questions morales sur des solutions techniques ; l'émancipation individuelle ne motive pas encore le projet démocratique : seule compte la survie de la communauté et de sa vie locale.

Un tel cadre légal esquisse le portrait d'un citoyen qui *habite* la ville car il la fait vivre, par sa présence et ses relations sociales. Le citoyen est indispensable à son territoire, et ses implications personnelles s'entrelacent à celles des autres : ensemble, les citoyens font fonctionner la ville toute entière. C'est en ce sens que l'extension du droit de vote en 1792 émerge car celui-ci a pour but « de rassembler la nation, de lui donner une voix et une forme de représentation »<sup>52</sup>.

Faut-il envisager les configurations actuelles de la citoyenneté comme étant des formes évoluées des précédentes ? Notre investigation semble pour l'heure très chronologique. Ce qui nous motive n'est pas de raconter l'histoire du suffrage universel, ni de retracer les circonvolutions du statut de citoyen : nous souhaitons mettre en lumière les débats dont celui-ci a été l'objet. Ainsi, les moments charnières de la citoyenneté et les philosophies morales qui l'ont traversée nous intéressent particulièrement. C'est la raison pour laquelle la relation citoyenneté/territoire est importante à décrire : elle nous permet de comprendre *quels liens* entretenaient alors les citoyens entre eux. Si, historiquement, on a accordé la citoyenneté à des individus afin de créer une unité territoriale, nous pouvons

.....

51 Il ne s'agit pas d'une simple cohabitation – ou partage de territoire – entre des individus.

52 ROSANVALLON, Pierre, *Op.cit.*, p.73.

avancer que la citoyenneté ne s'est pas uniquement construite vis-à-vis du territoire, mais également à travers les liens unissant les individus *pour* cette unité territoriale.

### 1.1.1.3 Le citoyen, habitant de la cité

Dans l'Antiquité, le *citoyen* est celui qui habite la *cité* : la relation qu'entretiennent ces deux termes semble particulièrement intéressante à interroger. Est-ce la cité qui crée le citoyen, ou le citoyen qui est à l'origine de la cité ? Le mot *citoyen* puise son origine à partir de deux étymologies : *civis* (latin) et *polites* (grec). Cette double étymologie est étudiée par Benveniste dans *Problèmes de linguistique générale*<sup>53</sup> afin d'opposer deux conceptions du citoyen et de la cité.

Comme nous l'avons nous-même fait précédemment, il est d'usage de penser que le citoyen est seulement l'habitant d'un territoire et se définit par rapport à celui-ci. Pour certains auteurs, « L'invention de la cité grecque, ou *polis*, c'est l'invention de l'idée de citoyen. »<sup>54</sup>. D'ailleurs, chez les grecs, le terme *polites* (celui qui participe à la cité) apparaît après celui de *polis* (la cité). C'est également le cas en français : le terme *citoyen* est construit à partir du terme *cité*.

Dans les termes latins, la chronologie est tout autre. Benveniste explique que le citoyen n'a pas été construit à partir de la cité, mais qu'il s'est passé l'inverse : *civitas* (qui désigne la cité) est apparu après *civis* (qui désigne le citoyen). Ainsi, *civis* ne désigne pas l'« habitant de la cité », c'est *civitas* qui désigne la cité comme un espace partagé entre les citoyens. Par ailleurs, le terme *civis* est souvent accompagné d'un pronom possessif. Benveniste explique : « La construction avec le possessif dévoile en fait le vrai sens de *civis*, qui est un terme de valeur réciproque et non une désignation objective : est *civis* pour moi

53 BENVENISTE, Émile, « Deux modèles linguistiques de la cité », dans *Problèmes de linguistique générale*, tome I et II, Paris, Gallimard, 1974, 288p.

54 AÏM, Olivier, BILLIET, Stéphane, « Chapitre 2. Diversité et complexité des dispositifs médiatiques », *Communication*. Paris, Dunod, « Openbook », 2020, p.12.



celui dont je suis le *civis*. »<sup>55</sup> De ce fait, en latin, ce n'est pas son lieu d'habitation mais ses relations qui définissent en priorité le citoyen. Le citoyen n'est pas d'abord habitant d'une ville et ne se définit pas par rapport à elle : il se définit par rapport à son concitoyen. Deux formes hiérarchiques de la ville peuvent donc être dessinées ; la première est descendante dans le couple *polis-polites* (la centralisation du pouvoir confère à l'individu sa citoyenneté), la seconde est ascendante dans le couple *civitas-civis* (c'est la relation partagée qui décide la centralisation et crée la cité). Pour le *Trésor de la Langue Française*, le concitoyen est d'ailleurs défini ainsi :

..... Citoyen(enne) du même État ou de la même ville qu'une autre personne.<sup>56</sup>

En clair, la *concitoyenneté* se situe *entre* les citoyens et définit ce qu'ils partagent (une même citoyenneté, au sein d'un territoire donné). Ainsi, un individu est citoyen parce qu'il a un concitoyen. L'existence du mot *civilis* qui est, selon Benveniste « ce qui a lieu entre *cives* »<sup>57</sup> accentue la dimension relationnelle unissant deux *cives*.

En confrontant ces deux étymologies, Benveniste nous permet d'interroger la manière dont nous envisageons le citoyen dans les sociétés occidentales. Pour autant, ces deux origines ne sont pas en confrontation mais reflètent deux modèles antiques qui ont nourri le mot *citoyen* que nous connaissons aujourd'hui. De ce fait, le citoyen n'appartient pas uniquement à une ville mais bien à une cité et à un réseau relationnel. Cette parenthèse étymologique nous permet de considérer la *concitoyenneté* et la nature de cette relation. De la même manière qu'un citoyen ne peut se contenter d'être un simple habitant, des concitoyens ne peuvent se contenter d'être seulement des cohabitants. Comment la cité peut-elle alors se définir autrement que par un simple partage du territoire ? Quel groupe forment-ils ensemble ? Comment participent-ils à la vie de la *cité* ?

.....

55 BENVENISTE, Émile, *Op.cit.*, p.274.

56 Cette définition est disponible en ligne à l'adresse suivante, consultée en septembre 2022 : <https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire/definition/concitoyen>

57 *Ibid.*, p.277.

#### 1.1.1.4 Le citoyen et son appartenance à une entité collective

En accordant des droits au *citoyen actionnaire* et au *citoyen propriétaire*, le système politique du XVII<sup>e</sup> siècle configurait le statut de *citoyen* à partir d'une identité individuelle, et leur reconnaissait des compétences spécifiques. Depuis l'extension universelle du droit de vote, être citoyen ne relève d'aucune caractéristique individuelle – en dehors du fait d'*habiter* le territoire en y contribuant. Ce changement témoigne d'un glissement dans la conception de la citoyenneté : alors que l'identité des individus façonnait leur citoyenneté (ou leur non-citoyenneté), c'est maintenant la  *cité*<sup>58</sup> elle-même qui façonne le citoyen. Le concept de *citoyen* évolue, et celui de  *cité* également. Ce changement interroge ce que nous évoquions précédemment : la relation unissant le *citoyen* et la  *cité*, mais également la relation entre  *concitoyens*. Le statut de *citoyen* ne peut être analysé pour lui-même, mais bien en regard d'un ensemble plus vaste que constitue la  *cité* (ou la relation politique). Quelle est cette entité, à la fois unie et pourtant collective ?

Un numéro de *Raisons politiques* est dédié à la notion de « groupe » dans le paysage politique et propose d'investiguer ses différentes formes. Bessone et Urfalino précisent que ce travail « s'appuie sur une conviction : l'interrogation ontologique est indispensable pour saisir la nature et la fonction des groupes dans la théorie politique »<sup>59</sup>. Nous pouvons revenir en détail sur leur proposition.

.....

58 Notons que nous employons le terme  *cité* dans un sens large qui permet de qualifier tour à tour l'État, la commune : cela nous permet de qualifier un ensemble d'organisations politiques variées (liées à un territoire) auxquelles contribuent les citoyens. Précisons que pour Aristote, la  *cité* ne pouvait être une nation. Selon lui, la  *cité* devait être suffisamment grande pour que l'ensemble des individus s'autogouvernent/s'autosuffisent et suffisamment petite pour que chaque individu se fasse entendre dans l'ensemble. Comme le résume Gilbert Romeyer-Dherbey, « La Cité doit pouvoir en quelque sorte tenir sous le regard et donc pouvoir être  *unifiée* par la vision qui l'embrasse. » dans ROMEYER-DHERBEY Gilbert, « L'un et l'autre dans la cité d'Aristote »,  *Revue philosophique de la France et de l'étranger*, Tome 130, 2005/2, pp. 191-202.

59 BESSONE Magali, URFALINO Philippe, « Entités collectives et groupes nominaux »,  *Raisons politiques*, 2017/2 (N° 66), pp. 5-11, paragraphe 5.

Ils distinguent trois types de groupe :

- *les collections* qui « renvoient à une simple pluralité d'individus » et qui n'ont « pas d'identité temporelle stable »<sup>60</sup> : si l'on enlève un de ses constituants, la collection n'existe plus
- *les groupes nominaux* qui « rassemblent des individus sur la base d'une caractéristique commune »<sup>61</sup> (cela peut autant être un caractère physique, qu'un statut, un nom...)
- *les entités collectives* dont les individus « ne sont pas réunis sur la base d'un trait commun, mais sur celle de leur participation à une même entité ayant le statut d'un agent »<sup>62</sup>

Au vu de ces distinctions, nous pouvons dire que les citoyens du XVIII<sup>e</sup> siècle, qualifiés sur la base de la propriété ou de l'actionnariat, formaient un « groupe nominal ». Aujourd'hui, être *citoyen* ne relève plus d'une caractéristique individuelle commune, mais plutôt d'une « participation à une même entité » (la cité, l'état, la commune...). Les citoyens sont, en ce sens, considérés comme des *agents* de la cité sur la seule base qu'ils y contribuent – et non selon leur identité individuelle. Ce qui apparaît comme une extension des droits d'une population montre donc un changement du paradigme de la citoyenneté : cette dernière qualifie d'abord une entité collective avant de chercher à qualifier ses agents. Ce faisant, le citoyen aujourd'hui n'est pas qualifié en regard de son individualité mais en tenant compte de sa relation avec un Tout (« la Cité ») et avec les autres membres de ce Tout (de concitoyen à concitoyen).

Pour Aristote, la *cité* est même une *communauté*<sup>63</sup>. Claude Jacquier définit la communauté comme étant : « Au sens étymologique, [...] un groupe de personnes (*cum*) qui jouissent de manière indivise d'un patrimoine, un bien, une ressource, ou bien au

.....

60 *Ibid.*

61 *Ibid.*

62 *Ibid.*

63 Une *entité collective* n'est pas obligatoirement une *communauté*.

contraire une obligation, une dette (*munus*). »<sup>64</sup> Ici, l'identité de l'entité collective est relative à des objets ou une quête partagée. Aristote considère le « bien souverain » comme étant l'objet/quête recherché par la cité ; il reconnaît ainsi la *cité* comme étant une communauté suprême et politique.

Bien que la citoyenneté n'ait pas vocation à créer une communauté au sens vernaculaire du terme, la quête d'une unité territoriale peut en prendre l'aspect. En effet, l'élaboration d'une identité collective permet de manifester – et de renforcer – l'existence de l'entité elle-même. Elle la manifeste en l'incarnant, la renforce en créant un sentiment d'appartenance auprès de ceux qui la composent. En France, le modèle d'État-nation contribue à renforcer l'identité de la *cité* : ce modèle superpose des enjeux politiques à des enjeux identitaires. Drapeaux, fêtes nationales ou encore hymnes nationaux sont autant de symboles qui permettent à un individu de s'identifier à l'État-nation. En effet, si l'on se réfère au travail de Peirce (qui distingue trois types de signes : *l'indice*, *l'icône* et le *symbole*)<sup>65</sup> ; le *symbole* a la spécificité de n'entretenir aucune analogie avec la chose à laquelle il se réfère (ce qui est le propre de *l'icône*), ni aucune relation de contiguïté avec son référent (ce qui qualifie *l'indice*). Le *symbole* introduit une règle d'interprétation que l'on pourrait qualifier d'arbitraire mais qui, en ce sens, réunit les individus en construisant une référence commune. Fontanille parle de *syncope descendante* pour définir les effets de symbolisation, c'est-à-dire qu'« une forme de vie (idéologie, croyance, récits, mythes, etc.) peut être condensée et représentée dans un seul rite (une pratique particulière), voire dans une seule figure »<sup>66</sup>. Ici, la *nation* est condensée dans une figure, par exemple *le drapeau*.

Ces symboles incarnent l'État-nation : ils sont compris comme tels suite à un apprentissage culturel. Ils ne sont pas uniquement des moyens d'identifier la *cité*, mais aussi de reconnaître ses *concitoyens*. Pour comprendre la force identitaire que véhiculent certains symboles d'État, nous pouvons observer des situations de rejet ou d'opposition à ces

.....

64 JACQUIER, Claude. « Qu'est-ce qu'une communauté ? En quoi cette notion peut-elle être utile aujourd'hui? », *Vie sociale*, vol. 2, no. 2, 2011, pp. 33-48.

65 «What is a Sign?» (1894), *The Essential Peirce*, II, Indiana University Press, 1998, pp.4-10.

66 FONTANILLE, Jacques, *Pratiques sémiotiques*. Presses Universitaires de France, Coll. Formes sémiotiques, 2008, 320 p.

mêmes symboles. L'identité des individus peut parfois se construire *par rapport* à l'identité collective, mais en dehors de celle-ci. Gurvitch illustre cette situation avec le déchirement du drapeau national lors de révolutions<sup>67</sup>. On parle alors de *retournement de symboles* : un tel retournement ne s'applique pas seulement au symbole, mais à ce qu'il symbolise. Ici, déchirer le drapeau n'exprime pas le rejet du drapeau pour lui-même, mais le rejet de l'Etat-nation. Comme le précise Anne Beyaert-Geslin à propos des retournements de portraits : « l'écart renvoie à un geste d'inversion de l'axiologie, une mise en mouvement du sens convenu »<sup>68</sup> ; il s'agit donc de remettre en question les valeurs portées par ces symboles. Pour Gurvitch, cela traduit un comportement inattendu en psychologie collective qui est une modification de la mentalité collective : cette dernière se révolte contre ses œuvres<sup>69</sup>.

Nous pouvons trouver, dans l'actualité, quelques exemples de gestes qui ont été considérés comme des retournements de symboles. Lorsque des militants décident de décrocher la photo du président de leur mairie, ils souhaitent dénoncer l'inaction climatique du gouvernement. En décrochant ce que nomme Anne Beyaert-Geslin un « portrait de légitimation »<sup>70</sup>, ils questionnent alors la légitimité du Président<sup>71</sup>. Lorsqu'un individu gifle Emmanuel Macron en criant « A bas la Macronie », certains considèrent que ce n'est pas seulement l'homme qui est attaqué mais le représentant de la République et, par extension, la République elle-même. Un journal titre même : « gifler le président, c'est gifler la France »<sup>72</sup>. Sur Tweeter, Nicolas Dupont-Aignan n'hésite pas, quant à lui, à

67 GURVITCH, Georges, *La vocation actuelle de la sociologie*, Paris, PUF, 1950, 8°, 607 p.

68 BEYAERT-GESLIN Anne, « Chapitre 1. Figuralité », *Sémiotique du portrait. De Dibutade au selfie*, sous la direction de BEYAERT-GESLIN Anne. Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur, « Culture & Communication », 2017, pp. 29-59.

69 GURVITCH, Georges, *Op. Cit.*

70 BEYAERT-GESLIN Anne, « Chapitre 4. Énonciation », *Sémiotique du portrait. De Dibutade au selfie*, Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur, « Culture & Communication », 2017, paragraphe 67.

71 Notons que les portraits affichés dans les mairies ne sont pas considérés comme des symboles d'un point de vue constitutionnel.

72 Disponible sur le lien : <https://www.lavoixdunord.fr/1022690/article/2021-06-09/gifler-le-president-c-est-gifler-la-france>

qualifier ce geste comme étant le symbole : « d'une fonction présidentielle abaissée dans un pays qui a perdu ses repères »<sup>73</sup>.

Les symboles nationaux expriment ainsi l'identité collective de l'Etat-nation et il serait d'ailleurs malvenu de les dérober ou se les approprier personnellement. Aussi, quand Jean-Luc Mélenchon crie « la République c'est moi » alors que son bureau fait l'objet d'une perquisition ; son propos est déprécié par un grand nombre de citoyens français. « La République » est érigée en tant que symbole du pouvoir citoyen. Peu ou prou, le commentaire d'une personne réagissant face à Jean-Luc Mélenchon résume le malaise : « J'étais choqué. La République, ça peut pas être vous, c'est nous tous ».

Voici donc ce que pressentait Aristote en disant que l'amitié semble « maintenir l'unité des cités »<sup>74</sup> : par une reconnaissance du semblable et de l'autre, l'amitié vue comme un partage permet de consolider les liens des concitoyens. Le concept d'*urbanité*, déjà évoqué, peut nous aider à affiner notre propos. En analysant des sièges présents dans quelques espaces publics bordelais, Beyaert-Geslin propose de penser le concept d'*urbanité* en dépassant l'idée qu'il s'apparente « seulement » à une proximité<sup>75</sup>. Si cette étude de type ethnographique s'intéresse à la ville, il ne faut pourtant pas y voir une volonté de définir l'*urbanité* par rapport à celle-ci. Au contraire, précise-t-elle, « le mot *urbanité* [qualifie] une courtoisie, une politesse »<sup>76</sup>. Reprenant De Certeau<sup>77</sup>, elle oppose ainsi la *stratégie* institutionnelle, qui crée des continuités ou discontinuités entre les corps dans l'espace, à la *tactique* des citoyens qui cherchent à résoudre, par leurs corps, l'éloignement ou la proximité

.....

73 Disponible sur le compte Twitter de Nicolas Dupont-Aignan via le lien suivant : <https://twitter.com/dupontaignan/status/1402249268916899848>

74 Dans *Éthique à Nicomaque* (VIII, 2), passage cité et traduit par EL MURR, Dimitri, « Quel est le bon nombre des amis ? Remarques sur la critique aristotélicienne de la poluphilia ». *Diogène*, n° 265-266, 2020, pp.230-250.

75 BEYAERT-GESLIN, Anne, « De l'urbanité à l'ajustement. L'aventure de l'espace public », *Signata*, à paraître.

76 *Ibid.*

77 DE CERTEAU, Michel, *L'Invention du quotidien. Les arts de faire*, Paris, Gallimard, UGE, 1980.

imposées par ces (dis)continuités<sup>78</sup>. Aussi observe-t-elle une forme de « politesse » dans la manière dont les individus entrent en interaction dans les espaces publics. Avec cette étude, elle propose donc de penser l'*urbanité* en tant que partage de l'espace public dans lequel la « gestion de l'espacement » devient nécessaire.

En reprenant sa proposition, nous pouvons ainsi considérer l'*urbanité*, mais également la *citoyenneté* sous un autre jour. Celles-ci ne sont pas à considérer comme un « simple » partage dont résulte un don de *soi*, mais bien comme un *partage* où chacun possède sa propre place – et où l'on donne à l'autre la possibilité d'être lui-même. Beyaert-Geslin précise d'ailleurs que « le partage de la ville n'est [...] pas seulement spatial, mais temporel »<sup>79</sup> ! L'*urbanité*, ainsi vue comme un partage, suggère un espace *entre* les individus : celui-ci peut tantôt être de l'ordre du rapprochement, tantôt de l'écart et invite chacun à trouver sa place au sein d'une entité collective. Ainsi, la *citoyenneté* ne se définit pas de manière individuelle mais dans une relation à un territoire, à ses symboles, et avant tout à ses concitoyens. La *citoyenneté* a un premier objectif, essentiel : fédérer autour d'une cause commune, faire rayonner et fonctionner un territoire afin que *chacun y trouve son compte*.

Cette première vision de la *citoyenneté* n'est pas émancipatrice pour l'individu, mais consolidante pour la communauté. Elle permet de réunir ses acteurs autour d'un objectif commun : la création d'une communauté d'intérêts – ce qui implique de participer à son dynamisme et à son unité. Pour devenir concitoyens, les individus ne doivent donc pas être seulement cohabitants, mais doivent constituer une communauté organisée politiquement : c'est ainsi qu'Aristote envisageait la polis. Ci-après, nous proposons une première figure représentant le passage de la cohabitation à la concitoyenneté. Ce schéma

.....

78 En observant les effets des stratégies institutionnelles et en les confrontant aux tactiques des citoyens, elle décrit quatre formes d'*ajustement* entre les citoyens (figure interactionnelle qu'elle emprunte à Landowski). Elle situe d'une part l'*ajustement conversationnel* et l'*ajustement timide* qu'elle inscrit dans la « constellation de l'aventure » : il s'agit des ajustements du corps qui, tantôt permettent la conversation, tantôt maintiennent une « distance respectueuse qui veut éviter tout entrecroisement ». Ces deux premières formes expriment un risque à prendre, *a contrario* de ce qu'elle nomme l'*ajustement de la tortue* et de l'*ajustement négatif*, tous deux situés dans la « constellation de la protection ». Beyaert-Geslin attribue à l'*ajustement de la tortue* une forme d'isolement, là où l'*ajustement négatif* est simplement un éloignement.

79 *Op.Cit.*

s'étoffera au fur et à mesure de notre recherche afin d'illustrer quelques jalons essentiels de l'émancipation citoyenne. Son aspect définitif à la fin de cet état de l'art permettra de cadrer la suite de notre recherche. Nous pouvons déjà observer que la citoyenneté n'est pas une simple *mise en présence* d'individus, mais bien leur *mise en relation* (qui, pour reprendre la pensée de Beyaert-Geslin<sup>80</sup>, peut être une relation de proximité ou une relation de mise à distance consentie).

Maintenant que nous avons montré les différentes relations entre les *citoyens* et la *cité*, nous aimerions qualifier cette dernière. Il nous incombe donc de l'identifier, d'interroger le rôle qu'y tiennent les citoyens et de déterminer ses enjeux – le « bien souverain » qu'identifiait Aristote.

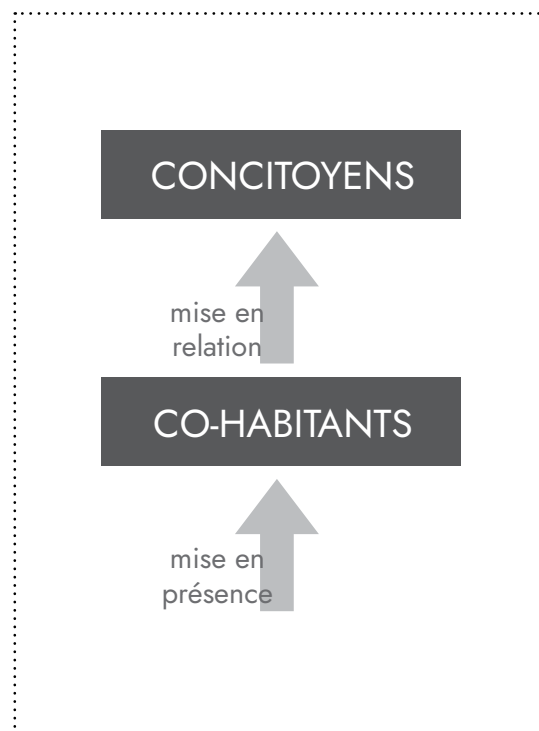


Figure 3. La citoyenneté, passage de la cohabitation à la concitoyenneté

.....  
80 *Ibid.*



### 1.1.2 DU « JE » CITOYEN AU « NOUS » CITOYEN : À LA RECHERCHE DU COMPROMIS

Nous avons débuté cet état de l'art en abordant la question d'appartenance territoriale et communautaire. Il était en effet plus aisé de démarrer par ce que les citoyens *ont en commun* que par ce qu'ils *construisent en commun*. Néanmoins, l'intégration à une communauté n'est pas suffisante pour qualifier un individu de citoyen. On peut tout à fait appartenir à une communauté sans pour autant se poser la question du politique. C'est le cas pour une communauté religieuse qui partage lieux de cultes, dogmes et foi en un même dieu. Il en va de même pour le compagnonnage qui est une communauté s'articulant autour de la transmission d'un savoir-faire et de quelques rites<sup>81</sup>. Ces appartenances-là ne peuvent être directement affiliées à un travail du politique (nous ne nions pas le fait qu'elles puissent, parfois, en revêtir les formes et y prendre part). Nous estimons que ces formes communautaires n'ont pas pour principal objet de repenser les liens sociaux préétablis.

#### 1.1.2.1 Façonner le « nous » citoyen

L'un des enjeux majeurs de la citoyenneté se situerait dans l'acte de création politique. Pour le comprendre, nous souhaitons insister sur la distinction que font Albert Ogien et Sandra Laugier entre *la politique* et *le politique* : *le politique* consiste à penser les manières de vivre ensemble, en régulant les interactions sociales et les comportements individuels<sup>82</sup>. *La politique* recouvre l'ensemble des mécanismes mis en place pour discuter *du politique*. Lorsqu'une société discute *du politique*, des questions sous-jacentes éclosent : Dans quelle direction souhaitons-nous aller ? Quels sont les dysfonctionnements de notre société ? Pouvons-nous repenser nos manières de fonctionner tous ensemble afin de mieux

.....

81 Les compagnons ont un parcours quasi initiatique : *tour de France*, « *Adoption* » par les pairs, congrès annuels. Ils possèdent également quelques objets symboliques tels que leur *couleur* qui est une écharpe et symbolise leur *faction*, la *canne compagnonique* habituellement en jonc etc.

82 LAUGIER, Sandra et OGIEN, Albert, *Le principe démocratique. Enquête sur les nouvelles formes du politique*, Paris, La Découverte, 2014, p.71.

avancer ? Le politique réclame un travail réflexif qui permet non seulement de décrire les liens sociaux, mais surtout de les repenser afin que le monde soit appréciable pour chacun. Dans une perspective sémiotique, on pourrait dire que *le* politique est une virtualisation des *pouvoir faire* politiques et *la* politique une actualisation de ces derniers<sup>83</sup>. C'est donc bien un acte de création qui est mis en œuvre ; le citoyen *dessine* les contours de la société dans laquelle il souhaite vivre. Se projeter, imaginer, penser, concevoir, reconcevoir, changer, sont autant de termes qui accompagnent l'action politique. *La* politique n'est pas immuable, de même que la société évolue : ainsi, *le politique* est un travail quotidien pour le quotidien et nécessite une remise en cause constante des choix précédemment faits pour la société – une réactualisation de *la* politique<sup>84</sup>.

C'est bien l'apprentissage, la prévision et l'action qui définissent l'acte politique. Pour François Borella, l'activité politique est « d'abord une tentative de maîtrise du temps, mais inséparablement, elle est maîtrisée par lui »<sup>85</sup>. Le temps politique est donc multiple : le temps politique est au passé lorsqu'il faut apprendre de ses erreurs; il est au présent lorsqu'il questionne notre rapport actuel à la société et ses dysfonctionnements ; il est au futur lorsqu'il projette de nouvelles organisations sociales. C'est pourquoi, lorsqu'une communauté discute *du politique*, elle juge le temps présent et imagine le futur, tout en apprenant du passé. Le citoyen peut ainsi être perçu comme un individu participant au « façonnement du bien commun »<sup>86</sup> : L'expression retranscrit assez bien le caractère itératif

.....

83 Le politique esquisse des directions collectives tandis que la politique encadre le champ des directions qu'il est possible de suivre.

84 Pour dépasser une réflexion qui se situerait uniquement dans *la* politique, Valérie Gérard questionne la perspective selon laquelle l'individu devrait construire son rôle de citoyen. Elle propose de se penser « citoyen du monde » plutôt qu'en se définissant par une situation ancrée géographiquement et culturellement, par des « déterminations contingentes au corps qui naît à tel endroit à tel moment. » En suggérant de « se dire *du monde* », Valérie Gérard suggère bien de repenser *le politique* et non *la politique*. Elle conclue « se penser *du monde*, c'est privilégier en soi la pensée apatride, universelle et essentielle. » Toutes les citations sont issues de l'article : GÉRARD, Valérie. « Etre citoyen du monde », *Tumultes*, vol. 24, n°1, 2005, pp. 13-26.

85 BORELLA, François, «7 - *Le temps et la politique* », *Critique du savoir politique*, Presses Universitaires de France, 1990, pp. 163-182.

86 WEINSTOCK, Daniel, «Vivre la citoyenneté», *Vivre la citoyenneté. Identité, appartenance et participation*, BOISVERT, Yves, HAMEL, Jacques et MOLGAT, Marc (dirs.), Montréal, Éditions Liber, 2000, pp. 16-17.

du politique car elle va au-delà d'une simple gestion du bien commun : le citoyen façonne, à tâtons, en se reprenant parfois dans ses gestes et ses idées pour tenter de s'améliorer encore. La citoyenneté est, en ce sens, une manière de contribuer au politique en le questionnant sans cesse.

Toutefois, *le citoyen* n'agit pas seul mais avec la  *cité*. Qu'il s'agisse, chez Hobbes, d'abandonner sa liberté à « une personne civile unique »<sup>87</sup>, chez Locke, de confier la sécurité de ses droits naturels au *Commonwealth*<sup>88</sup> ou encore chez Rousseau de « trouver une forme d'association qui défende et protège de toute la force commune la personne et les biens de chaque associé »<sup>89</sup> ; il se pose toujours la question d'une entité tierce qui agit – d'un « tiers-actant » politique – qui permettrait de réguler les actants individuels. Pour Negri et Hardt, agir en politique n'est pas uniquement « être avec » mais « faire avec » les autres<sup>90</sup>. Dans ce cadre, la notion d'*actant collectif* devient pertinente. Elle est définie en sémiotique par Greimas et Courtés comme étant une collection d'acteurs réunis par un faire commun ou des modalités communes<sup>91</sup>. Il nous semble en effet plus pertinent de qualifier la Cité d'*actant collectif* plutôt que d'*entité collective* : ceci permet de retranscrire le passage de *l'être* au *devenir*<sup>92</sup>. Une telle force instituée et instituante est bien régie par un *faire ensemble* qui est un *faire politique* : nous investiguerons davantage cette notion lorsque nous chercherons à décrire la pratique du co-design en regard d'un tel actant (Partie [5.2.1.2](#)).

.....

87 HOBBS, Thomas, *De Cive*, Édition H. Warrender de l'original latin et de la traduction anglaise, 2 vol., Oxford: Clarendon Press, 1983, traduction française de l'original latin Philippe Crignon. Paris: GF, 2010.

88 LOCKE, John, « 11. Of the Forms of a Commonwealth, and Of the extent of the Legislative Power », *Second treatise of government*, Hackett, 1980.

89 ROUSSEAU, Jean-Jacques, *Du Contrat social*, Livre I, Chapitre 6 : Du pacte social 1762, pp. 26-31.

90 HARDT, Michael et NEGRI, Antonio, *Déclaration – Ceci n'est pas un manifeste*, Raison d'agir, 2013.

91 GREIMAS, Algirdas J., et COURTÉS, Joseph, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette, 1993(1979).

92 Pour un souci de lisibilité et de pertinence, nous utiliserons donc à présent le terme « actant collectif » plutôt que celui d'« entité collective ».

Nous pouvons alors ajouter une nouvelle dimension à la notion de citoyenneté : non seulement elle est un rapport à une communauté territoriale ; mais elle est surtout un acte de création collective. La citoyenneté qualifie donc un individu en regard d'un projet commun, lui-même en mutation constante. De ce fait, elle relève d'un processus de décision politique. Mais comment trancher une décision ? Comment choisir la meilleure solution pour la société, si ce n'est la moins pire ? Comment les individus, ensemble, peuvent-ils s'accorder sur la bonne marche à suivre ? Comment s'articulent la *cit * et les *citoyens* ?

### 1.1.2.2 La construction de l'individu citoyen par le politique

Bessone et Urfalino pr cisent, en reprenant les travaux de Vincent Descombes, qu'il ne faut pas confondre *identit  collective* et *identit  individuelle* : « l'identit  collective est celle d'une entit  et non celle des individus qui la composent. »<sup>93</sup> Dans notre cas, il s'agit de distinguer l'identit  de la *cit * et celle du *citoyen*. Ce distinguo est important car il nous permet de penser les rapports entretenus entre le « je » citoyen et le « nous » citoyen. Ce « nous » citoyen est vaporeux, difficile   cerner, multiple et ce, bien qu'il existe en tant que sujet<sup>94</sup>. L'identit  de l'actant collectif n'aurait *a priori* aucune prise sur l'identit  du citoyen. Pourtant, en retra ant l'histoire du suffrage universel en France, Rosanvallon  crit que la « diffusion de la citoyennet  et [le] mouvement d'individualisation du social vont de pair »<sup>95</sup>. Si la *cit *, comprise comme un actant collectif, ne d pend pas de l'identit  de ses membres, comment peut-elle influencer cette derni re ? Si le « je » citoyen ne qualifie pas le « nous » citoyen, comment le « nous » citoyen peut-il requalifier le « je » citoyen ? Enfin, si la citoyennet  n'est pas un crit re d'identit  individuelle, quelles sont les mani res d' tre citoyen ? En existe-t-il plusieurs ?

Faisons un rappel sur la mani re dont un individu se construit d'un point de vue

.....

93 BESSONE, Magali, et URFALINO, Philippe « Entit s collectives et groupes nominaux », *Raisons politiques*, vol. 66, no. 2, 2017, pp. 5-11.

94 Nous pourrions pr ciser qu'il est un *objet de faire*.

95 ROSANVALLON, Pierre, *Op.Cit.*, p.141.

sociologique. L'individu se développe par rapport et en dehors de son environnement : son histoire, le contexte social dans lequel il évolue, le lieu où il vit mais également la culture qu'il a intégrée vont tous contribuer à modeler son identité. L'individu possède plusieurs *statuts* qui désignent « les fonctions exercées par l'individu en tant que membre de l'organisation sociale »<sup>96</sup> dont découlent des *rôles* qui sont « l'aspect performatif du statut, c'est-à-dire la manière dont il est joué, dans le cadre d'interactions réglées, dans la vie sociale »<sup>97</sup>. Les statuts et les rôles qui sont assignés à un individu font donc partie intégrante de sa construction identitaire – ils le définissent en partie car il peut tantôt y adhérer, tantôt s'y soustraire. Pourtant, bien qu'il soit personnel et interprété de manière subjective, un rôle ne se construit pas *ex nihilo* mais en opposition d'*autres* ; il est la face individualisante du statut et relève en partie d'un geste énonciatif et subjectif. En somme, il se crée toujours relativement aux autres rôles perçus. Ajoutons à cela que chaque individu endosse plusieurs statuts et plusieurs rôles : un tel ensemble crée chez l'individu des *habitus* définis par Bourdieu comme étant des « structures structurées prédisposées à fonctionner comme structures structurantes »<sup>98</sup>. Ainsi, la socialisation, qu'elle soit primaire (durant l'enfance via l'entourage familial, scolaire...) ou secondaire (durant la vie adulte via le travail, les études, les cercles amicaux...) prédispose l'individu à s'intégrer à la société d'une manière normée mais également singulière. Les différents cercles de sociabilité auxquels l'individu appartient font de lui une personne unique par son vécu : il n'adhère pas toujours en totalité aux rôles qui lui sont assignés, et « bricole »<sup>99</sup> alors son lui profond, toujours en devenir.

Cela implique donc que la citoyenneté (en tant que statut) ne définit par un individu. *A contrario*, la manière dont l'individu joue ce rôle le définit en partie : voici comment le « je » citoyen et le « nous » citoyen se répondent. Le premier ne détermine en

.....

96 Federico Tarragoni attribue à Linton cette distinction dans TARRAGONI Federico, *Sociologies de l'individu*. La Découverte, coll. Repères, 2018, p.65.

97 *Ibid.*, p.65.

98 BOURDIEU, Pierre, *Le sens pratique*, Paris, Editions de Minuit, coll. Le sens commun, 1980, p.88.

99 *Ibid.*, p.80.

rien l'appartenance au second, mais le second permet de construire le premier ; accorder le statut de citoyen à un individu, c'est donc lui offrir la possibilité de densifier son identité – que ce soit dans l'acceptation ou le refus de jouer son rôle. Pour Tarragoni, les liens sociaux de l'individu sont « de véritables “supports relationnels”, chacun lui accordant la reconnaissance d'un groupe ou d'un monde social spécifique (la famille, le travail, les pairs, etc.) »<sup>100</sup>, c'est pourquoi l'implication politique permet à cet individu de faire un pas vers sa construction individuelle. Pour Gui Bonsiepe, le citoyen devient alors *sujet* et peut ouvrir « un espace pour l'autodétermination, c'est-à-dire un espace pour un projet initié par chacun »<sup>101</sup>. Un positionnement moral serait de considérer le droit à la citoyenneté comme un droit humain : pouvoir *se dire soi*, par rapport aux autres, avec les autres ; en bref, le droit de s'autodéterminer individuellement et collectivement.

Fontanille considère qu'un actant collectif de type politique est un espace permettant « l'*actualisation* des actants individuels, dans leur essor pour des manifestations particulières »<sup>102</sup> mais également « leur *potentialisation*, dans leur retour vers la norme et les usages collectifs »<sup>103</sup>. L'expression du « nous » caractérise la  *cité*  et ce qu'elle pourrait advenir (« la norme, les usages collectifs »), tandis que l'expression du « je » actualise le  *citoyen*  en tant qu'individu à part entière (par « des manifestations particulières »). Il serait donc faux de penser que seul le « nous » citoyen fait évoluer le « je » citoyen. En considérant l'actant collectif à l'aune du politique, les  *citoyens*  sont  *sujets de faire*  – ils participent et « font » l'actant collectif. Se penser  *citoyen* , c'est agir sur  *soi*  mais aussi sur la  *cité* . Citoyen et cité sont donc en « interaction dynamique »<sup>104</sup> selon les termes de Fontanille car « les deux faces de la manière d'agir, collective et individuelle, [sont] indissociables [...] cette ostension réflexive nous donne à la fois le sentiment d'une “montée en généralité”, en même temps

.....

100 *Ibid.*, p.98.

101 BONSIPE, Gui, Design et démocratie », *Civic city. Notes pour le design d'une ville sociale*, Traduit de l'anglais par CHAMBON, Camille, Editions B42, 2017, p.96.

102 FONTANILLE, Jacques, *Ensemble, pour une anthropologie sémiotique du politique*, Presses universitaires de Liège, Sigilla, 2021, p.27.

103 *Ibid.*, p.27.

104 *Ibid.*

que d'une spécification de l'acte-occurrence »<sup>105</sup>. Ainsi, bien que l'identité du collectif ne résume pas celle de ses membres, elle est façonnée par ces derniers. Car comment une norme s'évalue-t-elle, si ce n'est par rapport à un ensemble de manifestations individuelles ?

### 1.1.2.3 La construction du politique par l'individu citoyen

Cette interrelation entre le collectif et l'individu suggère que ce dernier n'est pas passif vis-à-vis de la *citoyenneté* : il l'actualise, la questionne, la refonde, la recrée. Il a un pouvoir réformateur et, lorsqu'il l'utilise, il participe à un acte politique. C'est ce qu'évoque Fontanille lorsqu'il écrit que l'actant collectif politique est « une présence à présentifier, à remplir, à actualiser par des projections émanant des actants individuels »<sup>106</sup>. Cela complète la proposition de Greimas et Courtès qui précisent que l'actant collectif « subsume » la « collection d'acteurs »<sup>107</sup> qui le composent. Ainsi, l'actant collectif est un *être* qui ne se définit pas par l'identité des actants individuels qui le composent, mais qui se différencie par sa capacité à évoluer de lui-même. Une telle transformation n'est pas aléatoire et résulte à la fois d'une *manière d'être* des citoyens, mais également de leur *manière d'agir* sur l'actant collectif lui-même.

Empruntons à la sémiotique narrative la définition de la réflexivité : il y a *transformation réflexive* lorsque le *Sujet de faire* est également le *Sujet d'être*. Greimas qualifie la transformation réflexive comme étant un « syncrétisme [entre ces deux sujets] »<sup>108</sup> ; c'est-à-dire que deux actants sont incarnés par un seul acteur. Il semble bien que la citoyenneté repose sur cela : en agissant sur sa citoyenneté, (en la *faisant*), le citoyen agit également sur ce qu'il *est*. Toutefois ; n'agit-il que sur lui-même ? L'implication politique du citoyen ne sera effective que lorsque celui-ci sera passé d'une introspection individuelle

.....

105 *Ibid.*

106 *Ibid.*, p.28.

107 GREIMAS, Algirdas J., et COURTÈS, Joseph, *Op.Cit.*, p.43.

108 La citation entière est la suivante : « syncrétisme du sujet de faire avec les sujets d'état », GREIMAS, Algirdas J., « Un problème de sémiotique narrative : les objets de valeur », *Langages*, 8<sup>e</sup> année, n°31, 1973, p.26

à une confrontation collective. Cette confrontation va lui permettre de soumettre ses idées, mais également d'écouter celles des autres ; ainsi pourra-t-il poursuivre son travail réflexif en se demandant si ses revendications sont adéquates ou s'il souhaite réajuster son positionnement. Un tel processus itératif propose à l'individu de se (re)questionner constamment dans son rapport à l'autre : dans ses formes d'expression ainsi que dans ses idées. Si être citoyen, c'est être un actant individuel d'un actant collectif (la *cité*) ; alors *faire* du politique (*réaliser sa citoyenneté*), c'est également modifier la cité et donc modifier cette citoyenneté.

Observer les liaisons qui existent entre l'actant collectif politique et les actants individuels qui le composent est une affaire délicate. Le premier n'existe pas sans les seconds. Pire ! Pour exister en tant que tel, il faut que les actants individuels fassent preuve de réflexivité sur eux même *et* sur l'actant collectif auquel ils participent. La réflexivité opère donc à la fois sur l'actant individuel et sur l'actant collectif. Nous pourrions presque parler de *récurtivité réflexive*, tout du moins de *superposition* entre les actions collectives et les actions individuelles, qui agissent de concert sur l'être collectif et l'être individuel. Cependant, il est assez difficile de déterminer « qui de l'œuf ou de la poule » apparaît en premier. Est-ce l'action de l'individuel qui agit sur le collectif ? Celle du collectif qui agit sur l'individuel et lui permet à son tour d'agir sur le collectif ?

Fontanille préfère désamorcer le sujet : il considère la réflexivité comme étant le « minimum nécessaire pour caractériser l'ensemble des conditions de composition et de métamorphoses possibles d'un actant collectif »<sup>109</sup>, mais que ces dernières « ne doivent rien à la narrativité classique, et aux avatars de la jonction entre sujets et objets »<sup>110</sup>. Pour Fontanille, donc, « on ne peut pas identifier ou distribuer de rôles actanciels »<sup>111</sup>. Ce faisant, il propose de considérer l'« instabilité morphologique » de l'actant collectif, c'est-à-dire « l'épreuve grâce à laquelle le moment d'unité se manifeste ». N'est-ce pas là le propre du

.....

109 FONTANILLE, Jacques, *Ensemble, Op.Cit.*, p.34.

110 *Ibid.*

111 *Ibid.*



politique ? Éprouver la *cit * pour la r former, la restructurer, tout en la manifestant par ses actions ? Une telle instabilit  peut s'exemplifier.

Nous  voquons pr c demment les retournements de symboles en pr cisant qu'il s'agissait d'une inversion de valeurs. Un tel retournement relate  galement d'un *faire politique* : le symbole  tant la face institu e de la communaut , le symbole invers  en est le contrepouvoir. Ainsi, en d chirant les drapeaux lors des r volutions, les citoyens manifestent leur m contentement, certes, mais  galement ce qu'est la *cit * actuellement et ce qu'ils aimeraient qu'elle soit. C'est pour ces m mes raisons que les anciennes d mocraties populaires ont arrach  les embl mes du communisme du c ur de leur drapeau (reniant ainsi un syst me politique d chu) lors de la chute du mur de Berlin, ou qu'un bon nombre de symboles politiques (statues de Staline ou  toiles rouges) ont  t  enlev s ou d truits lors de l'insurrection de Budapest...

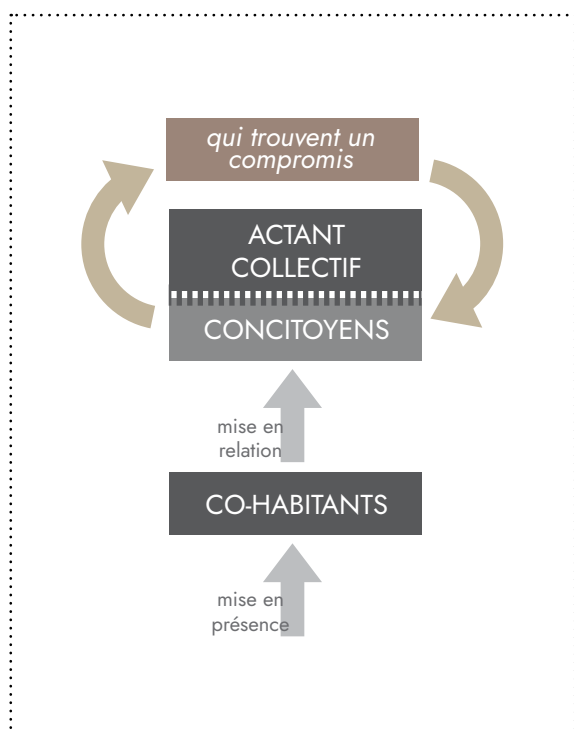


Figure 4. La r flexivit  de l'actant collectif pour un compromis politique

Par leur alt ration ou par leur absence, les symboles incarnent bien ce qu'est la *cit * pass e et future. Pour ainsi dire, c'est comme si la citoyennet  se faisait et de d faisait sans-cesse et qu'il allait de sa nature m me de subir tant de variations. En s'evaluant lui-m me dans le temps, mais  galement lui-m me par rapport aux autres dans le temps, l'individu « r valu[e] sa trajectoire »<sup>112</sup> ainsi que celle de la soci t  : il prend part au politique en choisissant d'exprimer sa trajectoire ainsi r valu e. La citoyennet  n'est donc pas donn e et immuable : elle se construit perp tuellement et s'offre   elle-m me la possibilit  d'exister

112 TARRAGONI, Federico, *Op.Cit.*, p.48.

autrement<sup>113</sup>. Nous pouvons étoffer le schéma proposé précédemment donné afin d'illustrer la tension interne à l'actant collectif (sa réflexivité), nécessaire à la recherche d'un compromis politique (figure ci-avant). Par cette illustration, nous souhaitons montrer que les concitoyens (considérés comme des actants individuels) parviennent à former un actant collectif politique par un jeu de discussions et de compromis.

.....

113 La distinction entre la politique et le politique est assez utile ici : penser le politique permet aussi de changer les mécanismes de la politique et de déplacer les formes de la citoyenneté.

### 1.1.3 METTRE EN FORME LE « NOUS » : LA DÉMOCRATIE REPRÉSENTATIVE

La portée de cet état de l'art n'est pas de construire un discours philosophique sur ce qu'est ou n'est pas la citoyenneté, mais de déconstruire ses mécanismes pour mieux les observer. Aussi nous faut-il pour cela aborder les formes actualisées de la citoyenneté et donc, nous pencher sur la question du système politique. Comme l'écrit justement le philosophe Christian Delacampagne : « Il semble vain (...) de vouloir transformer la démocratie sans partir de ce qu'elle est, ici et maintenant, et de l'idée que les hommes d'ici et de maintenant se font de la justice »<sup>114</sup>. Comment notre système politique permet-il de confronter les perceptions diverses et variées d'individus différents ? Comment gère-t-il les particularités propres à chacun tout en conservant une unité collective ? La diversité d'individus, d'une part, enrichit la communauté de par sa mixité. D'autre part, elle amène avec elle son lot de divergences d'opinions et les conflits afférents. Si la citoyenneté consiste à la fois à penser *le politique* et à façonner *la politique* afin qu'elle réponde aux attentes de ce dernier, nous devons nous poser la question de l'organe régulateur des politiques. Nous abordons ici la difficulté propre à la démocratie : comment, dans la diversité de ces opinions, permettre des propositions justes pour la construction de la cité ? Si la citoyenneté est un projet commun, sur quels savoirs s'appuie-t-il pour se construire ?

La question du politique nécessite de penser *la* politique et son fonctionnement. Albert Ogien et Sandra Laugier précisent que *la* politique est bien un « ensemble des dispositifs et mécanismes mis en place pour organiser, mettre en œuvre et justifier la conduite des affaires publiques par une instance de direction et encadrer son action au quotidien »<sup>115</sup>. La citoyenneté correspond alors, d'une certaine manière, à l'acceptation d'un contrat. Pierre Rosanvallon nous explique que, au sortir de la révolution, « Le droit politique moderne est purement dérivé des catégories contractuelles du droit civil. Le vote

.....

114 DELACAMPAGNE, Christian, « Egalité, simple ou complexe ? », *Individu, citoyenneté, communauté*, Critique (Revue), n°610, 1998-03, p.12.

115 LAUGIER, Sandra et OGIEN, Albert, *Le principe démocratique. Enquête sur les nouvelles formes du politique*, Paris, La Découverte, 2014, p.71.

est de fait assimilé à un acte juridique, producteur, comme tout contrat, d'obligations »<sup>116</sup>. Lorsqu'un individu est citoyen, il acquiert non seulement des droits, mais également des devoirs envers les autres afin de permettre la paix sociale et l'harmonie territoriale. Ainsi, le citoyen doit réussir à distinguer ses intérêts particuliers de ceux du collectif. Le système politique permet donc de fixer les règles du contrat politique – celui que Rousseau se plaisait à nommer, à juste titre, le *contrat social*. Un tel contrat implique des formes d'actant collectif possiblement variées. Quelles formes peut-il recouvrir dans une *démocratie représentative* ? Détaillons les termes qui composent un tel système pour en comprendre l'idéologie et les mécanismes politiques sous-jacents. *Démocratie* est un terme formé à partir des mots latins *demos* (peuple) et *kratos* (peuple). L'idée communément admise derrière ce terme est donc *le pouvoir au peuple*<sup>117</sup>. Le terme *représentatif*, quant à lui, évoque la manière dont ce pouvoir est mis en place : des représentants élus s'affairent à appliquer ce qu'ils jugent être la volonté de tous en tenant compte des intérêts de chacun. Chez les légitimistes au XIX<sup>e</sup> siècle, l'accession au suffrage universel (et avec lui, la représentation politique), permet justement de conjuguer l'ensemble des intérêts individuels :

..... Le suffrage s'inscrit pour eux dans une logique de représentation des intérêts, et non pas dans une perspective de sélection des capacités : il exprime le fait que la société reconnaît et prend en compte les intérêts de tous.<sup>118</sup>

Le terme de *démocratie représentative*, introduit par Alexander Hamilton et Condorcet s'est répandu à partir de 1793<sup>119</sup>. Combinant des notions parfois jugées incompatibles, notamment par Madison et Sieyès<sup>120</sup>, la démocratie représentative a fréquemment été une source de critiques : elle suscite déjà de vifs débats au XVII<sup>e</sup> siècle en Angleterre, mais également en divers endroits du monde entre le XIX<sup>e</sup> et le XXI<sup>e</sup> siècle.

.....

116 ROSANVALLON, Pierre, *Op.Cit.*, p.139.

117 D'aucuns, tels que Platon, considéraient ce pouvoir comme une forme de populisme qui ne serait pas souhaitable et laisserait libre cours aux caprices des individus.

118 *Ibid.*, p.294.

119 CRIGNON, Philippe et MIQUEU, Christophe, « Introduction », *Représentation politique et transformations de la citoyenneté XVII<sup>e</sup> - XXI<sup>e</sup> siècle*, Garnier, 2017, pp.7-13.

120 *Ibid.*

Pourtant, la démocratie représentative est mise en place en France en avançant différents arguments. D'une part, celui du nombre : il est difficile de laisser la parole à un grand nombre de citoyens. Comment l'organiser, comment la faire vivre et comment la régenter ? C'est également à travers un argument libéral qu'elle puise sa justification : elle met en œuvre la « *nécessaire division du travail* »<sup>121</sup> qu'Eric Desmons décrit chez les libéraux. En d'autres termes, elle permet à certains de vaquer à leurs occupations tandis que d'autres se chargent de la question du politique. En outre, cet argument peut également être technique, c'est notamment le cas lorsqu'il s'agit de développer des dispositifs participatifs à l'échelle d'un vaste territoire. Loïc Blondiaux écrit à ce propos :

..... Certains évoquent les obstacles matériels innombrables qui s'opposeraient à toute tentative de faire participer directement l'ensemble des citoyens sur une échelle plus vaste. Robert Dahl souligne ainsi qu'il faudrait près de 200 jours, à raison de huit heures de délibération quotidiennes, pour que chacun puisse s'exprimer dix minutes sur un sujet donné dans une ville de 10 000 habitants.<sup>122</sup>

En s'appuyant sur l'argument du nombre, les défenseurs de la représentation amènent celui de la volonté unifiée des citoyens. La démocratie représentative permettrait l'incarnation de la volonté du peuple. Le politologue Hayat écrit :

..... On peut observer une compréhension commune de la représentation comme subjectivation, c'est-à-dire comme personnification de la multitude, une personnification la rendant unifiée, fondatrice, absolue, capable d'exprimer une volonté, c'est-à-dire souveraine<sup>123</sup>

.....

121 DESMONS, Eric, « L'Etat de droit, stade suprême du gouvernement représentatif. Principes de la mise sous tutelle juridique de la citoyenneté politique », *Représentation politique et transformations de la citoyenneté - XVIIe siècle – XXIe siècle* (CRIGNON, Philippe et MIQUEU, Christophe dirs.), Garnier, 2017, pp.123-137.

122 LONDIAUX, Loïc, *Le nouvel esprit de la démocratie : Actualité de la démocratie participative*, Seuil, La République des idées, 2008, p.68. - Il cite DAHL, Robert, *On democracy*, New Haven, Yale University Press, 1998, p.109.

123 HAYAT, Samuel, « La volonté et l'intérêt », *Représentation politique et transformations de la citoyenneté - XVIIe siècle – XXIe siècle*, CRIGNON, Philippe et MIQUEU, Christophe (dirs.), Garnier, 2017, p.87.

Les représentants auraient donc un pouvoir politique accordé par l'ensemble des citoyens ; en le représentant, ils incarnent également la volonté de l'actant collectif. Nous prenions en exemple la gifle reçue par le président Emmanuel Macron, critiquée en ces termes : « gifler le président, c'est gifler la France ». Cette phrase est une parfaite illustration des liens unissant les représentants et les représentés (les premiers étant élus par les seconds). S'attaquer à un représentant, c'est remettre en question l'élection qui lui a attribué ce statut et, d'une certaine manière, s'attaquer également aux citoyens représentés. Cette phrase pousse même la figure de style plus loin : gifler le président, ce n'est pas gifler les Français, mais la France. Ainsi, cette phrase exprime en quelques mots la méréologie complexe qui existe entre les *citoyens*, la *cité* et ses *représentants* – c'est-à-dire entre des parties, un tout et leur mode d'assemblage. Les *représentants* ne représentent pas tant les *citoyens* que la *cité* elle-même ! Ce faisant, le vote est au *citoyen* ce que la *représentation* est aux élus ; l'un et l'autre tendent vers la recherche d'un bien vivre collectif.

La démocratie représentative demanderait donc au citoyen de différencier sa propre volonté de la volonté collective en accordant ses propres intérêts avec ceux des autres. Pour Frédéric Treffel, cette distinction entre « garantie de la liberté des individus » et « le maintien de l'Etat, garant de la cohésion sociale »<sup>124</sup> se lit à travers les différentes définitions données au citoyen au cours du temps. Il utilise un exemple tiré de l'œuvre de Racine :

..... *Une femme de Sparte avoit cinq fils à l'armée, & attendait des nouvelles de la bataille. Un Ilote arrive ; elle lui en demande, en tremblant, des nouvelles. Vos cinq fils ont été tués. Vil esclave, t'ai-je demandé cela ? Nous avons gagné la victoire ! La mère court au Temple, & rend grâce aux Dieux. Voilà la citoyenne.*<sup>125</sup>

En opposant citoyenneté et non-citoyenneté, Racine dépeint une capacité qui serait inhérente à la *bonne* citoyenneté : faire passer au premier plan l'intérêt général (celui de la nation qui gagne une bataille), au détriment d'un intérêt particulier (voir ses fils revenir

.....

124 TREFFEL, Frédéric, *Op.Cit.*, p.35.

125 *Ibid.*, p. 42.

sains et saufs). De cette manière, en opposant une « femme de Sparte » (épouse de citoyen) à un « vil esclave », Racine pointe du doigt deux rapports différents à la société : l'un tourné vers soi, le second vers les autres<sup>126</sup>. Ainsi faudrait-il, pour faire preuve de citoyenneté – ou de « bonne » citoyenneté, savoir distinguer son propre intérêt de l'intérêt collectif. Cela impliquerait également de faire passer ses propres intérêts derrière ceux du collectif lorsque c'est nécessaire.

En 1789, la distinction entre *intérêts particuliers* et *intérêt général* est claire. C'est ce que nous dit Pierre Rosanvallon : « l'affirmation de la volonté générale [...] ne procède pas tant de procédures politiques techniques que d'une capacité intérieure des individus à surmonter la tension de leur amour propre avec le bien commun »<sup>127</sup>. Pour surmonter une telle tension, la loi permet de distinguer les intérêts individuels de la volonté générale et s'exprime alors dans le système représentatif. Pour Hayat, le système représentatif est donc un « outil de régulation du jeu et des intérêts divergents »<sup>128</sup>. La mise en place de la démocratie représentative permettrait ainsi de regrouper sous un même étendard des citoyens aux intérêts multiples, tout en les guidant sur le chemin de la volonté générale. Les représentants y sont les protecteurs de l'intérêt général, le citoyen l'énonciateur de ses intérêts individuels. Selon les termes de Dominique Schnapper « le citoyen est "roi" ou le citoyen est "souverain" »<sup>129</sup> car il peut, avec ses concitoyens, se constituer en une instance régulatrice des pouvoir et contre-pouvoir.

Notons que cette approche de la démocratie représentative reste assez générale et précise trop peu les moyens proposés aux citoyens pour impacter les décisions. Comment tendre vers la volonté générale sinon par le vote ? La démocratie représentative est une organisation des intérêts individuels vers une volonté générale. C'est pourquoi, en tant qu'organisation, elle revêt diverses formes qui permettent le recueil de ces intérêts. Nous

.....

126 Cet exemple nous semble un peu binaire. Pourquoi cette femme ne pourrait-elle pas à la fois se réjouir de la victoire, mais également s'endeuiller de la perte de ses fils ?

127 ROSANVALLON, Pierre, *Op.Cit.*, p.218.

128 HAYAT, Samuel, *Ibid.*, p.44.

129 SCHNAPPER, Dominique, *Qu'est-ce que la citoyenneté ?*, Gallimard, Paris, coll. Folio Actuel, 2000, p.11.

connaissions le droit de suffrage, devenu « universel » avec celui des femmes : les individus délèguent le pouvoir à un groupe – ou à une personne – à même de tenir compte de leurs intérêts. Il existe également les référendums citoyens, qui ponctuent la vie politique : à travers une consultation, les individus souhaitent décider directement d'une question politique. Les projets participatifs tendent également à inclure le citoyen dans le débat quotidien : celui-ci est alors amené à trancher avec ses représentants sur une question particulière. Déléguer, être écouté, participer ; ces mots accompagnent plus ou moins fortement la démocratie représentative selon les méthodes utilisées.

Les modes de recueil des intérêts individuels sont également variés. Le vote peut être à main levée, il peut s'exprimer par un bulletin glissé dans une urne et caché des yeux de tous. Il peut même se faire de manière électronique depuis quelques années : presser un bouton suffit à exprimer son choix ! Notre liste est loin d'être exhaustive mais rend compte toutefois de la diversité des outils de la démocratie. Chacun pourrait faire l'objet d'une évaluation et relate de perspectives politiques ou philosophique : on comprend bien qu'un vote électronique nécessite moins d'engagement que de participer à un conseil citoyen de manière hebdomadaire...

Nonobstant leur portée réelle, ces moyens permettent au citoyen non-élu de pouvoir s'exprimer à différentes échelles : tantôt celui-ci donne son accord pour une liste électorale, tantôt il propose de nouvelles idées, tantôt il refuse un projet de loi, parfois il valide un budget et à d'autres moments, il vote pour un représentant dont les propositions lui semblent prometteuses. Derrière ces moyens, une nécessité : faire entendre les voix individuelles pour les faire parler à l'unisson dans un projet commun. Accorder à un individu la citoyenneté en tant que personne qui prend part à un territoire, c'est déjà lui accorder, d'une certaine manière, l'autorisation de penser ce territoire. Pour cela, il devra réussir à s'énoncer afin de formuler une proposition qui pourra aboutir (ou non) à un compromis.

Nous pouvons à nouveau mettre à jour notre illustration des mouvements qui accompagnent la citoyenneté. Afin de trouver un compromis collectif, il est nécessaire que l'individu et l'actant collectif puissent s'énoncer :



Spécifier, dans ce schéma, que les concitoyens « s'énoncent » avant de trouver un compromis peut donner l'impression que nous enfonçons des portes ouvertes. Pourtant, il est essentiel d'envisager cette étape car elle suggère que chacun des concitoyens peut prendre part à la discussion et réajuster l'orientation de l'actant collectif – qui, nous le rappelons est défini par un faire commun. De surcroît, la possibilité de s'énoncer est plus ou moins restreinte selon les modes opératoires de la politique : derrière l'idée de démocratie représentative se cache également celle de la légitimité politique ; c'est à partir de cette notion que nous poursuivrons notre investigation.

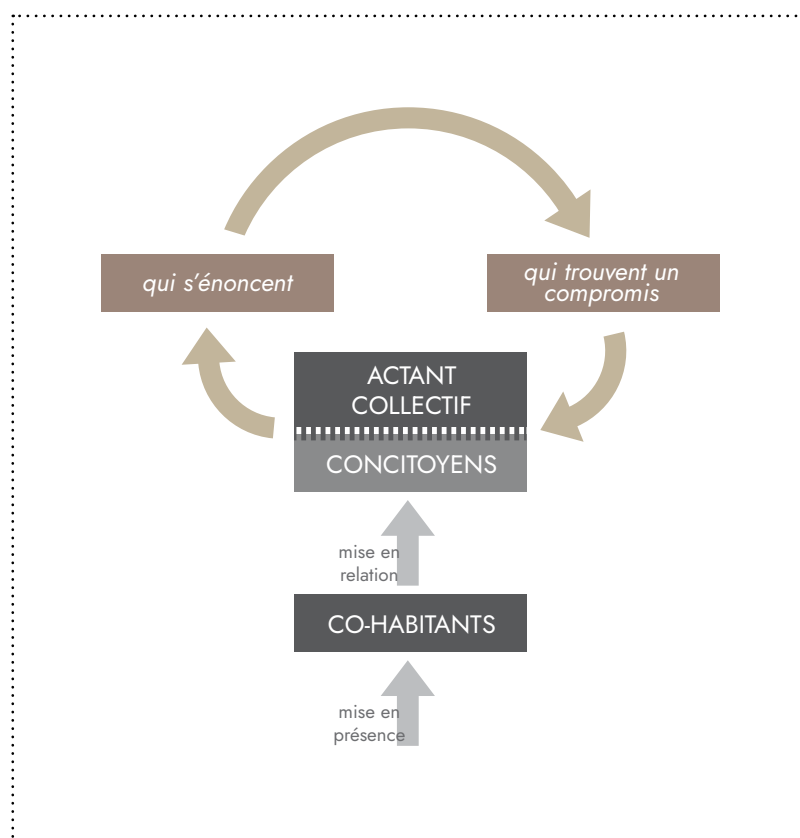


Figure 5. La citoyenneté comme énonciation individuelle et collective





## **1.2 LA CITOYENNETÉ, UN MONDE DE SAVOIRS ET DE SENSIBILITÉS**

---

La mise en oeuvre de la citoyenneté est l'objet de débats et questionne la légitimité de chacun à prendre part au débat démocratique. Qu'il s'agisse de la capacité des individus à poursuivre des intérêts collectifs, des connaissances que ces derniers détiennent sur les enjeux politiques ou encore de l'intérêt de prendre en compte leurs expériences, un certain nombre d'arguments sont invoqués pour donner davantage d'espace de parole aux citoyens non élus. Dans cette partie, nous passerons en revue les enjeux auxquels la démocratie représentative doit faire face.

### 1.2.1 LES LAISSÉS POUR COMPTE DE LA REPRÉSENTATION POLITIQUE

Le but principal de la démocratie représentative serait le suivant : agencer les voix de chacun, policer les intérêts pour, finalement, créer une unité sur un territoire. Toutefois, nous l'évoquions en introduction, les formes de la politique actuelle sont souvent contestées. Les moments de révolte décrits par Ogien et Laugier reflètent une volonté de refaire *du politique* le centre du débat. Ces mouvements de contestation ont pour origine un problème de représentation : lorsque la voix des citoyens n'est plus entendue et que les moyens mis en œuvre pour la recueillir sont jugés insuffisants ou inefficaces. En effet, 85% des interrogés jugent que les représentants ne se préoccupent pas d'eux, et même 74% des interrogés considèrent qu'ils sont plutôt corrompus.<sup>130</sup> Se pose alors un problème de représentation politique : que se passe-t-il lorsque l'objectif affiché de la représentation (les élus me représentent et portent ma voix) n'est plus atteint (les élus ne m'écoutent plus et représentent leur propres intérêts) ? Le manque de confiance en la politique évoquée plus tôt engendre un « rejet du politique » et une crise de la représentation.

#### 1.2.1.1 Remises en questions actuelles de la démocratie représentative

Les mouvements collectifs qui se constituent depuis 2011 cherchent à contester une appropriation du pouvoir par certaines élites. Plusieurs dérives sont mises en causes en leur sein telles que la technocratisation de la politique (excluant, de fait, certaines classes sociales), l'influence de puissances financières sur les décisions du gouvernement (qui sont parfois en défaveur des citoyens) ou encore le manque de clarté concernant ces mêmes décisions. Ce faisant, Ogien et Laugier questionnent la légitimité du système représentatif actuel<sup>131</sup>. En effet, si les personnes décisionnaires dans un pays sont toutes issues de la

.....  
130 CEVIPOF/Opinion Way, « Baromètre "confiance en la politique" », *Op.Cit.*

131 LAUGIER, Sandra et OGIEN, Albert, *Op.Cit.*

même classe sociale, ne peut-on pas craindre que les intérêts de cette même classe sociale soient toujours privilégiés ? Le principal souci de la démocratie représentative est alors l'égalité des voix. D'où provient le discours, à qui s'adresse-t-il ? Si la démocratie est *le pouvoir au peuple*, peut-on encore considérer que c'est le cas lorsque le pouvoir semble émaner d'un seul et même corps ? Dans cette seconde partie dédiée à la citoyenneté, nous nous attacherons à répondre à ces questions.

### 1.2.1.2 Le concept de misrepresentation

En 2008, Nancy Fraser<sup>132</sup> propose le concept de *misrepresentation*, faisant suite à un travail ayant pour objet les formes d'injustice politique (deux formes avaient alors été mises en évidence, celle de *misdistribution* et de *misrecognition*)<sup>133</sup>. Pour Fraser, le concept de *misdistribution* correspond à l'absence d'égalité économique, celui de *misrecognition* à l'absence d'égalité culturelle. Ces deux premiers concepts sont ensuite complétés par Fraser après que quelques auteurs lui aient opposé des arguments. En 2002, Leonard Feldman atteste que les injustices politiques ne peuvent être obligatoirement économiques et culturelles<sup>134</sup> et Kelvin Olson propose de créer une troisième dimension d'injustice<sup>135</sup>. C'est ainsi que naît le concept de *misrepresentation*, qui correspond à une absence d'égalité des voix. Céline Spektor résume le concept en ces termes :

..... *Si la représentation est la question centrale de la politique, alors la misrepresentation en est le problème fondamental : elle désigne le phénomène qui survient lorsque les institutions dénie à certains le droit de participer de manière égale aux interactions*

.....

132 FRASER, Nancy, *Scales of Justice: Reimagining Political Space in a Globalizing World*, Columbia University Press, 2009, 224p.

133 Les trois concepts, pris ensemble, élaborent une théorie autour des injustices que peuvent subir les individus (sans qu'ils soient nécessairement confrontés aux trois situations de manière simultanée).

134 FELDMAN, Leonard, C., « Redistribution, recognition and the state : the irreducibly Political Dimension of Injustice », *Political Theory* 30:3, juin 2002, pp.410-440.

135 OLSON, Kelvin, « Participatory Parity and Democratic Justice », in *Adding Insult to Injury. Nancy Fraser Debates her Critics*, Londres, New York, Verso, 2008, pp. 246-291.

*politiques, le "déli de voix" (political voicelessness)*<sup>136</sup>

Le déni de voix implique forcément un vide représentatif : si personne ne représente ceux dont la voix est étouffée, il n'existe donc personne pour lutter contre cette injustice. Le vote tardif des femmes en est un parfait exemple : l'homme était jusqu'alors garant des intérêts du foyer et votait pour celui-ci. Ce faisant, la femme n'était considérée que selon son rôle de mère, épouse ou fille et les formes de vie féminines d'alors étaient totalement occultées dans le débat politique : il y avait déni de voix. Cet exemple peut nous paraître assez lointain, mais le constat de Nancy Fraser est sans appel ; il existe encore aujourd'hui de nombreuses formes de *misrepresentation*. Le problème de *misrepresentation* est donc lié à l'impossibilité que peuvent avoir les citoyens à se faire entendre et représenter : leurs voix se perdent dans une voix plus forte et dominante qui les phagocyte.

Un travail *du politique* aurait à cœur de penser les mécanismes démocratiques afin que chaque individu puisse prendre sa place. Comme nous le disions précédemment, il s'agit là d'un travail réflexif de l'actant collectif sur lui-même (et des citoyens sur eux-mêmes). Ce n'est pas chose facile toutefois, car cela nécessite de penser en dehors des choses instituées et de revaloriser toutes les formes d'expression individuelles – en somme, de réfléchir à qui compose la  *cité*  et qui y participe. Marielle Macé propose pour ce faire de repenser les limites du « nous » politique afin que celui-ci ne soit pas défini mais ouvert, qu'il soit pensé « non comme un cercle à la circonférence étanche mais comme le moment d'une formation toujours en cours »<sup>137</sup>. Cette phrase est utile pour penser la crise de la représentation. Si les représentants d'un Etat imposent une conception du « nous » étatique, qu'ils en délimitent le patrimoine, la culture, les valeurs (ou pire encore, les individus) ; aucune porte n'est laissée ouverte à la différence, aucun « je » ne peut y entrer et s'y attacher. Le « nous » ne devient plus qu'une image sur laquelle chacun essaie de se calquer. Dans de telles conditions, seule  *la*  politique évolue tandis que  *le*  politique

.....

136 SPECTOR, Céline, « Frontières de la représentation : la "justice anormale" selon Nancy Fraser », *Représentation politique et transformations de la citoyenneté. XVIIe-XXIe siècle* (CRIGNON, Philippe et MIQUEU, Christophe dirs.), Classiques Garnier, 2017, p.141.

137 MACÉ, Marielle. « "Nouons-nous". Autour d'un pronom politique », *Critique*, vol. 841-842, n°6, 2017, pp. 469-483.

est en reste. Pour que *le politique* soit l'objet de nos démocraties représentatives, il est donc nécessaire d'ajuster les formes de représentations avec les représentés, d'ouvrir le « nous », de considérer l'actant collectif comme nécessairement mobile.

### 1.2.1.3 Le citoyen et son individualité

Il est un postulat qui semble partagé dans notre démocratie représentative ; c'est que chacun devrait avoir la possibilité de s'exprimer politiquement. Qu'implique une telle perspective pour l'épanouissement individuel ? Pourquoi cela semble-t-il être une obligation morale ? Cette approche du politique est clairement située et dépend des évolutions qu'a subies la citoyenneté au cours du temps. Nous avons déjà abordé précédemment les formes de liens unissant la  *cité*  et le  *citoyen* . A présent, notre perspective est différente car nous cherchons à comprendre les implications morales de la citoyenneté.

Reconnaître qu'un individu est citoyen, c'est lui ouvrir les portes de la cité. Cette dernière est une communauté à laquelle il appartient : la  *cité*  ou  *l'actant collectif politique*  est un groupe social par rapport auquel chaque individu peut se construire. A l'inverse, un individu non-citoyen est exclu d'une telle communauté. En lui refusant cet accès, c'est également une part de sa construction identitaire qui lui est enlevé. En effet, Federico Tarragoni insiste sur l'importance qu'ont les liens sociaux dans la construction de l'individu. Il précise que le « lien de citoyenneté (entre membres de la communauté politique) » implique une « reconnaissance de l'individu en tant que sujets de droits »<sup>138</sup>. Le corrélat inverse est qu'un individu auquel on refuse la citoyenneté est dépossédé de ses droits, mais pas seulement. En effet, Tarragoni précise que « c'est [...] la reconnaissance symbolique que les liens sociaux procurent à l'individu, qui est le véritable support de sa construction »<sup>139</sup>. Reconnaître tout individu citoyen, c'est d'une part le rendre acteur dans la préservation de ses droits, participer à son intégration sociale mais également lui

.....  
138 TARRAGONI Federico, *Op.Cit.*, p.100.

139 *Ibid.*



permettre de se construire en tant qu'individu<sup>140</sup>. L'accession à la citoyenneté est donc symbolique. Comme l'écrit Pierre Rosanvallon : « l'idée de citoyenneté accompagne [...] une reconnaissance de dignité »<sup>141</sup>. Aristote, pour son compte, jugeait précisément que certaines personnes étaient *indignes* de la cité ; il définissait le citoyen en ces termes : « celui en qui l'on ne puisse rien critiquer de tel qui exige correction »<sup>142</sup>. Cette assertion peut aujourd'hui sembler problématique, car elle sous-entend que certaines personnes seraient impropres à la citoyenneté. Pourtant, de nombreux exemples montrent que ce droit est parfois durement acquis, que la citoyenneté permet un ancrage social et une possibilité d'autodétermination.

Nous pouvons prendre l'exemple des migrants, victimes doubles de leur situation : ils sont déracinés et coupés d'une partie de leur histoire : de ce fait, ils perdent une part de ce qui constituait leur individualité. Bien qu'ils puissent construire leur identité au regard de cette expérience, ils sont toutefois confrontés à la situation cruelle de ne pouvoir accéder à un statut civil immédiat dans leur pays d'accueil : dépourvus non seulement de « papiers » (sur lesquels sont apposés leur prénom, leur nom, ainsi qu'une « validation » de leur droit de séjour), ils sont également dépourvus d'un droit d'autonomie quant à leur avenir. Ils sont tributaires des décisions du territoire sur lequel ils ont atterri, et sont par la même occasion exclus de la communauté dans laquelle ils sont projetés. En niant leur citoyenneté, la négation est double : négation de leur appartenance à la communauté (et obligation d'être identifié en tant que marginal), négation de leur droit à s'autodéterminer (et soumission à une relation paternaliste vis à vis du pays qui l'accueille). On pourrait faire un parallèle de la condition des migrants avec celle des « déviants » chez Becker, c'est-à-dire des individus en dehors des normes institutionnelles et dont la « conscience se brise »<sup>143</sup> lorsqu'ils sont étiquetés ainsi.

.....

140 Rappelons que, lorsqu'il questionne son rapport à soi et aux autres, l'individu interroge sa manière de s'inscrire dans la société, par adhésion ou désolidarisation.

141 ROSANVALLON, Pierre, *Op.Cit.*, p.114.

142 ARISTOTE, « Qu'est ce donc que la cité ? » dans SCHNAPPER, Dominique, *Qu'est-ce que la citoyenneté ?* Gallimard, Paris, coll. Folio Actuel, 2000, p.18.

143 Tarragoni citant Becker (1963) dans TARRAGONI, Federico, *Op.cit.*, p.69.

*On ne naît pas citoyen, on le devient* pourrait être la maxime de certains penseurs tels que Rousseau, Hobbes ou Locke. Ces auteurs reconnaissent chacun un *état de nature*, existant en opposition aux compétences politiques de l'Homme. Si chacun d'entre eux avait sa propre définition de l'état de nature, ils pensaient toutefois que le politique n'était possible qu'à condition que les hommes dépassent cet état pour s'agencer politiquement. Selon ces contractualistes, le « statut » de citoyen ne serait pas inné et nécessiterait de penser au-delà de l'état de nature – qui serait peu ou prou une tendance de l'homme à poursuivre ses propres intérêts. Prenons un extrait *du Contrat social* de Rousseau :

..... « Celui qui ose entreprendre d'instituer un peuple doit se sentir en état de changer pour ainsi dire la nature humaine, de transformer chaque individu qui par lui-même est un tout parfait et solitaire en partie d'un plus grand tout dont cet individu reçoive en quelque sorte sa vie et son être ; d'altérer la constitution de l'homme pour la renforcer ; de substituer une existence partielle et morale, à l'existence physique et indépendante que nous avons tous reçue de la nature. »<sup>144</sup>

Par cette citation, il faut comprendre qu'il existerait des qualités sociales et des qualités naturelles ; les premières devant s'acquérir par un travail sur soi, les secondes étant davantage affiliées à une « nature » humaine. Au cours de l'histoire, le statut de citoyen a souvent été refusé à des catégories de la population<sup>145</sup> : que ce soit le cas des femmes, ou des domestiques ; ceux-ci ont été relégués à leur simple « nature »<sup>146</sup>. Comprendons ici que leur naissance les assujettissait aux décisions politiques d'une tierce personne : celles du maître de la famille. Ces non-citoyens n'avaient alors aucun libre-arbitre quant à leur devenir, ils étaient niés en tant qu'individus à proprement parler. Du reste, les fonctions qu'ils occupaient n'étaient pas considérées comme des activités sociales (mère, ménagère, épouse) mais relevant du système familial. Ces individus étaient donc considérés uniquement comme des membres de la famille et non comme des individus à part entière, ce cercle social étant considéré externe à la communauté politique.

.....

144 ROUSSEAU, Jean-Jacques, « Chapitre 7 : Du souverain », *Du contrat social*, Livre II, Marc Michel Rey, 1762, pp. 82-91.

145 ROSANVALLON, Pierre, *Op. Cit.*, pp.139-187.

146 *Ibid.*

Aujourd'hui, le cas du mineur n'est pas moins intéressant et illustre très bien la relation entre citoyenneté et individualité. La majorité est liée au libre arbitre : c'est à la majorité que l'on a le droit de voter, mais également que l'on est tenu pour responsable de ses actes (on obtient la majorité sexuelle, on peut acheter du tabac ou de l'alcool, aller en prison...). La majorité confère à celui qui l'obtient le statut d'être autonome, autodéterminé et capable de réflexion sur ses choix et son avenir. Dans le cas des esclaves ou des aliénés, la négation de l'individu est encore plus forte : ils sont rattachés à des corps, qui en font des humains, mais ne sont pas à proprement parler des personnes, et encore moins des individus. Pour Hannah Arendt<sup>147</sup>, c'est en effet par la discussion que les hommes se distinguent et accèdent à leur individualité. En d'autres termes, c'est par leur rapport au politique qu'ils peuvent exister en tant qu'individus. Une telle socialisation du politique – Arendt l'appelait l'*Action* – permettrait selon la philosophe de mettre en œuvre les meilleures conditions de l'existence humaine.

Voilà donc les risques qu'encourt la société lorsqu'elle refuse la citoyenneté à certains individus : elle projette une image détériorée de leur individualité. Dans une telle perspective, les individus sont incapables de sortir de leur *état de nature*, ils ne sauraient prendre correctement en considération *la cité* et doivent s'en remettre à leur maître, leur mari, leur tutelle – et dans certaines conditions, leurs représentants. *A contrario*, le droit à la citoyenneté est une forme de validation de l'individu. En étant considérée comme citoyenne, en France, la personne devient quasi-automatiquement un individu dans l'imaginaire collectif. Le droit de suffrage participe bien à l'émancipation de l'individu, preuve de sa capacité à réfléchir et à donner sa voix par le vote.

Néanmoins, entre l'officialisation du statut de citoyen et sa pleine reconnaissance en tant que tel, le chemin peut être sinueux. De la *misrepresentation*<sup>148</sup> à la négation individuelle il n'y a qu'un pas : la citoyenneté ne se résume pas uniquement en l'obtention d'un droit de vote ou de droits civils. Elle passe principalement par la possibilité de participer au débat  
.....

147 ARENDT, Hannah, *Condition de l'homme moderne*, Calmann-Lévy, coll. *Pocket Agora*, Paris, 1983, 368p.

148 FRASER, Nancy, *Scales of Justice: Reimagining Political Space in a Globalizing World*, Columbia University Press, 2009, 224p.

démocratique. C'est pourquoi, pour être pleinement accepté en tant qu'individu, le citoyen mérite une écoute effective qui va au-delà du droit de suffrage.

#### 1.2.1.4 La légitimité du citoyen

Pour François Borella, la politique est à la fois une action (qui peut, nous l'avons-vu, revêtir diverses formes d'expression) et une forme de connaissance<sup>149</sup>. Le rapport au temps articule l'une et l'autre, la première agissant sur le temps, la seconde s'instruisant grâce aux actions passées. La connaissance permettrait donc de prendre part au débat politique et de faire évoluer la société : c'est en tout cas à partir de ce postulat qu'ont été pensés les systèmes politiques. L'une des questions soulevées par la démocratie représentative (et par la question de la citoyenneté, de manière générale) est celle de la légitimité des individus dans le débat démocratique. Tout le monde possède-t-il les connaissances nécessaires pour prendre part à l'action politique ? Doit-on ou peut-on donner la parole à tout le monde ?

Nous pouvons à nouveau nous aider de quelques définitions trouvées par Frédéric Truffel. Dans la première édition du *Dictionnaire de l'Académie française* (1694) :

..... CITOYEN, ENNE. S. Bourgeois, habitant d'une cité. Bon citoyen. riche citoyen. sage citoyen. il a fait le devoir d'un bon citoyen. citoyen Romain. On appelloit autrefois, Citoyens Romains, non seulement ceux qui estoient nez à Rome, mais aussi ceux qui avoient acquis le droit & les privilèges de citoyen Romain, quoy qu'ils fussent d'un autre país. Saint Paul estoit citoyen Romain.<sup>150</sup>

Dans cette définition, le terme citoyen est associé à des adjectifs qualificatifs, de type mélioratif. Il y aurait donc une certaine morale à adopter pour être un « bon » citoyen : la citoyenneté serait indépendante d'une compétence de jugement, associée à une vertu. Cette distinction pose question, car comment l'appliquer ? Comment tracer les limites

149 BORELLA, François, «7 - Le temps et la politique », *Critique du savoir politique*, Presses Universitaires de France, 1990, pp. 163-182.

150 TREFFEL, Frédéric, *Op.Cit.*, pp.28-30.

entre un « bon citoyen » et un « mauvais citoyen » ? Comment les catégoriser ? Sur quelles « preuves » de la bonne citoyenneté ? Enfin, pourquoi certains individus auraient-ils davantage le droit de définir ce qu'est une *bonne citoyenneté* ?

De tels exemples résistent au temps. Durant la pandémie de Covid-19 et alors qu'il cherche à motiver la population à se faire vacciner, le Président de la République française déclare : « Quand ma liberté vient menacer celle des autres, je deviens un irresponsable. Un irresponsable n'est plus un citoyen »<sup>151</sup>. Ici, Emmanuel Macron associe une vertu individuelle (la responsabilité) au statut de citoyen. La citoyenneté vue ainsi est donc une contrepartie, associée à des qualités humaines et sociales plutôt qu'à une participation politique. Être citoyen reposerait donc partiellement sur une capacité à vivre en compagnie de ses pairs. En Chine, la citoyenneté s'évalue même selon des critères de notation ! Le pays a mis en place le *crédit social*, système visant à noter l'ensemble de citoyens selon leurs actions. Bien entendu, dans un tel exemple, l'évaluation porte davantage sur les interactions sociales et urbaines que sur une capacité politique. Les conséquences de « mauvaises » notes impactent directement le quotidien des personnes : interdiction de voyager, d'acheter des biens immobiliers, de placer ses enfants dans des écoles privées...

Ces cas illustrent l'incapacité de certains systèmes politiques à se défaire d'une vision paternaliste de la citoyenneté : il y aurait des individus ayant un *bon sens* politique – les citoyens – et ceux qui ne le possèdent pas. Ces questionnements ont déteint tout au long de l'histoire du suffrage universel, qu'ils se soient penchés sur la sélection des potentiels dirigeants (tout le monde ne pouvait pas être élu) ou sur la sélection des électeurs (tout le monde ne pouvait pas voter). En témoigne l'histoire du suffrage universel dans différents pays : tantôt ce droit de suffrage est accordé à un individu en reconnaissance de son appartenance à une classe sociale et de la nécessité de sa représentation (c'est le cas en Angleterre), tantôt il est accordé à un *individu* considéré comme *autonome*. Dans

.....

151 Emmanuel Macron s'exprime à propos de la pandémie de Covid-19 dans un entretien pour le journal *Le Parisien*, consultable en ligne à l'adresse suivante : <https://www.leparisien.fr/politique/europe-vaccination-presidentielle-emmanuel-macron-se-livre-a-nos-lecteurs-04-01-2022-2KVQ3ESNSREABMTDWR25OMGWEA.php?ts=1641371607565>

son ouvrage intitulé *Qu'est-ce que la citoyenneté ?*, Dominique Schnapper présente les conceptions différentes de la démocratie en France et en Angleterre :

..... On oppose ainsi traditionnellement le pluralisme de la tradition libérale anglaise, qui fait sa place aux ordres, aux corps, aux classes et aux groupes particuliers à la conception unitaire et totale de la citoyenneté qui s'est imposée brutalement en France par la révolution.<sup>152</sup>

Le droit de vote des femmes dans ces deux pays illustre cette opposition<sup>153</sup>. En Angleterre, les femmes ont réussi à l'acquiescer en tant que représentantes d'une classe sociale et d'une pensée dite « féminine » : l'idée n'était pas de reconnaître leur individualité en tant que personne, mais d'affirmer leur voix dans la représentation d'une catégorie sociale. En France, le droit de suffrage leur a été accordé bien après, et pour cause : le droit de suffrage était principalement considéré comme une forme de reconnaissance de l'autonomie individuelle. Accorder le droit de vote aux femmes n'impliquait pas de reconnaître leur appartenance au groupe « femmes », mais de les reconnaître comme des individus à part entière ! Ainsi, les compétences de jugement étaient pleinement reconnues chez les Anglaises, considérées comme détentrices d'un savoir propre à leur statut. Chez les Françaises, le travail était autre : il fallait reconnaître qu'elles étaient des individus autonomes, indépendantes de la sphère familiale et de leur « nature ». Dans les deux cas, le vote était toutefois associé à une forme d'autodétermination et une capacité à *dire* certaines réalités.

« Mieux vaut moins, mais mieux »<sup>154</sup> est l'idée inhérente au suffrage sous la Restauration, nous explique Rosanvallon. En d'autres termes, mieux vaut limiter les prises de paroles (et les individus ayant droit au suffrage) pour privilégier la qualité des interventions. L'argument avancé n'est pas qu'il est difficile de prendre en compte toutes les voix, mais que certaines de ces voix seraient plus pertinentes que d'autres à écouter.

.....

152 SCHNAPPER, Dominique, *Qu'est-ce que la citoyenneté ?*, Gallimard, Paris, coll. Folio Actuel, 2000, 2000, p.39.

153 ROSANVALLON, Pierre, *Op. Cit.*

154 *Ibid*, p.276.

Pour Platon déjà<sup>155</sup>, le « savoir politique » n'était pas détenu par la moitié de la population. Chez ce philosophe grec, le savoir politique est quasiment inné ; il considère par ailleurs que seule la philosophie aurait le pouvoir de décider du politique. Ainsi, chez Platon, le politique n'est rien d'autre qu'un adjectif qui permet de distinguer ceux qui détiennent le savoir politique de ceux qui ne l'ont pas, les dirigeants ayant la *bonne vision* de la conduite de la politique. Cette conception du savoir politique est presque transcendante ; ceux qui le détiennent auraient une connaissance des choses politiques en dehors de toute acculturation ou apprentissage. Cela illustre tout de même une idée encore répandue dans notre démocratie représentative : seules certaines personnes seraient à même de comprendre le politique.

En France, cette conception est technocratique : s'opposent les « professionnels » de la politique et les « profanes ». L'existence d'écoles destinées à former les politiciens comme l'ENA<sup>156</sup>, ou Sciences Po, révèle une acception de la démocratie représentative : ceux qui peuvent décider ont été formés au métier politique. Ainsi, la capacité politique n'est admise qu'à des personnes formées à un métier, elle n'est pas considérée comme une qualité propre à chacun. L'histoire du suffrage universel nous apprend également cette conception de la citoyenneté éduquée<sup>157</sup> : l'école a été rendue obligatoire afin de former pleinement les citoyens au politique. A cette époque, les Français avaient alors obtenu le suffrage universel par un concours de circonstances. L'Etat n'osant par retirer ce droit au peuple, mais jugeant ce dernier inapte à décider de l'évolution politique, il a trouvé utile de le former dès le plus jeune âge à la question politique afin que le choix des urnes soit éclairé. S'il est alors question d'éduquer les citoyens, c'est justement car ceux-ci ne seraient pas suffisamment instruits et pourraient tomber dans le jeu des intérêts égoïstes – et délaissier la volonté générale.

Nous pouvons toutefois soulever des incohérences liées à cet évènement. En

.....

155 PLATON, *Œuvres complètes : Le Politique*, Paris, Les Belles Lettres, coll. des Universités de France, trad. DIES, Auguste, édition revue et corrigée, 2<sup>e</sup> éd, 1950.

156 Ecole créée en 1945 et dissoute en 2021 pour faire place à l'Institut National de Service Public (INSP)

157 ROSANVALLON, Pierre, *Op. Cit.*

éduquant les enfants dès le plus jeune âge à un mode de pensée, n'est-on pas au contraire, en train de les éloigner de la citoyenneté ? Leurs pensées uniformisées tendraient à représenter une conception unique du politique, portée par l'école vers un consensus. Rosanvallon soulève ce point important : « Qui éduque les éducateurs ? qui éclaire l'homme éclairé ? »<sup>158</sup> Dans cette perspective paternaliste, les personnes ayant été éduquées au politique seraient donc plus à même de prendre en considération l'intérêt collectif, là où les personnes n'ayant pas été éduquées à la politique en seraient incapables. Cette vision contredit pourtant la portée émancipatrice de la citoyenneté : en inculquant au citoyen ce qui est « bon » pour tous, son statut d'individu autodéterminé est bafoué.

Ainsi, quelques « capacités humaines » jugées essentielles à l'élaboration d'un monde plus juste par la philosophe Martha Nussbaum<sup>159</sup> sont souvent méprisées par les systèmes politiques : *les émotions* ont peu de place dans le débat politique, *la raison pratique* des individus est peu voire pas reconnue ; enfin, le *contrôle de son environnement* est parfois mis à mal. Ces formes de connaissances ont peu de place dans l'espace politique et sont délégitimées alors même qu'elles pourraient, selon la philosophe, permettre d'évaluer la qualité de vie dans un pays et rendre la vie de chacun plus digne. Si la *misrepresentation* bafoue le principe même de la démocratie, il faudrait, pour Albert Ogien et Sandra Laugier<sup>160</sup>, impérativement revaloriser les paroles individuelles et les reconnaître dans le discours politique.

En effet, peut-on encore parler d'intérêt général dès lors qu'une partie des intérêts particuliers sont oubliés ? En enlevant sa voix à une partie de la population, les décisions prises ne sont pas à la poursuite d'un compromis entre des intérêts divergents. On tombe fatalement sur un consensus : celui d'une minorité privilégiée. Comment revaloriser toutes les formes d'expression dans le débat public ? Comment rétablir la capacité d'énonciation de certains individus mal représentés ? Nous pouvons opposer le consensus au compromis

.....

158 *Ibid.*, p.318.

159 NUSSBAUM, Martha, *Femmes et développement humain : L'approche des capacités*, trad. Chapelain C., Paris, éd. Des Femmes Antoinette Fouque, 2008.

160 LAUGIER, Sandra et OGIEN, Albert, *Op.Cit.*



politique, qui va à l'encontre des principes de la démocratie ; nous introduisons ces notions dans le schéma déjà présenté (figure ci-contre).

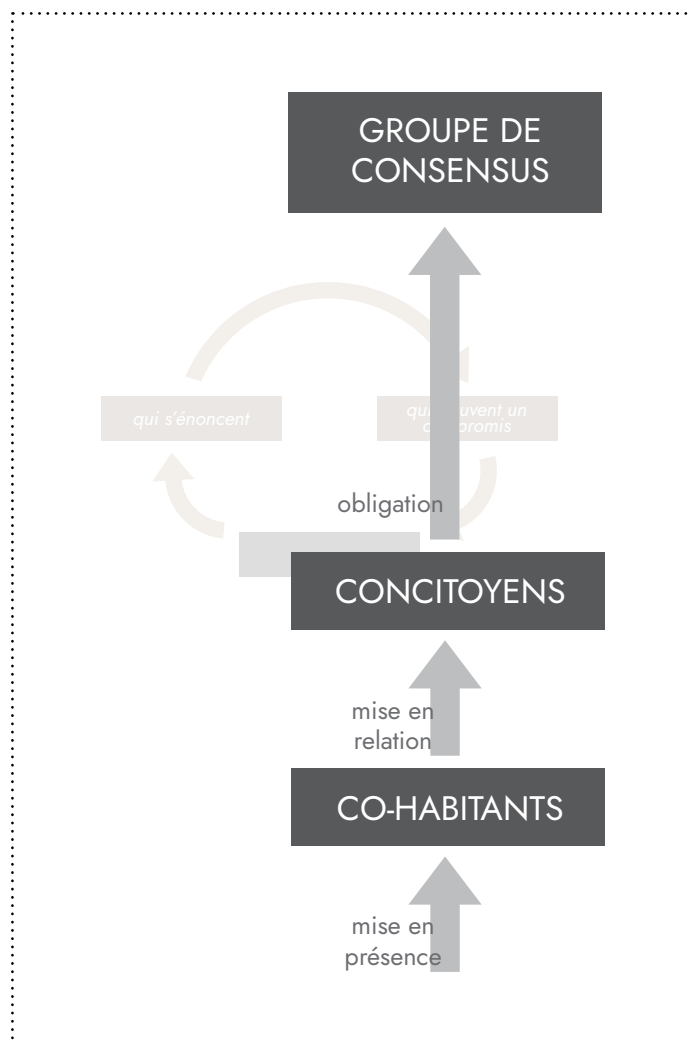


Figure 6. Le consensus, en opposition avec le principe démocratique

## 1.2.2 LES ÉTHIQUES DU CARE COMME MORALE DÉMOCRATIQUE

Le concept de *misrepresentation* met en lumière l'échec de la représentation dans sa capacité à donner une voix à chacun et introduit également l'inadéquation entre les formes de représentations admises par nos systèmes politiques et les citoyens représentés. Nous avons montré que quelques approches philosophiques suggèrent de repenser nos liens à la connaissance politique afin d'admettre davantage d'individus au cœur du débat démocratique. Laugier et Ogien entendent résoudre une partie des problèmes soulevés par la *misrepresentation* par le prisme d'une pensée du *care*<sup>161</sup>, éthique que nous nous proposons d'expliquer.

### 1.2.2.1 Enjeux des éthiques du care

Issues de mouvements féministes et notamment étudiées en France par Sandra Laugier, Pascale Molinier et Patricia Paperman<sup>162</sup>, les éthiques du *care* constituent un nouveau pan de la philosophie morale et prennent leur source dans une critique des études portant sur le développement moral réalisée par Carol Gilligan<sup>163</sup>. Le terme de *care* est issu du verbe *to care* en anglais. Il peut signifier à la fois « s'occuper de », « prendre soin », « faire attention ». Malgré la connotation que peut recouvrir ce terme en France, les éthiques du *care* ne sont pas à considérer uniquement dans le milieu médical en tant que *soin* apporté à des malades. En effet, ce terme s'est vu médiatisé et parfois tronqué en partie de sa signification, notamment dans un discours de Martine Aubry qui lui a valu quelques critiques<sup>164</sup>. En français, ces éthiques sont parfois appelées éthiques *de la*

.....

161 LAUGIER, Sandra et OGIEN, Albert, *Op.Cit.*

162 MOLINIER, Pascale, LAUGIER, Sandra et PAPERMAN, Patricia, *Qu'est-ce que le care ? Souci des autres, sensibilité, responsabilité*, Payot, Petite Bibliothèque Payot, Paris, 2009, 298 p.

163 GILLIGAN, Carol, *Une voix différente : La morale a-t-elle un sexe ?*, Harvard University Press, Traduit de l'anglais par Annick Kwiatek, Flammarion, (2019(1982)), 336 p.

164 CHAUVIER, Eric, « Amy et Jake. Care, réflexivité, négativité », *Recherche en soins infirmiers*, 2015/3, n°122, pp. 97-101.

*sollicitude*. Ce choix lexical peut atténuer la dimension médicale liée à l'usage du mot *care* ; on comprend bien, par cette traduction, que le *care* n'implique pas un rapport inégal entre deux personnes mais un rapport d'attention à l'autre. Pour expliquer la portée de cette approche morale, nous jugeons utile d'expliquer son histoire.

Après avoir travaillé aux côtés de Lawrence Kohlberg, Gilligan remet en question son travail sur le développement moral chez les enfants.<sup>165</sup> Les résultats du psychologue tendaient à confirmer que le développement moral chez les filles était moins abouti que chez les garçons. A l'origine de cette critique existait un dilemme, proposé à des enfants dont les réponses s'opposaient. Molinier, Laugier et Papermen nous décrivent la scène :

..... *Heinz vit dans un pays étranger avec sa femme malade. Le pharmacien dispose d'un médicament qui peut la sauver, sinon elle va mourir. Heinz n'a pas l'argent nécessaire pour acheter le médicament et le pharmacien refuse de lui en faire cadeau. Heinz doit-il voler le médicament ? Jake, un garçon de onze ans, ne doute pas que Heinz doit voler le médicament. S'il se fait prendre, ajoute-t-il, le juge comprendra et devrait imposer la sentence la plus légère. La réponse d'Amy, une petite fille du même âge est différente : « et bien je ne le pense pas, dit-elle, il y a peut-être d'autres moyens de s'en sortir sans avoir à voler le médicament : il pourrait emprunter de l'argent par exemple. Mais il ne devrait vraiment pas voler et sa femme ne devrait pas mourir non plus ». Amy fait remarquer que si Heinz va en prison pour ce vol, sa femme sera tout autant démunie si elle retombe malade par la suite. Elle suggère qu'ils devraient en parler tous les deux et trouver les moyens de réunir les fonds nécessaires ou de convaincre le pharmacien.*<sup>166</sup>

A partir de ces réponses, Kohlberg et Gilligan étaient en désaccord. Pour Kohlberg, le résultat montrait l'infériorité de la morale chez la jeune Amy : celle-ci étant bien incapable d'avoir un raisonnement générique – ce qui contredisait l'approche morale habituelle. Pour Gilligan, l'interprétation était toute autre : Amy ne possédait simplement par le même raisonnement moral que Jake, ce qui ne permettait pas de juger de la qualité de son raisonnement. Pourquoi la morale masculine était-elle prise comme mesure étalon ? Les filles étaient-elles vraiment amORALES ? Pouvaient-on envisager d'autres éthiques ?

165 GILLIGAN, *Op.Cit.*

166 MOLINIER, Pascale, LAUGIER, Sandra et PAPERMAN, Patricia, *Op.cit.*, pp.8-9.

Ce que souligne ce dilemme moral, c'est qu'il n'y a pas obligatoirement de réponse universelle à des problèmes d'éthique. Sans prise de recul, nous pourrions conseiller à Heinz de voler pour sauver sa femme (comme le propose Jake) en mettant en premier plan la valeur de la vie. Face à une question qui semble au premier abord binaire (doit-on voler ou laisser mourir la femme de Heinz ?), Amy nous suggère un nouveau point de vue : peut-être est-il possible de sauver la femme de Heinz sans avoir à voler ? A la binarité des dilemmes moraux, Amy propose une troisième voie qui est celle de la contextualisation et de l'attention à l'autre<sup>167</sup>. Cette réflexion a fait l'objet du livre *In a Different Voice* dans lequel Gilligan propose une nouvelle approche de la morale, les fameuses éthiques *du care*, qui prônent une approche relationnelle de la morale. Elle invite notamment à valoriser la sensibilité et l'attention aux autres.

Une telle approche permet de considérer la morale différemment :

- D'une part, elle situe le débat sur la « nature » de la morale : celle-ci est-elle inhérente à l'Homme ou est-elle une construction sociale ?
- Ensuite, elle permet de comprendre qu'une forme de morale peut *se travailler*. (A moins de reconnaître une différence fondamentale et naturelle entre l'Homme et la Femme - ce que les études féministes tendent à décrier)
- Elle permet également de déplacer les questions morales non sur des objets de valeur mais sur des relations
- Enfin, elle tend à revaloriser les perceptions sensibles dans nos prises de décisions (cette posture est bien loin d'une morale conséquentialiste ou déontologique)

Précisons ces affirmations. Les philosophies morales classiques abordent généralement les choses de la vie de manière abstraite, énonçant ce qui est juste, bon, égalitaire, sans dessiner

.....

167 Nous pourrions aujourd'hui proposer différentes solutions à Heinz : celui-ci pourrait en effet faire un emprunt à un ami, il pourrait également trouver de l'aide auprès d'une association, ou encore mettre en place une campagne de financement participatif. Et pourtant, cette histoire nous apprend que même ces multiples solutions suggérées ne sont peut-être pas applicables. L'emprunt d'argent à un ami sous-entend que Heinz a des amis, la mise en place d'un financement participatif implique d'avoir accès à une connexion internet... Nous ne saurons effectivement ce qui peut correspondre au cas de Heinz qu'en connaissant sa vie et en l'interrogeant.

les contours précis d'une « bonne conduite ». Pourtant, le propre des dilemmes moraux, c'est qu'ils semblent insolubles. De surcroît, Ruwen Ogien nous explique que la résolution de ces dilemmes est loin de faire consensus, car la morale ne saurait être universelle<sup>168</sup>.

Pour se défaire d'une forme d'impérialisme présente dans les démocraties représentatives, Albert Ogien et Sandra Laugier souhaitent remettre en cause une morale *moralisatrice* de la part des élites, qui tendent à dénier la parole de chacun et proposent d'élaborer une réflexion politique à partir du *care*. Ils comparent les concepts « minces » des philosophies morales contemporaines et les concepts « épais » des éthiques du *care*. Les concepts « minces » tels que : « le bien, le juste, la liberté, le droit, etc. dont la signification serait fixe et indépendante du contexte »<sup>169</sup> sont abstraits. Les concepts « épais » sont contextuels, il peut s'agir de : « la lâcheté, l'inconsistance, ou la générosité ou l'amabilité etc. [...] dont on a du mal à déterminer une extension stable, ou une signification hors contexte »<sup>170</sup>. Ces derniers permettraient, toujours selon Laugier et Ogien, de penser autrement nos rapports aux autres et au politique.

Le citoyen (à qui l'on reproche souvent de ne pas considérer les événements de manière suffisamment éclairée) pourrait donc trouver son salut dans les éthiques du *care*, celles-ci s'offrant comme une nouvelle dimension de la philosophie morale et mettent en lumière un état de vulnérabilité humaine. Elles légitiment son positionnement – parfois très personnel – sur une question d'ordre politique. L'exemple d'Amy nous montre l'importance du contexte qui, par le dialogue, peut être considéré dans son ensemble. L'écoute de l'Autre, l'acceptation de ses formes de vie, de ses modes d'expression et de ses systèmes de valeurs permettraient de l'inclure dans le débat – ce qui permettrait aussi d'apporter des solutions plus adéquates aux problèmes auxquels il est confronté. Il s'agit, en d'autres termes, d'éclairer la situation sous plusieurs angles afin de la connaître au mieux. Les éthiques du *care* prêtent une attention toute particulière à la vulnérabilité humaine :

.....

168 OGIEN, Ruwen, *L'influence de l'odeur des croissants chauds sur la bonté humaine: et autres questions de philosophie morale expérimentale*, Grasset et Fasquelle, 2011.

169 LAUGIER, Sandra et OGIEN, Albert, *Ibid.*, p.154.

170 *Op.Cit.*, p.154.

mises en application, elles prônent l'entraide entre les individus mais invitent surtout à faire attention à l'altérité. Le *care* dessine ainsi un rapport aux autres et à soi qui valorise la diversité des vécus pour mieux les appréhender...

### 1.2.2.2 Les éthiques du care en politique, une valorisation des savoirs individuels

Comment les concepts « épais » des éthiques du care permettent-ils une lecture plus fine des enjeux politiques ? Il est évident que ces éthiques sont, dans un premier temps, nécessaires à la valorisation des individus. Mais elles sont tout autant nécessaires au bon fonctionnement démocratique : sans elles, nous allons le voir, un projet politique peut perdre pied et se construire bien loin de la réalité. Les philosophes qui travaillent sur les éthiques du care revendiquent un *travail* de la morale. L'attention à l'autre peut en effet s'acquérir par la pratique et l'apprentissage, en prenant pour habitude le dialogue avec l'*autre* – certains auteurs parlent même de « *care attitude* »<sup>171</sup>. Ce faisant, le care n'est pas seulement une posture morale, mais également un concept opératoire.

Nous avons vu que la citoyenneté est conjointe au fait de vivre et d'habiter la cité. S'il appartient à ce territoire et qu'il le fait vivre, il apparaît alors logique que l'individu possède les connaissances autorisant sa gestion. Dans le baromètre de confiance évoqué précédemment, sur une question posée de 2013 à 2018, « 59% des interrogés sont d'accord avec l'idée qu'il faudrait que ce soit les citoyens et non un gouvernement qui décident ce qui leur semble le meilleur pour le pays »<sup>172</sup>. Qui serait plus à même de penser un territoire, sinon ceux qui le font vivre et y habitent ? Un tel objectif se justifie, chez Blondiaux, par la reconnaissance de ce qu'il appelle « expertise d'usage » :

..... Ce peut être parce qu'ils en sont ou en seront les premiers utilisateurs qu'ils disposent d'une "expertise d'usage" sur tel ou tel équipement. Ce peut être aussi parce  
.....

171 PANISSAL, Nathalie, « Éduquer à la vulnérabilité et au care », *Trayectorias Humanas Trascontinentales*, (1), 2017, <https://doi.org/10.25965/trahs.151>

172 CEVIPOF/Opinion Way, *Op.Cit.*

*qu'ils connaissent mieux les réalités, les objets, les corps ou le territoire affectés par la décision que ceux qui sont en charge à distance de la prendre, qu'en ce sens leur "expertise profane" mérite d'être prise en compte.*<sup>173</sup>

Pour Blondiaux, l'*expertise d'usage* est un vecteur du bon fonctionnement démocratique car sa prise en compte permet de considérer d'autres formes de connaissances, plus proches du territoire. Il semble évident, en effet, que l'usager/citoyen est à même de s'autodéterminer, connaissant de très près sa cité. L'*expertise d'usage* (également appelée *savoir d'usage* chez Sintomer<sup>174</sup>) n'est cependant pas l'unique qualité que l'on peut reconnaître à l'individu-citoyen.

Son individualité, nourrie par son expérience et les différents rôles qu'il a dû endosser au cours de sa vie, confère au citoyen une vision panoramique. Une personne peut à la fois être femme, économiste, mère, veuve, syndiquée, impliquée écologiquement de par son engagement associatif : ces multiples casquettes affinent sa vision du monde. Richard Sennet parle alors d'« expertise quotidienne », acquise non pas par les études mais par l'expérience<sup>175</sup>. Bien entendu, l'individualisme n'est pas l'objectif d'une telle approche. Au contraire, la multiplicité des prises de paroles renforcent la démocratie par le débat et la construction collective. L'ensemble des expériences vont permettre de confronter les points de vue et d'instaurer un dialogue démocratique : c'est ainsi que sont rendues possibles une remise en question des décisions politiques et une vision plus juste des intérêts particuliers ou partagés. Rappelons que l'une des missions de la démocratie est bien de « reconnaître la capacité du citoyen à délibérer, avec d'autres, sur le bien commun et sur son aptitude à mettre ses compétences individuelles au service d'un projet collectif »<sup>176</sup>. Le projet collectif, mené dans une mise en regard des expériences et des vécus, participe d'une approche systémique du politique. En mutualisant les ressources individuelles et en décentrant la

.....

173 BLONDIAUX, Loïc, *Le nouvel esprit de la démocratie : Actualité de la démocratie participative*, Seuil, La République des idées, 2008, p.91.

174 SINTOMER, Yves, « Du savoir d'usage au métier de citoyen ? », *Raisons politiques*, n°31, 2008/3, pp.115-133.

175 SENNETT, Richard, *Ce que sait la main. La culture de l'artisanat*, Traduit de l'américain par Pierre-Emmanuel Dauzat, Paris, Albin Michel, 2010,.

176 BLONDIAUX, Loïc, *Op.cit.*, p.89.

question politique, une « société des amateurs » serait, pour reprendre les termes de Patrice Flichy « une *société plus démocratique*. [...] où l'on considère que chaque individu possède une ou des parcelles de compétence, et que ces éléments peuvent être associés à travers des dispositifs coopératifs »<sup>177</sup>. Il s'agit également, pour Blondiaux, d'attribuer aux citoyens une « aptitude à remettre en cause les formes traditionnelles d'expertise et à produire eux-mêmes des connaissances originales et utiles à l'action publique »<sup>178</sup>.

Certaines institutions reconnaissent déjà la capacité des individus à se saisir de leurs vécus et leur proposent d'intégrer des groupes de travail pour améliorer leurs fonctionnements : c'est le cas des *patients-experts* qui ont développé une fine connaissance de leur maladie ou encore des *lead user* qui anticipent leurs besoins futurs en améliorant des services existants (et sont alors parfois consultés par les entreprises qui les proposent). Nous tenons néanmoins à préciser que ces *profanes* peuvent rapidement se professionnaliser et devenir, d'une certaine manière, des experts. Au fur et à mesure qu'ils sont consultés, ils finissent par acquérir une vraie connaissance de l'institution qui les sollicite, mais également des habitudes de travail liées à leur participation. Ces individus, à moitié amateurs, à moitié professionnels sont ce que l'on nomme parfois les *pro-am*<sup>179</sup>. De surcroît, un amateur n'est pas nécessairement le novice ; il peut être une « personne qui aime, cultive, recherche (certaines choses) »<sup>180</sup> comme le suggère la définition du *Robert*. Le travail de Marta Severo<sup>181</sup>, qui rend compte de cette observation, confirme l'importance de l'amateur : celui-ci est en prises avec l'institutionnel dont il maîtrise certains codes mais s'en affranchit de manière singulière. En ce sens, l'intégration de l'amateur dans les institutions est une « occasion de rendre [son] intervention [...] légitime au-delà de la communauté restreinte

.....

177 FLICHY, Patrice, *Le sacre de l'amateur : sociologie des passions à l'ère du numérique*, Seuil, La République des idées, 2010, p.89.

178 BLONDIAUX, Loïc, *Op.Cit.*, p.26.

179 FLICHY, Patrice, *Op.Cit.*

180 Définition en ligne, consultée en août 2022 : <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/amateur>

181 SEVERO, Marta, *Plateformes contributives patrimoniales : Entre institution et amateur*, Mémoire de HDR en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Paris Nanterre, 2018.



des amateurs »<sup>182</sup>. Il s'agit donc d'envisager les citoyens amateurs comme des individus à même de développer des connaissances de manière autodidacte sur un objet d'intérêt. C'est à partir de tels postulats qu'ont pu apparaître des lieux dédiés à l'épanouissement de leurs passions : *fablab*, *garages solidaires*, *hackerspace*, *makerspace*... Ces endroits que l'on nomme *tiers-lieux* (le terme est traduit de l'anglais *The Third Place*<sup>183</sup>) tiennent autant d'un lieu de travail que d'un lieu de vie et proposent aux individus d'explorer leurs connaissances, d'en construire de nouvelles et de laisser libre cours à leur créativité : ils font le pari de donner aux savoirs vernaculaires les moyens de se réinventer.

En effet, ce n'est pas seulement à l'aune de ses compétences qu'il est intéressant d'interroger le citoyen, mais également selon sa capacité à se défaire des pratiques instituées. Le citoyen « braconne » en croisant ses multiples compétences et propose de *faire autrement*. Pour Michel de Certeau<sup>184</sup>, le citoyen n'est pas passif mais possède la capacité de s'approprier son environnement en déployant des *tactiques*, qui s'opposent aux *stratégies* instituées. Les lieux investis par le citoyen ont donc toujours une face instituée – celle qui est publique et collective, et une face appropriée par l'individu. Toujours pour de Certeau, les pratiques de braconnage induisent même « une capacité d'interprétation et de critique »<sup>185</sup> nécessairement créatrice : celle-ci débouche sur des inventions et de nouvelles idées. En d'autres termes, le citoyen est capable de penser *en dehors* de ce qui est institué et invente au quotidien de nouvelles manières de faire. L'individu pleinement reconnu et accepté en tant que citoyen peut faire l'usage de ses spécificités dans une co-construction de l'avenir. Les bienfaits de ses apports sont multiples : apporter des points de vue différents sur une situation politique, générer de nouvelles idées pour la société, impliquer également

.....  
182 *Ibid.*, p.62.

183 Cette théorie est issue de l'ouvrage de Ray Oldenburg, *The great good place : Cafés, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community*, Cambridge (Mass.), Marlowe, 1999, 336 p.

184 DE CERTEAU, Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Les arts de faire*, Paris, UGE, 1980.

185 RIEFFEL, Rémy et LEGAVRE, Jean-Baptiste, *Les 100 mots des sciences de l'information et de la communication*, Que sais-je ?, coll. Les 100 mots, 2017, p.15.

ses relations sociales dans le jeu politique. Il s'agit bien de faire entendre la *voix différente* décrite par Gilligan<sup>186</sup>.

Reprenons pour conclure ce point. Le savoir d'usage permet au citoyen d'exprimer une connaissance des lieux, son « expertise quotidienne » fait valoir ses compétences acquises au cours de sa vie pour juger d'une situation, et sa capacité de « braconnage » lui permet créer *le politique*. Accepter ces compétences, c'est s'inscrire dans une démarche de *care* en revalorisant le vécu de chacun, en prêtant une oreille attentive aux sensibilités... Ce qui est un premier pas vers la résolution de problèmes de *misrepresentation*. Dans ces conditions, ce ne sont ni ses diplômes, ni son genre, ni ses origines culturelles, ni ses choix de vie, ni son statut d'élu ou d'administré qui qualifient le citoyen : ce sont les expériences qu'il a vécues et sa capacité à les mettre en perspective. La citoyenneté ne s'offre donc pas comme un contrat qui délimite les droits et les devoirs du citoyen vis-à-vis de ses pairs, mais comme une possibilité d'émancipation collective et de réévaluation dudit contrat. Par la mise en regard de l'*autre*, le citoyen se constitue une pensée politique qui lui est propre. Il admet l'altérité, à la fois en comprenant les autres, et en acceptant d'être différent lui-même : c'est ainsi qu'il parvient à s'émanciper (vis-à-vis des autres mais également en regard de ses propres expériences). Aussi, les éthiques du *care* sont utiles à la démocratie d'un point de vue moral, mais également pratique : c'est tout un processus qu'elles nécessitent d'entretenir.

Pour autant, réussir à faire porter sa voix ne va pas de soi : cela implique une confiance mutuelle entre les concitoyens (pour réussir à se dire et s'écouter), mais également une confiance de l'individu vis-à-vis de son propre vécu et de sa légitimité à l'énoncer. La citoyenneté passe alors nécessairement par une *mise en confiance* qui pourra, grâce à un « apprentissage de l'expression adéquate et particulière » ainsi qu'un « affinement de [la] sensibilité »<sup>187</sup> individuelle, permettre aux citoyens de s'épanouir collectivement. Nous pouvons compléter notre illustration (figure ci-après).

.....  
186 GILLIGAN, Carol, *Une voix différente...* Op.Cit.

187 LAUGIER, Sandra et OGIEN, Albert, Op.Cit.

Ce schéma, qui commence à prendre de l'ampleur, distingue différents acteurs de la pratique : ils sont co-habitants, puis concitoyens et constituent enfin un actant collectif – qui s'énonce et trouve un compromis. Précisons bien qu'il s'agit de mettre à jour les relations entre les citoyens et leur cité, tout en localisant les effets d'une instance tierce (*a priori* institutionnelle) qui assurerait leurs interactions. C'est en effet sur ce dernier point, qui a pour enjeu le *faire commun* que nous souhaitons nous attarder avant d'envisager les manières de parvenir à une approche du politique par le *care*.

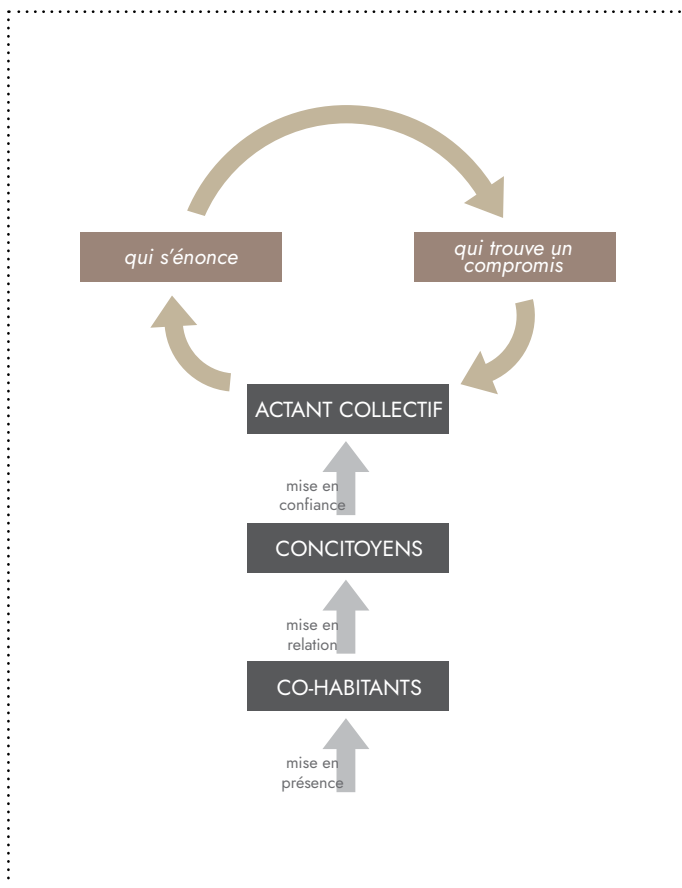


Figure 7. La mise en confiance des individus, critère de mise en débat des expériences

### 1.2.3 LE DISSENSUS POUR LA CRÉATION POLITIQUE

Notre propos semble encore très utopique et ne se penche pas sur les échanges réels qui ont lieu dans la construction politique. Reconnaître à chacun le droit de s'exprimer politiquement, c'est également lui permettre d'être en dialogue avec l'*autre*. Comment les citoyens peuvent-ils partager leurs expériences pour repenser le politique ? Telle est la question qui nous occupe maintenant.

#### 1.2.3.1 Du dissensus au compromis

Nous avons depuis quelques temps délaissé la question des espaces partagés par des concitoyens. Pourtant, lorsqu'il s'agit d'envisager la circulation de la parole politique, certains auteurs ont jugé nécessaire de localiser *l'espace public*. C'est Jürgen Habermas qui a ouvert la voie en le définissant comme « un réseau permettant de communiquer des contenus et des prises de position, et donc des opinions »<sup>188</sup>. Il s'oppose à la conception qu'en donne Arendt (l'espace public serait, selon elle, « un espace d'apparence »<sup>189</sup> au sein duquel seulement certains thèmes sont abordés) et l'envisage d'un point de vue pragmatique en tant qu'outil à penser pour dynamiser la démocratie. Cet espace public est compris comme un interstice entre l'espace privé et l'espace politique institutionnel dans lequel, pour Habermas, « les flux de la communication y sont filtrés et synthétisés »<sup>190</sup>. Comme le suggère le philosophe Thierry Paquot dans son ouvrage dédié à *l'espace public*<sup>191</sup>, cette notion ne se calque pas physiquement sur son pluriel « espaces publics » : elle couvre davantage une forme de communication qu'un lieu déterminé. Les lieux publics peuvent, bien entendu, être un accueil pour *l'espace public*, notamment lorsqu'ils offrent aux écritures

.....

188 HABERMAS, Jürgen, *Droit et démocratie*, Traduit de l'allemand par C. Bouchindhomme et R. Rochlitz, Paris, Gallimard, coll. Nrf, 1997, p. 387.

189 ARENDT, Hannah, *Condition de l'homme moderne*, op.cit.

190 HABERMAS, Jürgen, *Op.Cit.*

191 PAQUOT, Thierry. *L'espace public*. La Découverte, 2009.

politiques un espace pour se déployer<sup>192</sup>, ou lorsqu'ils sont le lieu de manifestations de rue<sup>193</sup>, mais la notion permet de situer l'*espace public* comme le lieu où se forment des oppositions et peuvent naître de nouvelles orientations politiques.

Si l'*espace public* tel qu'il est envisagé par Habermas fait l'objet de diverses critiques (à propos de l'illusion d'égalité entre différentes couches sociales, sur la difficulté de dessiner des frontières entre les considérations publiques et privées<sup>194</sup> ou encore sur les interactions qu'entretiennent les institutions avec cet espace<sup>195,196</sup>), il nous permet d'envisager la citoyenneté avec plus d'acuité. Tout d'abord, il permet d'envisager l'ensemble des formes de *citoyenneté* et de son épanouissement. Les dispositifs institutionnels ne sont, en effet, pas les seuls à pouvoir être le lieu de discussion politiques ; pour Erik Neveu et Bastien François, l'*espace public* est une « mosaïque » dans lequel les formes de citoyennetés sont « fragmentées entre des rôles sociaux, des mondes vécus, de micro-espaces publics »<sup>197</sup>. Ensuite, l'*espace public* situe une forme de communication bien spécifique qui est le *débat*, le *conflit* ou le *dissensus*. Nous pourrions arguer que le conflit n'est pas forcément souhaitable : l'objet de la citoyenneté n'est-elle pas un *faire ensemble* plutôt qu'un *faire contre* ? Pourtant, en observant des débats politiques en ligne, Patrice Flichy a pu observer que la polémique pouvait nourrir la démocratie car elle « met en œuvre des formes d'argumentation qui mobilisent l'émotion, les passions et l'expérience individuelle »<sup>198</sup>. Comme le souligne

.....

192 FRAENKEL, Béatrice, « La notion d'événement d'écriture », *Communication & langages*, vol. 197, n°3, 2018, pp. 35-52.

193 FAVRE, Pierre, « Les manifestations de rue entre espace privé et espaces publics », *Espaces publics mosaïques : Acteurs, arènes et rhétoriques des débats publics contemporains*, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 1999, [en ligne] consulté le 24 octobre 2022.

194 FRASER, Nancy, « Rethinking the Public Sphere », *Habermas and the Public Sphere* (Calhoun, G. dir.), Cambridge Mass., MIT Press, 1992.

195 WALZER, Michaël, « Sauver la société civile », *Mouvement*, n°8, 2000.

196 ELEY, Geoff, « Nations, Publics and Political Cultures » *Habermas and the Public Sphere* (Calhoun, G. dir.), Cambridge Mass., MIT Press, 1992

197 FRANÇOIS, Bastien, NEVEU, Erik, « Introduction : Pour une sociologie politique des espaces publics contemporains », *Espaces publics mosaïques : Acteurs, arènes et rhétoriques des débats publics contemporains*, Presses universitaires de Rennes, 1999, [en ligne] consulté le 5 mai 2022, paragraphe 93.

198 FLICHY, Patrice, *Le sacre de l'amateur : sociologie des passions à l'ère du numérique*, Seuil, La République des idées, 2010, p.52.

Craig Calhoun, *l'espace public* est un espace de construction identitaire entre une identité individuelle et collective :

..... Les gens ne rentrent pas dans l'espace public avec des identités bien fixées, prêts à s'engager dans une argumentation, ils sont plutôt en quête d'identité. Ils ne cherchent pas simplement des discours rationnels, des arrangements coopératifs rationnels, ou même des buts instrumentaux mais dans une large part l'affirmation de leur identité personnelle ». <sup>199</sup>

Le dissensus est donc essentiel à la démocratie car c'est par lui que s'affirment les positionnements et se reconstruisent les identités.

Paradoxalement, certains auteurs déplorent la disparition du dissensus au sein des institutions politiques. Loïc Blondiaux observe que, lorsqu'il s'agit de démocratie dite « participative », celle-ci serait trop souvent tournée « vers la recherche d'un consensus et la pacification du conflit social »<sup>200</sup>. Dans ce constat, Erik Neveu va plus loin et accuse le modèle la société de consommation qui se définirait « comme procès de régression de la conflictualité »<sup>201</sup>. Dans un tel modèle, une communication conflictuelle aurait un « statut désormais honteux »<sup>202</sup> et déboucherait davantage sur un *consensus* qui, pour Rancière, n'est « pas une autre façon d'exercer la démocratie »<sup>203</sup> mais plutôt sa « négation »<sup>204</sup>. Ce que Rancière nomme *centrisme consensualiste* n'est ni plus ni moins qu'un des facteurs de la crise de la représentation car il appauvrit la diversité individuelle tout en instaurant des rapports de pouvoir entre les individus. Loin de représenter l'ensemble des citoyens, le consensus

.....

199 CALHOUN, Craig, « Indirect Relationships and Imagined Communities : Large-Scale Social Integration and the Transformation of Everyday Life », *Social Theory for a Changing Society* (Bourdieu, P et Coleman, S eds.), Boulder, Westview Press, 1991, p.108, traduit dans FRANÇOIS, Bastien, NEVEU, Erik, *Op.Cit.*

200 BLONDIAUX, Loïc, *Op.Cit.*, p.45.

201 NEVEU, Erik, *Une société de communication ?*, Montchrestien, Clefs/politique, (2001(1994)), p.81.

202 *Ibid.*, p.81.

203 RANCIÈRE, Jacques, « Dissenting Words: A Conversation with Jacques Rancière », par Davide Panagia, *Diacritics*, vol. XXX, n°2, 2000, pp.124-125.

204 *Ibid.*

intensifie les stéréotypes « dans un processus permanent d'autoreprésentation »<sup>205</sup>. Le consensus n'est donc pas le compromis ; il se fait dans un rapport de force ou de domination et, de manière intrinsèque, minore certaines voix. Pour une citoyenneté effective, Crignon et Miqueu suggèrent que la démocratie doit, au contraire, lutter contre les discriminations en conservant une « fonction critique [qui] donne lieu à la dialectique de la contestation et de l'institution »<sup>206</sup>. C'est en effet grâce à la confrontation de pouvoirs et de contre-pouvoirs que la démocratie s'épanouit : les syndicats, les groupes d'opposition ou encore les manifestations sont autant de moyens de la lutte démocratique. Le débat n'est donc pas seulement un indicateur de la démocratie mais il est un de ses éléments constitutifs. En cherchant à faire *pour* le dissensus plutôt *qu'avec* celui-ci, un système politique offre à la contestation une place de choix : il encourage le débat, permet à quelques contre-pouvoir de dénoncer les situations inégales et donne à ceux qui sont « hors de l'égalité civile réelle »<sup>207</sup> les moyens d'être écoutés.

Précisons qu'accepter le *dissensus*, c'est accepter le conflit, mais également chercher des moyens de le résoudre. Le dissensus peut parfois appréhendé à l'aune de l'*incommunication* qui est, pour Dominique Wolton, une situation où l'on est confronté à l'altérité<sup>208</sup>. Cette situation s'exprime à travers les disputes, les quiproquos, les malentendus et n'implique pas nécessairement un désaccord total mais permet parfois de mettre en regard les opinions individuelles afin d'élaborer un compromis. Le débat (ou l'*incommunication*) n'est pas l'*acomunication*<sup>209</sup> : les individus souhaitent se comprendre, échangent, se contredisent, débattent et leur objectif tend à favoriser la recherche d'un *compromis* plutôt qu'un consensus. Le dissensus est, en ce sens, une opportunité de faire évoluer le monde car il permet d'accepter l'altérité et toutes les formes d'expression individuelles ; il permet

.....

205 *Ibid.*

206 CRIGNON, Philippe et MIQUEU, Christophe (dirs.), « Introduction », *Représentation politique et transformations de la citoyenneté XVIIème - XXIème siècle*, Garnier, 2017, p.7.

207 *Ibid.*

208 WOLTON, Dominique, « Communication, incommunication et acommunication », *Hermès, La Revue*, n° 84, 2019/2, pp. 200-205.

209 WOLTON, Dominique, *Op.Cit.*

de considérer l'imprévisibilité de la société, son évolution, ses fractures... Il remet en cause de ce qui est institué et ce, de manière itérative.

Afin de bien distinguer ces différentes formes d'accord ou de conflit, nous proposons un carré sémiotique dans lequel nous montrons que le *consensus* contredit l'idée de *dissensus* et que *l'acomunication* contredit l'idée de *compromis*.

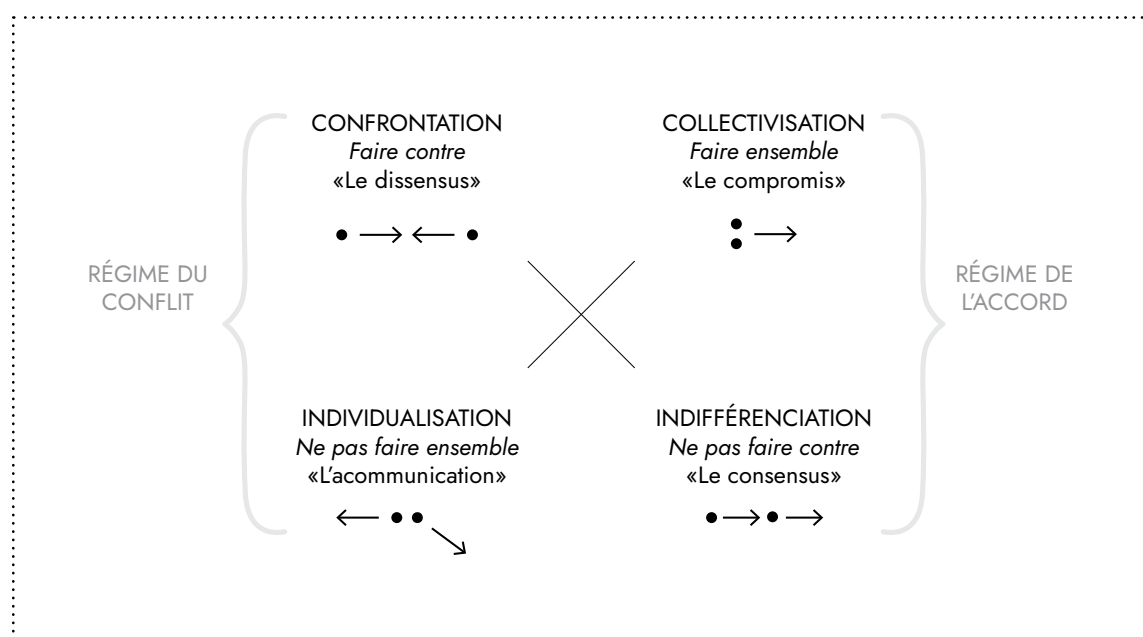


Figure 8. Carré sémiotique du conflit et de l'accord

Commentons cette proposition dont la sémiotique-objet est l'articulation entre le « je » et *l'autre*. Ces formes relatent toutes d'un programme d'action dans lequel deux individus sont engagés dans un *faire avec* ou *ne pas faire avec* et un *faire ensemble* ou *ne pas faire ensemble*. Tout d'abord, nous avons situé sur ce carré la *confrontation* en opposition avec la *collectivisation*. Si *faire contre* l'autre n'est pas *faire ensemble* (ou « faire avec »), les deux approches ne se contredisent pas car le collectif est engagé dans un processus de discussion ; chacun établit un contact avec *l'autre*. Il en va différemment dans ce que nous avons nommé *l'individualisation* ou *l'indifférenciation*. La première se rattache à « l'acomunication » et contredit « le compromis », elle est un *ne pas faire ensemble* dans lequel l'individu se replie sur lui-même voire fuit le collectif. La seconde place « le consensus » en contradiction avec « le dissensus » : les individus au sein du collectif ne *font*



*pas contre*, ne s'opposent pas à l'avis dominant – le collectif est amorphe et n'est pas doué de réflexivité.

On serait tenté de penser que l'accord est en tout point souhaitable, ou que le conflit est nécessairement à rejeter. Notre proposition insiste au contraire sur la motivation qui traverse le collectif selon qu'il *fait contre* ou qu'il *fait ensemble* : c'est bien cette motivation et cette capacité réflexive qui permet au collectif de s'autodéterminer. Ainsi, « l'acommunication » et « le consensus » ne confèrent aucune compétence au « citoyen », celui-ci reste passif et désengagé du processus de décision. Le « dissensus » et le « compromis » sont bien, quant à eux, les deux faces du politique et instaurent une relation d'engagement entre les citoyens et leur cité.

### 1.2.3.2 Vers une horizontalité des discussions

Le dissensus est une manière d'accepter les différentes formes de vie car « le vivre ensemble politique est un vivre entre-deux : entre des identités, entre des mondes [...] entre plusieurs noms, plusieurs identités, plusieurs statuts »<sup>210</sup> selon Rancière. Pourtant, certaines identités – certains mondes – sont davantage acceptés socialement, notamment lorsqu'il est question de les exprimer. Ici, nous ne tournons plus notre regard vers les *connaissances* attribuées aux citoyens mais vers leur *mise en forme* qui peut être délégitimée par quelque norme sociale.

La sociolinguistique et la didactique décrivent en effet un sentiment d'*insécurité linguistique* chez certaines populations. Chez Ledegen, « l'insécurité linguistique [est] la prise de conscience, par les locuteurs, d'une distance entre leur idiolecte (ou sociolecte) et une langue qu'ils reconnaissent comme légitime »<sup>211</sup>. Mais quelle serait cette langue, plus légitime qu'une autre ? Pour Blanchet et ses co-auteurs, il s'agit d'une légitimité sociale

.....  
210 RANCIÈRE, Jacques, *La mésentente : Politique et philosophie*, Paris, Galilée, 1995, p.186.

211 LEDEGEN, Gudrun, *Le Bon Français. Les étudiants et la norme linguistique*, Paris, Éditions L'Harmattan, 2000, p.53.

qui est « celle de la classe dominante »<sup>212</sup>. Une telle légitimité se diffuse notamment par l'école, par des institutions telles que l'Académie française ou encore via les discours médiatiques<sup>213</sup>. La langue française semble inhérente au fait d'appartenir à l'Etat-nation français : les personnes immigrées doivent en effet signer un « contrat d'accueil et d'intégration » depuis 2007. Pour Calvet, il existe trois formes d'insécurité linguistique<sup>214</sup>. *L'insécurité statutaire* confronte le statut de la langue couramment parlée par le locuteur (un dialecte régional par exemple) et un langage jugé normatif (une langue nationale). *L'insécurité identitaire* est liée à l'identité du locuteur qui se considère être en dehors de la communauté majoritaire (un immigré dans son pays d'accueil). Enfin, *l'insécurité formelle* dépend d'un contexte d'élocution qui nécessiterait – dans l'imaginaire collectif – un langage plus soutenu (lors d'une interview par exemple). Cette dernière forme d'insécurité est intéressante car elle pose la question d'un niveau de langage qui serait attendu dans les prises de paroles politiques. Doit-on toujours suivre la norme linguistique pour parler de politique ?

Le nécessaire « entre-deux »<sup>215</sup> décrit par Rancière devrait pouvoir, en toute logique, se manifester dans l'usage de la langue, mais également dans les formes d'argumentation et de délibération. Pourtant, lorsqu'il analyse des dispositifs participatifs, Blondiaux observe que ces derniers reposent « sur une aptitude à prendre la parole en public, [des] compétences rhétoriques, [qui sont] des qualités essentiellement individuelles »<sup>216</sup>. L'orthographe, la grammaire ne sont donc pas les seuls freins à la prise de parole : ce que l'on peut nommer grossièrement le « contexte d'élocution » influence tout autant la confiance que le locuteur peut avoir vis-à-vis de lui-même. Vouloir donner la parole ne

.....

212 BLANCHET, Philippe, CLERC, Stéphanie et RISPAIL, Marielle, « Réduire l'insécurité linguistique des élèves par une transposition didactique de la pluralité sociolinguistique. Pour de nouvelles perspectives sociodidactiques avec l'exemple du Maghreb », *Études de linguistique appliquée*, 175, 2014, p.293.

213 Il va sans dire que la politique linguistique instituée depuis la seconde moitié du XXème siècle et visant à instituer le français en langue nationale – au détriment des langues régionales, a beaucoup contribué à façonner l'identité du citoyen français.

214 CALVET, Louis-Jean, *Pour une écologie des langues du monde*, Paris, Plon, 1999.

215 RANCIÈRE, Jacques, *La mésentente*, *Op.Cit.*

216 BLONDIAUX, Loïc, *Op.Cit.*, p.72.

suffit pas à la susciter et cela peut, au contraire, amplifier la différence de pouvoir entre les individus : entre l'administré et l'administrateur, entre l'élu et l'électeur, entre le gouverné et le gouvernant, entre une forme d'expression instituée et une forme parfois plus libre et engagée émotionnellement. Le citoyen n'étant pas toujours habitué aux formes instituées du débat, les dispositifs participatifs peuvent donc « [rendre] coûteuse l'entrée dans la délibération en particulier pour les représentants des classes populaires »<sup>217</sup>. Bien qu'il soit difficile de lutter contre le caractère parfois normatif de la langue française, les éthiques du care peuvent permettre de prêter attention aux différentes formes d'expression pour les valoriser. Pour que les institutions soient plus attentives à tout un chacun, il s'agit donc de travailler leur postures en leur offrant des moyens de dialogue concrets.

D'un point de vue pragmatique, la reconnaissance mutuelle des citoyens en présence implique de penser la gouvernance politique<sup>218</sup>. Pour qu'une délibération fonctionne, Sheyla Benhabib revendique « un processus de délibération collective, conduit rationnellement et équitablement entre des individus libres et égaux »<sup>219</sup>. Le terme *rationnellement* nous semble un peu vague car il nécessite de déterminer ce qui est rationnel ou ne l'est pas. Nous lui préférons le terme *horizontalement*, qui n'est pas axiologique mais se réfère bien à un mode de gouvernance. L'idée d'horizontalité s'oppose à celle de verticalité pour décrire une relation sans hiérarchie : pour que le dialogue soit démocratique, il faut envisager une « relation symétrique »<sup>220</sup>. Cette dernière « invite chacun à faire valoir son point de vue et favorise la co-construction. »<sup>221</sup>, c'est-à-dire qu'aucun individu n'est *a priori* plus décisionnaire qu'un autre. Rappelons qu'une telle horizontalité n'est rendue possible que dans le cas où sont légitimées toutes formes d'expression, ce qui implique de repenser nos

.....

217 *Ibid.*

218 Un rejet du débat n'est pas obligatoirement descendant (des élus vers les électeurs), mais également ascendant (des électeurs vers les élus). Il s'agit bien de considérer un « entre-deux » dans lequel chacun admet l'expression de l'autre.

219 BENHABIB, Seyla, *Democracy and Difference. Contesting the Boundaries of the Political*, Princeton University Press, 1996.

220 WAZTLAWICK, Paul, *Une logique de la communication*, trad. fr. 1972, rééd. Seuil, coll. Points essais, 2014(1967).

221 AÏM, Olivier et BILLIET, Stéphane, *Communication*, Dunod, « Openbook », 2020, p.265.

rappports au politique pour admettre que les connaissances sensibles viennent habilement compléter les compétences techniques. Dans ce cadre, l'horizontalité permettrait alors au dissensus de pleinement s'exprimer, sans que les langages propres à chaque communauté soient considérés comme dérangeants. Prendre en considération toutes les formes d'expression n'est que le stade embryonnaire de l'horizontalité, bien entendu. Cependant, elle confère au dissensus une dimension pragmatique : il s'agit en effet de prendre en considération les moyens formels de sa manifestation. Sur notre schéma, nous pouvons à présent ajouter le dissensus en tant qu'étape nécessaire à l'élaboration d'un compromis politique (figure ci-contre). Notre schéma se complète et affine les rôles que devraient endosser les institutions pour un débat démocratique : d'abord elles assurent la facilitation des expressions individuelles, puis leur confrontation, participent ensuite à la collectivisation des intérêts individuels et, enfin, assure la nouvelle projection de l'actant collectif. Ce cadre, que nous allons à nouveau préciser dans la partie suivante, nous permettra de considérer les dispositifs démocratiques et leurs possibles incarnations.

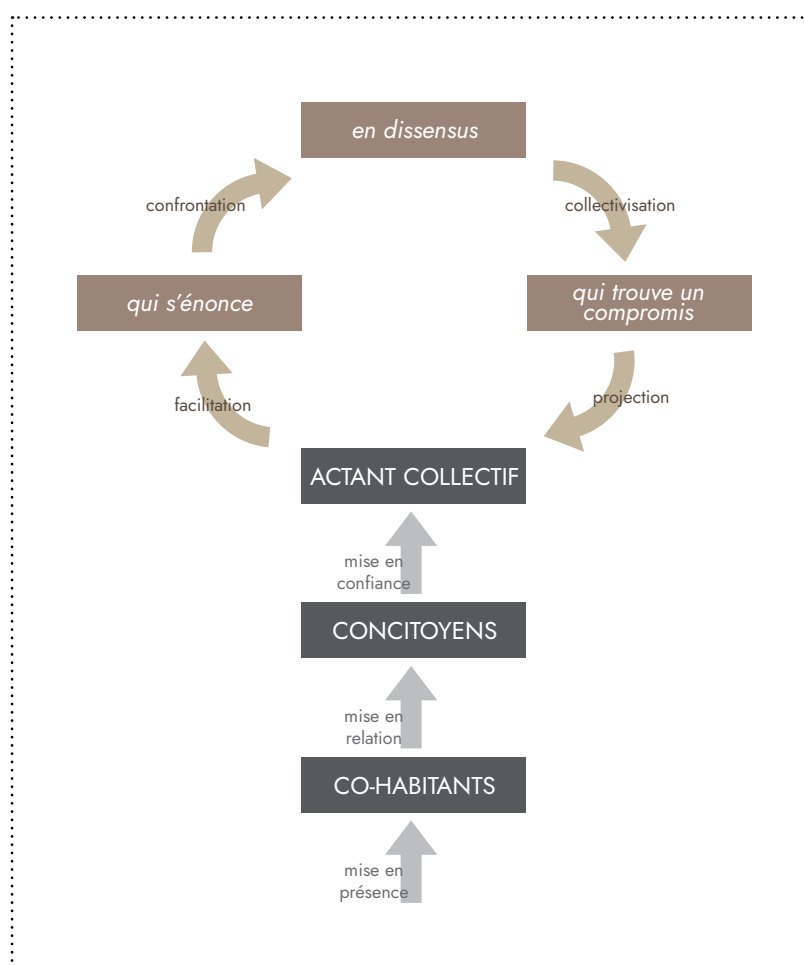


Figure 9. Le dissensus, intrinsèque à la recherche de compromis et à la démocratie

### 1.2.3.3 Penser les dispositifs démocratiques

Pour penser les formes du débat démocratique qui concernent les représentants et les représentés, Thierry Vedel oppose trois modèles de la ville démocratique : le *modèle de la ville de verre*, celui de la *place publique* et celui de la *consultation*<sup>222</sup>. Le *modèle de la ville de verre* (proposé par des philosophes libéraux tels que Thomas Jefferson) est un processus descendant où les institutions opèrent en transparence vis-à-vis des électeurs – ce modèle valorise un « citoyen éclairé qui s’informe »<sup>223</sup>. Le modèle de la *place publique* (théorisé par Melucci en 1996<sup>224</sup>) est un processus horizontal qui promeut « le citoyen qui discute, échange et se confronte aux autres citoyens »<sup>225</sup>. Enfin, le modèle de la consultation est un processus ascendant qui prône « le citoyen qui exprime ses attentes »<sup>226</sup>. Pour reprendre Benveniste<sup>227</sup>, on peut donc observer dans ces modèles la distinction entre les couples polis/polites et civitas/civis : tantôt la cité construit le citoyen, tantôt c’est celui-ci qui détermine la première. Vedel observe que l’un de ces trois modèles est souvent privilégié, chacun traitant « plus spécifiquement un des problèmes du fonctionnement de la démocratie : le manque de transparence, la fermeture de l’espace public, la marginalité des citoyens lors des choix publics »<sup>228</sup>. Vedel envisage l’idéal démocratique comme étant une combinaison des trois modèles, celle-ci permettrait de penser configuration et reconfiguration de l’actant collectif dans lesquels s’intègrent à la fois les citoyens élus et les non-élus.

L’insécurité linguistique nous montre néanmoins qu’avoir la reconnaissance de ses pairs n’est pas suffisant : la norme est subie, parfois de manière inconsciente. Une confiance mutuelle est en effet nécessaire, mais elle implique aussi une confiance en *soi*.

.....

222 VEDEL Thierry, « L’internet et les villes : trois approches de la citoyenneté », *Hermès, La Revue*, n°26-27, 2000/1-2, p. 247-262.

223 *Ibid.*, p.256.

224 MELUCCI, Alberto, *Challenging Codes: Collective Action in the Information Age*, Cambridge, Cambridge University Press, 1996.

225 VEDEL Thierry, *Op.Cit.*

226 *Ibid.*

227 BENVENISTE, Emile, *Op.Cit.*

228 *Ibid.*, p.252.

Prendre part au débat politique, c'est dans un premier temps accepter de *se* dire, de se dévoiler dans ses opinions et dans ce qu'elles peuvent avoir d'erroné ou de juste. Ainsi, un premier pas vers le débat démocratique est non seulement l'acceptation de sa propre expérience, mais également son énonciation. Il s'agit bien de considérer la communication *en actes* car elle permet, pour Daniel Bounoux d' « organiser le lien social, [de] structurer la vie quotidienne et [de] maintenir la cohésion de la communauté »<sup>229</sup>. Interroger la communication dans la citoyenneté, c'est donc penser les formes du débat et la manière de partager les existences individuelles. Si l'horizontalité est un principe d'une démocratie du care, elle n'en est pas un mécanisme ni une pratique bien circonscrite. Par quels moyens peut-on susciter cette horizontalité ? Comment aider les individus à prendre la parole, à se faire confiance ? Par quels moyens confronter toutes formes d'expression ?

Dans *Le nouvel esprit de la démocratie*, Loïc Blondiaux donne six recommandations pour atteindre ce qu'il estime être une « démocratie effective » :

..... *Prendre au sérieux les formes matérielles de discussion (...)*  
*encourager l'émergence de pouvoirs neutres (...)*  
*promouvoir une constitution démocratique mixte (...)*  
*jouer sur la complémentarité des dispositifs (...)*  
*Repenser la relation à la décision (...)*  
*Réaffirmer sans cesse l'idéal d'inclusion*<sup>230</sup>

Ces propositions interrogent donc les *moyens* déployés dans la démocratie locale afin qu'émerge une démocratie réelle. Retenons-nous bien de penser qu'ils fonctionnent de manière autonome. Par exemple, « réaffirmer sans cesse l'idéal d'inclusion » ne consiste pas uniquement à exprimer cet idéal, mais à le faire émerger. Ainsi « prendre au sérieux les formes matérielles de discussion » permet aussi de favoriser l'inclusion (en proposant des actions participatives accessibles et qui ne nécessitent aucune compétence particulière, par

229 BOUGNOUX, Daniel, *Introduction aux sciences de la communication*, La Découverte, coll. Repères, 2001, p.13.

230 BLONDIAUX, Loïc, *Op.Cit.*, pp.101 -110.

exemple). De la même manière l' « émergence de pouvoirs neutres » permet justement de « repenser la relation à la décision »... *Et cætera*.

Considérées comme un tout cohérent, ces propositions esquissent ce que l'on pourrait nommer un *dispositif*. Ce concept a été développé pour la première fois par Michel Foucault en 1977 au cours d'un entretien<sup>231</sup>. A cette occasion, Foucault détermine deux manières d'envisager le dispositif : depuis sa forme, constituée d'éléments mis en réseau, et depuis ses effets qui instaurent des « rapports de force supportant des types de savoir »<sup>232</sup>. Il précise en effet que le dispositif possède une compétence stratégique, c'est-à-dire « une certaine manipulation de rapports de force, d'une intervention rationnelle et concertée dans ces rapports de force »<sup>233</sup>. Compte tenu de ces spécificités, le *dispositif* est souvent invoqué en Sciences de l'information et de la communication car il « contribue à la construction d'un cadre de référence qui vise à optimiser les échanges : - il assigne une place et un rôle à chacun - il définit la forme des énoncés ou même leurs contenus »<sup>234</sup> selon Aïm et Billiet. Une telle définition est déjà utile pour penser le renouveau démocratique : en instituant des nouvelles manières de « faire » du politique, les dispositifs permettraient de penser stratégiquement la démocratie. De tels dispositifs mettent en relation du *dit* et du *non-dit* (selon les termes de Foucault<sup>235</sup>), des *formes matérielles de discussion* et des *relations à la décision* (selon les termes de Blondiaux<sup>236</sup>).

La notion de dispositif chez Foucault a été maintes fois reprise et commentée,

.....

231 FOUCAULT, Michel, « Le jeu de Michel Foucault », entretien avec Colas, D. Grosrichard, A. Le Gaufey, G. et al., *Ornicar, Bulletin périodique du champ freudien*, n°10, juillet 1977, pp. 62-93. (Repris dans *Dits et Ecrits II. 1976-1979*, Paris, Gallimard, coll. Bibliothèque des sciences humaines, texte n° 206, 1994, p. 299)

232 *Ibid.*

233 *Ibid.*

234 AÏM, Olivier, BILLIET, Stéphane, « Chapitre 2 : Diversité et complexité des dispositifs médiatiques », Paris, Dunod, « Openbook », 2020, p.36.

235 *Ibid.*

236 BLONDIAUX, Loïc, *Op.cit.*

notamment par Agamben<sup>237</sup>. Dans sa proposition, celui-ci introduit une nouvelle composante au dispositif : la subjectivation<sup>238</sup>. Il considère qu'un dispositif induit un processus de subjectivation se situant dans l'interaction d'un sujet avec le dispositif. En d'autres termes, l'individu peut se construire par rapport à un dispositif et n'est pas qualifié par ce dernier. Agamben nous alerte également sur un phénomène inverse, celui de désobjectivation qu'il aperçoit dans les formes contemporaines du dispositif, phénomène qui « ne donnent plus lieu à la reconstitution d'un nouveau sujet, sinon sous une forme larvée, et pour ainsi dire spectrale »<sup>239</sup>. Loin de nous l'idée de penser la réalité dans ce cadre : il faut, au contraire, penser les dispositifs démocratiques comme des moyens de subjectivation. Ainsi, lorsque de tels dispositifs se proposent aux citoyens, ils ne leur demandent en rien d'être des citoyens modèles car, pour être les citoyens d'un tel dispositif, il s'agit avant tout de se dire soi-même vis-à-vis des autres. En d'autres termes, les propositions de Blondiaux proposent un dispositif dans lequel le sujet citoyen se subjectivise vis-à-vis du dispositif et peut même le reconfigurer ! La nouvelle démocratie proposée par Blondiaux propose de mettre eplace des dispositifs voués à être « profanés », comme le souhaitait Agamben.

A partir de nos précédentes réflexions, nous souhaitons proposer un nouveau schéma (figure ci-après), que nous pouvons commenter. Tout d'abord, nous considérons qu'une *mise en condition* du débat politique amène à une *action du débat*. Pour assurer le passage de l'un à l'autre, nous posons temporairement la nécessité d'une opération de traduction permettant le passage de la *mise en confiance* des individus vers leur *énonciation*. Un dispositif démocratique efficace devrait ainsi permettre le passage de l' « être ensemble » (la formation de l'actant collectif) au « faire ensemble » (l'actant collectif en action) en distribuant équitablement la parole mais en pensant également les moyens d'expression adéquats. Si ce graphe fait office de résumé pour cette première partie, il nous

.....

237 AGAMBEN Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, Payot & Rivages, Paris, 2007. Mais aussi : LARROCHE Valérie, *Le dispositif: Un concept pour les sciences de l'information et de la communication*, ISTE, Paris, 2018.

238 AGAMBEN, Giorgio, « Théorie des dispositifs ». (Traduit par Martin Rueff), *Po&sie*, vol. 1, n°115, 2006, pp.25-33.

239 *Ibid.*, paragraphe 35.



servira également de repère pour la suite de notre recherche. En effet, nous chercherons à comprendre comment le design collaboratif peut être créateur de dispositifs pertinents pour la démocratie, assurant les différentes étapes du débat entre les citoyens, depuis leur mise en présence jusqu'à leur manifestation en tant qu'actant collectif.

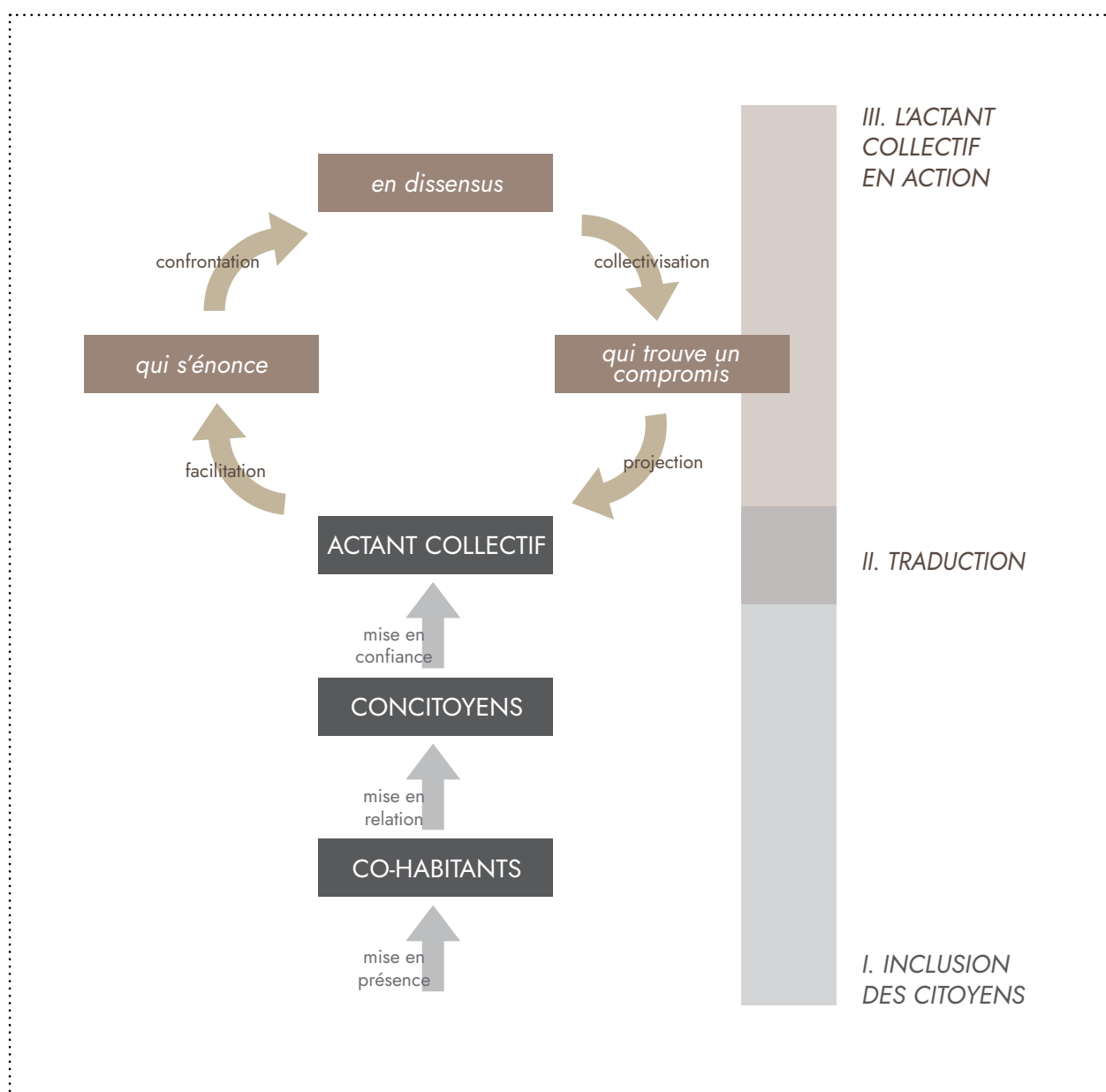


Figure 10. Les étapes de la citoyenneté

Notre état de l'art dessine un portrait imparfait de la citoyenneté mais questionne in fine les moyens mis à sa disposition. Nous avons vu que la littérature tend à valoriser une approche par le care du politique et que cette dernière, considérée en tant que stratégie, peut s'approcher par la mise en place de dispositifs démocratiques dont les formes sont encore à inventer. C'est pourquoi nous souhaitons à présent envisager la manière dont le design permettrait la mise en place de tels dispositifs. Nous l'avons rapidement évoqué dans notre introduction ; certaines pratiques de design émergent dans les politiques publiques. Elles offrent des moyens de renouer le dialogue entre les institutions et les habitants : en proposant d'aménager une place publique, en outillant une délibération, en créant un service public... Un tel renouveau montre déjà une volonté de la part des institutions publiques, de faire débat car elles acceptent de remettre en cause leurs pratiques actuelles – ce qui implique de mettre en débat les pratiques institutionnelles. Le design dans les politiques publiques permet-il d'instaurer une nouvelle relation entre les citoyens et la cité ? Par une introduction au design comme moyen de penser le politique, nous montrerons comment le projet politique et le projet en design peuvent dialoguer, comment ce dernier permet une écoute particulière des vécus et surtout, comme le design peut venir outiller la citoyenneté... Cette partie nous servira donc à observer un second objet de recherche qu'est le design en prise avec le politique, mais aussi à circonscrire notre recherche-projet et sa méthodologie.



**Chapitre 2.**  
**LES NOUVELLES PERSPECTIVES**  
**DU DESIGN ET DU POLITIQUE**





## 2.1 LE DESIGN EN PRISES AVEC LES VALEURS

.....

Depuis la naissance de la discipline, le design a fait l'objet de critiques plus ou moins virulentes concernant sa filiation au consumérisme. Si, pour le grand public, le terme de *design* est un qualificatif supposé rendre compte d'un certain style de l'objet produit (un objet rare ou de valeur, un objet « beau » ou « à la mode », un objet différent de ceux que l'on peut trouver habituellement sur le marché...), c'est probablement car une part de son histoire le lie à un concours de formes et de techniques qui ont émergé avec la période industrielle, médiatisant ainsi l'image d'un design en prise avec la mode. Nous pourrions presque qualifier cette représentation de *mythe* tant il fait le bonheur des magazines féminins, de revues dédiées à l'aménagement ou des marques qui usent du terme pour se positionner. En parallèle, une seconde acception du design semble être popularisée : le designer créerait des choses « utiles », « utilisables », « fonctionnelles ». Cette perspective (qui fait l'objet d'une critique approfondie de la part du philosophe Pierre Damien Huyghe<sup>240</sup>) poserait ainsi le design comme garant d'une société fonctionnelle, dont les objets et les services serviraient une finalité qu'il n'y aurait pas forcément lieu de discuter. Il peut alors paraître curieux pour un novice d'associer la question politique au design tant celui-ci, compris dans son sens vernaculaire, semble associé à la possession individuelle et renier une quelconque idéologie sociale. Pourtant, on peut aujourd'hui observer des pratiques se revendiquant d'un « design des politiques publiques », d'un « design social » ou d'un « design d'intérêt général » : formulations qui suggèrent que la discipline serait une action (un design) portée sur des objets intangibles, voire des biens communs (les politiques publiques, le social ou l'intérêt général). Pourquoi ces intrigants mariages existent-ils ? Montrent-ils un renouveau de la discipline ou, au contraire, réaffirment-ils des liens qui ont toujours existé ?

.....

240 HUYGHE, Pierre-Damien, *Société services utilités – à quoi tient le design*, De l'incidence, 2018.

### 2.1.1 DERRIÈRE LES FORMES DU DESIGN, DES IDÉOLOGIES

Afin de comprendre les relations qu'entretient le design avec le politique, nous pouvons tout d'abord nous intéresser à l'histoire de la discipline. Dans une introduction à l'histoire du design, Alexandra Midal propose de cheminer aux côtés de différents mouvements en design et des designers qui ont marqué la discipline et leur époque par leurs réflexions<sup>241</sup>. Au fil de son investigation, Midal cherche à tisser les liens qu'a pu entretenir le design avec des questions d'ordre social : le mouvement *Streamline* n'était-il qu'un effet de style, un caprice esthétique des designers ? Quelles motivations guidaient les Modernistes lorsqu'ils épuraient les formes de leurs artefacts ? La lecture que propose cette historienne et théoricienne du design contredit les critiques qui ont pu être faites à la discipline quant à son assujettissement à l'industrie.

Midal le précise bien : chaque mouvement ou designer a été motivé par le souhait de faire évoluer le social. Elle nous explique que le design a pu être, au fil du temps, le vecteur d'une idéologie féministe (Catharine Beecher proposait, en son temps, de rationaliser les gestes de la ménagère et leur habitat pour améliorer leur quotidien), une manière de repenser les rapports entre les travailleurs et la machine (ces considérations ont infusé à la fois chez les Modernes, le Bauhaus, les Arts Décoratifs...) ou encore une façon de participer au bien-être économique d'un pays (par exemple, la Deutscher Werkbund cherchait à redorer le blason de l'industrie allemande). Contre l'éternel débat de la forme et de la fonction, Midal suggère donc de regarder le design sous un nouvel angle : la forme ne serait pas assujettie à une fonctionnalité mais incarnerait également une idéologie. Si le design n'est pas seulement une production d'objets utiles, qu'est-il ? Comment le définir ? Comment le designer permet-il de faire le passage entre une idéologie et des objets (supposés les incarner) ? Enfin, si l'adéquation entre la forme et la fonction n'est pas la quête du design, quelle est-elle ?

.....

241 MIDAL, Alexandra, *Design. Introduction à l'histoire d'une discipline*, Pocket, coll. Agora, 2009.

### 2.1.1.1 Matérialiser des intentions

Les propositions de Stéphane Vial permettent d'éclairer cette relation. Selon cet auteur, on peut considérer le design comme une pratique du projet. Il reprend la proposition de Boutinet sur la notion de projet pour la définir en tant que « conduite d'anticipation socialement observable, qu'elle soit individuelle ou collective »<sup>242</sup>. Lorsque le designer permet la création d'un nouveau parc, d'une nouvelle place : ce n'est pas uniquement l'espace qu'il dessine, mais également un certain rapport aux autres. En choisissant un banc plutôt qu'une chaise, il tourne l'individu vers l'autre, permet la discussion... De même, si le design crée des objets issus de recyclage, sa finalité n'est pas l'objet en tant que tel, mais bien l'impact d'un tel mode de fabrication sur la société (avec, en trame de fond, des orientations écologiques). Ainsi, le geste du design est avant tout un geste orienté vers une fin, une forme de vie particulière ; il dessine un certain rapport aux milieux. Pour parler de ce phénomène, Alain Findeli parle de l'« éclipse » de l'objet<sup>243</sup> en design ; c'est-à-dire que les objets définissent moins le design que la pratique en elle-même, conçue comme un acte de création. A l'instar de l'action politique, le design pose un regard sur son époque, celles qui l'ont précédé mais également sur celles qui adviendront ; il possède bien, comme l'affirme Vial, un caractère temporel. Cherchant à articuler le *faire projet* et le *faire design*, ce chercheur s'interroge toutefois : « Le projet en design doit-il être considéré finalement comme une simple conduite d'anticipation parmi d'autres, immanente à l'époque, qui illustre une postmodernité où tout est déjà projet ? »<sup>244</sup>. Pour préciser le type de projet dont il est question en design, Vial propose de revenir à l'étymologie du mot *design*. Il met en parallèle le couple *progetto/progettazione* italien et le couple *dessein/dessin* souvent évoqué pour parler de la terminologie du design. Le premier terme de ces couples renvoie

.....

242 VIAL, Stéphane, « De la spécificité du projet en design : une démonstration », *Communication et organisation*, n°46, 2014, p.18.

243 FINDELI, Alain, « L'éclipse de l'objet dans les théories du projet en design », communication proposée au VIème colloque international et biennal de l'Académie européenne de design, Brême, mars 2005 : [http://projekt.unimes.fr/files/2014/04/Findeli.2005.Eclipse.objet\\_.pdf](http://projekt.unimes.fr/files/2014/04/Findeli.2005.Eclipse.objet_.pdf)

244 VIAL, Stéphane, « De la spécificité ... », *Op.Cit.*, p.20.



à l' « activité de conception »<sup>245</sup> tandis que le second renvoie à l' « activité de réalisation »<sup>246</sup>. Pour Vial, chacune de ces faces est constituante de ce qu'est le design et unit les deux activités au sein du *projet de design*. Nous pouvons reformuler cette proposition : le design est à la fois un *dessein* (une intention à formuler, un cheminement à penser) et un *dessin* (une formulation de l'intention, un chemin déterminé). Michela Deni propose une analyse similaire mais préfère utiliser les termes métaprojet<sup>247</sup> (pour le dessein) et projet (pour le dessin) : nous reviendrons sur cette proposition (Partie [3.2.3.2](#)).

Ces relations qu'entretiennent le *dessein* et le *dessin* peuvent alors être constatées dans les mouvements évoqués par Midal<sup>248</sup>. Dans le mouvement *Streamline*, la forme sert à valoriser la vitesse tout en simplifiant les interfaces avec lesquelles les corps des usagers peuvent interagir ; dans le mouvement *Good design*, au contraire, la forme doit valoriser le progrès et dévoiler les modes de fabrication et d'utilisation des objets, dans le *Pop*, la forme n'est pas unique et l'éclectisme esthétique qui en découle à cette époque symbolise une appropriation populaire des objets... Nous pourrions citer d'autres exemples mais notre objectif n'est pas d'être exhaustive, considérons seulement que la forme ne soutient pas nécessairement une fonction (une pratique) mais qu'elle incarne une idéologie (une forme de vie). Lorsque Midal écrit que, pour Morris<sup>249</sup>, «Les arts décoratifs matérialisent le bonheur social »<sup>250</sup>, on comprend que le projet politique n'influence pas seulement le projet en design, mais le constitue (il se *matérialise* dans les artefacts créés). En effet, si le design crée des formes et agit « comme un stratège des apparences c'est-à-dire des phénomènes que nous percevons à travers nos sens, surtout notre sens visuel, mais aussi

.....

245 VIAL, Stéphane, *Idem*, p.21.

246 *Ibid.*

247 DENI, Michela, « L'intervention sémiotique dans le projet : du concept à l'objet », *Objets et communication* (DARRAS, Bernard Darras et BELKHAMSA Sarah dirs.), MEI n°30-31, 2010.

248 MIDAL, Alexandra, *Op.Cit.*

249 Chez Morris (arts décoratifs), le travail de la forme lui-même permettait de valoriser la création et la joie qu'elle procure – il luttait contre l'industrialisation.

250 MIDAL, Alexandra, *Op.Cit.*, p.60.

tactile et auditif »<sup>251</sup>, il contribue également, comme le suggèrent Bakouri et Delprat, à « travailler le symbolique »<sup>252</sup>, c'est-à-dire « accompagner [les vivants] dans l'exploration de leurs capacités et les inciter à s'ouvrir à des pratiques imprévues »<sup>253</sup>. Le design façonne ainsi, par les signes, des formes de vie à naître. La formulation de Vial résume l'ambition du design :

..... Du latin *de-signare* (« marquer d'un signe ») que l'on retrouve aussi bien dans l'italien *disegno* (schéma) et l'anglais *de-sign*, le design est à entendre, en tant que projet de conception méthodique, comme une anticipation par les signes (i.e. les dessins).<sup>254</sup>

En somme, l'activité du designer va de pair avec la signification. Ce n'est pas sans surprise, donc, que la sémiotique peut s'intéresser à cet objet. Comme le précise Beyaert-Geslin, le designer mobilise les signes à la fois « pour se souvenir, communiquer et conceptualiser » et pour « projeter »<sup>255</sup>, pour faire *dessein* et pour faire *dessin*. Ce faisant, le projet du designer participe autant à construire la fonction de l'artefact que sa dimension symbolique, il crée des interfaces entre l'individu et le monde, il modifie les manières d'exister, propose de nouveaux usages et recompose l'environnement. Pour Anne Beyaert-Geslin, le design opère par *réduction* sémiotique ; c'est-à-dire que l'objet produit intègre en son sein une forme de vie (avec également, des styles stratégiques et des pratiques)<sup>256</sup> : le banc intègre une forme de vie où les individus partagent un espace pour échanger ; le fauteuil promet un certain confort, les « sièges ironiques de la période hippie » – pour

.....

251 BONSIEPE, Gui, « Design et démocratie » dans *Civic city. Notes pour le design d'une ville sociale*, Fezer, Jesko, and Matthias Görlich (dir.), Paris : Éditions B42, 2017, p.96.

252 BAKOURI, Nawal et et DELPRAT, Étienne, « La plateforme socialdesign, un lieu d'expérimentation et de pensées collectives » dans *Design écosocial : convivialité, pratiques situées et nouveaux communs*, Op.Cit., p.193.

253 *Ibid.*

254 VIAL, Stéphane, « De la spécificité du projet en design : une démonstration », *Communication et organisation*, n°46, 2014, p.23.

255 BEYAERT-GESLIN, Anne, « Les Sic, le design et la sémiotique », *H2PTM'17, université de valenciennes et du Hainaut-Cambrésis, Arenberg Creative Mine*, Valenciennes, France, Oct 2017, p.13

256 Un tel propos s'inscrit dans la théorie sémiotique des pratiques de Fontanille, nous y reviendrons plus en détail.

reprendre l'exemple de Beyaert-Geslin – « invitent le corps à s'étendre sur de simples surfaces de mousses »<sup>257</sup>. Cette auteur suggère que les formes des artefacts témoignent d'un « parti-pris stratégique du designer »<sup>258</sup> et propose de considérer le design (« la prédication créative ») comme :

..... *une tension intégrée à un devenir, qui tient compte des assomptions antérieures formalisées par le prototype. Ses propositions se laissant décrire comme des antithèses de propositions admises, elle procède à la façon d'un discours polémique, par la négation dialectique de l'objet admis*<sup>259</sup>.

La proposition faite par le designer renie ainsi les formes institutionnalisées et en propose de nouvelles : la chaise *Panton*, par exemple, reste une chaise mais revisite la notion de *confort* tout en faisant varier la forme admise d'une chaise – l'assise est en porte-à-faux, l'ensemble de l'objet est moulée d'un seul bloc. Le design, conçu comme un acte de création, est donc une action orientée qui tend à modifier les objets, mais également les pratiques, les stratégies et les formes de vie, il oscille entre « une forme avant-gardiste » et une « norme acceptée »<sup>260</sup>.

### 2.1.1.2 Remédiation par le design

Si la plupart des ouvrages sur le design tendent à retracer son histoire, la narration proposée par Midal cherche surtout à construire la signification de la discipline et à la caractériser par son ancrage social et idéologique. Elle ne propose donc pas une nouvelle définition du design mais montre les relations que la discipline a entretenues avec le

.....

257 BEYAERT-GESLIN, Anne, « Les chaises. Prélude à une sémiotique du design d'objet », *Signata*, 1 | 2010, [En ligne] consulté le 26 juillet 2022. URL : <http://journals.openedition.org/signata/297>, Paragraphe 22.

258 *Ibid.*, Paragraphe 13.

259 *Ibid.*, Paragraphe 28.

260 BEYAERT-GESLIN, Anne, « Les Sic, le design et la sémiotique » , *H2PTM'17, université de valenciennes et du Hainaut-Cambrésis, Arenberg Creative Mine*, Valenciennes, France, Oct 2017, p.14.

domaine politique, la recherche et l'avancement technologique. Aussi, Midal ne cherche pas à déterminer où se situe le rôle du design, mais *entre* quoi il se situe (entre un besoin de populariser l'industrie et les risques d'appauvrir l'artisanat, par exemple). Il participe en ce sens à un processus de *remédiation* comme le suggère Beyaert-Geslin, reprenant à son compte les propos de Latour : le design reconfigure ou « porte remède »<sup>261</sup>. La proposition Marion Colas-Blaise sur la notion de remédiation est très utile pour penser le design en ce sens<sup>262</sup>.

La sémioticienne suggère que la remédiation est une forme de recontextualisation où des sémiotiques-objets subissent des mutations<sup>263</sup>. La remédiation peut autant concerner la texture, le médium, le format, le média ou ce qu'elle nomme « le contexte »<sup>264</sup>. Elle donne pour exemple de remédiation la projection d'opéras au cinéma : la transposition a des conséquences à la fois sur l'œuvre et son cadrage, mais également sur le cinéma lui-même qui adopte certains codes du cinéma (en proposant un cocktail à la fin de la projection). De la même manière, on peut donc considérer que le designer propose une remédiation car il adapte les artefacts et transpose des pratiques, des objets ou même des procédés techniques à d'autres champs d'application. La remédiation du design est protéiforme : tantôt elle a lieu par le matériau (Charlotte Perriand voulait transposer le métal utilisé dans les hôpitaux aux objets de tous les jours, les chaises de Alvar Alto était produites par lamellé-collé, technique déjà employée en architecture), tantôt elle opère via la forme (en témoignent les multiples chaises explorées par Beyaert-Geslin dans son ouvrage sur le design<sup>265</sup>), parfois par le contexte (par exemple, Benjamin Graindorge a transposé le

.....

261 BEYAERT-GESLIN Anne, *Sémiotique du design*, Paris, Presses Universitaires de France, « Formes sémiotiques », 2012, pp. 1-18.

262 COLAS-BLAISE, Marion, « Remédiation et réénonciation: opérations et régimes de sens », *Interin*, vol. 23, n°1, 2018, pp. 64-84.

263 Elle précise bien qu'il y a eu une première médiation pour qu'il y ait une *remédiation*.

264 Sa proposition nous semble particulièrement pertinente si l'on transpose cela aux plans d'immanences proposés par Fontanille dans la sémiotique des pratiques : la remédiation pourrait se faire au niveau du texte, de l'objet, de la pratique, des stratégies – et pourquoi pas, aussi, celui des formes de vie.

265 BEYAERT-GESLIN, Anne, *Ibid.*

système d'aquaponie utilisé en extérieur aux plantes d'intérieur<sup>266</sup>, un collectif de « design libre » propose de réintégrer la marmite norvégienne dans nos cuisines<sup>267</sup>) ou se porte sur pratiques (les halls de gare sont pour cela très instructif car ils introduisent de nouvelles pratiques : y faire du sport, charger son téléphone, jouer du piano etc.)... Enfin, on peut également considérer que les formes de vie elles-mêmes font l'objet de remédiations par le design, notamment lorsque celui-ci se revendique comme étant *social, éthique* ou encore *écologique*.

Le design, par essence, cherche à « établir une vérité conçue comme enjeu du conflit dialectique »<sup>268</sup>. Par ailleurs, et c'est probablement ce qui rend difficile sa définition, le design renie aussi sa propre institutionnalisation ! Le cheminement d'Alexandra Midal ne propose pas une lecture indépendante des mouvements du design, mais bien une mise en relation de ces différentes périodes : chaque époque est une négation ou renégociation de la précédente : les *modernes* considèrent que le *streamline* possède un « style ridicule et à la solde d'un consumérisme outrancier »<sup>269</sup>, les *Postmodernes* envisagent le décoratif « comme un instrument virulent et critique »<sup>270</sup> et contestent le travail des *Modernes*, le *Pop* vient s'opposer aux « diktats du bon goût »<sup>271</sup> souvent associés au Fonctionnalisme... Les différentes nominalisations des pratiques vont renforcer leurs identités et les opposer à leurs prédécesseurs : « Antidesign » « Good design », « les contestataires », le « Nouveau design »... chacun de ces intitulés confirme l'absence d'un *autre* design contre lequel il faudrait lutter. Pour reprendre les termes du sociologue du design Enzo Manzini, nous pouvons dire que « "Faire bouger les choses" semble être la manière la plus concise d'exprimer ce qui pourrait

.....

266 Projet présenté au lien suivant : <https://www.benjaminraindorge.fr/fr/projets/floating-garden.html>

267 Voir sur leur site internet : <https://www.asso-entropie.fr/fr/design-libre/notices/marmite-norvegienne/>

268 BEYAERT-GESLIN, Anne, « Les chaises... », *Op.cit.*

269 MIDAL, Alexandra, *Op.Cit.*, p.140.

270 *Ibid.*, p.173.

271 *Ibid.*, p.131.

être le rôle le plus efficace et concret des designers »<sup>272</sup>. L'histoire retracée par Midal nous montre bien que ce ne sont pas seulement les pratiques qui sont au cœur des débats, mais également les formes de vie à maintenir ou modifier, ce qui caractérise le design en tant que discipline à même d'évoluer par elle-même. Celle-ci peut donc se définir par une épistémologie, ses acteurs n'hésitant pas à renouveler leurs méthodes et à redéfinir leurs missions – quitte à se regrouper en « mouvements » similaires à ceux que l'on observe en Art<sup>273</sup>.

Comme le citoyen, le designer juge le présent, envisage le futur en tenant compte du passé : si le design est une démarche de création bien ancrée dans le temps, avec des phases d'avancée et des moments d'itération, c'est parce qu'il cherche à saisir au mieux la réalité sociale pour tenter de l'améliorer. Par leur capacité à se penser *dans* et *en dehors* de leurs disciplines, les designers seraient ainsi à même de s'inscrire dans des questionnements politiques.

.....

272 MANZINI, Ezio, « Making things happen : Social Innovation and Design », *Design Issues*, vol.30, number 1, Winter 2014, pp.57-66.

273 Les mouvements de l'art se renient également, comme l'écrit Beyaert-Geslin « De l'Impressionnisme à l'Expressionnisme ou de l'Impressionnisme au Cubisme, des valeurs négatives sont tour à tour prises en charge et tracent des généalogies multiples, ouvertes à la diversité », dans *Sémiotique du design*, *Op.cit.*, p.193.

## 2.1.2 QUELLES VALEURS POUR LE DESIGN ?

Nous pourrions dire que *faire du design* revient à *faire différemment* tout en cherchant à *faire mieux*<sup>274</sup>. Le designer en effet, est mu par un idéal : pour Findeli, il s'agit d'améliorer « l'habitabilité du monde »<sup>275</sup> ; pour Anne Beyaert-Geslin, il s'agit de « renouer avec des valeurs fondamentales qui définissent ce que nous appelons la qualité de la vie »<sup>276</sup>. Cette seconde proposition qualifie la première avec davantage de précision : le designer devrait sans cesse repenser la notion *d'habitabilité* et la redéfinir en interrogeant les valeurs qu'elle recouvre ! C'est sur cette question de l'axiologie du design que nous allons à présent nous arrêter.

### 2.1.2.1 La création de valeur par le design

Dans une analyse de publicités pour Citroën, Jean-Marie Floch s'intéresse à la question des valeurs de consommation<sup>277</sup>. Prenant la suite de Greimas qui différenciait le programme de base et le programme d'usage<sup>278</sup>, Floch distingue deux types de valeurs que sont les valeurs de base et les valeurs d'usage. Les premières « correspondent au plan des préoccupations fondamentales de l'être et dont la quête sous-tend la vie »<sup>279</sup>, elles trouvent leur accomplissement dans les secondes, lorsque des programmes d'usage sont réalisés. Greimas et Courtés les distinguent dans leur Dictionnaire en donnant l'exemple d'un

.....

274 L'objectif n'est pas toujours atteint, en témoignent les échecs essayés par les designers au cours de l'histoire et évoqués par Midal.

275 FINDELI, Alain « Searching For Design Research Questions : Some Conceptual Clarifications », *Questions, Hypotheses & Conjectures : discussions on projects by early stage and senior design researchers*, Bloomington, in iUniverse, 2010, p. 292.

276 BEYAERT-GESLIN, Anne, « Les Sic, le design et la sémiotique », H2PTM'17, Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis, Arenberg Creative Mine, Valenciennes, France, Oct 2017, p.3.

277 FLOCH, Jean-Marie, « "J'aime, j'aime, j'aime..." ». Publicité automobile et système des valeurs de consommation », *Sémiotique, marketing et communication. Sous les signes, les stratégies*, Paris, Presses Universitaires de France, « Formes sémiotiques », 2002, pp. 119-152.

278 GREIMAS, Algirdas J., et COURTÉS, Joseph, *Sémiotique. Dictionnaire...*, *Op.Cit.*, p.298.

279 FLOCH, Jean-Marie, *Idem*, p.127.

singe qui, pour atteindre la banane (valeur de base) se sert d'un bâton (valeur d'usage)<sup>280</sup>. A partir de ces deux types de valorisation, Floch propose un carré sémiotique des valeurs qui, dans la publicité, « sont données pour contraire »<sup>281</sup>.

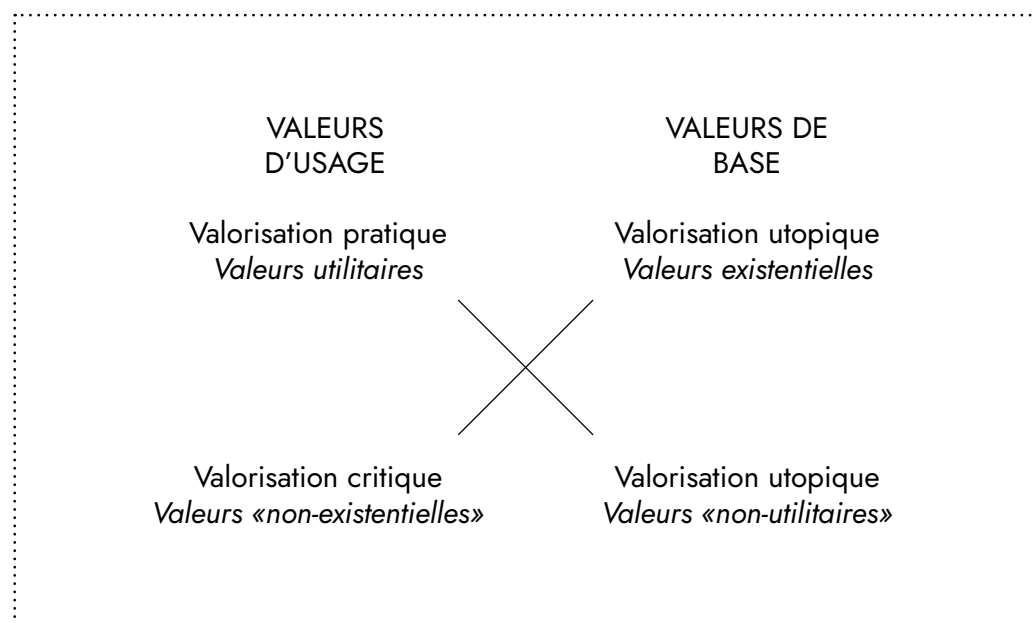


Figure 11. Carré des valeurs de la publicité automobile, cf Floch, Jean-Marie, *Op.cit.* p.131

Sur ce carré se situe la *valorisation utopique* à laquelle correspondent les valeurs de base (« l'identité, la vie, l'aventure »), elle est en relation de contrariété avec la *valorisation pratique* (ce sont les valeurs d'usage telles que « la maniabilité, le confort, la robustesse »). Floch détermine également leurs contradictions : la *valorisation critique* s'oppose à la *valorisation utopique* » (ce sont « les rapports qualité/prix ou innovation/coût ») et la *valorisation ludique* s'oppose à la *valorisation pratique* (ce sont des valeurs telles que « le luxe, la gratuité, le raffinement "la petite folie" »<sup>282</sup>). Il suggère que cette axiologie « paraît bien être une axiologie de la vie quotidienne et non de la seule consommation »<sup>283</sup> et

280 *Op.Cit*, p.415.

281 BEYAERT-GESLIN, Anne, *Idem*.

282 FLOCH, Jean-Marie, *Op.Cit.*, p.131.

283 *Ibid.*, p.145.



la juge utile à l'analyse sémiotique du design. Ainsi, une lampe peut investir différentes valeurs : par une lumière chatoyante et douce, elle peut être investie d'une valeur utopique – la douceur et l'accueil d'un foyer ; par la simplicité d'utilisation de son interrupteur, elle est investie d'une valeur pratique ; par son ampoule basse consommation, elle prône une valorisation critique ; si elle est intégrée à un système domotique, elle peut être une valorisation ludique (il s'agit de « la petite folie »<sup>284</sup> que l'on s'offre). Les objets se prêtent particulièrement bien à l'analyse axiologique, mais il en va de même pour les « services », « interfaces » ou autres artefacts produits par le designer. Travaillant à partir de ce carré sémiotique, Beyaert-Geslin propose d'analyser les valeurs investies dans l'application Vinted<sup>285</sup>. Elle observe que la relation entre les différentes valeurs proposées par Floch n'est plus antinomique et relève, en ce sens, d'un discours mythique : les valeurs *a priori* contraires deviennent compatibles<sup>286</sup>. L'usage de l'application permet d'accomplir un programme *de base* : l'acheteur peut acquérir un nouvel objet tout en « recyclant »<sup>287</sup>.

Ainsi, les artefacts produits par le design ne portent pas seulement en eux des usages à réaliser, mais également des systèmes de valeurs qui se manifesteront à leurs « acquéreurs » ou « usagers »... Beyaert-Geslin suggère que le geste de design « pose les valeurs à l'initiale afin, d'un niveau à l'autre, de remonter jusqu'aux figures de surface, la manifestation. »<sup>288</sup> En d'autres termes, le design revient à situer des valeurs en amont du projet afin que les artefacts produits soient en adéquation avec celles-ci ; les objets sont « des supports matériels pour la discussion des valeurs »<sup>289</sup> et « s'offrent même comme possibilités de manifestation de l'évolution des valeurs »<sup>290</sup>.

.....

284 *Ibid.*, p.131.

285 BEYAERT-Geslin, Anne, « Des valeurs "prêtes à réaliser" : l'exemple de l'application Vinted », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n°23, 2021.

286 Elle précise que les valeurs individualistes sont remplacées par des valeurs collectives

287 Nous simplifions pour poursuivre notre propos, mais Anne Beyaert-Geslin montre bien que chaque type de valeur (utopique, ludique, critique et pratique) est investi par l'application.

288 BEYAERT-GESLIN, Anne, *Ibid.*, p.8.

289 BEYAERT-GESLIN, Anne, *Sémiotique du design, Op.Cit*, p. 14.

290 *Ibid.*

### 2.1.2.2 Le design conjugué à l'impératif

Pour autant, et s'il convient au designer de poser les valeurs d'un projet, comment s'y prend-il ? Qu'est-ce qu'un critère *d'habitabilité* ? Qu'est-ce qu'une vie de *qualité* ? Comment *faire mieux* ?<sup>291</sup> L'Introduction à l'histoire du design proposée par Midal nous permet d'apercevoir à la fois les mutations des valeurs qui ont eu lieu dans le design, mais aussi le caractère prescriptif qu'a pu endosser la discipline. On peut relever, dans certains propos ou textes de designers cités par Midal, un discours normatif et cherchant à définir les préceptes d'un design « bien fait » ou « idéal ». Ruskin, par exemple, écrivait : « Une nation **doit** produire non seulement des objets, mais aussi des hommes de valeur »<sup>292</sup>. Chez Van de Velde, « Tout ce qui n'a pas de rapport avec la fonction et l'utilité **doit** être banni »<sup>293</sup>, Charlotte Perriand dit du métal qu'il est « le matériau que l'on **devrait** employer »<sup>294</sup> tandis que Le Corbusier considère que des objets « malpropre[s] ou de faux goût » peuvent être dévoilés par le Ripolin qui est « l'œil de la vérité »<sup>295</sup> ; il entame également une « croisade du lait de chaux »<sup>296</sup> pour blanchir les logis... Adolf Loos, quant à lui, considère que l'ornement est un *crime* et que « les matériaux **doivent** être travaillés de telle manière qu'il soit impossible de confondre le matériau revêtu avec son revêtement »<sup>297</sup> - ses préconisations relèvent même, pour reprendre les termes de Loos, d'une « évidence » ! Ces citations directes des designers montrent leur tendance à imposer un style ou une ligne directrice au design afin qu'ils soient conformes à une certaine idéologie. Témoins d'une

.....

291 Nous renvoyons ici aux citations introduites en début de cette partie [2.1.2](#).

292 Cité dans MIDAL, Alexandra, *Op.Cit.*, p.52.

293 Van de Velde en 1897, cité par MIDAL, Alexandra, *Ibid.*, p.96.

294 Charlotte Perriand, « Bois ou métal » (1929) reproduit in Paris-Berlin, 1900-1933 : Rapports et contraste France-Allemagne : Art, Architecture, Graphisme, Littérature, Objets industriels, Cinéma, Théâtre, Musique, Paris, Centre George Pompidou, 1978, p.326 dans MIDAL, Alexandra, *Ibid.*, p.104

295 Le Corbusier, *L'art décoratif d'aujourd'hui*, Paris, Flammarion, 1996(1925), p.193 cité par MIDAL, Alexandra, *Ibid.*, p.99.

296 Cité par MIDAL, Alexandra, *Ibid.*, p.105.

297 LOOS, Adolf, « Le Principe du revêtement (1898) », *Paroles dans le vide (1897-1900) Chroniques écrites à l'occasion de l'Exposition viennoise du Jubilé (1898), Autres chroniques des années 1897-1900, Malgré Tout (1900-1930)*, Ivrea, p.74.

volonté des designers d'instituer la « bonne manière de faire », les manifestes, manuels et autres dispositifs pédagogiques viennent compléter les prérogatives du designer ou celles des usagers<sup>298</sup>. Que leurs projets aient abouti ou qu'ils aient essuyé des échecs, les designers ont ainsi porté des valeurs individuelles en valeurs collectives...

*In fine*, l'histoire racontée par Midal dévoile la tension qui traverse éternellement le design et traduit une remise en question des valeurs portées par le design et leur incarnation dans les artefacts produits. Alors comment définir le design ? Pourquoi peut-on voir des objets – tous deux issus du design – dont les formes sont si contradictoires ? Dans le mouvement *streamline*, la vitesse est euphorique et valorisée tandis que dans le *slowdesign*, elle est au contraire réprouvée ! Nous posons temporairement l'idée que ce qui constitue le design ne sont pas les valeurs portées par la discipline – et supposément partagées avec tous les projets en design, mais plutôt la manière dont le design réfléchit à ces valeurs jusque dans les formes qu'il produit. Christine Frederick, en son temps, préconisait par exemple la « perte créative »<sup>299</sup> engendrée par la rationalisation des espaces domestique, cette dernière encourageant la « ménagère » à surconsommer et à stimuler la production... Une telle incitation ne manquerait pas de déranger aujourd'hui tant cela semble en inadéquation avec les préoccupations environnementales actuelles. Ainsi, Anne Beyaert-Geslin propose de considérer le design comme « une façon de “parler contre” toutes les valeurs mises en jeu, qui entreprend une mise au point sur la valeur et se repositionne sur la valeur de la valeur »<sup>300</sup>.

.....

298 Nous pouvons citer quelques exemples donnés par Midal : le livre intitulé *The American Woman's Home* que Catharine Beecher publie avec sa sœur Harriet Beecher Stowe, celui publié par Christine Frederick intitulé *The New Housekeeping : Efficiency Studies in Home Management*, l'Exposition universelle de 1851, l'existence du *Journal of Design and Manufacture* créée par Henri Cole et Richard Redgrave, l'ouvrage *Les sept lampes de l'architecture* de John Ruskin, l'Exposition universelle de 1939 consacrée au Futur, l'école du Bauhaus, le programme télévisé sur le *Good design* imaginé par Kaufmann Jr. , mais également les nombreux manifestes publiés par les designers et les conférences qu'ils donnent.

299 FREDERICK, Christine, *Selling Mrs Consumer*, The Business Bourse, New York, 1929, p. 81.

300 BEYAERT-GESLIN, Anne, « Les chaises... », *Op.Cit.*, p.190.

En 1974, Victor Papanek publie son célèbre manifeste *design pour un monde réel* et invite les designers à se saisir des implications politiques de leur pratique afin que le design soit « un outil mis entre les mains du peuple »<sup>301</sup>. Pour Papanek, le rôle du designer va au-delà de la simple production et se constitue surtout autour de l'action. Le designer a un rôle de porte-parole et peut : « attirer l'attention des fabricants, des agents du gouvernement, etc., sur les besoins réels des gens. »<sup>302</sup>. Si l'on poursuit les suggestions de Papanek, le design ne peut se contenter d'être un acte gratuit, qui fait ou défait les manières de vivre selon son bon vouloir. Pour que le design s'implique dans une démarche politique, il faut que celui-ci propose de nouvelles manières de faire, mais surtout qu'il les questionne.

Investi d'un certain pouvoir politique, l'acte de design impliquerait donc nécessairement de trancher entre des solutions alternatives. Comment s'assurer que les choix que fait le designer sont souhaitables ? Le designer, qui a lui-même ses propres implications morales et politiques, n'impose-t-il pas sa propre vision du monde ? C'est bien ce que craint Ludovic Duhem car le *social* « que le design peut concevoir, modeler, esthétiser, et dont il peut faire sa spécialité » peut faire l'objet de « ce qui est voulu, construit et contrôlé de l'extérieur par un ensemble d'experts »<sup>303</sup>. Pour ces mêmes raisons, le designer Richard Latham propose de réfléchir à l'individualité du designer et aux valeurs qu'il porte :

..... *En tant que designers, nous devrions porter la responsabilité de ce qui est bon et mauvais dans les objets que nous créons ; nous sommes sollicités pour, et en droit de faire des choix de valeur. [...] avant d'oser exercer ce droit de juger et de façonner les valeurs des autres, nous ferions mieux d'examiner d'abord nos propres valeurs et nos propres motivations à vouloir exercer ce contrôle sur la vie des gens*<sup>304</sup>

.....

301 PAPANEK, Victor, *Design pour un monde réel. Écologie humaine et changement social*, Mercure de France, 1971, p.133.

302 *Ibid.*

303 DUHEM, Ludovic, « Les sens du social pour le design », *Design écosocial : convivialités, pratiques situées et nouveaux communs* (DUHEM, Ludovic et RABIN, Kenneth dirs.), Les Presses du réel, 2020, pp.149-150.

304 LATHAM, Richard, « Design and human values », *International Design Conference*, Aspen, 1957

En rapprochant ces interrogations avec l'affirmation de Beyaert-Geslin selon laquelle « la forme de vie détermine celle de l'objet »<sup>305</sup>, on peut avancer l'idée que *la forme de vie* inhérente à l'époque du designer, mais également sa propre subjectivité s'inscrivent dans les objets qu'il produit.

.....

305 BEYAERT-GESLIN, Anne, *Op.cit.*, p.187.

### 2.1.3 UN DESIGN À L'ÉCOUTE DES DIFFÉRENTS SAVOIRS

Avec l'arrivée des pratiques participatives ou collaboratives en design, Vial observe un délitement du « mythe du génie créateur » et Michela Deni suggère que le designer devient un « connecteur de compétences »<sup>306</sup>. En mobilisant d'autres individus dans la conception, le designer n'est plus pétri uniquement par ses propres contradictions mais également celles de la société. Il tente de révéler les conflits, de les gérer par le compromis afin d'être au plus près des réalités d'un terrain donnée.

#### 2.1.3.1 Le mode de connaissance du design

Dès ses débuts, le design entretient des relations fortes avec les sciences et techniques : en témoignent les nombreuses méthodes d'observation déployées par Lilian et Franck Gilbreth telles que la *chronophotographie*, le *micro-chronomètre* ou le *cyclogramme* pour étudier la gestuelle des individus dans un espace, l'intérêt qu'ont porté les designers aux nouvelles techniques de production, ou encore l'usage récurrent de méthodes issues de sciences humaines et sociales pour analyser un terrain. La relation entre le design et la connaissance – ou le design et la recherche – s'observe notamment dans les structures de recherche et développement où le design est fort à son aise. Cette quête méthodique montre la volonté des designers de s'approcher au mieux des réalités vécues et tend vers une rationalisation de la conception. Vial suggère en effet que le design a son « propre mode de connaissance ou entendement »<sup>307</sup> qui relève d'une logique « projectuelle ». Cette logique est, pour Vial, le versant épistémologique du projet, en opposition à une logique « projective » qui en serait le versant culturel. Ce que Vial cherche à souligner par cette distinction, c'est que le projet n'est pas guidé par l'intuition du designer, mais par sa capacité à construire et penser sa relation à la connaissance. Selon nous, cette logique va de pair

.....  
306 DENI, Michela, « Projeter le bien être... », *Op.Cit.*

307 VIAL, Stéphane, « De la spécificité du design... », *Op.Cit.*, p.27.

avec la réflexivité dont fait preuve le designer : il réfléchit aux moyens mis à sa disposition, à la manière dont il va aborder un problème, aux données qui lui seront utiles, mais aussi à sa propre posture vis-à-vis du projet (fait-il preuve de vigilance épistémique ?). Pour Vial, le design répond donc à une forme de complexité du monde, appelle à s'organiser et à travailler de manière « méth-odique, c'est-à-dire [via] un cheminement (*odos*, « la route, la voie ») séquencé, fractionné, découpé, et encadré par la raison »<sup>308</sup>.

Prenons un nouvel exemple pour constater l'ampleur des données avec lesquelles le designer doit jongler : « La ressource de l'autonomie », projet initié par le laboratoire PROJEKT de l'université de Nîmes, la Fondation i2ml et le Conseil Départemental du Gard. Ce projet a pour but de proposer « une version améliorée de l'accès aux équipements et aux aides techniques pour les personnes âgées et les personnes handicapées du Gard »<sup>309</sup>. Le site internet dédié au projet le documente très bien.

Tout débute par un premier constat, appuyé de statistiques (l'augmentation de l'espérance de vie, du nombre de personnes âgées de plus de 85 ans, du nombre de chutes à domiciles...) et de changements institutionnels (mise en place de la loi ASV en 2016, hauteur des contributions de la part de la CNSA). La Ressource de l'Autonomie complète son diagnostic par une observation du territoire (statistiques liées au taux de pauvreté et à l'absence de dispositif dans le Gard). Cette observation est d'ordre « macro » et observe une évolution des conditions de vie au niveau national et départemental.

L'équipe du projet a ensuite combiné entretiens, visites à domiciles, temps d'observation de réunions d'information ou encore ateliers collaboratifs. Ici, ces observations sont plutôt d'ordre « micro » et s'intéressent au quotidien des personnes, aux particularités des situations. Les designers endossent le rôle d'enquêteurs. Ils instruisent leur projet à partir d'expériences vécues – et non de leurs propres aprioris – ; ils invoquent tous leurs sens pour construire au mieux leur proposition.

.....

308 *Ibid.*, pp.22-23.

309 Citation issue du site internet du projet : <https://www.ressource-autonomie.fr/>

Ce déplacement du « macro » au « micro » permet de saisir la situation dans son ensemble, de manière systémique. A travers ces méthodes, l'objectif du design est de décloisonner les savoirs et les faire communiquer pour restituer un ensemble de connaissances liées au projet. Pour documenter le projet de La Ressource de l'autonomie, les designers détaillent sur leur site internet une « pluridisciplinarité des expertises ». Ils ont ainsi fait appel à des « expertises projet » : anthropologues, des sociologues, des ingénieurs, des psychologues sociaux, designers. Ils ont également consulté des « expertises professionnelles » : professionnels de santé, travailleurs sociaux, ergothérapeutes, élus. Enfin, ils ont fait appel à des « expertises d'usage » en interrogeant des personnes en situation de handicap, des personnes âgées, des aidants, des familles ou encore des citoyens. L'exemple illustre comment un projet en design se construit, par recoupements d'informations, par ajustements d'échelles, par changement de perspective... Tantôt inscrit dans le cadre institutionnel et légal (en tenant compte des aides proposées par l'état, par la législation liée aux équipements de santé), tantôt inscrit dans les cadres de vie (en écoutant les témoignages des malades ou de leur famille), tantôt inscrit dans une réalité médicale (en questionnant les professionnels de santé), le design fait ici dialoguer les témoignages dans le but de construire l'image la plus complète possible de la situation. Il croise différents savoirs pour ne pas se contenter d'une seule mais de plusieurs réalités inhérentes au terrain qu'il investit.

Le design est bien « une forme de pensée qui mobilise des connaissances » qui, de surcroît, « en produit lui-même »<sup>310</sup>. C'est par un décloisonnement des savoirs et leur mise en dialogue que le design peut comprendre le problème qu'il aborde de manière systémique : il conjugue les lois, la réalité économique, sociale et technique pour envisager de nouvelles solutions ; il propose des solutions réalisables et souhaitables, tout en considérant les multiples réalités. C'est pourquoi le design s'approche tant du domaine politique : le designer constate de multiples réalités, les observe, les discute et en négocie les problèmes sous-jacents, puis propose de nouvelles manières de faire. En changeant son

.....

310 DUHEM, Ludovic, *Op.Cit.*, p.153



rapport à la connaissance, le designer devient, comme le souhaitait Papanek, un « designer intégré, pluridisciplinaire et prospectif, [il] est l'élément de synthèse par excellence »<sup>311</sup>.

### 2.1.3.2 Revaloriser les savoirs individuels

Cependant, ce ne sont pas uniquement les connaissances de professionnels qui intéressent le designer, mais également les attentes de ceux qu'il nomme « usagers ». Nous l'avons évoqué précédemment<sup>312</sup>, Yves Sintomer fait une distinction entre le savoir professionnel (acquis au cours d'une formation, mobilisé par un professionnel et souvent attesté par un diplôme d'état) et le *savoir d'usage* (acquis par l'expérience du quotidien et par l'usage d'espaces, de lieux ou d'artefacts).<sup>313</sup> Pour mieux décrire comment le design peut se saisir de ces différents savoirs, illustrons par un exemple.

Dans le cadre d'un réaménagement de parc, le designer pourra travailler avec un jardinier paysagiste s'il veut connaître les besoins des plantes, imaginer une esthétique propre au parc et connaître les besoins matériels utiles à sa construction. S'il interroge l'individu qui passe quotidiennement avec sa poussette dans le parc, celui-ci saura lui désigner les espaces peu accessibles, les chemins qui auront tendance à s'effondrer en temps de pluie... Un autre passant pourra probablement lui indiquer les endroits où il souhaiterait pouvoir laisser son chien en liberté sans abimer le parterre de fleurs. Le jardinier est détenteur d'un savoir professionnel, tandis que les deux autres personnes possèdent indéniablement un *savoir d'usage* – elles s'avéreront donc fort utiles pour le designer qui souhaite, dans ce cas précis, créer un parc accessible à tout un chacun. Si le designer interroge le jardinier, le marcheur à la poussette et la promeneuse de chien, il tentera de trouver un compromis entre les témoignages de chacun. Sous les bons conseils de cette équipe, il dessinera un nouveau chemin qui ne risquera pas de se déliter sous

.....

311 PAPANEK, Victor, *Op.Cit.*, p.349.

312 Partie [1.2.2.2](#)

313 SINTOMER, Yves, « Du savoir d'usage au métier de citoyen ? », *Raisons politiques*, n° 31, 2008, pp. 115-134.

l'effet des intempéries, mais qui sera plus large et laissera suffisamment de marge pour manoeuvrer une poussette ; il fera en sorte d'éloigner cette allée de l'espace prévu pour les chiens afin que ces derniers puissent courir librement, sans inquiéter les jeunes parents et sans détériorer le parterre de fleurs savamment entretenu par l'équipe municipale... Du reste, il validera le projet auprès de ces différents « usagers » et « professionnels » afin de s'assurer qu'il répond aux attentes de chacun. Dans le cadre d'un projet, les *savoirs d'usage* sont donc autant pris en considération que les savoirs professionnels.

Etienne Delprat utilise volontiers la formule de « design *situé* » pour parler d'un design qui s'inscrit dans son époque et ses problématiques sociales. Il est « situé à la fois dans un contexte concret de travail et dans un écosystème élargi qui intègre des problématiques plus globales traversant la situation de travail spécifique »<sup>314</sup>. L'émergence de nouvelles nominalisations du design<sup>315</sup> donnent à voir un décentrement du designer vis-à-vis de sa propre subjectivité : il parvient à ouvrir un espace d'expression propice au dialogue des expériences. Si l'on ne peut déduire une incidence de l'histoire du design sur l'état de la discipline aujourd'hui, on peut toutefois observer que la tendance paternaliste des designers et aujourd'hui mise en cause. En effet, les designers acceptent aujourd'hui que ce soient les « usagers », les « habitants » ou les « citoyens » qui endossent parfois le rôle de décideurs et recalibrent le projet... Notre propos soulève donc, en filigrane, la question de la décision. Comment le designer, mis face à une alternative, une contradiction, voire un dilemme, pourra-t-il être en capacité d'évaluer les options et trancher ? Doit-il nécessairement le faire seul ?

.....

314 DELPRAT, Etienne, « La plateforme socialdesign, un lieu d'expérimentation et de pensées collectives » dans *Design écosocial : convivialité, pratiques situées et nouveaux communs*, Op.Cit., p.181.

315 On parle à la fois de design de services, de design social, de design situé ou encore de design des milieux...

## 2.1.4 LE DESIGN ET LA CO-CONSTRUCTION DE VALEURS

Pour revenir à nos suggestions antérieures, nous pouvons considérer que ce sont les connaissances accumulées et mises en relation par le designer qui localisent et informent la remédiation à venir. Par son approche méthodique de la conception, le designer tente en effet de réduire les écarts entre les intentions du projet et ses effets réels. C'est probablement la raison pour laquelle l'inclusion des « usagers » a été aussi importante ces dernières années pour le design, car ces pratiques posent la question de l'utilité des remédiations tout en jugeant de la pertinence des plans d'expressions qui en feront l'objet. Prenant un tournant très proche des sciences humaines et sociales, les praticiens du design ont pu voir que des « tests utilisateurs », des « personas » ou simplement des interviews participent à situer les zones utiles à la remédiation. Dans ce cadre, les valeurs portées par le projet ne concernent plus uniquement les formes produites (*quelle* est la valeur portée par ce que l'on crée ?), mais bien la manière de les produire (*Comment* déterminer la valeur portée par ce que l'on crée ?). Ces pratiques ne cachent pas leur idéologie démocratique, la revendiquent parfois : tout le poids de la valeur du projet est portée sur la réflexivité des individus. Il s'agit également de mettre en œuvre une co-construction des valeurs du projet : qu'est-ce qu'un artefact *utile* pour l'utilisateur ? Qu'est-ce qu'un artefact *désirable* pour un habitant ? Quelle est l'*utopie* du citoyen ? Qu'est-ce qu'un monde *habitable* ? Qu'est-ce qu'une vie *de qualité* ?

### 2.1.4.1 La remédiation par la prise en compte des expériences

Impliquer des usagers, habitants ou citoyens dans les processus de conception, c'est leur reconnaître une créativité ordinaire, des « arts de faire » tels que les appelle De Certeau. C'est par la reconnaissance de leurs compétences *tactiques* que le co-design prend de l'ampleur. Pour De Certeau, la tactique « braconne [...] crée des surprises [...]

ruse »<sup>316</sup> là où la *stratégie*, en tant que pratique institutionnelle, « mise[nt] sur la résistance que l'établissement d'un lieu offre à l'usure du temps »<sup>317</sup>. En d'autres termes, la *stratégie* tente de définir des usages tandis que la *tactique* les reconfigure ; la première est attenante à l'institution, la seconde aux usagers. Par leur connaissance des espaces et leurs pratiques quotidiennes, les usagers se jouent ainsi des configurations établies et redéfinissent les manières d'être au monde ; ils créent au quotidien et décèlent d'eux-mêmes les limites des *stratégies* mises en place – et pourront alors en témoigner au designer pour qu'il améliore et « porte remède » à leur quotidien.

Contre toute attente, illustrons quelques tensions auxquelles sont soumises les remédiations du design. Imaginons qu'un designer souhaite proposer des espaces dans lesquels les usagers d'une gare puissent se détendre. Les voyageurs auxquels il s'adresse sont déjà enrôlés dans un programme : celui de prendre leur train en temps et en heure. Qu'ils soient stressés par le brouhaha de la foule, pressés par les indications des panneaux de gare ou lassés d'attendre leur train, les usagers de la gare sont soumis à des impératifs face auxquels la « détente » ne semble pas avoir de place. Pour le designer, l'exercice est ardu : comment assurer la remédiation entre l'« espace de détente » et l'« espace de voyage » ? Son travail consiste, peu ou prou, à soustraire le premier de sa composante / stress/ et le second du /temps libre/ qui lui est habituellement octroyé (le temps libre est remplacé, faute de mieux, par un « temps inutilisable »). Pour reprendre les termes de Pierre Damien Huyghe, le designer va donc chercher à *modaliser*<sup>318</sup> la « détente dans la gare », sans interférer avec la pratique qui est de *prendre son train*. Doit-il créer un spa ? Réduire le bruit de la gare ? Proposer des activités ludiques ? Changer le mobilier et les assises ? Repenser complètement les trajets dans la gare ? Apaiser les tensions en améliorant la signalétique ? Les options qui s'offrent au designer sont multiples et nécessitent une évaluation approfondie de la situation : c'est ici qu'interviendront les informations qu'il aura récoltées. A une figure thématique du « voyageur », le designer

.....

316 DE CERTEAU, Michel, *L'Invention du quotidien. Les arts de faire*, Paris, Gallimard, 1980, p.61.

317 *Ibid.*, p. 63.

318 HUYGHE, Pierre-Damien, *Société services utilisés – à quoi tient le design*, De l'incidence, 2018, p.35.

viendra opposer les témoignages concrets des usagers, incarnera leurs besoins, leurs envies ou leurs pratiques dans le projet. En somme, il mettra en regard les expériences de chacun pour être au plus proche des effets escomptés : son travail revient à « gérer des paradoxes et des contradictions »<sup>319</sup>.

#### 2.1.4.2 Redonner du sens aux expériences

Notons que ce n'est pas seulement l'*efficacité* des gestes que poursuit le design, mais bien l'adéquation entre les artefacts et les formes de vie des individus (l'exemple du *parcours usager* pourrait laisser penser le contraire). Sur ce point, nous pouvons faire référence au travail de Floch sur les voyageurs du métro<sup>320</sup>, dont il observe différents profils. Ceux qu'il nomme arpenteurs, pros, somnambules ou flâneurs déploient différentes stratégies de gestion des discontinuités de l'espace ; ils ne révèlent pas seulement une utilisation du métro, mais bien des comportements, des habitudes, des formes de vie. C'est pourquoi Floch précise que cette étude ne révèle pas des utilisations des voies de circulation mais bien des manières de « vivre un trajet »<sup>321</sup>. De la même manière, le design ne se contente pas de consigner un répertoire de gestes, mais plutôt leur signification en regard du vécu des individus. Pour cela, le designer peut donc aussi être amené à interroger les individus sur le rapport qu'ils entretiennent à des notions plus denses telles que le *soin*, la *confiance* ou encore la *simplicité*. Il nous semble que cette disposition à la sémiotique que possèdent les designers révèle partiellement le *designerly way of knowing* évoqué par Nigel Cross<sup>322</sup>. Cette façon de penser, parfois confondue avec une aptitude empathique que posséderait tout designer, désigne surtout la capacité qu'a ce dernier de mettre à distance son propre *a priori* et d'explorer ce qui fait sens aux yeux des autres.

.....

319 BONSIEPE, Gui, *Op.Cit.*, p.101.

320 FLOCH, Jean-Marie, « Êtes-vous arpenteur ou somnambule ? L'élaboration d'une typologie comportementale des voyageurs du métro », *Sémiotique, marketing et communication. Sous les signes, les stratégies*, Presses Universitaires de France, coll. Formes sémiotiques, 2002, pp. 19-47.

321 *Ibid.*, p.19.

322 CROSS, Nigel, « Designerly ways of knowing », *Design Studies*, 3(4), 1982, pp. 221–227.

Ainsi, les témoignages récoltés ne sont pas toujours d'ordre fonctionnel. Ils peuvent également révéler des émotions, des vécus ou des expériences signifiantes. Dans l'univers du design, ces témoignages sont régulièrement appelés les « pépites » (en référence aux pépites que trouvent laborieusement les chercheurs d'or) ; il s'agit de témoignages qui permettent de questionner la dimension humaine du projet. Ces *pépites* sont des expériences de vie qui rendent son éclat au projet. Elles permettent de trouver un passage vers la résolution d'un problème, de soulever des indices difficiles d'accès. La designer Manon Pouillot partage l'une de ses trouvailles alors qu'elle travaille sur les habits utilisés dans une résidence de vie à destination de patients atteints de la maladie de Huntington. A travers un mail intitulé « Paire de chaussettes humides sur radiateur chaud » envoyé à l'une des personnes en charge de la laverie, elle évoque l'une de ces pépites :

..... *Chaque jour, dans les sous-sols, au sein de votre atelier de la propreté, du soin textile, vous et vos collègues lavez en moyenne 200kg de linge ; mais, le 15 mars 2016, un détail s'est extrait de l'ensemble du circuit, s'est détaché de la masse : une paire de chaussettes était posée sur le radiateur, celui contre le mur en carrelage bleu pastel. Cette paire de chaussettes n'avait pas pris le chemin du sèche-linge, elle séchait de manière privilégiée et douce. [...] Cette paire de chaussettes redonnait la chaleur poétique d'un foyer à ce coin de la pièce. Ce rapport de proximité, je l'ai aussi saisi dans vos mots : vous et vos collègues retrouvez parfois des objets intimes dans les poches, comme ce dentier dont vous m'aviez parlé. [...] Vous n'êtes pas souvent en contact avec les résidents, mais vous connaissez leurs vêtements, et donc leurs goûts, leur appartenance sociale, leur âge, leurs mensurations, leur taille. En fait, vous prenez soin des objets les plus intimes que possèdent les habitants de la M.A.S.*<sup>323,324</sup>

Sur ce détail insignifiant, elle porte un regard sensible qui orientera son travail. Comme l'écrit cette designer, « un détail s'est extrait de l'ensemble du circuit ». La pépite en design ressemble à s'y méprendre au « punctum » de Barthes ; elle apparaît comme un détail qui,

.....

323 La M.A.S est l'acronyme de Maison d'Accueil Spécialisée. Le projet mené par Manon Pouillot s'est déroulé à la M.A.S Le Chêne à Cuvry en Moselle.

324 POUILLOT, Manon, « Soigner le geste : le feutre, matière et forme de l'expérience sensible », *Design et pensée du care*, Dijon : Les Presses du réel, Nancy : Ecole nationale supérieure d'art et de design de Nancy, 2018, p.125.

finalement, emporte toute l'attention et donne une direction au projet. Le punctum, pour reprendre les mots de Barthes, « ce n'est pas moi qui vais le chercher [...] c'est lui qui part de la scène, comme une flèche, et vient me percer »<sup>325</sup>. En s'attardant sur les pépites, le designer explore alors le domaine de l'émotion, du sensible, du qualitatif...

L'intégration des usagers dans un projet prend effectivement tout son sens si l'on considère les connaissances qu'ils possèdent sur un Objet, mais surtout leur vécu. A leur *savoir d'usage* s'ajoute une perception et une compréhension des milieux qui s'est construite par le temps et a donc évolué : la compréhension qu'ils en ont se voit complétée par des souvenirs, des affects... La ville est particulièrement concernée sur ce point : pour Laudati, la dimension diachronique de la ville permet une « continuité du sens » qui « détermine le sentiment d'appropriation »<sup>326</sup>. Ce faisant, les usagers possèdent non seulement une connaissance des lieux, mais les perçoivent aussi d'une manière singulière. Laudati suggère que les comportements des usagers sont influencés par les espaces qui façonnent leur expérience, ce qui appellerait les concepteurs à « appréhender les processus de construction de sens »<sup>327</sup> via une analyse socio-pragmatique... Il nous semble que c'est à cela que s'attelle le designer lorsqu'il interroge les « usagers » : il ne cherche pas seulement à observer les points de friction de leurs parcours avec les espaces, mais aussi les affects qu'ils prêtent aux espaces et la manière dont ils se les sont appropriés.

Le cas des « parcours usager » est une bonne illustration de la manière dont le designer donne sens aux expériences. En observant l'utilisateur aux prises avec un service, par exemple, le designer va consigner les gestes, les déplacements voire les émotions ressenties par l'individu pour s'approcher au mieux de son vécu. Ce faisant, il donne sens à la pratique et agit comme un sémioticien profane : tel geste montre *l'inadéquation* du service avec son usage, tel objet rend le déplacement trop *lent*, telle interface *irrite* l'utilisateur... C'est bien une forme d'approche par le *care* qui est prônée par le design dans ce cas : par une

.....

325 BARTHES, Roland, *La Chambre claire*, Paris, Seuil, 1980, p.48.

326 LAUDATI, Patrizia, « Construits de sens urbains par fragments diachroniques », *Recherches en Design. Processus de conception, écriture et représentations* (Leleu-Merviel, S.& Boulekbache-Mazouz, H. Eds), ISTE Editions, Hermes Sciences Publishing Ltd, 2013, p.5.

327 *Ibid.*, p.2.

observation minutieuse (et, autant que possible, vierge de tout *a priori*), le design cherche à dévoiler ce qui fait (ou ne fait pas) sens pour l'individu. Ces expériences font donc l'objet d'une observation approfondie de la part des designers et sont considérées comme autant de « fragments de vie » à investir sémantiquement.

### 2.1.4.3 Être à l'écoute des énonciations

Beyaert-Geslin propose de mettre en lien le design et la théorie de l'énonciation<sup>328</sup> que Benveniste définit comme une « mise en fonctionnement de la langue par un acte individuel d'utilisation »<sup>329</sup>. Pour Beyaert-Geslin, il s'agit d'un « procès d'appropriation » que l'on peut rapprocher des *énonciations piétonnières* chez De Certeau : les *tactiques* déployées par les piétons peuvent, en effet, être assimilées à des énonciations car ces derniers se saisissent de la rue à leur manière et contre une norme institutionnelle. Ces énonciations deviennent utiles pour le designer lorsqu'il choisit d'y prêter attention : elles contribuent à façonner les artefacts conçus afin de répondre au mieux aux vécus des usagers.

Par ailleurs, la théorie permet non seulement de circonscrire les effets d'un design centré sur l'utilisateur, mais elle permet également de le justifier. Si l'on considère qu'une énonciation a lieu *dans* l'acte du design, on peut également envisager que le designer, en créant des artefacts, affirme lui-même un *je, ici et maintenant*. Lorsque le designer produit une forme, il projette nécessairement une intention individuelle, il fait du design à sa façon<sup>330</sup> ; de plus, en tant que locuteur, il « implante l'autre en face de lui, quel que soit

.....

328 BEYAERT-GESLIN, Anne, « Les Sic, le design et la sémiotique », *H2PTM'17, université de valenciennes et du Hainaut-Cambrésis, Arenberg Creative Mine*, Valenciennes, France, Oct 2017.

329 BENVENISTE, Emile, *Problèmes de linguistique générale*, tome I et II, Gallimard, 1974, p.80

330 A la manière dont on a pu, dans l'architecture, qualifier des bâtiments de « signature building » ; le design a également ses objets *signature* dans lesquelles on pourrait répertorier tous les objets revisités. Par exemple, la Freebox redessinée par Philippe Starck ou la lampe « Moustache » dessinée par Ionna Vautrin pour les nouveaux TGV en 2017. Dans ces cas de figure, les designers sont surtout invités à poser leur « marque ».



le degré de présence qu'il attribue à cet autre »<sup>331</sup>. Les critiques formulées par Papanek, Duhem ou Latham prennent ainsi leur sens : elles suggèrent de réfléchir au positionnement des designers en tant qu'énonciateurs de valeur ; d'où parlent-ils, au nom de qui parlent-ils, pour qui parlent-ils ? Aussi, l'inclusion des usagers dès la conception permettrait de compenser la présence du designer, de passer d'un *je, ici et maintenant* à un *nous, ici et maintenant*. Cela rejoint les propositions faites par Beyaert-Geslin, pour qui la théorie de l'énonciation rapportée au design permettrait de repenser « la relation entre le "je" et le "nous" »<sup>332</sup>, notamment lorsque l'on considère les pratiques participatives du design. Ces pratiques confrontent le designer à ses propres « normes » et à celles, parfois différentes, des usagers<sup>333</sup>.

Le designer doit donc apprendre à se déposséder d'une partie du projet pour tendre vers « une progressive réadoption des savoirs »<sup>334</sup>, ce qui nécessite selon Edith Hallauer que « résorption d'orgueil et délégation de confiance » soient au centre de son activité. Cela implique, pour le designer, d'être à même de questionner ses connaissances et ses croyances tout en les mettant en regard d'autres expériences. Michela Deni, pour sa part, atteste qu'il faut pouvoir dépasser une pratique du design dans laquelle les individus sont dotés de compétences relevant de « catégories thématiques coïncidant avec les professionnels » et préférer la « présupposition que chaque compétence est nécessaire au projet »<sup>335</sup>. Le designer actuel attribue en effet des compétences créatives aux professionnels qu'il croise, mais également aux amateurs, profanes et autres « usagers »... En tant que « forme d'action intersubjective et interconnectée », le design induit une

.....

331 BENVENISTE, Emile, *Problèmes de linguistique générale*, tome I et II, Gallimard, 1974, p.83.

332 BEYAERT-GESLIN, Anne, « Les Sic, le design... », *Op.Cit.*, p.20.

333 Les exemples de projets avortés ou qui n'ont jamais été socialement acceptés démontrent par ailleurs des erreurs de remédiation, ou un point de vue mal focalisé qui n'a pas su transposer correctement une sémiotique-objet à une autre et n'ont pas forcément pu anticiper les (non) appropriations qui en résulteraient.

334 HALLAUER, Edith, « vers un designer permanent », *Design écosocial : convivialités, pratiques situées et nouveaux communs*, *Op.Cit.*, p.106.

335 DENI, Michela, *Op.Cit.*, p.261.

donc « reponsabilité sociale et politique »<sup>336</sup> car il questionne les valeurs d'un projet sans donner de primauté à l'expérience d'un individu particulier. Ce faisant, ce sont à la fois les connaissances, mais également les méthodes déployées dans le projet qui subissent une mutation. Les programmes participatifs ou collaboratifs confèrent un nouveau statut aux connaissances mobilisées dans le projet et s'approchent, en ce sens, des éthiques du *care* : ils rendent compte d'une volonté de « faire avec » et soulignent l'importance de l'altérité. En reposant la question de ce qui constitue la morale – mais également en remettant en jeu des valeurs « plus denses », les éthiques du *care* proposent de considérer toutes les formes de vie, invitent à redéfinir ce qu'est l'« utile », l'« agréable », l'« habitable » ou la « qualité de vie ». Cette redéfinition passe ainsi par des formes de collectivisation, mais également des formes de conflit (voir le carré sémiotique de la [Figure 8, page 99](#)) qui permettent de « mettre sur la table » l'ensemble des valeurs individuelles qui entrent en contradiction et de décider collectivement de celles qui méritent d'être investiguées dans le projet.

.....

336 GÖRLICH, Matthias et FEZER, Jesko, « Vive le design », *Civic City. Notes pour le design d'une ville sociale*, *Op.Cit.*, p.123.



## 2.2 LE DESIGN POUR LA MÉDIATION POLITIQUE

---

Le design a su opérer un changement radical dans sa pratique en s'intéressant aux différentes formes de savoirs (des professionnels, des institutions, de la communauté scientifique, des usagers...). Pourtant, une telle transformation n'induit pas nécessairement un questionnement *du* politique. Comme le précise Midal dans son ouvrage<sup>337</sup>, quelques critiques ont été formulées à l'encontre des designers quant aux relations qu'ils entretenaient avec l'industrie et le système capitaliste, les accusant d'évacuer la question politique – alors que l'histoire tend à montrer que la discipline est née dans la contestation. Pourquoi et comment le design pourrait-il s'améliorer dans son rapport au politique ? Comment réaffirmer ces liens et surtout s'assurer que le design est bien « un outil mis entre les mains du peuple »<sup>338</sup> plutôt qu'un outil au service de quelques individus ou organisations ?

---

337 *Op.Cit.*

338 PAPANEEK, Victor, *Op.Cit.*

## 2.2.1 PENSER LE DESIGN DANS LE POLITIQUE ET DANS SON RAPPORT AUX INSTITUTIONS

Les designers revendiquent une pratique qui serait interdisciplinaire, au croisement des connaissances et des savoirs. Ce faisant, il nous semble intéressant de ne pas considérer le design comme une discipline fermée sur elle-même et qui agirait seule, mais bien comme une pratique qui est à la croisée de plusieurs mondes et qui existe dans un ensemble de relations (aux organisations et aux institutions). Dans une perspective politique, c'est principalement la relation qu'entretient le design aux institutions qui nous intéresse : il s'agit notamment de comprendre comment le design opère à leurs côtés, s'il est leur mandataire ou s'il permet au contraire de renouer avec les citoyens.

### 2.2.1.1 Réinterroger les institutions

Dans son manifeste, Papanek s'inquiétait déjà à propos de la qualité réflexive du designer :

..... *le designer doit analyser le passé tout comme les conséquences prévisibles de ses actes. La tâche est beaucoup plus ardue lorsque toute la vie du design a été conditionnée par un système tourné vers le marché et axé sur le profit, tel celui des Etats-Unis. Il est difficile de réussir à se dégager complètement des valeurs aussi habilement manipulées.*<sup>339</sup>

Par cette déclaration, ce qui semblait le préoccuper n'était pas tellement l'honnêteté du designer, mais plutôt la capacité que pouvait avoir ce dernier à extraire le design de sa propre culture. Ces interrogations passées n'ont pas perdu de leur éclat et nous permettent de penser les relations du design à ses idées.

Il existe en effet différentes perspectives pour que le design soit à même d'embrasser sa dimension politique. Par exemple, une gamme de mobilier produite à partir de matériaux recyclés et un système de réparation d'objets sont de natures sensiblement différentes, bien

.....

339 Victor Papanek, *Op.Cit.*, p.129.

que chacun semble repenser notre rapport aux déchets. La *chaise Navy* revisitée par Coca-Cola, produite à partir de 111 bouteilles recyclées (et intitulée *111 Navy chair*) et les notices de fabrication de meubles disponibles gratuitement en ligne sur le site de l'association *Entropie* (qui revendique un design « libre ») peuvent incarner cette opposition.

*A priori*, tout semble indiquer que les deux propositions cherchent à limiter l'impact environnemental de nos modes de vie. Dans le premier cas, le design remédie aux modes de production en investiguant de nouvelles ressources pour limiter l'impact de la production industrielle : en se tournant vers le recyclage, l'entreprise Coca Cola cherche à produire différemment. Dans le second cas, l'association Entropie suggère de « créer d'autres modes de production basés sur l'entraide, la collaboration et la libre circulation des connaissances »<sup>340</sup> et met à l'honneur l'auto-production.

A l'étude, les deux propositions ont des perspectives bien différentes. L'une est pensée *dans* notre système consumériste (la production des chaises repose inévitablement sur la consommation à grande échelle de bouteilles Coca-Cola !) tandis que la seconde est pensée *contre* celui-ci et tend à sortir les individus de leur « attitude passive de consommateur »<sup>341</sup>. En somme, le premier revient à *produire autant mais différemment* tandis que le second cherche plutôt à *limiter la production* en rendant les individus conscients des externalités des productions ; l'un « porte remède » à l'industrie tandis que le second agit sur le fonctionnement même de la société.

Ainsi peut-on lire l'inquiétude de Papanek : un design qui se pense *dans* une société et ne la modifie pas structurellement (ce qui est le cas de la *111 Navy Chair*) ne sert qu'à panser des plaies, boucher quelques trous, réparer un grief porté aux usagers... Bref, il se contente de réparer et améliorer ce que la société a pu endommager. Pour Michela Deni, ces changements sont ceux que Manzini qualifie d'*incrémentaux*, ils sont « inertiels

.....  
 340 Propos issus du manifeste de l'association sur son site internet : <https://www.asso-entropie.fr/design-libre/manifeste-du-design-libre/texte/>

341 *Ibid.*

dans une échelle collective dans laquelle le style de vie reste inchangé »<sup>342</sup>. En d'autres termes, les changements *incrémentaux* n'ont pas vocation à repenser les institutions, mais plutôt à penser *dans* les institutions. Ils s'apparentent en ce sens aux « interventions acupuncturales »<sup>343</sup> que déplore Erik Swingedouw. Par opposition, Deni identifie les *changements radicaux* qui sont « des transformations sur une échelle plus vaste qui impacte la dimension collective »<sup>344</sup> (elle se réfère toujours aux travaux de Manzini) : le design se pense alors *en dehors* des institutions, ce qui est le cas pour le projet porté par *Entropie*.

Ainsi, la relation qu'entretient le design aux institutions amplifie ou réduit la portée politique de ses projets. Que le design soit contraint, selon l'architecte Etienne Delprat, « par un cahier des charges souvent trop restrictif et orienté vers une solution préconstruite »<sup>345</sup> ou selon Swygedouw, « par un langage commun et consensuel de créativité concurrentielle, de flexibilité, d'efficacité, d'entrepreneuriat étatique, de partenariats stratégiques »<sup>346</sup>, le design n'est pas encore émancipé vis-à-vis des institutions qu'il côtoie. Le design est en effet tenu par les impératifs des institutions, sert parfois seulement de caution participative et peut même renforcer les inégalités<sup>347</sup>. Cependant, effacer toute relation entre le design et les institutions ne semble pas réaliste compte tenu des moyens humains et économiques dont peut dépendre le design.

Ludovic Duhem nous aide à penser cette ambiguïté – entre le design, l'Etat et le marché – car elle peut, selon lui « autant jeter le discrédit sur sa légitimité et son efficacité que constituer une position diagonale lui donnant un potentiel de transformation qu'il n'aurait

.....

342 DENI, Michela, « La construction de l'actant collectif par le design », dans *Créativité sémiotique et institutions du sens*, Presses Universitaires de Limoges et du Limousin, Semiotica Viva, 2021, p.263.

343 SWYNGEDOUW, Erik, « Le design de la ville postpolitique et de la cité insurgée », *Civic City. Notes pour le design d'une ville sociale*, Paris : Éditions B42, 2017.

344 DENI, Michela, *Op.Cit.*, p.263.

345 DELPRAT, Etienne, *Op.Cit.*, p.184.

346 SWYNGEDOUW, Erik, *Op.Cit.*, p.211.

347 WALKER, Edward T., MCQUARRIE, Michael et LEE, Caroline W. (dir.), *Democratizing Inequalities: Dilemmas of the New Public Participation*, New York, NYU Press, 2015.

pas autrement »<sup>348</sup>. Pour cet auteur, le design a donc une place privilégiée à proximité des institutions et peut ainsi contribuer à faire office de contre-pouvoir en déplaçant les limites des secteurs avec lesquels il travaille. Pour Bonsiepe, il faut ainsi s'opposer à l'utilisation du design comme « outil de domination », mais l'envisager comme pratique qui « résiste au discours harmonisateur qui tend à camoufler les contradictions »<sup>349</sup>. Dans la pratique, comment gérer cette tension permanente qui relie le design aux institutions ?

### 2.2.1.2 Le designer désorienté

Philippe Gauthier et Sébastien Proulx proposent une approche politique du design en opposant les notions d'*orientation* et de *désorientation* qui pourrait permettre de penser cette relation<sup>350</sup>. En partant du constat que le design est utilitariste, ces auteurs dressent le portrait d'un design actuel dont la finalité est centrée sur la fonctionnalité. Pour Gauthier et Proulx, le design *oriente* les « bons » gestes, crée des objets qui « fonctionnent », qui sont « efficaces » d'un point de vue pragmatique. Lorsque le design est conforté dans une approche utilitariste, il s'inscrit donc dans ce que Gauthier et Proulx nomment l'*orientation*. D'un point de vue « collaboratif », un design *orienté* est également trop peu émancipé d'un agir institutionnel : l'usager convié au projet est réifié en tant qu' « utilisateur », sa présence permettant de limiter les points de friction d'un projet et d'assurer la bonne *orientation*. Ainsi, chercher l'*orientation* est déjà une perspective politique en soi. Toutefois, cette quête est prise comme une évidence alors qu'elle implique inévitablement quelques rapports à l'*autre*, qui mériteraient d'être investigués.

La *désorientation*, quant à elle, rend compte « de cette expérience de l'hésitation, du tâtonnement, de la pause et du louvoiement qui peut affecter toute personne engagée dans

.....

348 DUHEM, Ludovic, *Op.Cit.*, p.152.

349 BONSIPE, Gui, *Op.Cit.*

350 GAUTHIER Philippe, PROULX Sébastien, « Lecture politique du design : le cas de l'orientation » *Des-/Orientierung, Dis-/Orientation, Dés-/Orientation 2* (BAUR Ruedi, KOCKOT Stefanie-Vera, BELLUT Clemens et GLEINIGER Andrea dirs.), Institut Design2Context/Lars Muller Publisher, Zurich/Baden, 2009, pp.180-187.



la confection d'un monde familier »<sup>351</sup>. En opposition à l'orientation, la *désorientation* ne cherche pas l'efficacité ou la réussite, elle « indique l'insuffisance de repères personnels à maintenir l'ordre qui garantissait la coordination de l'acteur avec son environnement »<sup>352</sup>. Ainsi, la *désorientation* en design aurait pour but la remise en question d'une norme établie et serait en prise avec le dissensus : elle permettrait de faire émaner d'autres formes de vie. D'un point de vue collaboratif, la mobilisation des usagers est alors autre : ceux-ci interviennent pour repenser les normes établies car la *désorientation* agit « comme une mise à l'épreuve d'un ordre qui assure l'agencement des situations »<sup>353</sup>. Il faut lire ici – entre l'orientation et la désorientation – un mécanisme sémiotique permettant de confronter le *prototype* d'une pratique et son *antitype* qui est, pour Anne Beyaert Geslin « réclamé par la forme de vie »<sup>354</sup>.

*In fine*, si le design doit repenser son rapport aux institutions, c'est également en reconfigurant sa relation à l'utilisateur qu'il peut y parvenir car c'est par celui-ci que se fera sentir la *désorientation*. En sémiotique interactionnelle, on pourrait dire que le régime de la désorientation s'inscrit dans ce que nomme Landowski « la constellation de l'aventure »<sup>355</sup> : le designer s'*aventure* avec l'utilisateur dans un nouveau projet sans chercher à le contrôler ni même savoir ce qui résultera de leur relation. Les deux interactions concernées par cette constellation sont celles de *l'aléa* et de *l'ajustement*. La première est une interaction insensée (c'est « le hasard », la « chance » ou « malchance ») : le designer se voit confronté à un événement inattendu qui peut reconfigurer le projet. La seconde est une interaction dont le sens est pleinement investi dans la relation : le designer cherche à construire une relation avec l'utilisateur et s'y *ajuste* afin que celui-ci puisse aussi s'épanouir dans la relation et dans le projet. Bien entendu, ces types d'interactions ne sont pas sans risques : confronté à l'aléa, le designer peut autant faire une découverte heureuse qu'infortunée ; dans une

.....

351 *Ibid.*, p.31.

352 *Ibid.*, p.32.

353 GAUTHIER, Philippe et PROULX, Sébastien, *Op.Cit.*

354 BEYAERT-GESLIN, *Op.Cit.*, paragraphe 27.

355 LANDOWSKI, Eric, *Op.Cit.*, p.72

situation d'*ajustement*, la relation peut pâtir d'un manque de coordination entre le designer et l'utilisateur et devenir elle-même insensée.

Ce n'est pas sans raison que Landowski inscrit les deux autres formes d'interaction, la *manipulation* et la *programmation*, dans la « constellation de la prudence »<sup>356</sup>. Celle-ci s'apparente en effet à l'*orientation* car la *manipulation* et *programmation* sont respectivement en contradiction avec l'*aléa* et l'*ajustement*. Dans la *manipulation*, le designer cherche à susciter l'intérêt des utilisateurs et passe un accord avec eux pour que chacun y trouve son compte et que tout se passe au mieux. Dans la *programmation*, l'utilisateur a un rôle thématique et suivra le programme prévu par le designer – ce qui contredit bien l'*ajustement*, la relation n'y a aucune signification ! Ce dernier contrôle alors l'ensemble de la relation, que ce soit durant le projet où l'utilisateur *doit* suivre le programme sans chercher à le faire dévier, ou encore à travers l'*artefact* produit qui modèle l'utilisateur.

Pour pouvoir se libérer de son conditionnement et de sa relation aux institutions, le design doit donc pouvoir se vivre comme une aventure aux côtés des utilisateurs, en se focalisant davantage sur la manière de faire du design plutôt que sur l'efficacité des productions. Dans ce cadre, l'action du design serait moins utilitaire et relèverait davantage d'une expérience de confrontation d'idées : elle deviendrait un lieu d'accueil pour de nouvelles formes de vie.

.....

## 2.2.2 LAISSER FAIRE L'USAGER-CITOYEN

Les designers invoquent (de manière quasi incantatoire) l'*usager* qui, au fil des pratiques, a été investi de différentes missions : il partage son quotidien, se fait parfois interviewer, peut tantôt prendre part à l'idéation ou parfois simplement tester les productions du design pour les améliorer. Si l'on applique les concepts d'*orientation* et de *désorientation* au design collaboratif, nous pouvons déterminer des implications morales bien distinctes selon le pouvoir accordé à l'usager dans le projet. En tant que « connecteur de compétences »<sup>357</sup>, le designer peut en effet considérer que le travail collectif est nécessaire, sans qu'il ne soit pour lui une *fin* mais plutôt un *moyen*.

### 2.2.2.1 Faire participer, quelles finalités ?

Pour certains designers, le collectif va permettre d'enrichir le projet par un cumul d'informations variées sur des situations d'utilisation. Ces informations, *a priori* inaccessible à qui ne serait pas un « usager » de l'artefact seront *utiles* au projet. Dans cette configuration, le designer sait déjà ce qu'il ne sait pas (et implique pour cela l'usager) ; la morale qui le relie aux usagers est utilitaire car leur participation permettra d'éclaircir les zones troubles du projet. Bien qu'il existe une motivation à faire ensemble, elle s'inscrit principalement dans un régime d'*orientation* où le designer contrôle l'ensemble de la situation et dans lequel l'émancipation de l'usager n'est pas essentielle. C'est le cas lorsque le designer réalise des *focus group* ou des *tests utilisateurs* : il implique l'usager pour améliorer le projet et s'assurer qu'ils utiliseront aux mieux le futur artefact. Le dénouement de ce type de projet est anticipable : ce sera *plus ou moins comme-ci* ou *plus ou moins comme-cela* selon les témoignages récoltés.

Dans un autre cas, l'implication des usagers est toute autre et relève d'une motivation démocratique. Le travail collectif y est perçu comme une opportunité de débat

.....

357 DENI, Michela, « Le design de services : projeter le bien-être », *Communication et organisation*, n°46, 2014, pp.129-142.

plutôt que comme un moyen de collecter des données, l'utilisateur n'est donc plus un moyen au service du projet mais devient une partie prenante de celui-ci... Dans certains cas, le projet serait même tout à fait dépourvu de sens s'il ne se faisait pas collectivement. Les exemples de ce type sont nombreux sur la plateforme *design social* : on peut par exemple citer le projet « Parcours croisés »<sup>358</sup> qui propose d'explorer les parcours de jeunes migrants en les aidant à se projeter pour leur avenir, ou encore le projet « Trace ta route »<sup>359</sup> qui invite les élèves d'une école à partager les expériences vécues dans leur cours de récréation en abordant la question des inégalités de genre dans l'espace via la création d'une fresque collaborative. En privilégiant la désorientation, le designer s'ouvre à la contradiction, il revalorise chaque forme d'expérience individuelle tout en repensant les manières dont chacun souhaite vivre collectivement ; le design n'est plus alors un simple « outil » pour le projet mais devient bien un « outil entre les mains du peuple » qui permet à ce dernier de s'exprimer individuellement et collectivement – et de redéfinir la « qualité de vie ». Les dispositifs collectifs mis en œuvre dans ce type de cas sont une manière de reconnaître les sensibilités variées et de repenser le *pouvoir* qu'ont les individus sur leur existence.

Ainsi, la dimension morale de ce travail collectif s'approche des éthiques du care et fait même l'objet de nombreux séminaires en design<sup>360</sup>. Ce déplacement moral implique par ailleurs une évolution des pratiques collectives en design : comment rendre un tel pouvoir aux individus ? Comment s'assurer que le dispositif mis en place ne réponde pas uniquement à des impératifs fonctionnels ?

### 2.2.2.2 De l' « utilité » de l'utilisateur

Intéressons-nous à la manière dont le designer peut construire son rapport à

.....

358 Le résumé du projet est en ligne : <https://plateforme-socialdesign.net/fr/decouvrir/parcours-croises>

359 Consultable à l'adresse suivante : <https://plateforme-socialdesign.net/fr/decouvrir/trace-ta-route>

360 <https://sante-solidarite.cnam.fr/evenements/seminaire-design-with-care/seminaire-design-with-care-1029679.kjsp>

*l'autre* – ici, qualifié banalement d'*usager*. Une approche par le *care* implique en effet une revalorisation des connaissances et des expériences. Pour Paquienséguy, l'*usager* est sollicité stratégiquement par le design et « n'aurait alors plus qu'à utiliser un artefact, ou un service, dont l'appropriation ne serait plus nécessaire puisque [ce dernier] correspondrait de facto aux horizons d'attentes et aux habiletés du futur utilisateur »<sup>361</sup>. L'« usager » n'est pourtant pas toujours interrogé sur les utilisations qu'il fait d'un service, il peut aussi participer activement à la création de nouvelles formes de services à venir (et dont il ne peut pas encore faire l'*usage*), il peut également être mandataire de l'expérience d'un proche... C'est lorsqu'il est à la fois bénéficiaire et producteur d'un service pour lequel il s'investit que l'individu participe à ce que Stiegler nomme « économie de la contribution »<sup>362</sup> : ses connaissances sont valorisées et produisent une valeur qui n'est pas nécessairement monétaire.

En reprenant l'opposition entre valeurs de base et valeurs d'usage, nous pourrions avancer qu'un tel revirement accorde à l'expérience du projet une valeur de base plutôt qu'une valeur d'usage car c'est par elle que va pouvoir se construire la vie en collectivité. Dans ce cadre, le design n'est alors plus seulement une mise en œuvre du projet mais une mise en œuvre du débat : il cherche avant tout à faire émerger un *faire ensemble*. C'est d'ailleurs ce que propose Jesko Fezer lorsqu'il identifie « une sorte de proto-design qui produirait moins de solutions (et de nouveaux problèmes) et plus de situations et de processus laissant place à l'imagination sociale, au débat et au conflit »<sup>363</sup>. S'il ne fait aucun doute que le design inscrit une idéologie dans les objets qu'il produit, il devient lui-même un moyen démocratique lorsqu'il accueille voire outille le débat. Le processus démocratique se confirme lorsque l'on prend en compte la dimension *itérative* du design : dans tout projet persiste une marge d'erreur, un droit à revenir en arrière et à recommencer. Procédant par tâtonnements et par ajustement, le design peut en effet bifurquer lorsqu'il

.....

361 PAQUIENSÉGUY, Françoise, « L'usage, intégré par le design ? », *La place de l'usager en Design*, EA PROJEKT, 2018, Nîmes, France.

362 STIEGLER, Bernard, *Pour une nouvelle critique de l'économie politique*, Galilée, Paris, 2009.

363 FEZER, Jesko, « Le design dans & contre la ville néolibérale », *Civic.city Notes pour le design d'une ville sociale*, Op.Cit. p.266.

se confronte à de nouveaux points de vue. Ce qu'on appelle la dimension itérative du design est en fait une capacité de remise en question de la part des porteurs du projet qui acceptent de revenir en arrière pour *refaire*. Ainsi, le design collaboratif accorde aux usagers une marge de manœuvre pour qu'il puissent eux aussi tâtonner, réessayer, *dire* (par la parole ou les gestes) ce qui leur convient le mieux. Ces derniers modèlent ainsi leur « usage type », leur « forme de vie » propre. L'expérimentation, l'exploration (acceptée en tant qu'erreur !<sup>364</sup>) est donc une pratique qui permet et accepte la désorientation.

Si le design est alors pensé comme un processus de mise en débat, il ne reste qu'un pas pour repenser les rôles des individus mobilisés. Pourquoi les considérer comme de simples informateurs s'ils sont à même de reconfigurer entièrement le projet et que celui-ci porte directement sur leur qualité de vie ? Que devient leur place dans le projet ? Jusqu'où sont-ils « autorisés » à s'impliquer ? Pour Romain Thévenet, l'un des co-fondateurs de la 27<sup>e</sup> Région, il convient de « dépasser la figure qui apparaît trop consummatrice de l'usager-contribuable » pour que l'usager soit considéré en tant que « citoyen et électeur »<sup>365</sup>. Le designer précise qu'« un service public pour lequel nous payons des impôts » n'est pas un « service privé [acheté] »<sup>366</sup> ; dans le premier cas, l'usager devrait posséder le droit de reconfigurer le service car il concerne directement sa vie dans la Cité, tandis que dans le second, il s'agit simplement d'un accord marchand. Nous voyons bien que l'implication des *usagers* relève de différentes formes de motivations, ce qui modifie également leurs droits à agir sur le projet. Derrière le terme « usager » se cache donc une approximation sémantique qui ne permet pas de situer le rôle de l'individu vis-à-vis du projet : l'usager est d'abord qualifié par son identité et non par ses actions dans le projet. Cette difficulté à le définir rejoint, selon nous, la question de la gouvernance du projet.

.....

364 Papanek écrit à ce propos : « Dans notre société orientée vers le succès, l'éventualité de l'erreur bien qu'étant une des composantes nécessaires de l'expérimentation, est une hérésie. Le designer créateur doit non seulement pouvoir expérimenter, mais aussi échouer ». dans *Design pour un monde réel. Écologie humaine et changement social*, Mercure de France, 1971, p.195.

365 Ces propos sont publiés sur le blog de la 27<sup>e</sup> Région via le lien : <https://www.la27eregion.fr/non-le-design-de-politiques-publiques-est-pas-du-design-de-services-comme-les-autres/> consulté en mai 2019

366 *Ibid.*

### 2.2.2.3 Les paradigmes de la collectivisation

Dans le flot d'articles et conférences dédiés à l'intégration des usagers dans le projet, nous avons relevé à de nombreuses reprises la facilité avec laquelle le collaboratif, le coopératif et le participatif sont donnés pour équivalents. Par exemple, dans un article écrit par Bernard Darras intitulé « Design du codesign. Le rôle de la communication dans le design participatif »<sup>367</sup>, on retrouve tous les termes, employés sans distinction. Dans la société civile, la confusion est également présente comme le montrent les sites *Design en Nouvelle Aquitaine*<sup>368</sup>, de *Wikipedia*<sup>369</sup> ou même un manuel produit par le ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche pour repenser les espaces universitaires<sup>370</sup>. Dans la majorité des cas, cependant, les auteurs s'en tiennent à l'usage d'un seul de ces termes, ce qui confirme qu'une distinction existe et peut-être explicitée. Ces écrits n'ont pas pour but de caractériser les types de relation qu'entretiennent les différents individus impliqués avec le projet, mais il nous semble nécessaire à ce point de notre thèse de les distinguer. Comment les relations nous informent-elles sur le pouvoir accordé aux « usagers » ? Quelles sont les implications de ces derniers ?

Khainnar a interrogé des participants à ce type de démarche afin de déterminer ce qui, pour eux, relevait d'une collaboration. Dans l'article, il ne cherche pas à définir le terme mais souhaite comprendre ses représentations et les résume en une phrase. Il s'agirait, selon l'ensemble des personnes enquêtées, d' « être permis à exploiter son savoir en agissant d'une manière située dans une expérience urbaine ré-interrogeable dans le temps »<sup>371</sup>. Cette phrase calibre un cadre d'expérience à partir duquel la collaboration

.....

367 DARRAS, Bernard, « Design du codesign Le rôle de la communication dans le design participatif », *MEI : Information et Mediation*, n°41, 2019, pp.141-158.

368 <https://www.design-en-nouvelle-aquitaine.fr/ressources-design/glossaire/design-participatif>

369 [https://fr.wikipedia.org/wiki/Conception\\_participative](https://fr.wikipedia.org/wiki/Conception_participative)

370 On peut lire une tentative de définition du co-design en p.19 du document disponible en ligne : [https://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr/sites/default/files/content\\_migration/document/design\\_thinking\\_guide\\_1237666.pdf](https://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr/sites/default/files/content_migration/document/design_thinking_guide_1237666.pdf)

371 KHAINNAR, Smail, « Le sens du "collaboratif" dans la fabrique de la ville chez les usagers impliqués. Le cas des expériences du design des politiques publiques », *Communication et organisation*, n°56, 2019, p.52.

serait effective (il s'agit de la dimension opératoire de la collaboration). Lorsqu'elle est mise en relation avec l'étymologie du mot – Khainnar précise que « “collaborer” vient du latin *cum laborare* qui signifie “travailler avec” »<sup>372</sup>, elle permet de préciser la dimension organisationnelle du collaboratif : ce dernier ne se décrète pas par acte de langage, mais bien par une capacité à « perm[ettre à l'individu d']exploiter son savoir en agissant » avec d'autres individus. Ainsi, la collaboration esquisse un certain rapport au « pouvoir » des participants, et interroge la place de l'individu dans une relation à un Autre (qui peut tout autant être une institution, une personne, un groupe...).

L'approche sémiotique va nous donner quelques clés de lecture pour distinguer les formes de collectivisation. Si nous tenons compte du pouvoir accordé aux individus dans un projet, nous pouvons nous demander : à quel point l'individu peut-il « faire avec » l'Autre selon la situation ? Nous avons donc produit, ci-après, un schéma tensif<sup>373</sup> qui permet de distinguer quatre formes de collectivisation : *la consultation, la participation, la coopération et la collaboration*. Chacune de ces formes relate en effet une modulation de l'intensité et de l'extensité de la collectivisation, un ensemble de manières de « faire avec » (qui est l'un des termes du carré sémiotique de l'accord et du conflit, [Figure 8, page 99](#) qui distingue le « faire avec » et le « faire contre »).

Expliquons comment nous avons réparti les différentes formes de collectivisation sur la figure ci-après («Schéma tensif de la collectivisation»). *La consultation* est une collectivisation d'intensité et d'extensité faible : les usagers sont impliqués dans le projet en tant qu'« experts » d'une situation spécifique et leur engagement sur le long terme est minimal. Il s'agit, par exemple, d'un promeneur que l'on interroge sur le marché, de parents qui attendent à la sortie de l'école et donnent leur avis sur les futurs aménagements d'un parc ou encore d'un individu curieux qui se rend à une réunion sur un projet local<sup>374</sup>.

.....

372 *Ibid.*, p.45.

373 Sur ce point, nous nous référons aux propositions de FONTANILLE, Jacques et ZILBERBERG, Claude, *Tension et signification*, Mardaga, coll. Philosophie et langage, 1998.

374 Précisons que cette forme a été observée à Cenon, en dehors de notre expérimentation – elles étaient initiées par Bordeaux Métropole dans le cadre du Plan de Renouveau Urbain.



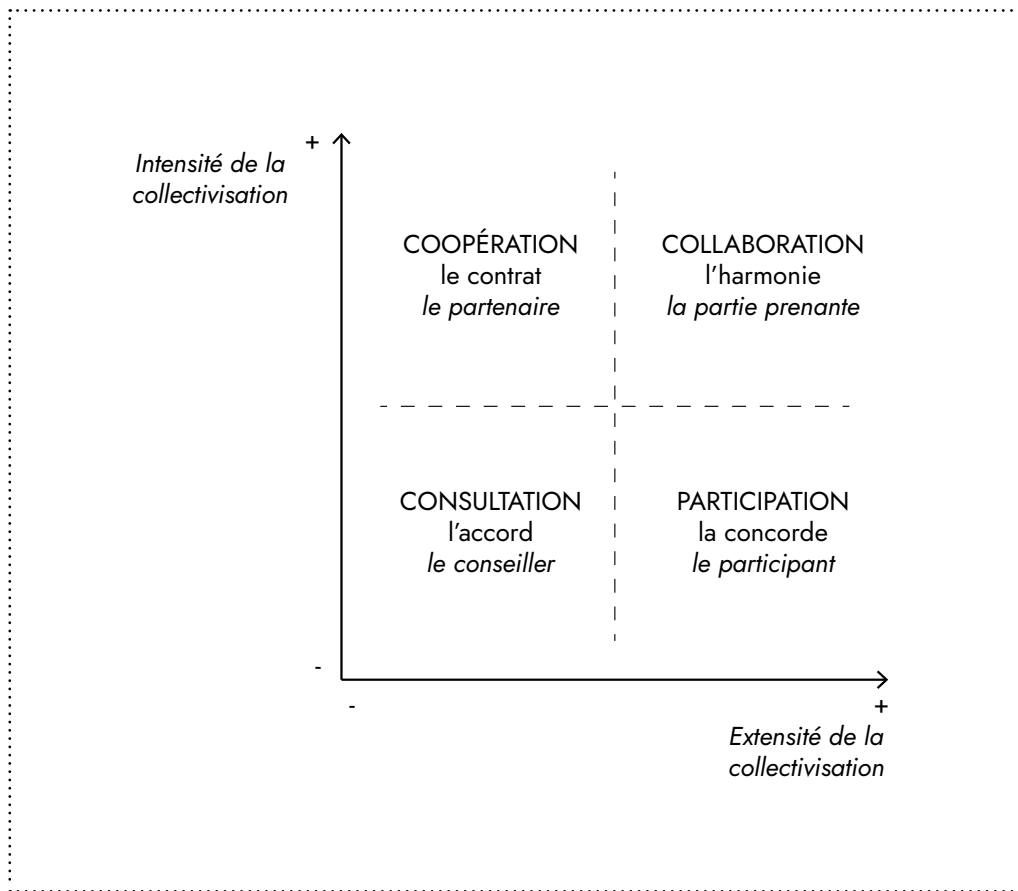


Figure 12. Schéma tensif de la collectivisation

On peut, par intensification et extensification, situer la *collaboration*. Saint Graal des organisations et des designers, la collaboration est un « faire avec » intense et extense : l'ensemble des tâches peuvent être réalisées par l'ensemble du groupe et tout le monde a voix au chapitre tout au long du projet. Les individus impliqués dans la collaboration sont décisionnaires et sont autant « porteurs de projet » que ceux qui les ont initiés.

Cette forme se distingue de la *coopération*, qui est de même intensité mais d'extensité moindre : les tâches sont en effet distribuées. Dans ce cadre, chacun peut prendre des décisions mais elles ne s'appliqueront qu'à un champ restreint. Cela peut-être, par exemple, un *groupe d'utilisateur et d'ergonomes* qui travaillent sur l'utilisabilité d'un produit et fournissent leurs préconisations aux ingénieurs et designers.

Dans ce panorama se situe enfin la « participation » dont l'intensité est faible et l'extensité forte. Ce modèle semble être l'un des plus récurrents en design : les individus

sont invités à se joindre tout au long du projet pour le nourrir, donner leurs points de vue, partager leurs expériences ou tester un service ; ils ne restent pas moins à l'écart des décisions qui seront prises<sup>375</sup>.

Dans l'un ou l'autre des cas, c'est la hiérarchie dans le projet – et donc le partage du pouvoir et de la décision – qui est modulée. Le pouvoir appartient à l'« usager » de manière égale et indifférenciée dans la *collaboration*, de manière distribuée dans la *coopération*. Il est cependant hiérarchisé dans le cas de la *participation* ou de la *consultation*.

Dans chacun des cas proposés, on peut ainsi attribuer aux individus des rôles spécifiques. Etant donné que la collectivisation est un « faire avec », elle implique nécessairement une relation entre deux actants (entre celui qui est à l'initiative du projet et celui qui le rejoint). Compte tenu de notre intérêt pour le rôle de l'« usager », nous avons uniquement spécifié celui-ci. L'individu fait office de *conseiller* lorsqu'il est consulté (le pouvoir ne lui appartient pas, il « informe » seulement), il est un *participant* lorsqu'il peut donner son avis sur à peu près tout mais n'a aucun pouvoir sur la décision finale, il est sinon un *partenaire* lorsqu'il informe et décide ponctuellement. Enfin, il est réellement une *partie prenante* lorsqu'il est sollicité pour l'ensemble du projet et prend part à l'ensemble des décisions.

Ainsi, pour que l'*usager* soit pleinement considéré en tant que *citoyen*, il faudrait que ce dernier ait la possibilité de s'autodéterminer et soit activement impliqué dans des processus de décision et ce, tout au long du projet. Ce faisant, un design qui s'intéresse à l'*usager* n'embrasse pas forcément une dimension politique ; il faut pour cela que le régime de collectivisation mis en œuvre soit de type *collaboratif*. Dans cette recherche, nous préférons donc employer les termes *usager-citoyen* ou *citoyen* car ils nous permettent de déterminer leur rôle dans le projet : celui qui est *citoyen* est celui qui prend part au politique, il est de ce fait décisionnaire.

.....

375 Ceci facilite et accélère le travail, bien entendu, alors que la collaboration implique de repenser la pratique dans son ensemble et de réfléchir au partage des décisions.

### 2.2.3 MÉDIER LA RELATION ENTRE LES CITOYENS, LES INSTITUTIONS ET LA CITÉ

Pour terminer cette introduction au design collaboratif, il ne nous faut plus seulement considérer *le* citoyen, mais bien *les* citoyens... et même la *cit  *. En effet, la position qu'occupe le design aupr  s des institutions induit une relation qui n'est pas seulement bilat  rale (entre le designer et les citoyens) mais tripartite (dans laquelle l'institution politique locale a   galement sa place). Le design pourrait donc   tre une interface utile permettant aux institutions et aux citoyens de dialoguer.

#### 2.2.3.1 Se confronter    l'alt  rit  

Si le design se confronte au politique, il devrait permettre, par la pratique, d'impliquer les   lus et les administr  s dans une   coute mutuelle... Ce qui implique de retravailler la relation que ces derniers entretiennent. Du point de vue de la gouvernance, la qu  te d'un *faire ensemble* implique une horizontalit   et, comme nous l'  voquions    propos de la citoyennet  , une capacit      se saisir collectivement de certaines probl  matiques. S'il endosse ce r  le, le design se doit donc d'  viter    tout prix l'*acomunication*, exemplifi  e par Wolton en ces termes : « On n'a plus rien    se dire, et la distance l'emporte sur la possibilit   de se respecter »<sup>376</sup>. Compte tenu du fait que les citoyens se m  fient parfois des   lus (comme nous l'avons vu en interrogeant la citoyennet  ), et que ce sentiment est parfois r  ciproque<sup>377</sup>, il semble que le design ait alors    manoeuvrer le d  bat pour que chacun y trouve son compte.

Cela n  cessite d'accueillir les singularit  s, et comme il s'agit de faire   merger un actant collectif politique (tel que d  fini en partie [1.1.2.3](#)), d'assumer les disparit  s

.....

376 WOLTON, Dominique, « Communication... », *Op.Cit.*, p.202.

377 Trop souvent pris    parti par les administr  s qui ne cessent de formuler des demandes, de vouloir acc  l  rer la r  solution des probl  mes, les maires d  plorent en effet un « comportement consum  riste des citoyens », citation issue de ROUBAN, Luc, *La mati  re noire de la d  mocratie*, Presses de Sciences Po, coll. Nouveaux D  bats, Paris, 2019, p.97.

identitaires des membres de ce dernier. Travailler la figure de l'usager-citoyen n'implique donc pas de lui attribuer « sa » place, mais bien de lui laisser la liberté de la choisir en regard du collectif. Pour permettre un réel travail politique, le design doit donc s'affairer au partage des mondes (entre citoyen élu et non élu) et des obligations de chacun<sup>378</sup>, considérer et valoriser les tensions qui peuvent en résulter, traquer l'*incommunication* (déjà évoquée en partie [1.2.3.1](#), il s'agit des malentendus, des quiproquos...), déterminer les éventuelles méprises entre les individus : en somme, mettre le dissensus au centre des discussions. Pour espérer atteindre la *communication* – qui est « l'idéal que l'on cherche à atteindre »<sup>379</sup> selon Dominique Wolton, la *confrontation* est donc autant déterminante pour le co-design que la *collectivisation* car elle permet justement de confronter les points de vue des différentes parties prenantes (*faire contre* permet de *faire avec* car l'identité collective ne peut s'élaborer qu'à partir d'identités singulières).

### 2.2.3.2 Les paradigmes de la confrontation

En regard de l'importance que revêt le dissensus dans un débat, et comme nous avons pu dégager quatre formes de collectivisations, il nous semble opportun de faire de même avec les formes de confrontation. La figure suivante («Schéma tensif de la confrontation») fait état des relations que peuvent entretenir les *usagers-citoyens* dans le projet lorsqu'ils sont en confrontation.

Commentons ces quatre formes de confrontation. En premier lieu, la *contestation* est une forme d'intensité et extensité faible : elle porte sur un désaccord localisé de type *controverse*. Si le désaccord s'étend, on peut considérer qu'il y a une *opposition* qui ne porte pas sur un seul élément mais l'ensemble du projet et révèle une divergence d'opinions. Pour autant, l'individu ne fait pas de l'autre son rival, il faut pour cela que la confrontation soit

.....

378 De la même manière, le design peut alors entamer une pédagogie politique : il permet aux administrés de se décentrer de leur unique vécu et de comprendre les tensions inhérentes au rôle de l'élu, tout en comprenant, par étapes, la nécessité de la mise en place d'un projet (dans ses tenants et aboutissants).

379 *Op.Cit.*, p.200.

intense : en résultera une *compétition*. Enfin, si la confrontation est intense mais de faible extensité, elle sera plutôt une *altercation*<sup>380</sup> donnant lieu à un *litige*.

Nous avons spécifié qu'il y avait obligatoirement deux actants impliqués dans les formes de *collectivisation* ; il en va de même pour la *confrontation*. Dans ce cas précis, les deux parties peuvent être qualifiées de la même manière (les actants sont des contestataires ou bien des opposants, tantôt des adversaires ou encore des rivaux...).

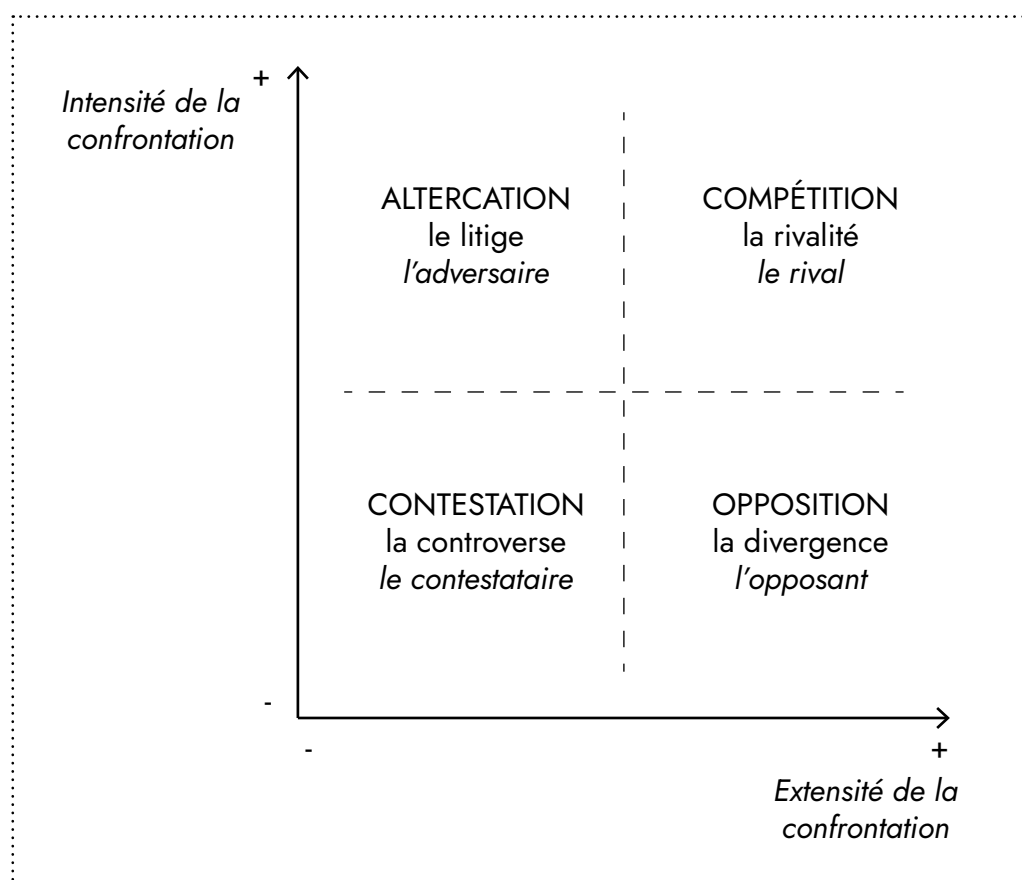


Figure 13. Schéma tensif de la confrontation

Ce schéma doit faire l'objet d'une lecture différente que celui proposé pour la collectivisation. En effet, lorsque le « faire avec » est intense, l'individu élabore une identité

.....

380 Ce terme ne renvoie pas à un échange physique. Le Petit Robert la définit comme étant un « échange bref et brutal de propos vifs, de répliques désobligeantes. » et le Larousse comme une « Querelle brève, soudaine et violente. »

collective. Lorsqu'il « fait contre » de manière intense, il constitue plutôt son identité dans le conflit, il est *le rival* ou *l'adversaire*. À toutes fins utiles, rappelons que la confrontation est nécessaire au débat démocratique mais ne devrait être qu'une étape dans l'élaboration de compromis : c'est un *faire contre* pour *faire avec* qui cherche à comprendre ce qui sépare les individus pour mieux les rassembler. Qu'il s'agisse d'une confrontation ou d'une collectivisation, la relation entre les individus court toujours quelques risques d'aboutir à un « ne pas faire avec » ou « ne pas faire contre ». Si la collaboration ou le « faire avec » s'intensifie et s'étend davantage, le risque est que l'individu ne soit plus qu'une unité du collectif, indifférenciée de ce dernier, ce qui l'amènera dans le régime d'indifférenciation décrit plus haut (cf carré sémiotique du conflit et de l'accord, [Figure 8, page 99](#)) ; il ne fera pas *contre* le collectif mais tendra vers le consensus. De la même manière, une intensification et extensification trop forte de la confrontation aboutira à une subdivision du collectif : les *autres* sont définitivement *autres* et, dans un cas extrême, deux groupes se désolidarisent – ils « ne font plus avec ». C'est donc dans un jeu entre la *contestation* et la *collaboration* que le design doit pouvoir faire émerger le compromis entre les citoyens et les institutions, car il s'agit avant tout d'assurer une collectivisation *intense* et de l'imiter l'intensification de la confrontation.

### 2.2.3.3 Par la médiation, la collaboration

Dans cette mise en dialogue des expériences, le designer assure le débat et permet d'alterner des phases de *confrontation* et de *collectivisation* ; il endosse un rôle de médiateur, que nous définissons à partir de la proposition de Davallon. Pour ce dernier, la médiation tient, dans un premier temps, à l'existence d'un tiers au sein d'une communication et désignerait « un fonctionnement anthropologique »<sup>381</sup>. En examinant différents travaux faisant appel à la notion de « médiation » (que ce soit en tant que concept opératoire ou dans une tentative de définition du concept), Davallon envisage la médiation comme un

.....

381 DAVALLON, Jean, «La médiation : la communication en procès?», *MEI « Médiation et information »*, n° 19, 2003, p.51.

modèle de communication où celle-ci « apparaît comme la mise en œuvre d'un élément tiers rendant possible l'échange social, alors même que les univers de la production et de la réception sont *a priori* par nature disjoints.»<sup>382</sup>. Ainsi, ce que suggère Davallon est de considérer la médiation comme un tiers opérant sur le fonctionnement symbolique et qui serait « l'articulation [d']éléments dans un dispositif particulier »<sup>383</sup>. Le médiateur partagerait avec les deux instances entre lesquelles il se situe une même culture : ce sont ces connaissances qui lui permettent d'assurer le dialogue entre ces deux instances qui ont un statut différent.

C'est en nous appuyant sur la proposition de Davallon que l'on peut considérer que le designer fournit un travail de médiation lorsqu'il déploie un projet collaboratif. En effet, il produit un ensemble d'objets et d'activités (tels que des jeux de rôles, des débats mouvants, des cartographies...) qui vont favoriser les échanges entre les parties prenantes. Le designer et ses objets assurent donc la médiation entre le projet en cours et le design en général : ils *articulent* différents éléments (de l'information, des données, des questions de design, des objets de facilitation...) dans un dispositif de co-conception permettant à chacun de s'entre-communiquer. Par ailleurs, Davallon précise que la médiation a lieu entre un discours singulier et un discours collectif (que l'on pourrait qualifier d'institutionnalisé) : il emprunte à Crespi le caractère dynamique de la médiation qui « reste dans l'oscillation de la différence »<sup>384</sup>. Le design collaboratif serait donc le lieu d'une médiation permettant de faire dialoguer l'individuel et collectif, en jouant des *différences* et des *similitudes*, de la confrontation et de la collectivisation. Précisons enfin que, pour Davallon, le destinataire de la médiation est bien reconnu en tant que sujet : dans le cadre du co-design, l'utilisateur en tant que sujet devient à même de s'insérer dans le dispositif, de prendre part à l'échange, de trouver sa place dans le collectif. L'élaboration d'un « langage commun » au groupe de travail devient possible grâce à une telle proposition.

Nous pouvons ainsi nous tourner à nouveau vers la proposition de Gauthier et

.....

382 *Ibid.*, p.53.

383 *Ibid.*, pp.54-55.

384 *Ibid.*, p.50.

Proulx sur le couple orientation/désorientation qui, selon ces auteurs, ne peuvent se penser l'un sans l'autre. La désorientation agirait en effet « comme un événement déclenchant la production d'efforts pour retrouver des prises, des balises, qu'il s'agisse de la réactualisation de vieux schèmes ou de la construction de nouveaux »<sup>385</sup>. Aussi, Gauthier et Proulx ne proposent pas aux designers de préférer coûte que coûte la *désorientation*, mais plutôt de la penser en regard de l'*orientation*. En design, ce couple désignerait les deux faces d'une même pièce, l'une faisant émerger la *création*, la *tactique*, l'*individuel* ; l'autre étant le lieu de l'*institution*, de la *stratégie*, de la *norme* et du *collectif*. Un design collaboratif serait ainsi une manière de penser l'*orientation* et la *désorientation* de concert, d'assurer la médiation entre les individus et le collectif.

.....

385 GAUTHIER, Philippe et PROULX, Sébastien, *Op.Cit.*





**Chapitre 3.**  
**LE CO-DESIGN EN RECHERCHE-  
PROJET : L'ÉMANCIPATION DES  
CITOYENS PAR L'AMÉLIORATION  
DES PRATIQUES**





### 3.1 ANALYSER LES PRATIQUES DE CO-DESIGN : UN CADRE MÉTHODOLOGIQUE

.....

Le design permet *a priori* de renouveler l'implication des usagers-citoyens dans la démocratie locale. Il offre à ces derniers des possibilités de s'impliquer de manière effective dans les discussions qui ont cours sur leur territoire. Les recherches concernant l'évaluation des pratiques du design dans les politiques publiques montrent aujourd'hui les difficultés de circonscrire ses effets, tout en montrant la nécessité d'évaluer la reconfiguration des relations entre les acteurs d'un territoire, les habitants et les institutions publiques<sup>386</sup>. Nous souhaitons nous inscrire dans la quête d'une telle évaluation en nous concentrant particulièrement sur les formes de débats et d'implication que le design permet. Nous l'avons précisé, un engagement des citoyens doit, pour être efficace d'un point de vue démocratique, permettre à tout un chacun de prendre position, de débattre tout en étant sur un pied d'égalité avec l'ensemble des parties prenantes. En d'autres termes, il faut que les pratiques menées localement soient inclusives et distribuent la parole de manière équitable, tout en outillant les usagers-citoyens pour qu'ils aient les moyens de s'exprimer.

Ce travail n'est donc pas une nouvelle approche philosophique du design et du politique, mais il se propose d'explorer des modes opératoires, des outils, des astuces ou encore des postures permettant de penser *le politique* par le design collaboratif. Notre recherche pose ainsi diverses questions : comment faciliter l'expression de l'individu-citoyen ? Comment lui permettre de manœuvrer le projet ? Quelles conditions définir pour que le design embrasse son pouvoir politique ? Comment assurer l'inclusion de

.....

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

tout un chacun dans les projets de design des politiques publiques ? En d'autres termes : comment rendre le design au citoyen ?

### 3.1.1 UNE RECHERCHE-PROJET POUR OUTILLER L'EXPRESSION DE L'USAGER-CITOYEN

Le cœur de notre recherche est de vérifier que les pratiques du design permettent bien de jouer le jeu de la démocratie, d'en connaître les limites et les possibles améliorations. Aussi, nous avons fait un premier choix méthodologique en adossant notre recherche à une expérimentation. Par une telle approche, nous souhaitons observer la communication *en train de se faire* au détour d'un projet de design collaboratif. Et comment rendre compte de tels effets, si ce n'est en observant la pratique elle-même ? Notons que l'expérimentation ne permet pas uniquement d'observer les pratiques en cours (nous pourrions, pour cela, faire le choix d'aller observer ce que font certains designers qui travaillent pour un design collaboratif), elle permet également d'améliorer les pratiques en cours de route, d'explorer des pistes que nous n'envisagions pas, d'ajuster la pratique à un terrain et de prendre de la distance par rapport à celui-ci. Une recherche par expérimentation nous permet alors d'ajuster notre pratique, de déplacer les frontières du design collaboratif et, pourquoi pas, d'inventer de nouvelles manières de faire du design.

#### 3.1.1.1 La méthodologie de la recherche-projet

En faisant le choix d'un terrain d'expérimentation (et non d'observation), nous faisons également un choix épistémologique : accepter que la recherche ne se contente pas uniquement d'observer mais qu'elle peut avoir des effets directs sur la société civile, que les pratiques analysées peuvent à la fois préexister à l'analyse, mais évoluer au cours de celle-ci. Notre expérimentation veut être une « utopie réaliste » au sens du philosophe Jacques Rancière, c'est-à-dire « non pas l'utopie éclatante de l'île lointaine, du lieu qui est nulle part, mais l'utopie imperceptible qui consiste à faire coïncider deux espaces séparés »<sup>387</sup>. Ce choix épistémologique concerne donc également le rapport que nous entretenons avec le design : nous acceptons qu'un tel objet n'est pas immuable mais évolutif ; intervenir de

.....

387 RANCIÈRE, Jacques, *Aux bords du politique*, éd. La Fabrique, 1998, p.30.

manière active en faisant des propositions nouvelles n'altère en rien l'identité du design. Au contraire, les recherches ont montré que celui-ci s'apparente davantage à une posture, une pratique et des méthodes qui, combinées, permettent une approche spécifique d'un projet. Ainsi, en proposant d'expérimenter des *manières de faire* du design, nous acceptons que le design soit à la fois une pratique diffuse et protéiforme. Nous revenons ici à l'idée de l'existence d'un *proto-design* soutenue par Jesko Fezer<sup>388</sup>.

Une telle approche ne va pas « de soi » car il nous faut tout de même nous assurer qu'il s'agit toujours d'une forme de design. Le terme en lui-même désigne bien quelque chose, même si ce *quelque chose* est difficilement définissable. C'est pourquoi notre expérimentation repose sur une démarcation ténue entre ce qui relève d'un design existant et d'un design à venir, entre une pratique partagée et une pratique située. Cette liberté nous est permise par notre double statut : celui de designer et de chercheuse. Le premier assure, par une pratique éprouvée, la délimitation de ce qui tient du design – il permet de passer du général au particulier ; le second assure, par une prise de distance, l'analyse globale des effets du design – une situation particulière peut faire place à des conclusions générales.

Ensuite, faire le choix d'expérimenter ne suffit pas à déterminer une méthodologie, car il existe de nombreuses façons de mêler l'acte de création à celui de la recherche. Au sein des sciences de l'information et de la communication, aucune méthode ne semble particulièrement privilégiée, ce qui nous a incitée à nous tourner vers d'autres disciplines. Nous nous sommes donc familiarisée avec plusieurs méthodologies pour déterminer celle qui serait la plus pertinente dans notre cas. Certaines sont issues de la recherche en arts, d'autres de la sociologie ou même des Sciences dites « exactes ». Recherche-intervention, recherche-expérimentation, recherche-action... Les termes sont nombreux et gravitent autour de l'idée principale de conjuguer une activité de recherche à des actions transformatrices. De prime abord, c'est auprès de la sociologie que nous avons trouvé des méthodologies ayant des accointances avec nos questionnements.

.....

La recherche-action nous a menée vers les travaux de Pascal Nicolas-Le Strat. Ce dernier travaille régulièrement via des processus participatifs ou de co-construction. Il interroge donc la place du chercheur au sein du terrain, mais également la place des autres acteurs issus de la société civile dans la recherche elle-même<sup>389</sup>. Nicolas-Le Strat ne travaille pas « seul » mais construit ses objets au fil de l'eau, avec les acteurs du terrain. L'auteur désigne cette typologie de recherche comme « une recherche en situation d'expérimentation, donc en rapport immédiat avec des expérimentations sociales et artistiques, urbaines et politiques »<sup>390</sup>. Si nous n'utilisons pas le terme exact de recherche-action pour parler de notre recherche<sup>391</sup>, la démarche du sociologue a beaucoup enrichi nos méthodes, notamment à travers l'usage d'un carnet de recherche (cf partie [3.1.3.2](#)) et dans l'élaboration de nos relations avec les acteurs du terrain. Cela nous a permis d'observer avec davantage d'attention les relations que nouions au détour du terrain. Toutefois, le terme de *recherche-action* ne semble pas suffire pour atteindre les objectifs que nous nous sommes fixés. Notamment, la place du design dans notre recherche reste à préciser. Comment concilier la pratique du design en tant que moteur de l'expérimentation *et* en tant qu'objet de recherche au sein même de cette expérimentation ? Plus simplement, comment distinguer la démarche expérimentale de ses effets ? Enfin, s'agit-il d'une expérimentation collaborative ou d'une expérimentation *sur* une démarche collaborative ? Est-ce une recherche *sur* le design ou *par* le design ?

Ces questionnements rejoignent notre difficulté à discerner l'objet de recherche de l'objet du projet ; elles trouvent réponse auprès de la *recherche-projet* qui est une méthodologie issue des recherches en design. Celle-ci propose de construire un projet en design parallèlement à une démonstration (l'un et l'autre se nourrissant mutuellement).

.....

389 Dans son ouvrage, Pascal Nicolas-Le Strat décrit plusieurs recherches menées sur le terrain où la co-création occupe une place prépondérante. Dans NICOLAS-LE STRAT, Pascal, *Quand la sociologie entre dans l'action : la recherche en situation d'expérimentation sociale, artistique ou politique*, Editions du commun, 2018, 232p.

390 NICOLAS-LE STRAT, Pascal, *Quand la sociologie entre dans l'action : la recherche en situation d'expérimentation sociale, artistique ou politique*, Editions du commun, 2018, p.10.

391 Notre recherche correspond tout de même à une recherche-action mais nous avons privilégié une approche qui affirme sa relation au design (cf infra).



La recherche en design est, pour Alain Findeli « la quête systématique et l'acquisition de connaissances relatives à l'écologie humaine généralisée, [la recherche en design est également] conçue dans une perspective projective »<sup>392</sup>. Si nous retenons cette méthodologie, c'est parce qu'elle accepte une simultanéité entre le projet et la recherche, entre ce qu'Alain Findeli appelle « questions de projet » et « questions de recherche »<sup>393</sup>. Ce faisant, la *recherche-projet* précise davantage ce que nous souhaitons faire : à la fois observer les effets d'une pratique, mais également repousser les limites de celles-ci. Dans le cas d'une *recherche-projet*, les directions que prennent le projet et la recherche s'influencent de manière quasi simultanée. La distinction entre le *projet* et la *recherche* nous a également permis de distinguer l'*objet du projet* de l'*objet de recherche* (Voir [Figure 1, page 18](#)). Le premier est le magazine municipal, que le projet cherche à reconfigurer afin qu'il laisse place à la parole des citoyens, notre *objet de recherche* est la pratique du co-design que nous souhaitons évaluer via notre thèse. Nous avons aussi fait une analyse du magazine municipal, mais celle-ci a permis de faire progresser le projet<sup>394</sup>. Notons qu'en parallèle, la recherche a également enrichi l'expérimentation et a permis d'affiner le regard que nous portons sur le magazine municipal en tant que designer<sup>395</sup>.

Notre recherche en design est donc à la fois « exogène »<sup>396</sup> car elle étudie l'acte du design lui-même et « endogène »<sup>397</sup> car elle se fait dans « l'expérience concrète

.....

392 VIAL, Stéphane et FINDELI, Alain, *Quelles sciences du design ?*, Paris: PUF, 2015.

393 FINDELI, Alain, « La recherche-projet en design et la question de la question de recherche : essai de clarification conceptuelle », *Sciences du Design*, 2015/1 (n° 1), pp. 45-57.

394 L'analyse en question est une analyse statistique de discours des éditoriaux de douze magazines municipaux de la région Nouvelle Aquitaine, et une analyse sémiotique de ces mêmes journaux. Néanmoins, ce travail n'a finalement pas été conservé pour notre thèse car nous avons jugé qu'il ne traitait pas de notre objet de recherche.

395 Le designer déploie une approche qui s'apparente beaucoup à celle d'un chercheur : il analyse une situation donnée pour l'améliorer mais cette analyse relève davantage d'un *habitus* au sens bourdieusien que d'une réflexivité portée sur la manière d'analyser.

396 BONSIÈPE, Gui. « The Uneasy Relationship between Design and Design Research », *Design Research Now : essays and selected projects*, De Gruyter, Boston, Berlin, 2007, p.32.

397 *Ibid.*

d'un projet »<sup>398</sup>. Ce positionnement s'apparente fortement à celui évoqué par Nicolas-Le Strat quand il dit qu'un travail d'expérimentation s'apparente à un *dépliage* et un *déploiement* :

..... Il convient, d'une part, de déplier les pratiques pour rendre apparents les différents « niveaux de réalité » qu'elles englobent et entre lesquels elles se déplacent (le sensible, le relationnel, le territorial, le politique, le matériel...) ; et d'autre part, de les déployer pour dégager les perspectives qu'elles réservent (opportunité, devenir, non-encore, émergeant...). Ce travail de dépliement/déploiement contribue à élucider les pratiques et les actions, de l'intérieur et par l'intérieur, pour en saisir véritablement la « constitution », au sens de l'articulation d'une multiplicité d'entités et de réalités dans une cohérence toujours située et contextualisée.<sup>399</sup>

Déplier et déployer notre recherche est essentiel et conforte notre intention de tendre vers une démarche ouverte : nous souhaitons montrer notre cheminement car le dénouement de la thèse est une proposition. Cette dernière n'est pas forcément duplicable, mais répliquable dans certaines conditions. Par ce travail, nous souhaitons proposer :

1. Aux lecteurs et autres chercheurs la possibilité de reconduire une telle expérimentation
2. Aux services de communication des villes la possibilité d'explorer de nouvelles manières d'inclure les citoyens aux débats politiques
3. Aux citoyens de Cenon une trace du travail engagé afin qu'il se poursuive et continue d'être approprié.

.....

398 VIAL, Stéphane. « Qu'est-ce que la recherche en design ? Introduction aux sciences du design », *Sciences du Design*, vol. 1, no. 1, 2015, pp. 22-36.

399 NICOLAS-LE STRAT, Pascal, *Op.Cit.*, p.47.

### 3.1.1.2 Déroulement de l'expérimentation

L'expérimentation est initiée par le programme de recherche Fabcom auquel nous appartenons et par le service communication de la ville de Cenon<sup>400</sup> ; nous sommes toutefois la personne qui pilote l'ensemble<sup>401</sup>. En même temps que l'expérimentation questionne les communs éditoriaux dans le cadre de Fabcom (un magazine municipal porté par les habitants peut-il exister ? En quelles mesures ? Quels outils seraient nécessaires à son développement ? Quelle gouvernance pourrait opérer ?), elle doit nous permettre d'observer la manière dont le co-design permet d'ouvrir un espace d'expression citoyenne et plus particulièrement de débat politique. L'expérimentation a donc lieu dans un quartier précis de Cenon, le quartier Palmer. Ce choix n'est pas anodin : le quartier Palmer est l'objet d'un Plan de Renouveau Urbain (PRU) mené par la métropole. Le projet s'inscrit donc dans une période de forts questionnements pour ses habitants qui seront pour la plupart relogés dans le même quartier. Cette situation amène dans son sillage son lot de tensions et de dissensions, propices au débat entre les citoyens et leurs institutions.

Afin de mener au mieux notre recherche-projet, nous avons fait le choix de découper l'expérimentation en trois phases :

- La première est une phase d'observation et de construction du projet avec les différents acteurs qui y prennent part, notamment le service communication de la ville de Cenon, le Centre Social et Culturel La Colline ou encore la Maison du Projet récemment ouverte dans le quartier Palmer. Compte tenu de la pandémie qui a eu lieu, cette première phase a duré plus longtemps que prévu, s'étalant de janvier 2020 à mai 2021. Ce temps nous a toutefois permis de déployer le projet dans le temps, de constituer des groupes de participants et de coordonner les

.....

400 Cenon est une ville d'environ vingt-cinq mille habitants située en Gironde au sein de la métropole bordelaise. Sa topographie est atypique car elle s'étend sur une colline, distinguant ainsi le *Haut-Cenon* et le *Bas-Cenon*.

401 Le nous d'auteur utilisé par la suite ne désigne donc pas le programme de recherche mais notre personne.

actions. Nous avons donc assuré le dialogue entre chaque instance, créé le déroulé de l'expérimentation et produit les différents supports des ateliers.

- La deuxième est une phase d'incubation du projet, incarnée par des ateliers de co-design permettant de questionner le « nous » du quartier et de voir ce que serait le « nous éditorial » du quartier Palmer. Cette phase a eu lieu entre juin et juillet 2021. Cette première phase nous a permis de faire une analyse sémiotique des premiers supports facilitant l'énonciation individuelle des habitantes et habitants.
- Enfin, le troisième temps est celui de la mise en œuvre du commun éditorial, permettant à la fois de questionner les solutions proposées et de les faire évoluer. Cette phase s'est déroulée de février à juin 2022 à raison d'une rencontre par semaine – à quelques exceptions près. Dans ce cadre, nous avons produit des éléments nécessaires à la mise en œuvre du commun éditorial (éléments graphiques, objets/ outils utiles à la production ou à la mise en commun de savoir-faire). Nous avons également mené des actions de communication pour inviter les habitants à se joindre à l'expérimentation (flyers, affiches, participation à des événements, tenue de pages sur les réseaux sociaux) ce qui nous a permis de considérer l'inclusion des publics dans les pratiques de co-design.

Aux ateliers réguliers menés avec les habitants s'ajoutent :

- la participation active à six événements festifs. Durant ces événements, nous avons tenu des stands sur lesquels nous présentions le projet tout en proposant des activités pour les personnes souhaitant contribuer de manière brève au projet.
- Une dizaine de participations (en tant qu'observatrice) à des actions sur le terrain. Les actions étaient assez variées : projection de film sur la vie des habitants, ateliers artistiques participatifs, vernissage d'un artiste du quartier, balade diagnostique dans le cadre du projet d'aménagement...
- une présence régulière sur le marché qui nous a permis d'intégrer certains habitants de manière ponctuelle au projet

Nous avons travaillé avec une trentaine d'enfants et une vingtaine d'adultes. Les premiers ont toujours été rencontrés dans le cadre d'ateliers dont les modalités de participation étaient fixées à l'avance et dans un lieu déterminé. Les seconds ont pris part au projet de manière ponctuelle ou pérenne selon nos différentes initiatives (à travers des rencontres dans le quartier, des événements ou lors d'ateliers). Nous pourrions avancer que la population intégrée à l'expérimentation n'est pas représentative de la population. Cependant, nous avons précisé que le design n'est pas une pratique immuable et que nous cherchons seulement à analyser les conditions de l'émergence de formes démocratiques dans son application. Pour le dire autrement, nous cherchons à comprendre par quels moyens le design favorise le débat tout en s'assurant d'inclure au mieux l'ensemble des usagers-citoyens. Ainsi, il n'est pas question d'analyser les actions spécifiques menées sur le terrain comme étant partageables et fonctionnelles de manière universelle : nous analysons des mécanismes, cherchons les limites de la pratique, ses failles et ses améliorations possibles.

### 3.1.2 DES THÉORIES DE LA COMMUNICATION AUX FORMES COMMUNICATIONNELLES DU TERRAIN

Ne nous trompons pas : ce qui est au cœur de notre recherche est bien lié à la communication ; nous cherchons à voir comment le co-design peut devenir un terreau favorable à l'émergence de prises de paroles variées... Ce terreau est ce que l'on pourrait appeler maladroitement « contexte » de communication. Vouloir observer les formes de débat dans le co-design impose donc d'analyser les pratiques communicationnelles dans le co-design. Il semble évident qu'une thèse en Sciences de l'information et de la communication doit s'ancrer dans les théories de la discipline, nous permettant de situer notre objet de recherche tout en nous donnant des repères d'observation. Nous proposons de revenir sur quelques modèles proposés en Sciences de l'Information et de la Communication et de préciser ce que nous retiendrons de chacun d'entre eux.

Shannon et Weaver proposaient, en 1949, un modèle de l'information qui distinguait un émetteur et un récepteur, tous deux liés par un canal de transmission<sup>402</sup>. Fortement inspiré par les technologies de l'information et leurs modes de fonctionnement, le modèle a plusieurs fois été revu depuis mais nous permet déjà de comprendre que la communication implique nécessairement deux actants – *a minima*. Le modèle suggère en effet qu'une information circule d'un point A à un point B, et qu'une altération de l'information peut survenir lorsqu'elle circule. Lorsque cette théorie est publiée sous les termes « communication », celui-ci fait davantage référence à celui du XVIII<sup>e</sup> siècle qui signifiait alors « transmission ». Ce modèle a pour qualités de situer une interaction, dans laquelle est théorisée l'entropie de l'information<sup>403</sup>, ou la déformation du message transmis. Il peut permettre de préciser l'altération d'un message transmis et potentiellement les incommunications résultant.

.....

402 SHANNON, Claude E., WEAVER, Warren, *The mathematical theory of communication*, The university of illinois press, Urbana, 1949.

403 Il s'agit d'un indicateur permettant de mesurer l'incertitude d'un message – ce qui revient à quantifier la probabilité qu'une perte d'information ait lieu au cours d'un échange

Une limite de ce modèle est cependant qu'il décrit assez peu les formes de communication<sup>404</sup>. En représentant un canal unique par lequel circule l'information, le modèle laisse penser que la communication ne recouvre pas une multiplicité de dimensions plastiques. Ainsi, cette théorie ne permet pas de rendre compte de la diversité des échanges, notamment au cours d'un débat où la rhétorique peut être subtile, où le langage corporel peut informer et où il faut également appréhender les dynamiques de groupes qui entrent en compte (un débat politique ne se fait pas obligatoirement entre deux personnes). De ce modèle, nous conserverons sa dimension relationnelle car, lorsque le dissensus s'exprime, il implique nécessairement plusieurs individus qui prennent la parole, se contredisent et formulent leurs points de vue. Cela induit, au passage, la nécessité de partager un même « code » et d'en caractériser les effets pour amoindrir les effets d'entropie – s'assurer que le message « passe bien », en somme.

Notre observation ne se porte pas sur une communication qui unirait seulement deux individus à travers un médium unique<sup>405</sup>, mais plutôt sur un processus collectif engageant un groupe d'individus : cela nous invite à prendre en charge le caractère relationnel de la communication, d'observer les dissensus ou les compromis en cours d'élaboration.<sup>406</sup> Le modèle orchestral de Winkin nous semble donc plus pertinent, car il propose une vision systémique de la communication et la considère comme « un processus social sans cesse en acte qui englobe une multitude de manières d'être et de se comporter dans un contexte donné »<sup>407</sup>. De ce point de vue, le débat démocratique peut être décomposé en *séquences* constituant un ensemble communicationnel aux manifestations variées (elles sont autant entendues que vues, senties...). Un peu longue et complexe à reformuler, nous préférons citer la proposition de Winkin à travers ses mots. Le chercheur considère sept dimensions inhérentes à la communication :

.....

404 Cela est probablement dû à la généalogie de la théorie, alors pensée pour le domaine de la télécommunication – et donc en dehors de toute dimension corporelle.

405 Tel que le suggère le modèle de Shannon et Weaver

406 N'oublions pas qu'un des objectifs – souvent utopique- du débat est bien de trouver un terrain d'entente, un « compromis » ; et qu'est-ce qu'un compromis sinon une mise en perspective temporelle des différents arguments qui ont émergé au cours d'une discussion ?

407 WINKIN, Yves, *Anthropologie de la communication*, Op.Cit., p.17.

..... Lorsque la communication est conçue comme une activité sociale, un mécanisme d'un ordre supérieur est posé au-dessus de la communication (inter)individuelle. (...)

La « participation à la communication » s'opère selon de multiples modes, verbaux ou non verbaux. (...)

L'intentionnalité ne détermine pas la communication : lorsque deux personnes parlent dans une langue donnée, elles participent à un système qui était là avant elles et qui leur survivra (...)

La communication est considérée comme une construction notionnelle (construct) permettant une étude interdisciplinaire de la dynamique de la vie sociale. Elle ne peut être discutée en termes de succès ou d'échec, de normalité ou de pathologie. (...)

La communication est un vaste système intergénérationnel (...)

Le chercheur fait nécessairement partie du système qu'il étudie, qu'il travaille ou non dans sa propre culture. (...)

proche de l'ancien sens communautaire du terme, le construct "communication sociale" se laisse appréhender par l'image de l'orchestre. »<sup>408</sup>

Grâce à la théorie de Winkin, nous pouvons considérer la communication comme un processus inscrit dans un système que l'on pourrait qualifier de culturel. Elle implique un partage de codes, de signes, de références partagées et parfois même de symboles. En ce sens, la communication intègre différents systèmes sémiotiques qui, pris comme un ensemble, constituent un ensemble syncrétique lorsqu'ils sont déployés dans une interaction. La communication est considérée comme une « performance de la culture » (selon les termes de Yves Winkin<sup>409</sup>) qui intervient jusqu'au niveau local : les habitants construisent des habitudes de parole, un certain vocabulaire... Ce point de vue nous permet de tenir compte, dans l'analyse, des différentes formes inhérentes à la communication : elles peuvent être verbales, corporelles mais s'incarnent aussi dans des objets numériques ou tangibles. Ainsi, le modèle dit *orchestral* de Winkin offre la possibilité de voir la communication comme un processus se construisant de manière située, entre les acteurs d'un territoire.

.....  
408 *Ibid.*, pp.87-90.

409 *Ibid.*



Ce modèle rend cependant ardue la définition de nos objets de recherche et, de manière plus spécifique, du corpus à analyser. Comme l'écrit Daniel Bougnoux dans son introduction au Sciences de l'Information et de la Communication, « la communication apparaît ainsi comme la part maudite, ou mal dite, de nos échanges, celle qui ne se laisse pas quantifier, techniciser, ni décrire objectivement »<sup>410</sup>. Si la communication est un système, comment l'observer en tant que chercheuse ? Comment analyser la place des citoyens dans le débat de proximité, alors considéré comme une *situation* de communication spécifique ?

Pour Winkin, « Il n'y a pas d'objet communicationnel *sui generis* ; il n'y a que des objets que le chercheur en communication décide d'investir selon sa perspective propre. »<sup>411</sup> Le co-design déploie un ensemble d'objets qui permettent autant de se rassembler que créer, s'exprimer ou débattre ; il peut donc paraître difficile de circonscrire ses effets sur la communication, mais nous nous donnons pour point de repère les effets que le designer tente de maîtriser (ceux qu'il préfigure) et leur manifestation sur le terrain. Nous essayerons alors de croiser différentes approches permettant d'investir nos objets, nous offrant « mille occasions d'une randonnée créative »<sup>412</sup> pour appréhender le débat qui peut émerger via le design collaboratif.

.....

410 BOUGNOUX, Daniel, *Op.cit.*, p.10.

411 *Ibid.*, p.21.

412 *Ibid.*, p.112.

### 3.1.3 LE DESIGN COLLABORATIF À L'ÉPREUVE D'UNE SÉMIOTIQUE DES PRATIQUES

Comme nous interrogeons le design collaboratif et sa capacité à mettre un œuvre un compromis, nous chercherons à appréhender l'ensemble du dispositif déployé par le designer. Celui-ci préfigure en effet un ensemble d'activités et de moments partagés, mais également un bon nombre d'objets qu'il fait circuler pour faciliter les prises de paroles, favoriser le dialogue, faciliter la création ou la discussion... Ainsi manifesté, le design collaboratif tient à un savant mélange de l'anticipation du designer *par les signes* et de l'appropriation par le collectif, *de ces mêmes signes*. Compte tenu de sa dimension heuristique et collective, et comme il nous paraît utile de comprendre et circonscrire l'appropriation de cette pratique, nous approcherons le design collaboratif par l'analyse sémiotique.

#### 3.1.3.1 Analyser le sens du co-design

La pratique du design intègre un *sens* de la pratique. « Faire du design » est une pratique signifiante, du point de vue du designer. Il est vrai que la pratique de design est difficile à définir, notamment parce qu'elle intègre une multitude d'actions, de méthodes et d'outils qui ; pris séparément ne sauraient suffire à dire « ce qu'est le design ». C'est le propos même de la *sémiotique des pratiques* qui propose de considérer une pratique en tant qu'ensemble signifiant – tout en se gardant bien de borner la pratique selon un début et une fin<sup>413</sup>. Fontanille précise en effet que la pratique ne s'analyse pas comme un texte et ce point de vue « part du principe que les éventuelles bornes et cadres de l'objet ne sont pas en eux-mêmes signifiants, et qu'il faut rechercher le sens dans les agencements du cours d'action en tant que "cours" »<sup>414</sup>. L'erreur courante des représentations du design, bien que leur portée vulgarisatrice soit un atout, réside dans le fait qu'elles clôturent le design vers un objectif : la « réalisation » du projet (qui bouclerait la signification de la pratique) – le

.....

413 FONTANILLE, Jacques, *Pratiques sémiotiques*, *Op.Cit.*

414 FONTANILLE, Jacques, « L'analyse du cours d'action : des pratiques et des corps », *Semen*, 32, 2011, pp.131-158, paragraphe 10.

but du projet serait de produire. Pourtant, n'est-ce pas au contraire la pratique qui actualise sa figure (et expliquerait les dissonances qu'ont les chercheurs à s'accorder sur ce qu'est le design) ? Le sens du design ne se révélerait-il pas davantage *dans* la pratique ? La finalité du design peut-elle être autre que la production ? Le design n'est-il pas seulement un moyen une *manière de faire* ; en bref, une posture épistémique et heuristique ?

Il nous semble que le design doit être considéré comme un *syntagme*. Celui-ci est défini par Greimas et Courtès dans leur *Dictionnaire* comme étant :

..... une combinaison d'éléments co-présents dans un énoncé [...] définissables [...] par des relations de sélection ou de solidarité qu'ils entretiennent entre eux, d'une part, et par la relation hypotaxique qui les relie à l'unité supérieure qu'ils constituent<sup>415</sup>

Le design en tant que syntagme serait ainsi compris comme un *tout* au sein duquel des opérations s'enchaînent et sont liées. « Créer un persona », « réaliser un parcours usager », « produire une représentation 3D » sont autant de paradigmes du design. Pris séparément, ils ne constituent pas le *design* ; c'est leur articulation qui permet le passage des méthodes au processus – à la pratique – du design. Ainsi, plutôt qu'envisager le design comme une partition bien découpée (dont on cherche à analyser les séquences), il faudrait l'observer avec plus de hauteur, dans son ensemble... En considérant que certaines méthodes ne sont pas pertinentes dans toutes les situations auxquelles le designer est confronté.

De la même manière, « faire du co-design » est une pratique signifiante pour un designer. Elle possède davantage de sèmes que « faire du design » car elle implique une manière particulière de faire du design. Ce sens n'est cependant pas acquis à celui qui n'aurait jamais pratiqué le co-design (même s'il peut se retrouver impliqué dans la pratique). On peut alors considérer que « faire du co-design » nécessite d'explicitier le sens des actions auprès d'un public non averti ou du moins de le faire accéder à un *savoir pratique*. Peut-être n'est-il pas indispensable que le public en question sache qu'il est en train de faire du

.....

415 GREIMAS, Algirdas J., et COURTÉS, Joseph, *Sémiotique. Dictionnaire...*, Op.Cit., p.377.

co-design ; mais il doit tout de même avoir accès à l'ensemble (au syntagme) de la pratique afin que chaque action menée (chaque paradigme du co-design) ait un sens.

« Faire du co-design » est donc une pratique que nous analyserons d'un point de vue sémiotique en tenant compte de son affiliation à la pratique « faire du design ». Cela ne suffit pas, toutefois, à décrire la manière dont « faire du co-design » peut s'apparenter à une manière de faire vivre la démocratie. Il faut pour cela considérer la personne impliquée dans le co-design en tant qu'usager-citoyen. Pour cela, il faut voir comment ces pratiques permettent l'émancipation individuelle, l'inclusion et le débat entre ces individus ; notre analyse sémiotique rend donc compte de la formation d'un actant collectif de type *politique* et cherche à localiser les échanges qui le font émerger. Afin de distinguer un *modèle* de pratique et sa réalisation, et pour interroger la capacité du design à jouer le jeu démocratique, nous nous intéressons aux deux faces de cette même pratique : celle qui permet aux citoyens de *faire du design* (et de s'exprimer individuellement au cours d'un projet) et celle qui permet aux citoyens de *faire collectif* (et de débattre). Notre recherche s'articulera également autour de deux moments bien distincts : la *préfiguration* de la pratique (qui relève généralement du travail du designer et des institutions locales) et la pratique *en actes* (qui met à l'épreuve la *préfiguration* et mobilise à la fois le designer, les institutions et les citoyens).

### 3.1.3.2 Notations de la pratique

L'ouvrage de Fontanille<sup>416</sup> consacré aux pratiques sémiotiques ne spécifie pas la manière d'observer celles-ci. En effet, les pratiques sont des actions menées sur le vif qui sollicitent un certain nombre d'éléments contextuels et dépendent en grande partie de manières de faire individuelles. Ainsi, il peut s'avérer complexe de décrire et analyser les pratiques ; d'une part nous risquons d'appauvrir la pratique en la schématisant, d'autre part nous risquons également de replier les comportements individuels sur la pratique

.....

416 FONTANILLE, Jacques, *Pratiques sémiotiques*, Op.Cit.

collective. Comment conserver à la fois une proximité et une distance avec notre terrain ? Comment décrire la pratique avec suffisamment d'acuité ?

Maria Giulia Dondero relève que les textes proposés par Fontanille pour analyser les pratiques sont pour la plupart des *textes accomplis* : ils sont des narrations d'une pratique particulière, la scénarisent mais ne résultent pas obligatoirement d'une pratique éprouvée. Ainsi, Dondero propose de penser les types de *textualisation* de la pratique – comprises comme des manières de rendre compte d'une pratique observée et non fantasmée. Elle distingue deux autres types de textes : les *textualisations* et les *notations*<sup>417</sup>. Les premières sont issues directement du terrain et prises « sur le vif », les secondes schématisent la pratique et tentent de la reconstruire *a posteriori*.

Pour Dondero, les *textualisations* se présentent sous plusieurs formes et peuvent être nivelées à partir de « la pratique en acte » qu'elle considère comme « étant le niveau de départ *n* »<sup>418</sup>. Le niveau *n-1* est celui des textualisations générées au cours de la pratique elle-même. Dans notre cas, il s'agit des objets manipulés et complétés par les usagers-citoyens lors du projet. Ils sont pertinents pour l'analyse car ils portent en eux les traces

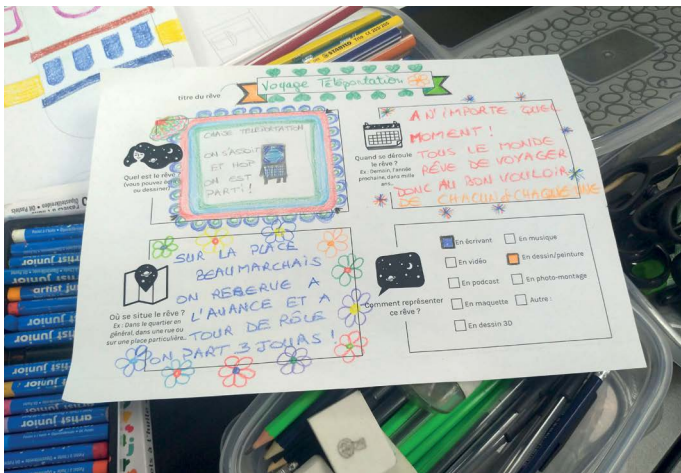


Figure 14. Photo de textualisations de niveau *n-1*

de la pratique : un coup de crayon, une phrase annotée ou bien une déchirure sont autant de marques laissées sur les objets qui permettent de faire une lecture de la pratique. Ces textualisations proposent néanmoins une approche partielle de la pratique, car elles en sont des traces. Nous avons constitué un premier corpus à partir des objets utilisés lors du projet, qui sont des textualisations de ce type.

417 DONDERO, Maria Giulia. «Du texte à la pratique : Pour une sémiotique expérimentale » *Semiotica*, vol. 2017, n°219, 2017, pp. 335-356.

418 *Ibid.*, p.349.

Compte tenu de la spécificité des objets utilisés en co-design et bien que Dondero ne fasse référence à aucun niveau n-2, il nous paraît nécessaire de le proposer. Les objets utilisés en cours de projet (fiche de persona, carte heuristique à compléter...) sont en effet produits par le designer avant même que les individus ne s'en saisissent. Peut-on cependant considérer qu'ils n'entretiennent aucun lien avec la pratique du co-design et qu'ils ne l'orientent pas ? Nous suggérons donc que des textualisations de niveau n-2 existent (nous les nommons plus loin des « objets facilitateurs », [page 251](#)) et qu'elles incarnent une préfiguration de la pratique. Précisons toutefois que ces textualisations ne seront analysées qu'en regard des autres niveaux (comment les différents espaces construits dans ces objets s'offrent-ils à l'appropriation ? Facilitent-ils la prise de parole ?). Nous les analyserons par le prisme de la méréologie, en nous appuyant sur les travaux de Bordron<sup>419</sup> (nous précisons son apport [page 240](#)).



Figure 15. Photo de textualisations de niveau n-1 (2)



Figure 16. Textualisations de niveau n-2



Figure 17. Textualisations de niveau n-2 (2)

.....

419 BORDRON, Jean-François, « Les objets en parties (esquisse d'ontologie matérielle) », *Langages*, 25e année, n°103, 1991.



Figure 18. Textualisation de niveau  $n+1$



Figure 19. Textualisation de niveau  $n+1$  (2)

Cela nous amène à considérer les textualisation de *niveau  $n+1$*  qui, selon Dondero, « constituent des intermédiaires entre la pratique en acte et l'analyse future, [et] sont des prothèses de la mémoire de l'observateur »<sup>420</sup>. Dans notre cas, il s'agit de moyens déployés pour observer et conserver des informations : des croquis, des photos, des notes manuscrites. Ces aides mémoires ne sont pas de simples outils d'archivage : ils ont une utilité dans la recherche et sont les supports, pour Dondero de « la pratique analytique »<sup>421</sup>. Il peut être cependant un peu difficile de se retrouver lorsque ces textualisations sont de nature différente...

Afin de pouvoir les resituer les unes par rapport aux autres (et par rapport à la pratique), nous avons fait le choix de travailler à partir d'un carnet de recherche, cher au travail de terrain. L'écriture de ce carnet a été nécessaire pour consigner les différentes étapes clés de la recherche. A la fois aide-mémoire et aide à la réflexion, l'écriture de ce carnet nous a permis de retracer les circonvolutions de la recherche. Surtout, le carnet agit comme une mise en récit des « coulisses » de la recherche. Loin de la mettre en spectacle, il sert notamment à en décortiquer les différents moments, la manière dont les relations de terrain se sont construites, les erreurs qui ont pu être faites... S'inscrivant

.....  
420 *Ibid.*

421 *Ibid.*, p.350.



dans une recherche de type recherche-action, ce carnet permet de relever les spécificités du terrain pour mettre en lumière les points de la recherche qui lui sont inhérents (et donc de questionner la répliquabilité de ce type d'actions).

La recherche-projet peut souffrir d'une conjugaison ambiguë entre recherche et projet. Cela nécessite de compiler l'ensemble des observations, les déviations que nous effectuons en cours de route afin d'être la plus réaliste et exhaustive possible concernant les choix que nous avons faits. Le carnet de recherche n'est pas seulement un outil de mémorisation, mais aussi de visualisation : il est constitué de notes ethnographiques, nous permet de voir nos changements de posture<sup>422</sup> et d'identifier les facteurs qui nous ont influencée à nous tourner vers une pratique ou une autre. Le carnet de recherche nous a aussi permis de savoir si les choix que l'on a faits concernaient notre terrain ou la pratique du design, s'ils manifestaient une situation singulière ou acceptaient une montée en généralité pour la délimitation du co-design. Cette mise à distance de l'expérience vécue permet de contraster le détail et le global. Le carnet de recherche permet en effet d'avoir une lecture parcimonieuse des choses vécues et une lecture globale des orientations de l'expérimentation. Les dessins réalisés sur le terrain offrent notamment une mise en lumière des données plus sensibles et qui relèvent parfois du non-verbal : une posture, une émotion, une interaction... Ce carnet de recherches n'a pas été écrit dans un langage soutenu, ni avec un point de vue dépourvu de subjectivité : il est écrit à partir d'impressions captées, sur le vif, avec notre œil de chercheuse mais notre engagement humain. Aussi, il ne se veut pas être un outil d'analyse rigoureux, mais plutôt une prise de recul vis-à-vis de notre implication personnelle dans cette recherche. Ainsi que l'écrit Nicolas-Le Strat, « la recherche en situation d'expérimentation suppose un certain type de "soi épistémique" : une

.....

422 Il s'agit autant des changements de posture en tant que designer qu'en tant que chercheuse. En tant que designer tout d'abord, nous voyions notre pratique évoluer en cours de projet, ce qui nous amenait parfois à modifier notre feuille de route, à modifier une activité ou le matériel utilisé lors d'un atelier selon les échanges que nous avons avec les habitants. En tant que chercheuse d'autre part, il nous a fallu prendre de la distance vis-à-vis des événements du terrain pour comprendre les « fausses » pistes que nous poursuivions ou accepter de voir ce qu'à certains moments nous refusions de voir (la limite de certaines pratiques, la nécessité de penser la relation au citoyen au-delà du projet ...)



capacité à interagir et à se déplacer, à penser avec d'autres et dans les mots des autres »<sup>423</sup>. Ce carnet de recherche est donc une trace permettant la mise en œuvre du projet et la mise à distance du terrain de recherche.

La totalité des *textualisations* repérées et produites au cours de la pratique ne seront pas toutes intégrées au présent texte ; elles serviront surtout à illustrer notre propos ponctuellement. Elles sont toutefois à l'origine des *notations* de la pratique qui nous permettent de schématiser et de reconstruire la pratique *a posteriori*. Reprenons ce que dit Dondero sur la *notation* :

..... c'est une représentation qui, contrairement aux autres textualisations, ne mime ni suit le déploiement de l'action mais sélectionne ex-post les moments de pause, de coupure, de reprise mettant enfin en scène les modules qui reconstruisent la pratique à travers la constitution de modules d'action.<sup>424</sup>

Il s'agit donc bien de produire des représentations de la pratique permettant de comprendre les articulations entre une grammaire de la pratique et ses formes. Le type de notations n'est pas accessoire : qu'elles soient des textes, des diagrammes ou des schémas, celles-ci mettent en lien le regard du chercheur et un geste graphique qui explicite sa pensée. Ce faisant, le chercheur fait un travail de sélection des données pertinentes et les hiérarchise, les qualifie, les met en relation, intensifie la présence d'un élément ou tout simplement, rend visibles certains phénomènes<sup>425</sup>.

### 3.1.3.3 Scènes pratiques, objets et sémiotique narrative

A partir des notations de la pratique que nous aurons produites, nous cherchons à déconstruire les mécanismes du design collaboratif tout en le situant dans un contexte

.....

423 NICOLAS-LE STRAT, Pascal, *Op.Cit.*, p.23.

424 DONDERO, Maria-Giulia, *Op.Cit.*, p.345.

425 Ces questions sont abordées dans l'ouvrage : RENON, Anne-Lyse, *Design & sciences*, Saint-Denis, Presses universitaires de Vincennes, 2020, 196 p.

démocratique. Pour ce faire, nous reprenons la notion de *scène pratique* développée par Fontanille :

..... une « scène » est alors organisée autour d'un « acte », au sens où, dans la linguistique des années 1960, on parlait de la prédication verbale comme d'une « petite scène ». Cette scène se compose d'un ou plusieurs procès, environné par les actants propres au macro-prédicat de la pratique. Ces rôles actantiels propres à ce macro-prédicat peuvent être joués entre autres : par le texte ou l'image eux-mêmes, par leur support, par des éléments de l'environnement, par l'usager ou l'observateur [...]. La scène de la pratique consiste également en relations entre ces différents rôles, des relations modales et passionnelles, pour l'essentiel.<sup>426</sup>

Bien que nous n'ayons pas trouvé d'analyse mettant en regard ces deux approches, nous avons souhaité associer la notion de scène pratique à la sémiotique narrative (des précisions sont apportées en [page 246](#)). Considérant que notre regard est à la fois analytique et protensif<sup>427</sup>, la sémiotique narrative nous permet d'identifier les Sujet et Objets de chaque scène et de considérer tour à tour les rôles attribués aux citoyens et au designer dans des schémas actantiels. Ces scènes seront donc schématisées tout au long de notre analyse, en prenant soin de distinguer l'action et sa manifestation (qui est nécessairement située et relative à son terrain). Une approche anthropologique de notre terrain sera donc essentielle afin de déterminer :

- ce qui relève d'une pratique située de co-design, qui tient compte de notre terrain (la commune de Cenon, ses habitants, ses institutions...) et du projet initié (repenser le magazine municipal)
- ce qui admet, au contraire, une montée en généralité. Il s'agit d'envisager le « cœur » du design collaboratif en prises avec la démocratie

Nous nous proposons à présent de préciser notre approche.

.....

426 FONTANILLE, Jacques, *Pratiques sémiotiques, Op.Cit*, pp.26-27.

427 Nous analysons une pratique sur un terrain donné, tout en appréhendant les qualités et défauts du dispositif vis-à-vis de la démocratie

### 3.1.4 POUR UNE APPROCHE ANTHROPOLOGIQUE DU CO-DESIGN

Notre recherche s'articule autour d'une pratique qui se veut collective ; elle interroge donc également la dimension inclusive du co-design. Si nous partons du postulat que la pratique du co-design doit permettre l'émancipation individuelle, elle impose que le citoyen se l'approprie : ce qui implique également de comprendre d'où il parle, d'où il vient et ce qui lui permet de s'approprier le projet. Notre approche du terrain doit donc nous permettre d'être à l'écoute des singularités tout en mettant à distance notre propre expérience du design.

#### 3.1.4.1 Anthropologie et sémiotique

En 1961, Erving Goffmann écrivait :

..... Je pensais, et je pense encore, qu'il n'est pas de groupe - qu'il s'agisse de prisonniers, de primitifs, d'équipages de navire ou de malades - où ne se développe une vie propre, qui devient signifiante, sensée et normale dès qu'on la connaît de l'intérieur ; c'est même un excellent moyen de pénétrer ces univers que de se soumettre au cycle des contingences qui marquent l'existence quotidienne de ceux qui y vivent.<sup>428</sup>

C'est dans une telle perspective que nous avons voulu aborder notre terrain, en le vivant et en faisant en sorte qu'il nous soit familier. Cette approche est d'autant plus pertinente que nous souhaitons faire une analyse sémiotique du design *collaboratif*. Si le design en lui-même peut faire l'objet d'une analyse sémiotique sans forcément intégrer un terrain spécifique (autre que celui, assez vaste que nous pourrions nommer La France), il nous semble absolument nécessaire d'avoir une approche anthropologique lorsqu'il s'agit d'un design de type *collaboratif*. En effet, faire le jeu du « co » implique d'être confrontée à

.....

428 GOFFMAN, Erving, *Asiles. Études sur la condition sociale des malades mentaux*, Paris, Minuit, 1968, p. 37.

des formes de vie différentes des nôtres (sinon nous ne les impliquerions peut-être pas dans le projet), ce qui revient à admettre que ces formes de vie ont des univers signifiants différents des nôtres. Pour Tim Ingold, « les scientifiques ne s'intéressent pas seulement aux formes finales des choses, ils cherchent à pénétrer au cœur des processus de leur formation. Ce faisant, ils ne se contentent pas de *recueillir* ce que le monde leur offre, ils l'*acceptent*. »<sup>429</sup> Il s'agit donc, pour reprendre les termes de l'anthropologue, de considérer le « tissage des textures du monde »<sup>430</sup> en « étudi[ant] *avec* et [en] appren[ant] *de* »<sup>431</sup>. Aussi, l'approche anthropologique participe d'une mise à distance de ce que peut être le design, de la manière dont il se manifeste sur un terrain donné et de l'appropriation (par les citoyens) qui en résulte.

L'approche anthropologique nous permet déjà de prendre une certaine hauteur vis-à-vis des pratiques analysées ; en les mettant en perspective avec les formes de vie, elles nous permettent une prise de distance par rapport à notre propre mode de discrétisation du sens. Discrétisation qui, pour reprendre les termes de Chatenet et Di Caterino, ne nous est pas propre « mais constitue la base "culturelle" dont tout être humain hérite en naissant à l'intérieur d'un tissu social qui la transmet et la partage »<sup>432</sup>. Dans notre cas, il s'agit de mettre à distance les pratiques qui semblent « aller de soi » lorsqu'il s'agit de faire du co-design et considérer qu'elles sont, au contraire, le résultat d'un apprentissage social (et professionnel). Par exemple, les objets-soutiens qu'utilise le designer avec le groupe de travail mobilisent souvent des pictogrammes pour préciser des consignes : on peut se demander s'ils seront compris (ou simplement perçus) en toutes circonstances. Ici, il s'agit de l'inscription elle-même, mais le support aussi peut ne pas « faire sens » pour

.....

429 INGOLD, Tim, *Marcher avec les dragons*, Paris, Seuil, coll. Points essais, 2018, p.478.

430 INGOLD, Tim, *Une brève histoire des lignes*, Zones Sensibles, Bruxelles, 2011(2007), p.212.

431 Citation traduite de INGOLD, Tim, *Making: Anthropology, archaeology, art and architecture*. Routledge, 2013, p.16. La citation complète en anglais est la suivante : «anthropology is studying with and learning from; it is carried forward in a process of life, and effects transformations within that process»

432 CHATENET, Ludovic, DI CATERINO, Angelo « L'horizon sémiotique de l'anthropologie : paradoxes du "tournant ontologique" », *Actes Sémiotiques*, 123, 2020, [En ligne] consulté le 6 mai 2022.

tout le monde. C'est le cas pour la production d'une maquette de principe, ou encore un plan technique. Notons par ailleurs que la collaboration n'a pas toujours été valorisée : on parle même aujourd'hui de « culture collaborative » dans les entreprises ! Force est de constater que ces manières de *faire* engagent un processus d'adaptation et d'acculturation. C'est pourquoi l'approche anthropologique est utile : en considérant que nous évoluons nous-même dans un « tissu social » qui nous est propre, nous pouvons alors questionner les formes que nous produisons et juger de leur pertinence selon les situations – et selon les formes de vie des usagers-citoyens. Nous pouvons à nouveau nous référer à Winkin, qui décrit son travail d'anthropologue de la communication en ces termes : « je pose que ces corps se déplacent en relation les uns avec les autres, selon une partition que je ne connais pas mais que je vais peu à peu mettre au jour »<sup>433</sup>. Ne faisons pas de contresens : la *partition* dont il est question se dévoile au cours de la pratique ; son sens se construit au fur et à mesure de l'interaction (et cette dernière prend également son sens en cours de route). Ainsi, la métaphore n'illustre pas un rapport ontologique à l'autre (une partition que tout être suivrait), mais une construction partagée du sens. Ainsi va le travail de l'anthropologue qui, en tant qu' « observateur extérieur [...] peut progressivement élaborer une partition écrite »<sup>434</sup> pour relater des interactions.

Enfin, et bien que cela ne soit pas nécessaire pour justifier notre approche anthropologique, précisons qu'elle est d'autant plus pertinente en regard des usagers-citoyens de notre terrain : ceux-ci sont parfois allophones, tous issus de religions différentes, parfois de l'immigration, ce qui peut soulever la question de leur intégration. Nous sommes donc partie du principe que les formes d'expression des usagers-citoyens de notre terrain (et donc leurs manières de prendre la parole) pouvaient différer de celles auxquelles nous sommes habituée : il nous a fallu juger des *signes* les plus pertinents afin de mettre nos idées en partage. L'approche anthropologique s'avère d'autant plus importante que si nous souhaitons faciliter la prise de parole, nous devons en comprendre les mécanismes. Enfin, la sémiotique ne sert pas à expliquer uniquement les images produites, mais bien

.....

433 AÏM, Olivier, BILLIET, Stéphane, « Trois questions à Yves Winkin », *Communication*. Dunod, « Openbook », 2020, p.140.

434 WINKIN, Yves, *La nouvelle communication*, Seuil, coll. Points Essais, 2014, p.8.

les mécanismes signifiants des outils et pratiques proposées aux usagers-citoyens. Aussi, nous cherchons à déterminer ce qui est partagé et partageable afin de dévoiler ce qui est à améliorer (ou du moins, ce qui est améliorable).

### 3.1.4.2 Tenir compte des énonciations

En tissant des relations et en échangeant autour du projet, les parties prenantes partagent un répertoire de signes qui leur permet d'échanger et de se structurer en collectif. Pour autant, chacun intervient à l'initiale avec son propre bagage culturel, ses valeurs et ses modes d'interaction. Aussi, l'approche anthropologique nous permet d'être attentive aux phénomènes d'appropriation des activités proposées, tout en tenant compte de l'inclusion des différents individus... Cela nous impose de considérer la part de *l'autre* au sein de la communication. Pour cela, nous nous intéressons au concept d'énonciation (déjà évoqué en partie [2.1.4.3](#)). La notion ne nous semble pas incompatible avec une sémiotique des pratiques, au contraire : elle permet de mettre en tension une pratique normée et une pratique vécue – dans notre cas, entre une préfiguration de la pratique<sup>435</sup> et une pratique en acte<sup>436</sup>. A ce titre, Fontanille écrit :

..... « D'un point de vue sémiotique, la signification des pratiques et des stratégies fait donc nécessairement l'objet d' « énonciations » en ce sens, c'est-à-dire d'un ensemble d'actes et d'opérations signifiantes grâce auxquels le sens en cours de déploiement est assumé (ou pas), reconfiguré (ou pas), transposé (ou pas), proposé (ou pas). »<sup>437</sup>

Nous considérons en effet que des énonciations ont lieu lors d'une activité de co-design : les parties prenantes se saisissent des supports et des questions qui leur sont adressées,

.....

435 Il s'agit du travail du designer qui programme le projet à travers un séquençage d'activités à mener avec les parties prenantes

436 Il s'agit de l'expérience vécue sur le terrain, au cours de laquelle les parties prenantes réalisent les activités préfigurées.

437 FONTANILLE, Jacques, « L'énonciation pratique : exploration, schématisation, transposition », communication dispensée dans le cadre du colloque *Common 14*, organisé à l'Université de Liège, du 24 septembre au 26 septembre 2014, pp.5-6.

tantôt par la prise de parole, l'écriture ou la manipulation (au sens vernaculaire du terme) d'un certain nombre d'objets. Les parties prenantes s'engagent donc dans la production d'énoncés leur permettant de partager leurs expériences et leurs opinions relatives au projet. Ces énonciations singulières résultent à la fois de la position des énonciateurs et de leur bagage culturel<sup>438</sup>. En observant l'adéquation entre les activités proposées par le designer et la saisie qu'en ont les participants, nous souhaitons comprendre comment le design peut se faire de manière située et favoriser les prises de paroles sur un terrain donné.

Peut-être devons-nous reformuler notre positionnement pour préciser comment nous ferons usage du concept d'énonciation. Comme Benveniste qualifie l'énonciation comme étant une « mise en fonctionnement de la langue par un acte individuel d'utilisation »<sup>439</sup>, nous transposons cette proposition à une pratique, ce qui implique que l'énonciation est, dans notre recherche, une *mise en fonctionnement d'un répertoire de gestes, relatif à une pratique donnée, par un acte individuel d'utilisation*. La « pratique donnée », en l'occurrence, est celle du projet de design qui se déploie au fur et à mesure des activités auxquelles participe le groupe de travail. Cet ancrage théorique nous amènera à situer tantôt des énonciations individuelles, tantôt des énonciations collectives qui ont eu lieu sur notre terrain. Les premières pour juger de la marge de manœuvre laissée aux expressions individuelles dans les activités proposées par le design (quelles traces l'« acte individuel d'utilisation »<sup>440</sup> des supports du design laisse-t-il ?)<sup>441</sup>, les secondes pour évaluer la manière dont les échanges

.....

438 Pour cela, nous pouvons déjà nous référer à la notion de *praxis énonciative*, introduite par Greimas et précisée par Fontanille en ces termes : « l'ensemble des actes par lesquels des discours sont convoqués, sélectionnés, manipulés et inventés par chaque énonciation particulière » FONTANILLE, Jacques, *Sémiotique et Littérature. Essais de méthode*, PUF, coll. Formes sémiotiques, 1999. La *praxis énonciative* admet une dimension collective et culturelle de la langue à laquelle s'adosent les énonciations individuelles. A ce propos, Fontanille écrit : « la praxis énonciative se caractérise également, et surtout, par sa contribution aux inflexions et reconfigurations du système de la langue, mais dans le sens où ce système perdure et continue à expliquer les usages de la langue. » FONTANILLE, Jacques « Remédiation et praxis énonciative », *Interin*, vol. 23, n°1, 2018, pp. 8-25, [en ligne] consulté le 6 janvier 2023.

439 BENVENISTE, Emile, *Problèmes de linguistique générale*, Op.Cit.

440 *Ibid.*

441 En proposant de considérer des *textualisation de niveau n-2*, nous nous offrons la possibilité de faire dialoguer la préfiguration du projet et sa réalisation (les traces des énonciations étant appréhendables à travers les textualisation de niveau n-1)

au sein du collectif ont façonné ses discours (dans quelle mesure la mise en relation des individus au sein d'un actant collectif façonne-t-elle les énonciations de ce dernier ?). Introduire l'énonciation dans notre recherche nous permet donc d'observer comment le cadre proposé par le design collaboratif structure les discours mais peut être transgressé ; comment il met en partage des énoncés individuels pour produire des énonciations collectives. Pour ces dernières, nous pourrions considérer qu'il y a une co-énonciation, c'est-à-dire que l'énonciation n'est pas une manière de parler *à* l'autre mais de parler (ou penser, créer, faire) *avec* l'autre ou *contre* lui<sup>442</sup>. La prise en compte de l'énonciation nous permet donc de localiser des scènes au sein desquelles le design collaboratif produit quelques règles de langage<sup>443</sup> au moyen d'objets (fiches à remplir, images à manipuler...), d'espaces (extérieurs, intérieurs, institutionnels...) ou de règles de participation (durée et récurrence des séances, mobilisation des individus...).

### 3.1.4.3 Observer l'émergence d'un actant collectif politique

Les *textualisation* et *notations* produites au cours de notre recherche doivent rendre compte d'expressions individuelles et, en même temps considérer la formation d'un actant collectif ; c'est pourquoi nos observations doivent aussi se situer au niveau des interactions. Si l'on prend pour exemple une *textualisation de niveau n+1*, un observateur ne relate pas du même phénomène lorsqu'il choisit de représenter l'interaction qui a lieu entre deux individus ou lorsqu'il ne représente qu'une seule de ces personnes. L'observation porte soit sur ce qui se joue *entre* les individus, soit sur ce qui affecte un seul individu.

De la même manière, l'opposition entre l'individuel et le collectif apparaît dans

.....

442 Dans ce cadre, ce n'est plus seulement l'individualité des locuteurs qui se manifeste dans les actes de langage, mais bien la relation particulière qui unit des co-locuteurs.

443 Le terme est ici à prendre dans un sens large. Les sémioticiens Greimas et Courtés admettent de situer le terme de langage par « ensemble signifiant » dans leur *Dictionnaire raisonné, Op.Cit.*, p.203.



les *textualisations de niveau n-1* car le tracé d'un stylo fait tantôt émerger un énoncé individuel, tantôt un énoncé collectif (notamment lorsque le tracé en question répond à d'autres tracés et situe ainsi un acte individuel dans un acte collectif). Dondero précise bien, toutefois, que certaines *textualisations* de niveau n-1 ne sont pas toutes « ancrées dans un support qui dure »<sup>444</sup> ; elle prend en exemple les échanges verbaux, mais nous pouvons élargir ce champ à la gestualité, aux rituels, à tout ce qui ne se saisit pas par l'écrit et ne dure pas dans le temps. Rappelons également que ces textualisation de niveau n-1 sont seulement des fragments de la pratique qui, elle, est située au niveau *n*. Ces énoncés seront donc insuffisants pour relater de l'échange en lui-même, mais ils deviendront pertinents dès lors qu'ils seront pris relativement à l'avancée du collectif dans le projet.

Ainsi, les *textualisation* de niveau n-1 sont utiles à l'analyse, mais celles que nous produisons (de niveau n+1 : enregistrements, photographies, croquis d'observation) permettent de saisir l'ensemble de la pratique collective, en tenant compte à la fois de « l'intonation, les regards, la posture ou la plupart des gestes »<sup>445</sup> et des signes produits par l'actant collectif (ceux-ci peuvent être à l'origine de système symboliques ou semi-symboliques, d'images partagées ou encore de rituels).

Comme nous souhaitons déterminer ce qui relève de la pratique collective ou de la pratique individuelle, nous ferons des allers-retours entre l'individuel et le collectif : de l'individuel vers le collectif, pour déterminer leur mise en relation (comment les individus contribuent à construire un *sens* partagé collectivement) et du collectif vers l'individuel pour connaître les variations des pratiques, c'est-à-dire les formes d'énonciations particulières émergeant de cette pratique.

Ce que nous souhaitons particulièrement à interroger, c'est la manière dont les pratiques collaboratives en design amènent un actant collectif à se créer et s'exprimer

.....

444 DONDERO, « Du texte... », *Op.Cit.*

445 BOUGNOUX, Daniel, *Op.cit.*, p.33.

à l'intérieur même d'un projet<sup>446</sup>. Pour Rancière, « l'essence de la politique réside dans les modes de subjectivation dissensuels qui manifestent la différence de la société à elle-même »<sup>447</sup>. Ces manifestations se situent donc, à la fois dans l'individuel (à travers différents *modes de subjectivation*) et dans le collectif (*la société*, comprise comme une entité réflexive). Un dernier point de méthode reste donc à expliciter et concerne l'observation de la pratique de l'actant collectif. Comment relater des variations de la pratique ? Comment savoir si celles-ci sont des éléments relevant d'une pratique *individuelle* ou d'une pratique collective ? Sont-elles pertinentes dans l'analyse ou seulement anecdotiques ?

Pour Marielle Macé, le *nous politique* est « par définition illimitant », c'est-à-dire qu'il n'est pas « déterminé » mais « bien décidé à ne pas compter ses membres »<sup>448</sup>. Le « nous » ne devrait donc pas être défini, au risque d'être exclusif et de délimiter un actant collectif qui est, par nature, ouvert. C'est pourquoi nous ne cherchons pas à définir l'actant collectif qui est à l'œuvre dans le co-design, mais plutôt à rendre compte de la diversité qui le compose en soulignant l'importance des liens qui s'y tissent et se défont. Le « nous » ainsi montré dans sa pluralité permet de considérer l'ouverture de l'actant collectif à l'*autre*. Il existe ainsi une frontière invisible entre l'actant collectif constitué à un instant déterminé et les actants individuels potentiellement admis (mais absents) de ce même actant collectif. Pour Fontanille, cette frontière détermine une opposition entre la *participation* et l'*exclusion* (toutes deux *virtualisées*)<sup>449</sup>. Notre regard doit donc à la fois se porter sur un actant collectif en présence et un actant collectif à venir.

Il nous faudra déterminer ce qui est *entre* les citoyens : un accord, une opposition ou parfois un conflit. Cela implique de considérer les interactions ayant lieu dans la pratique, mais aussi de comprendre comment, au cours de cette pratique, les individus construisent et reconstruisent collectivement le sens des objets, des relations ou de leur expérience.

.....

446 Nous vous renvoyons aux définitions proposées en partie [1.1.2](#)

447 RANCIÈRE, Jacques, *Aux bords du politique*, éd. La Fabrique, 1998, p.184.

448 MACÉ, Marielle. « "Nouons-nous". Autour d'un pronom politique », *Critique*, vol. 841-842, n°6, 2017, pp. 469-483.

449 FONTANILLE, Jacques, *Ensemble, pour une anthropologie sémiotique du politique*, Presses universitaires de Liège, Sigilla, 2021.

Nous nous intéresserons donc également à analyser les interactions par le prisme de la sémiotique (en faisant référence au travail de Landowski<sup>450</sup>, détaillé partie [5.2.3.1](#)), tout en prenant soin de considérer les relations entretenues avec les institutions publiques (ce qui nous amènera à considérer une *sémiosphère* de la participation politique en invoquant le travail de Lotman<sup>451</sup>, partie [6.2.2.3](#)). A toutes fins utiles, nous proposons au lecteur de se référer à la [Figure 2, page 30](#), qui résume l'utilisation que nous faisons des différentes théories sémiotiques.

.....  
450 LANDOWSKI, Eric, *Les interactions risquées*, Op.Cit.

451 LOTMAN, Youri, *La sémiosphère*, Op.Cit.





## **3.2 CIRCONSCRIPTION DU CO-DESIGN : DES QUESTIONS DE PROJET AUX PRISES DE DÉCISION**

---

Nous pouvons à présent nous pencher sur l'objet de notre recherche : le design collaboratif et sa perspective politique. Pour cela, nous allons avant tout situer le co-design en tant que pratique particulière au sein même du design. Nous avons déjà posé une approche générale du design et du politique qui nous a permis d'affirmer leur relation ; nous souhaitons à présent déterminer ce que recouvre l'objet « co-design » d'un point de vue conceptuel et pratique à partir de notre terrain.

### 3.2.1 CIRCONSCRIRE LES DESIGNS

#### 3.2.1.1 Design et questionnement systémique

Ce qui distingue le design d'une autre discipline de projet, c'est la manière dont il aborde le projet à travers un processus de pensée que l'on peut qualifier de systémique. Edgar Morin écrit du système qu'il :

..... nous apparaît comme un concept pilote résultant des interactions entre un observateur concepteur et l'univers phénoménal ; il permet de représenter et de concevoir des unités complexes, constituées d'interrelations organisationnelles entre des éléments, des actions ou d'autres unités complexes<sup>452</sup>.

Avant toute production, le travail du designer est de comprendre le système dans lequel la production va se déployer. Le projet opère via un questionnement heuristique qui ancre le projet dans le réel. Par des pratiques d'expérimentation, des méthodes empruntées à certains domaines de recherche ou encore par des dialogues initiés avec les parties prenantes, le design aborde les questions propres à un projet de la manière la plus exhaustive possible. Sa pratique est similaire à l'usage que l'on ferait du microscope de Joël de Rosnay, c'est-à-dire de favoriser une approche systémique « capable d'englober à la fois les organismes, les organisations et leurs interdépendances »<sup>453</sup>. Les questionnements du design peuvent tout autant porter sur des techniques de mise en œuvre, sur des usages liés au futur objet créé ou encore sur la dimension esthétique de celui-ci. Il est évident que le design ne peut pas contrôler tous les paramètres d'un projet, mais il peut tout de même tenter l'exhaustivité maximale.

Aussi, le design est en premier lieu l'affaire de questionnements permettant d'identifier des problématiques existantes en vue d'y répondre. Pour faire émerger un *dessein*, le designer doit réussir à contextualiser son projet de la manière la plus pertinente

.....

452 MORIN, Edgar, *La Méthode*, Seuil, « Points essais », 1981(1977), p.148.

453 DE ROSNAY, Joël, *Le Microscope : vers une vision globale*, Seuil, « Points essais », 1975, p.79.

possible. Le designer travaille à partir de constats qu'il a tirés en observant des usages ou des modes de vie. Il tente ainsi d'améliorer ces derniers en projetant divers scénarii qu'il *dessine*. Enfin, il les fait advenir par le prototypage et la maquette, qui sont autant de manières de questionner le projet vis-à-vis du réel.

### 3.2.1.2 Objectifs des designs

Si le design a recouvert de multiples significations et de multiples objets au fil du temps, la démarche initiée est cependant toujours similaire. Qu'il soit design d'espace, de produit ou de textile, design social, UX design ou encore design de services, nous pensons que le propre du design est de *questionner le réel* tout au long du projet. Cette affirmation n'a rien d'évident au premier abord, c'est pourquoi nous allons l'illustrer par quelques exemples. Par cette affirmation, nous pourrions ensuite situer le co-design.

Nous faisons une distinction entre les différents types de design. Pour les besoins de cette recherche, nous les répartissons en deux catégories qui nous permettent de distinguer les spécificités du co-design vis-à-vis des pratiques existantes. Toutefois, ce classement n'est pas exhaustif et ne reflète pas forcément la manière dont chaque designer se situe par rapport à sa pratique.

D'une part, nous classons les types de design selon les types d'artefacts créés. Les intitulés de ces designs sont souvent formulés de la manière suivante : « design *de...* ». Cette catégorie, nous l'appellerons **design orienté artefact, à considération d'échelle**. C'est le cas du *design de produits (ou design d'objets)*, *design d'espace*, *design de services*, *design d'interface*, *design des politiques publiques*, *UX design*. La dénomination *design graphique* quant à elle n'a pas la même structure que les autres mais nous la situons également dans cette catégorie : le design graphique a pour objectif de produire des objets de communication visuelle. Dans le **design orienté artefact**, l'enveloppe finale du projet est déjà envisagée. Le designer d'espace sait déjà qu'il va concevoir un espace (que celui-ci soit un espace de vie, un espace public ou un espace professionnel), le designer d'objet sait déjà qu'il concevra un artefact à portée de main, le designer d'interface visera quant à lui la création d'une



interface<sup>454</sup>. Concernant le design de services, la forme finale du projet est plus abstraite mais portera sur un réseau d'artefacts<sup>455</sup>. L'UX design consiste en la conception d'une expérience utilisateur : on sait dès lors que l'on concevra une expérience particulière. Un designer se situe dans l'une de ces pratiques de manière exclusive. Aussi, le design d'espace exclut le design de produit, le design graphique exclut le design de produits, etc. Cela ne veut pas dire qu'un design d'espace ne pourra pas faire appel à des notions de design de produits ou de design graphique, mais elles seront périphériques à l'objectif premier du projet et viendront le préciser.

D'autre part, nous classons les types de design selon le système dans lesquels ils s'inscrivent. En effet, certains designs portent leur attention sur des faits singuliers (faits sociaux, environnementaux ou économiques) et questionnent particulièrement la dimension éthique du projet. Nous appellerons cette catégorie le **design à éthique singulière**. Ces designs sont généralement qualifiés (avec une qualité particulière). C'est le cas du *design social*, *design critique*, *éco-design* ou même *design écosocial*. Chacune de ces pratiques dépend d'une éthique propre au designer ou à l'équipe de conception et aborde le projet selon un point de vue engagé.

Il existerait donc deux manières d'aborder le projet en design : l'une qui consiste à se demander « Comment faire X ? » (X étant l'artefact) et l'autre qui consiste à se demander « Si je fais X, quelles seront les conséquences ? ». Il va de soi que ces deux postures ne sont pas exclusives et peuvent se compléter.

.....

454 Il est d'ailleurs intéressant de savoir que selon l'intitulé du diplôme, les attentes du projet de diplôme diffèrent. Ainsi, pour un diplôme en design de produits, le projet de diplôme devra obligatoirement mener à la création d'un objet.

455 Notons qu'il subsiste néanmoins certaines distinctions au sein de la communauté professionnelle de design concernant le design de services, qui est tantôt perçu comme une discipline ayant pour objet la conception de services, tantôt comme une discipline ayant comme méthode l'implication directe des usagers au sein de la conception. Cette distinction est également parfois opérante dans le cas de l'UX design. Nous résolvons ce problème de la manière suivante : le design de services a à cœur de créer une mise en relation des individus et des artefacts. Ce faisant, il cherche à appréhender la manière dont les individus peuvent s'appropriier les artefacts au sein de leur quotidien. C'est pourquoi celui-ci implique souvent les utilisateurs d'un futur service lors de sa conception. Pour autant, nous pensons qu'il faut bien distinguer la finalité du projet et la méthode employée dans ce projet. Nous y reviendrons.

### 3.2.1.3 Questions des designs

Pourquoi classer les designs de la sorte ? Cette classification nous permet de nous intéresser aux « questions » inhérentes à tout projet en design<sup>456</sup> et de comprendre comment chaque designer se positionne et questionne l'écologie d'un projet. De cette manière, nous pourrions alors expliquer *où* et *comment* le **co-design** opère : s'il est un *type* de design ou s'il est une *pratique* mobilisable dans tout type de design.

Un type de **design orienté artefact** est différent d'un autre car il questionne une échelle différente. Imaginons un brief<sup>457</sup> qui serait formulé ainsi : « imaginez de nouvelles manières de boire du thé ». Un designer de produit serait rapidement tenté de repenser la tasse, la théière ou encore la table sur laquelle on sert le thé. Le designer d'espace, quant à lui, s'orienterait davantage sur la conception d'une pièce dans laquelle on boit le thé. Cela pourrait être un salon de thé ou bien un espace privilégié dans un salon de particulier. Un designer de services, quant à lui, réfléchirait peut-être à une « box » de livraison de thé, un café ambulant ou encore un site qui permettrait de partager les découvertes de chacun – ces propositions sont volontairement stéréotypées afin d'illustrer les divergences de pratiques.

Chaque designer considère la conception à une échelle particulière. Le design de produit est à l'échelle d'un individu, le design d'espace à l'échelle d'un groupe d'individus, le design de services à l'échelle d'un territoire ou d'un réseau (d'internautes, groupement d'intérêt...). Ce faisant, ce sont les questions que les designers posent au cours du projet qui diffèrent. L'un questionnera la matière, la préhension, le poids. L'autre questionnera l'espace, l'encombrement, les postures. Le dernier questionnera la structure du réseau, les réseaux déjà disponibles, les modes de sociabilité, les infrastructures publiques et privées

.....

456 C'est de cette manière qu'Alain Findeli distingue le design de la recherche en design : il existerait des « questions de design » et des « questions de recherches ». Alain Findeli aborde ces relations dans un article intitulé « La recherche-projet en design et la question de la question de recherche : essai de clarification conceptuelle », *Sciences du Design*, n°1, 2015/1, pp.45-57.

457 Le « brief » étant considéré comme la formulation des intentions à l'initiative du projet, associée à son étape initiale, son début.

sur lesquelles il pourrait s'appuyer. Il s'agit bien de se demander « Comment faire X ? » (X étant tantôt un espace, tantôt un objet, tantôt un service...)

Un **design à éthique singulière** repose sur une éthique particulière, propre aux designers et aux porteurs de projets. Ainsi, l'*éco-design* se réclame d'une responsabilité vis-à-vis de la protection environnementale. Le *design social* aura à cœur de créer et consolider les liens sociaux, d'aider l'émancipation et l'autonomie des individus. Le *design critique* aura pour objectif de stimuler l'esprit critique des individus, d'évaluer les modes de vie actuels et d'en montrer les limites. De la même manière, chacun de ces designs posera des questions différentes : ils questionneront tantôt l'impact écologique d'un artefact, tantôt les nouveaux rapports qu'entretiennent les individus entre eux, tantôt les implications philosophiques de la création de certains artefacts. Il s'agit bien de se demander « Si je fais X, quelles seront les conséquences ? » Dans la pratique, un designer peut se retrouver à mener un projet que l'on pourrait classer dans plusieurs catégories à la fois.

Comme nous le disions, ces catégories ne sont pas exclusives (ni exhaustives). Elles sont construites à des fins utilitaires dans le cadre de notre recherche, pour situer notre objet : le co-design. Pour autant, le designer regarde toujours depuis un point de vue particulier, à travers une lucarne qui définit les questions qu'il posera durant le projet.

### 3.2.2 CIRCONSCRIRE LE CO-DESIGN EN TANT QUE PRATIQUE SPÉCIFIQUE

Dans l'univers du design, nous trouvons également le *co-design* (qui s'écrit parfois *codesign*) également dénommé *design collaboratif*. Le terme co-design est la contraction des termes anglais *collaborative* et *design*. Il sous-tend l'idée de faire du design ensemble, à plusieurs. Le co-design serait par essence collectif. Pour autant, il ne faut pas comprendre que le co-design est *tendu vers* la collectivisation, mais plutôt qu'il est *tendu par* celle-ci. La collaboration est ici un moyen, pas une fin en soi.<sup>458</sup>

Nous émettons l'hypothèse que le co-design est une pratique singulière du design que l'on ne peut réellement classer dans l'une des catégories précédentes (design orienté artefact ou design à éthique singulière), à la différence des designs précédemment présentés. C'est pourquoi nous préférons opter pour la dénomination « co-design »<sup>459</sup> qui permettrait de conjuguer cette pratique aux autres : co-design de produits, co-design de services, co-design social<sup>460</sup>... Par ailleurs, nous utilisons la version agrémentée d'un tiret car c'est la forme que l'on rencontre le plus souvent dans la recherche anglophone<sup>461</sup>.

.....

458 Il est à noter que le co-design est tout de même souvent assimilé à une éthique singulière et « sociale », cherchant à renforcer les liens sociaux par et pour le projet. Pour autant, cette éthique singulière n'est pas constituante de la définition que nous donnons du co-design. Le co-design est considéré comme une pratique de design collaboratif : que la collaboration soit vue en tant que fin ou en tant que moyen.

459 Le choix d'utiliser le terme *co-design* ne nous convient pas tout à fait. S'il est vrai que c'est le terme le plus usité en anglais, nous trouvons qu'il diminue également la portée du design collaboratif. En tronquant le terme *collaboratif*, cela renvoie presque à un *branding* du terme. « Co-design » sonne comme un label, un nom obscur qui crée à nouveau un filtre entre la pratique des professionnels et les pratiques des amateurs. Nous trouvons qu'il amplifie un phénomène d'appropriation du design par le milieu entrepreneurial, voire lui confère un statut de « méthode » figée. Ainsi, le caractère évolutif du design est mal-représenté. Néanmoins, une nomenclature commune aux recherches sur le design peut permettre à celles-ci de prendre de l'ampleur et se diffuser à une plus large échelle.

460 Les types de design présentés précédemment sont souvent désignés ainsi : « design de » + *nom commun* ou « design » + *adjectif qualificatif*

461 Le co-design est davantage observé par nos collègues anglophones, qui préfèrent utiliser le terme co-design plutôt que codesign. En témoigne la revue éponyme consacrée à l'analyse de cette pratique.

### 3.2.2.1 Questions de co-design

Alors que les deux catégories de design que nous avons décrites précédemment (design orienté artefact, design à éthique singulière) sont définies par *le contenu* des questions que se posent les designers lors d'un projet ; le design collaboratif influence plutôt *la manière* dont on pose ces questions et dont y on répond. Reprenons notre exemple précédent : « imaginer de nouvelles manières de boire le thé ». Les questions posées au cours du projet ne varient pas et sont soumises aux échelles et à l'éthique du projet : « Comment boit-on le thé aujourd'hui ? », « Cette tasse est-elle facilement manipulable ? », « Comment rendre un salon de thé convivial ? ». Cependant, les réponses à ces questions sont multipliées par les individus mobilisés par la démarche en co-design : il existe mille et une façons de boire le thé, une tasse peut-être plus ou moins manipulable d'un usager à l'autre, la convivialité peut être interprétée différemment selon les individus... Il s'agit d'ajuster la focale sur les individus, leurs habitudes, leurs besoins et leurs envies.

L'objectif du co-design ne serait donc pas de « multiplier » les questions posées au cours du projet, mais de multiplier les points de vue sur ces questions. Ce faisant, les réponses données ne dépendent pas seulement du designer et de ses recherches ; elles dépendent également d'autres individus, souvent davantage concernés par les impacts du projet que le designer lui-même. En mobilisant plusieurs individus dans la pratique, le co-design génère de multiples réponses pour une seule question. Le co-design tente ainsi de faire dialoguer les expériences pour limiter le plus possible la subjectivité du designer dans le projet. Lorsque Stéphane Vial écrit que le « mythe du génie créateur »<sup>462</sup> en design s'est effondré avec l'arrivée du *Design Thinking* (pensée design), c'est justement pour montrer le déplacement qui s'est opéré avec l'arrivée de pratiques participatives. Ces pratiques qui intègrent l'utilisateur, l'habitant voire le citoyen déplacent le rôle du designer : il devient

.....

462 VIAL, Stéphane, « Le projet en design et sa méthode », *Le Design*. Presses Universitaires de France, 2021, Chapitre IV, paragraphe 31.

médiateur et n'est plus l'unique créateur du futur artefact. Pour reprendre les termes de Michela Deni, il n'est plus le *maestro* mais devient un *connecteur de compétences*<sup>463</sup>.

### 3.2.2.2 Design participatif ou design collaboratif ?

Il nous reste à éclaircir quelques points avant de débiter notre analyse car la circonscription du co-design n'est pas terminée. Certains types de design entretiennent une confusion vis-à-vis de ce qu'est le design collaboratif. C'est notamment le cas du *design social*, du *design de services* ou de l'*UX design*. Dans le cas du *design social*, impliquer les personnes concernées par un projet est intrinsèque à la finalité du projet : pour améliorer les liens sociaux, il faut interroger la manière dont ces liens sociaux se font et se défont. Dans le cas du *design de services*, la justification est plus compliquée. On pourrait l'expliquer par la naissance du design de services<sup>464</sup> : pour comprendre les changements opérant dans les habitudes de consommation, il a fallu questionner les habitudes des usagers afin d'adapter au mieux les services proposés. Enfin, dans le cas de l'*UX-design* qui est par définition « centré sur l'utilisateur », il est nécessaire d'impliquer l'utilisateur en question. La co-construction (de savoirs ou d'artefacts) s'impose alors tout autant à un designer de services, un *UX-designer* ou un *designer social*... Mais elle peut l'être également pour le designer de produits, le designer graphique, le designer d'espace, l'éco-designer etc. La co-construction n'est donc pas propre à un design en particulier.

Enfin, quelles différences relever entre un *design participatif* et un *design collaboratif*? Ce sont plus ou moins les mêmes que celles relevées lorsque nous proposons des formes de collectivisation ([Figure 12, page 156](#)), mais nous pouvons préciser. Nous souhaitons distinguer ces deux formes car leurs actions diffèrent. Le co-design inclut les parties prenantes dans toutes les étapes du projet, du « brief » jusqu'à la formalisation

.....

463 DENI, Michela, « Le design de services : projeter le bien-être », *Communication et organisation*, n°46, 2014, pp.129-142.

464 Le design de services est né de la mutation des habitudes de consommation : selon Stéphane Vial, nous serions passés de « l'aire des objets » à « l'aire des services ». Dans *Le design*, *Op.Cit.*

de la proposition. Le design participatif quant à lui a pour objet de solliciter les usagers ponctuellement dans le projet : parfois dans la (re)définition des problèmes rencontrés, parfois dans l'invention de solutions éventuelles<sup>465</sup>... Pour autant, les individus sont perçus comme des moyens du projet et non comme des acteurs à part entière (la décision finale ne dépend pas d'eux). Le design participatif serait donc plutôt une méthode (ou un levier) utile au projet tandis que le design collaboratif relèverait d'une pratique spécifique du projet. Cette distinction est nécessaire car les enjeux de telles pratiques ne relèvent pas d'une même stratégie.

Ainsi, nous considérons le design collaboratif en tant que pratique autonome, mobilisable dans tout projet de design et offrant aux individus impliqués un rôle de décisionnaire dans le projet.

.....

465 Il y a donc une fabrique mutuelle de connaissances mais pas de fabrique collective du projet.

### 3.2.3 MUTATION DU RÔLE DU DESIGNER

Dans les pratiques collectives de design (et plus spécifiquement en co-design), le savoir d'usage est fortement plébiscité. Pourtant, si le *savoir d'usage* est autant mobilisé en design participatif qu'en co-design, l'utilisateur n'occupe pas la même place au sein du projet dans le design collaboratif. Dans ce dernier, il n'existe aucune hiérarchie entre les amateurs et les professionnels. Le principe est le suivant : il s'agit de co-construire le projet en distribuant de manière équitable la parole et en équilibrant les décisions afin de trouver des compromis. Le designer n'étant pas l'unique décisionnaire au sein du projet, la gouvernance devient horizontale et se voit partagée entre designers, experts et usagers. De surcroît, aucune valeur supplémentaire n'est accordée à un type de savoir ou un autre ; l'originalité de la démarche tient au dialogue qu'elle instaure entre eux et la capacité qu'elle a d'en dégager des compromis. Si le co-design a pour moyen la collaboration entre diverses parties prenantes (qu'il s'agisse des utilisateurs finaux, de professionnels avec des connaissances spécifiques ou même d'institutions publiques), il doit donc pouvoir amener les différents acteurs du projet à se mobiliser ensemble pour faire avancer le projet en design.

#### 3.2.3.1 Glissement du rôle du designer

Le travail du designer tient ainsi autant de la mise en œuvre du projet que de l'accompagnement du groupe de travail dans la réflexion collective. Les individus impliqués ne sont pas coutumiers du design – à quelques exceptions près ; les questions pertinentes du projet sont ainsi à délimiter en amont, tout comme la méthodologie qui permettra de faire aboutir le projet. Ce faisant, bien que le designer ne soit plus l'unique porteur de projet, il est toujours tributaire du *savoir-faire* en design : il amène le groupe de travail à se poser les questions inhérentes au projet au moment adéquat, il jalonne le projet selon des étapes clés et les rend appréhendables pour tout un chacun... C'est notamment lui qui est garant de la temporalité du projet et devient le garde-fou des échéances à venir, il gère l'organisation, fédère les différents acteurs !

Pour autant, le travail collectif n'est pas chose aisée. Comme nous l'avons évoqué, il



existe des différences notables entre les savoirs mobilisés au cours du projet. Professionnels et amateurs se côtoient et font dialoguer des savoirs différents, utilisant un vocabulaire spécifique ou non. Un architecte sera capable d'annoter directement un plan, tandis qu'un *amateur* usager d'un espace pourra davantage se repérer via une illustration du lieu qu'il connaît. C'est pourquoi la pratique du co-design, qui inclut tous types de savoirs, doit permettre à chacun de s'exprimer selon des modalités qui lui sont propres. Cela nécessite pour le designer de proposer des formats appropriables : images, prises de sons, jeux de plateau, vidéo, mise en scène... De surcroît, le designer doit aussi être en mesure d'aider les parties prenantes à se comprendre et échanger. Il s'assure que les informations qu'ils partagent soient intelligibles pour tous et contribue à la construction d'un langage commun.

Enfin, si le co-design ne hiérarchise pas les savoirs et compétences individuels, il doit néanmoins distribuer efficacement la parole entre les participants. Le designer maîtrise alors les temps d'échange, trouve des manières d'alterner les voix. A nouveau, il use pour cela de méthodes utiles parfois issues de l'animation : bâton de parole, débats mouvants, travail en binôme, tour de table... La posture du designer est déterminante : à la tête de la barque, il s'applique à mettre en confiance les individus qui auraient des difficultés à prendre la parole en favorisant l'émergence d'un espace bienveillant et inclusif.

Ces nouvelles dispositions amènent un changement de pratique pour le designer qui n'applique plus seul la démarche mais la partage avec l'ensemble des parties prenantes. A cet égard, il remet autant en question sa posture que ses méthodes et ses outils. Il existe aujourd'hui beaucoup de documents accessibles en ligne qui prodiguent des conseils en vue d'un projet en co-design, comme celui présenté en [Figure 20](#) ci-après<sup>466</sup>. Ils prennent tantôt la forme de feuilles de route qui aident à jalonner le projet, tantôt la forme de méthodes (qui sont souvent appelées « outils ») à déployer à certains moments du projet :

- Les feuilles de route permettent de cadrer le projet selon le nombre de participants,

.....

466 Image extraite d'un document consultable à l'adresse suivante : [https://www.didiy.eu/public/codesign-toolkit/TOOLKIT\\_GUIDELINES.pdf](https://www.didiy.eu/public/codesign-toolkit/TOOLKIT_GUIDELINES.pdf), consulté en janvier 2022.

les lieux de travail à disposition, les étapes nécessaires au projet. Elles indiquent également les *activités* qui seraient en adéquation avec le projet

- Les *activités*<sup>467</sup> permettent d'aborder des questions spécifiques au projet. Des exemples sont généralement disponibles en ligne sous forme de fiches qui indiquent la durée de l'activité, le matériel nécessaire à sa réalisation, les modalités de travail en groupe, l'espace et le mobilier nécessaires...

Pour le designer, il s'agit donc de pratiquer différemment le design. Le processus de pensée reste le même, mais les outils et les moyens d'expression mobilisés autour de la pratique diffèrent. Le rôle du designer opère un glissement : de décisionnaire il fait office de médiateur (tel que défini en [2.2.3.3](#)) entre les participants et en regard du design. Les objets qu'il utilise varient également et revêtent obligatoirement un rôle intermédiaire permettant les échanges entre les parties prenantes.

Méthodes : la phase d'idéation

## Comment ferions-nous pour...



Transformez vos révélations en possibilités de conception en les formulant comme des questions commençant par « Comment ferions-nous pour... ».

En dégagant les thèmes (p. 80) et en formulant vos révélations (p. 81), vous avez identifié des aspects problématiques pour les destinataires de votre projet. Essayez maintenant de recadrer vos révélations sous la forme de questions introduites par « Comment ferions-nous pour... » afin de les transformer en possibilités de conception. Cette formulation est utile parce qu'elle suggère qu'une solution est possible et aussi parce qu'elle vous permet de répondre de diverses manières. Une question bien formulée ne suggère pas une solution particulière, mais crée un climat propice à une pensée novatrice.

### ÉTAPES

<p><b>DURÉE</b> 60 minutes</p> <p><b>DIFFICULTÉ</b> Modérée</p> <p><b>MATÉRIEL NÉCESSAIRE</b> Énoncés de vos révélations, styles, feuille de travail Comment ferions-nous pour... (p. 177)</p> <p><b>PARTICIPANTS</b> Équipe de conception</p>	<p><b>01</b>   Commencez par vous pencher sur les énoncés de vos révélations. Essayez-vous à les reformuler sous la forme de questions en ajoutant « Comment ferions-nous pour... » au début. Utilisez la feuille de travail de la page 177.</p> <p><b>02</b>   Votre objectif consiste à identifier des possibilités de conception, donc si vos révélations donnent lieu à plus d'une question, c'est formidable.</p> <p><b>03</b>   Analysez maintenant les questions que vous avez formulées et demandez-vous si elles débouchent sur plusieurs solutions. Si ce n'est pas le cas, élargissez votre formulation. Chaque question devrait générer un certain nombre de réponses possibles et deviendra le point de départ de vos brainstormings (p. 94).</p> <p><b>04</b>   Enfin, assurez-vous que vos questions ne sont pas trop vastes. C'est délicat, mais une question bien formulée doit vous donner un cadre à la fois suffisamment étroit pour que vous sachiez par où commencer votre brainstorming, et suffisamment large pour permettre d'explorer les idées folles.</p>
--	---

85

Figure 20. « Outil » proposé en licence Creative Commons par IDEActivity Cent

.....

467 Nous pourrions les qualifier de « méthodes » ou « outils » mais compte tenu de leur diversité, nous préférons les nommer « activités ».

### 3.2.3.2 La médiation au cœur du métadesign

Tout ceci nous amène à considérer le travail du designer comme un travail de préparation du projet, d'organisation de ses conditions et des méthodes à employer pour assurer la médiation entre le *projet en design* et le *collectif*. Nous proposons, pour décrire les différentes scènes pratiques du co-design, d'introduire la notion de *métadesign*.

La fonction *méta* a déjà été appliquée au design par Michela Deni lorsqu'elle distingue le *métaprojet*, le *projet* et le *produit*.<sup>468</sup> Nous allons nous situer vis-à-vis de sa proposition en l'explicitant dans un premier temps. Pour Deni, le *métaprojet* possède une définition claire, il « est littéralement le projet du projet et sur le projet. »<sup>469</sup>. L'usage du terme « méta » reprend, dans ce contexte, la même fonction que relevait Jakobson pour la langue (Jakobson parle de *fonction métalinguistique*)<sup>470</sup>.

Pour Jakobson, la fonction méta explicite le code (il peut s'agir d'une activité d'analyse ou de commentaire d'un langage) ; il emploie le terme *méta* car il s'agit d'utiliser un langage pour parler dudit langage – ou d'un code pour se référer à un code. Rapportée au projet, cette fonction définirait le *métaprojet* de la même manière que Deni : c'est le projet du projet. A première vue, la proposition de Deni rejoint la scène que nous cherchons à localiser, elle s'intéresse à l'organisation du projet et sa préparation.

Pourtant, dans les illustrations que donne Deni du projet et du métaprojet, il semble que la scène qui nous préoccupe (le *métadesign*) s'éloigne de cette définition. Elle définit le projet ainsi : « Le projet est en fait le moment du choix : il faut prendre des décisions sur les formes, les couleurs, les matériaux, les textures et les dimensions »<sup>471</sup>. Pour Deni, le projet semble être un *dessin*. Quant au métaprojet, elle le structure autour de 6 points :

.....

468 DENI, Michela, « L'intervention sémiotique dans le projet : du concept à l'objet », *Objets et communication* (DARRAS, Bernard Darras et BELKHAMSA Sarah dirs.), MEI n°30-31, 2010.

469 *Ibid.*, p.91.

470 JAKOBSON, Roman, *Essais de linguistique générale*, T.1, Minuit, coll. Arguments, Paris, 1963, pp.217-218.

471 DENI, Michela, « L'intervention sémiotique.. », *Op.Cit.*, p.92.

- ..... 1 - *But du projet (but opératoire, communicatif et valeurs) ;*  
 2 - *Identité et image du concepteur et du commanditaire ;*  
 3 - *Corpus d'analyse (concurrence directe et indirecte) ;*  
 4 - *Usager modèle ;*  
 5 - *Valeurs et usages à communiquer ;*  
 6 - *Parcours narratif »<sup>472</sup>.*

Si la définition de ces différents points semble relever d'un travail réflexif (le designer questionne les raisons qui guident sa production, les usagers auxquels son artefact va s'adresser, le parcours qu'ils devront suivre ou encore les données qui lui seront utiles), elle semble toutefois s'éloigner de ce que nous cherchons à décrire, à savoir le « projet en design du projet en design ». Notons qu'il est particulièrement délicat de différencier notre proposition de celle de Deni, notamment car il faut avant tout dissocier ce qu'on entend par « projet en design » et par « projet » (Michela Deni elle-même n'identifie pas d'autre terme que « projet » pour englober son métaprojet et son projet !<sup>473</sup>).

Dans la proposition de Deni, le *métaprojet* et le *projet* sont respectivement similaires au *dessein* et au *dessin* qui construisent la spécificité du projet en design selon Vial (sinon il n'est qu'« une simple conduite d'anticipation parmi d'autres »<sup>474</sup>). Ainsi, Michela Deni dissocie le *métaprojet* et le *projet* pour définir le *projet en design*. Pour notre part, nous cherchons plutôt à situer un « métadesign », qui serait un *projet en design* sur un *projet en design* (et donc un couple *métaprojet/projet* appliqué à un couple *métaprojet/projet* selon les termes de Deni).

Aussi, un détour par la fonction méta-linguistique permettra de compléter notre proposition afin d'être la plus claire possible. La phrase : « ce que je voulais dire, c'est que... » est bien un exemple de la fonction *métalinguistique* car l'énonciateur parle de la langue pour parler de la langue. Ici, la phrase a des fins justificatives, elle explicite ce qui a

.....

472 En note n°12 dans DENI, Michela. « Des sciences du design à la science du design », *Langages*, vol. 213, n°1, 2019, p.99.

473 Deni écrit « **pendant un projet** nous parcourons les différents niveaux de concrétisations qui vont du *métaprojet*, au **projet**, et enfin au *produit* » : le projet est donc une étape du projet, ce qui nous perd dans les distinctions. p.90.

474 VIAL, Stéphane, *Le design, Op.Cit.*, p.79.

été énoncé précédemment. Ce premier exemple pourrait prêter à confusion et confondre la fonction *méta* avec une intention argumentative. Néanmoins, la justification n'est qu'une des manifestations possibles de la fonction *méta*, elle ne la définit pas. Il faut, pour cela, distinguer la fonction *méta* en tant que telle et la signification de sa manifestation. Prenons un second exemple qui use de la fonction *métalinguistique* : « le verbe s'accorde avec le sujet ». Ici, on comprend que la fonction *méta* n'est pas « expliquer ce que l'on vient de dire » mais bien « parler du code en utilisant le code ». Nous pouvons, pour aller plus loin, reprendre d'autres usages de la fonction *méta*. Une *méta-analyse*, par exemple, est une analyse des analyses et la métacognition correspond à la cognition sur la cognition<sup>475</sup>. La fonction *méta* implique donc une causalité, c'est-à-dire que la proposition P1 (assujettie à la fonction *méta*) dépend d'une proposition P0 relative à un code. Nonobstant, P0 ne dépend que d'elle-même... La méta-analyse (P1(P0)) ne peut exister sans les analyses (P0) sur lesquelles elle s'appuie, mais ces dernières existent de manière autonome et ne nécessitent pas forcément la méta-analyse. De la même manière, la méta-cognition présume l'existence d'une cognition... Là où la cognition n'attend pas l'existence de la méta-cognition.

*In fine*, notre souhait de définir le « métadesign » consiste à dire qu'il existe un métaprojet au-delà de celui introduit par Deni et qu'il est, dans ce cadre, un *projet en design* sur un *projet en design* ( ce qui n'empêche pas que le *projet en design* puisse exister de manière autonome). Cela revient à dire que le métadesign tel que nous le définissons serait lui-même façonné par un couple *dessein/dessin* (ou *métaprojet/projet* si nous reprenons les termes de Deni). Ce métadesign serait le lieu d'une réflexion sur ce qu'est le projet en design et comment il se déploie, de faire projet en design sur *la manière* de faire du projet en design. Pour simplifier notre propos, nous l'avons résumé dans une figure (ci-après, « Représentation du Métadesign à partir de la proposition de Michela Deni). Bien que la scène qui nous intéresse s'apparente également à une sorte de « méta-projet », nous préférons employer le terme *métadesign* pour éviter toute confusion et se référer à une pratique

.....

475 « On pense à ce que l'on pense », plutôt que « on justifie ce que l'on pense » ou « on cherche à comprendre ce que l'on pense » - ces deux propositions sont une des applications possibles de la métacognition, elles ne la définissent pas.

déjà bien identifiée dans la recherche anglophone<sup>476</sup>. Pour Fischer et Scharff, le métadésign « caractérise les objectifs, les techniques et les processus pour créer de nouveaux médias et environnements à même de permettre aux usagers d'agir en tant que designers »<sup>477</sup>. Seul, Fischer préférera même le terme de « détenteurs de problèmes » (« owners of problems »<sup>478</sup>) à celui d'usager, précisant que « la création des conditions techniques et sociales permettant de stimuler la participation est aussi importante que la création de l'artefact lui-même »<sup>479</sup>.

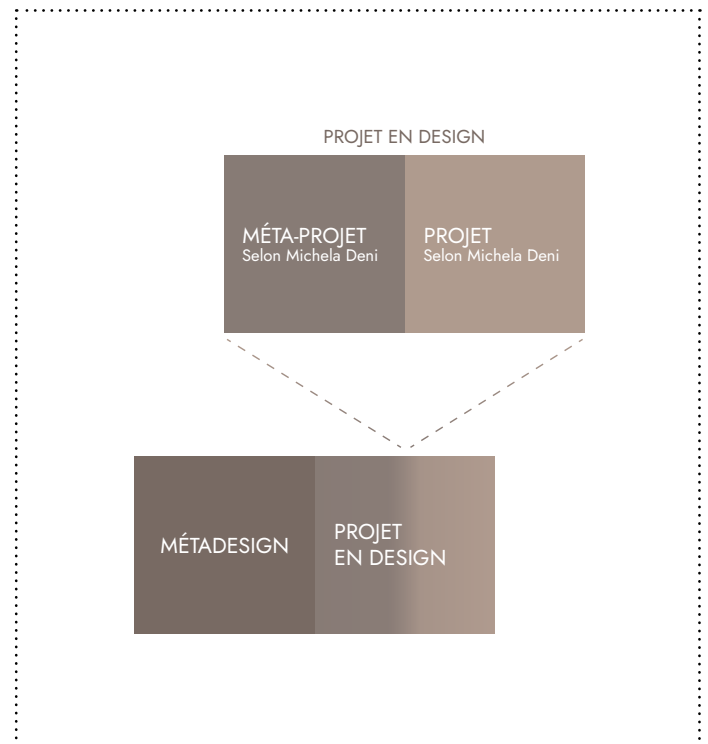


Figure 21. Représentation du métadésign à partir de la proposition de Michela Deni

En nous intéressant au métadésign, nous remettons donc au centre du co-design les relations, les individus et leur émancipation, tout en les questionnant. Avec Giaccardi, Fischer estime d'ailleurs que le métadésign « est davantage concerné par l'ouverture

.....

476 Un détour par la notion de *méta-projet* n'est cependant pas inutile car cela nous permet de qualifier le « code » à l'origine de la fonction méta, appliquée au design. Cela nous permet aussi de réaffirmer la dimension projectuelle de cette scène (car il s'agit toujours de « faire un projet en design » sur « un projet en design »).

477 Traduit de l'anglais : « Meta-design characterizes objectives, techniques, and processes for creating new media and environments that allow the users to act as designers », dans FISCHER, Gerhard et SCHARFF, Eric, « Meta-design: design for designers », *Proceedings of the 3rd conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques*, Association for Computing Machinery, New York, 2000, pp. 396-405.

478 FISCHER, Gerhard, « *MetaDesign: Beyond User-Centered and Participatory Design* », 2003, [en ligne] consulté le 2 février 2023.

479 *Ibid.* Traduit de l'anglais : « creating the technical and social conditions for broad participation in design activities is as important as creating the artifact itself »

d'espaces de solution plutôt que sur la complétion de ces solutions »<sup>480</sup>. En somme, le métadesign « vise à penser la gouvernance »<sup>481</sup> ou à faire du design sur la manière de faire du design. D'un point de vue plus pragmatique, Yann Le Guennec propose de le définir comme « processus global [qui] intègre **la conception** des outils **de conception** et fournit le cadre du projet »<sup>482</sup> : c'est en partie cette conception qui nous intéressera par la suite.

Le *métadesign* peut s'apparenter, sous certains aspects, à un *design de la communication* tel qu'il est présenté par Patrizia Laudati<sup>483</sup>, bien qu'elle l'introduit dans une relation entre une marque et son public. Dans notre cas, nous l'appliquons à la relation qui unit le politique et le citoyen ; c'est-à-dire qu'il peut être « un outil épistémologique de compréhension de ce processus communicationnel, en agissant comme une méta-structure capable de designer les formes émergentes d'interactions ». Pour Laudati, un tel design intervient en effet à un niveau organisationnel « qui permet de réaliser la rencontre » et à un niveau « plus pragmatique et opérationnel ». Le métadesign, de la même manière, réfléchit à ces deux niveaux : au niveau organisationnel, il porte sa réflexion sur la gouvernance du projet (et peut faire émerger des réflexions éthiques inhérentes à l'inclusion des citoyens); au niveau de la rencontre, il calibre les scènes du projet en s'intéressant aux logiques interactionnelles qu'il veut susciter<sup>484</sup>.

.....

480 La citation complète en anglais est la suivante : « concerned with opening up solution spaces rather than complete solutions (hence the prefix meta-), and aimed at creating social and technical infrastructures in which new forms of collaborative design can take place », dans GIACCARDI, Elisa et FISCHER, Gerhard , « Creativity and evolution: a metadesign perspective », *Digital Creativity*, 19:1, 2008, pp.19-32.

481 BOURGANEL Rémy, HUGON Stéphane et BADR Mehdi, « Algorithmes, formes diachroniques et métadesign », *Sciences du Design*, n° 4, 2016/2, p.104.

482 LE GUENNEC Yann, « Le métadesign, ou comment l'expérience doit échapper au designer », *Sciences du Design*, 2016/2 (n° 4), p.126.

483 LAUDATI, Patrizia, « Le design : stratégie de communication ou outil méthodologique de la fonction communication au sein des organisations ? », *Interfaces numériques*, vol. 8/1, Université de Limoges, 2019, p.81.

484 S'appuyant sur les travaux de Jakobson, Laudati précise que plusieurs fonctions de la communication sont considérées. La fonction référentielle et expressive permettent de répondre à « l'objectif cognitif » selon Laudati – elle précise qu'il s'agit d'« informer le public » ; la fonction phatique et poétique interviennent en vue d'un « objectif affectif » qui permettrait, toujours selon ses termes d' « établir le contact et maintenir le lien ». Enfin, la fonction conative viserait un objectif « actionnel » qui susciterait une action. Pour les citations : *Ibid.*, p.90.

Notre proposition résulte d'une volonté de penser le co-design depuis plusieurs niveaux de scènes **pratiques** (Jakobson parle bien, d'ailleurs, de différents « niveaux » de langage lorsqu'il explique la fonction méta<sup>485</sup> !). Cela nous permettra de spécifier le travail que nécessite le « co » au-delà du design. Nous pouvons faire une analogie entre la relation qu'entretiennent les « questions de co-design » avec les « questions de design », et celle qu'entretient notre métadesign avec le métaprojet de Deni. De la même manière que « faire du co-design » revient à multiplier les réponses aux questions de design, le métadesign revient à se demander *si* et *comment* l'on souhaite multiplier les réponses<sup>486</sup>. Dans le métadesign, le designer se questionne sur les personnes à impliquer dans le processus ; il trace une feuille de route, choisit des méthodes d'observation et de production selon les personnes impliquées afin que chacune puisse s'impliquer au mieux dans le projet. Circonscrire cette nouvelle scène nous permet aussi d'envisager différemment le rapport du designer à l'utilisateur : ce dernier n'est plus un simple informateur du projet mais peut devenir une partie prenante. Ainsi, le métadesign accepte de penser la manière dont se fait le projet, les rôles attribués à chacun, l'utilité des différentes méthodes d'investigation... Ce sont ces facteurs qui, par la suite, permettront de mettre en œuvre le métaprojet de Deni (en définissant les valeurs du projet, en délimitant des corpus, en identifiant un Usager Modèle...). Pour faciliter la lecture de notre recherche, lorsque nous évoquerons par la suite le « projet », nous nous référerons au « projet en design » constitué d'un couple *métaprojet/projet* proposé par Deni.

Le *métadesign* ainsi défini nous fait prendre de la hauteur quant aux modalités de participation à un projet. Il nous permet à la fois d'évaluer la pertinence démocratique du co-design et de mettre en regard la pratique du designer et celle du groupe de travail. Par ailleurs, en localisant le métadesign, nous pourrions analyser la pratique du co-design tout en évaluant la posture la plus à même de générer des espaces démocratiques (à savoir, des espaces où un actant collectif peut émerger autour du projet). Comment amener

.....

485 il précise ces niveaux : « le "langage-objet", parlant des objets, et le "métalangage" parlant du langage lui-même » dans JAKOBSON, Roman, *Op.Cit.*, pp.217-218.

486 réponses qui sont en fait les différents points listés par Deni dans son métaprojet, ou bien les « choix » qu'elle situe dans le projet.



des professionnels et des amateurs, chacun ayant leur propre jargon et connaissances, à s'entendre autour d'un même projet ? Comment croiser les connaissances et les vécus sans les hiérarchiser pour autant ? Comment amener les parties prenantes à s'accorder à chaque étape du projet ? Ce sont à la fois des questions de gouvernance, d'inclusion et d'émancipation individuelle que nous souhaitons aborder. Par l'observation d'un tel métadesign, nous souhaitons décrypter la pratique du co-design pour comprendre comment celle-ci permet de mobiliser différents individus au sein d'un projet. Plus précisément, nous cherchons à comprendre comment il amène différents individus à s'exprimer au sein d'un collectif.

### 3.2.4 DES INTENTIONS DU CO-DESIGN À LEUR MISE EN PRATIQUE

Nous pensons que la pratique de co-design est particulièrement pertinente lorsqu'il s'agit de débattre et de prendre des décisions mutuellement concertées. Dans la perspective qui est la nôtre, nous pensons que le co-design possède des qualités démocratiques. Nous souhaiterions voir dans quelle mesure sa pratique permettrait de favoriser des actes d'énonciation et de débat à caractère politique. D'une certaine manière, nous pensons que le co-design permettrait une émancipation des citoyens, les aidant à s'énoncer de manière individuelle tout en leur permettant de débattre collectivement. Notre hypothèse est donc que le co-design est une pratique spécifique du design qui permet de favoriser l'émergence d'un actant collectif (dans une perspective démocratique). Aussi, nous questionnerons quatre dimensions essentielles du co-design, et ses possibles implications politiques :

#### 1. Le co-design en tant que pratique spécialisée du design

L'ambiguïté du statut du co-design doit tout d'abord être levée. Si le co-design est une pratique spécialisée du design, comment s'en distingue-t-il ? Pourquoi bénéficie-t-il toujours de l'étiquette « design » ? Pourquoi est-il à la fois *design* et *plus-que-design*<sup>487</sup> ? Quelles sont les implications pour le designer lui-même ?

➔ Sous-hypothèse 1 : Pour le designer, le co-design est une pratique de métadesign, intégrant à la fois une dimension *design* et une dimension collaborative au projet. Cette pratique procède par intégration descendante<sup>488</sup> (du design vers le co-design)

.....

487 En d'autres termes, pourquoi le design n'implique-t-il pas nécessairement une pratique collaborative et pourquoi le co-design ne se résume-t-il pas à la pratique du design ?

488 Ce que Fontanille appelle intégration descendante, c'est l'intégration d'un *savoir-faire* antérieur à une pratique en cours. Par exemple, une notice de montage intègre une pratique (le montage d'un meuble) à un objet-support (la notice elle-même). L'intégration est dite « descendante » car elle part d'un niveau de pertinence supérieur (ici, la pratique) vers un niveau de pertinence inférieur (la notice). Dans un cas contraire, l'intégration serait dite « ascendante ». FONTANILLE, Jacques, *Pratiques sémiotiques*. Presses Universitaires de France, Coll. Formes sémiotiques, 2008, 320 p.

## 2. Le co-design comme vecteur d'une énonciation individuelle

Dans un projet collaboratif, l'une des difficultés que l'on peut rencontrer est la réticence des individus à prendre la parole. Ils peuvent ne pas oser s'exprimer pour de nombreuses raisons : par crainte d'être jugés par les autres participants, par crainte de ne pas avoir les compétences nécessaires au projet, à cause d'un manque de maîtrise d'une langue... Il faut donc considérer les moyens employés par le designer pour permettre l'énonciation individuelle.

- ➔ Sous-hypothèse 2 : Le designer mobilise des médiums plus accessibles et diversifiés qui suggèrent de suivre une grammaire propre au cadre proposé et qui permettent d'encapaciter les individus. (ces médiums ne nécessitent pas de compétence spécifique pour être utilisés)

## 3. Le co-design comme recherche d'un compromis collectif

Le co-design favorise des échanges horizontaux ; son objectif est de trouver un compromis (et non un consensus) qui satisferait au mieux chaque partie prenante. Comment s'assurer du juste équilibre entre l'individuel et le collectif ? En d'autres termes, comment s'assurer d'une répartition équitable des temps de parole ? Comment faire en sorte que chacun puisse se retrouver dans les solutions adoptées ?

- ➔ Sous-hypothèse 3 : Le métadesign que déroule le designer s'inscrit dans une stratégie qui jongle entre les temps de réflexion individuels et la constitution d'un actant collectif

## 4. Le co-design comme vecteur d'inclusion, dans la lignée des éthiques du care

Si le co-design permet bien de distribuer la parole et de favoriser les compromis entre les parties prenantes du projet<sup>489</sup>, on est en droit de se demander comment sont

.....

489 Nous les définirons dans la partie suivante [4.1.1](#).

choisis et invités les individus qui participent à ces projets.<sup>490</sup> Il s'agit de questionner la dimension inclusive (et donc représentative) du co-design.

- ➔ Sous-hypothèse 4 : Il s'agit de mettre en place un environnement de confiance et une stratégie d'invitation propre au terrain en question. Le terrain étant mouvant, l'interaction qui résulte du co-design serait un *ajustement* au sens où l'entend Landowski<sup>491</sup> : c'est-à-dire une relation sensible qui est signifiante pour elle-même, en opposition à la *manipulation*, la *programmation* et l'*alea*.

.....

490 Ces questions sont largement abordées par le groupe de réflexion anglo-saxon *Design Justice* qui souhaite repenser le design en mettant au centre de sa réflexion les minorités – et à la lumière de celles-ci.

491 LANDOWSKI, Eric, *Les interactions risquées*, Actes Sémiotiques, 101-103, 2005, 103p.



**Chapitre 4.**  
**COMMENT LE CO-DESIGN**  
**FAVORISE L'EXPRESSION**  
**INDIVIDUELLE**





## 4.1 ANALYSE DE L'ACTIVITÉ DE CO-DESIGN

---

Comment le co-design peut-il favoriser l'émergence d'un collectif citoyen, engagé dans un projet de design ? Nous avons précisé que le co-design était une pratique spécialisée du design qui, pour le designer, relève d'un métadesign. Il nous faut l'analyser pour comprendre comment elle peut être génératrice d'énonciation individuelle, de débats et de compromis *par et pour* le projet. La démarche design doit être appropriée par les individus mobilisés dans le co-design, il nous faut donc comprendre comment celle-ci peut *faire sens* et solliciter l'engagement des parties prenantes. Nous nous concentrerons en premier lieu sur la scène de l'expression individuelle : ce que nous avons nommé l'« activité » et qui fait appel à un certain nombre d'objets-supports, produits pas le designer et utilisés par les parties prenantes.



#### 4.1.1 LE CO-DESIGN ET SES OBJETS

Les « parties prenantes » peuvent avoir différents statuts selon les projets et dépendent généralement des savoirs que l'on souhaite mobiliser en cours de projet : il peut s'agir d'urbanistes, d'ergonomes, d'usagers, d'acteurs associatifs, d'habitants... Les rôles tenus par les parties prenantes d'un projet impliquent une habitude plus ou moins prononcée à « faire projet », mais également des normes admises par les différentes professions (qu'il s'agisse d'un langage propre à certaines professions ou d'un cadre législatif encadrant les pratiques de certains). Ainsi, nous considérons le co-design en tant que pratique sémiotique, en la considérant comme un langage, comme le suggère Jacques Fontanille<sup>492</sup>. Cela nous permettra de lui reconnaître « des instances et des processus de réglage, des processus globalement désignés ici même comme l'*accommodation syntagmatique* »<sup>493</sup>. En d'autres termes, nous souhaitons appréhender la manière dont le co-design s'inscrit en tant que pratique particulière du design à même de réguler les actions d'un collectif. Elle posséderait alors sa propre syntaxe, pensée en adéquation avec le contexte du projet et ses parties prenantes.

Pour cela, il nous faut distinguer la pratique du designer et celle des parties prenantes. Dans notre cas, nous interrogeons le design dans un cadre de démocratie locale : nous cherchons donc à y impliquer les habitants, non seulement en tant qu'usagers experts de leur quartier, mais surtout en tant que citoyens à même de se saisir de leur quotidien. En ce sens, ils sont considérés comme des porte-paroles de leurs formes de vie. Par ailleurs, les institutions publiques (incarnées dans notre recherche par le service communication de la ville de Cenon ainsi que des agents de la Métropole bordelaise) et les acteurs associatifs (la ludo-médiathèque de Cenon, le Centre social et Culturel de la ville de Cenon) sont également impliqués ponctuellement dans notre recherche-projet : ils sont mandatés en tant qu'institutions à même de donner échos aux paroles des habitants-citoyens. Comme nous souhaitons interroger le design collaboratif en tant que pratique à même de faciliter la démocratie, les citoyens seront considérés depuis leur appartenance à un collectif. La

.....

492 FONTANILLE, Jacques, *Pratiques sémiotiques*, Op.Cit.

493 *Ibid.*, p.5.

pratique des parties prenantes (les institutions, citoyens et association locales) sera donc analysée en tant que pratique collective (tout en nous assurant de penser l'articulation entre l'individuel et le collectif<sup>494</sup>) ; ce qui nous permettra de comprendre comment les parties prenantes « font projet » (rappelons qu'il ne s'agit pas de professionnels) en s'appropriant des méthodes ou outils proposés par le designer. Il s'agira donc également de considérer l'émergence d'un actant collectif en cours de projet.

#### 4.1.1.1 Pertinence des différents plans d'immanences de la pratique du co-design

Comme le suggère Jacques Fontanille, l'analyse sémiotique d'une pratique ne peut se faire au seul niveau de la pratique : il est nécessaire d'articuler l'analyse des différents plans d'immanence pour en comprendre le sens<sup>495</sup>. Ces plans d'immanence sont des niveaux selon lesquels on peut approcher différents objets d'étude : les *signes*, les *textes-énoncés*, les *objets*, les *scènes pratiques*, les *stratégies* et enfin les *formes de vie*. Pour Fontanille, les plans d'immanence possèdent deux faces : l'une tournée vers l'objet sémiotique et sa configuration (sa version « intense (concentrée et focalisée) »<sup>496</sup>), la seconde tournée vers l'objet dans son « contexte » ( sa version « extense (étendue et englobante) »<sup>497</sup>).

A cet égard, nous choisissons de mettre en dialogue les différents niveaux de pertinence du co-design : les objets-supports utilisés lors de la pratique, la pratique elle-même – tout en considérant les régimes d'interaction sollicités au cours de cette pratique. Si nous choisissons d'interroger les objets-supports mobilisés, il est bon de préciser que ces mêmes objets sont parfois utilisés en tant que définition (à notre sens, réductrice) de la pratique du co-design. Par extension, le co-design est souvent réduit à ses méthodes (qui se confondent elles-mêmes avec leurs « outils »), que ce soit au cours des études

.....

494 Nous n'ignorons pas les pratiques individuelles des participants qui nous permettront d'illustrer les disparités ou déséquilibres au sein du collectif de manière ponctuelle.

495 FONTANILLE, Jacques, *Pratiques sémiotiques*, Op.Cit.

496 *Ibid.*, p.11.

497 *Ibid.*

d'un designer en formation ou lorsque le designer professionnel est amené à « vendre » ses compétences<sup>498</sup>. *Facilitation, focus group, guerilla test...* De nombreux termes sont aujourd'hui valorisés sur les CV de designers ou leur site internet, mobilisés comme des symboles de la pratique<sup>499</sup>. Ainsi, nous ne nous contentons pas d'analyser la pratique du co-design à l'aune de ses objets-supports. Nous l'analysons également au niveau des stratégies qu'elle déploie. Toutefois, nous débutons notre analyse à partir des objets-supports car ils constituent une première entité discriminable dans la pratique.

#### 4.1.1.2 Objets intermédiaires de conception et objets-supports de la pratique du co-design : conciliation conceptuelle

Un premier accès à la description et l'analyse du co-design peut s'effectuer à partir des objets-supports mobilisés. Il va sans dire que les supports produits lors de cette pratique sont un réel atout pour notre recherche : considérés comme des objets factitifs<sup>500</sup> (c'est-à-dire qu'ils font faire, font croire et font savoir) nécessaires à la pratique du co-design pour l'actant collectif (voir [Chapitre 5](#)), ils permettent également de compiler des traces de cette activité une fois manipulés. Dans ce cadre, nous les considérons comme

.....

498 En témoignent les sites internet de designers professionnels qui ont une approche collaborative. Les photos utilisées sur leur site internet représentent souvent les objets produits au cours du projet.

499 Selon Jacques Fontanille (*Pratiques sémiotiques*), la symbolisation des pratiques relèverait d'une syncope descendante où la pratique serait intégrée sur un plan d'immanence inférieur : ici, le plan des objets-supports. En d'autres termes, c'est à force de voir le co-design mobiliser certains outils que ces outils deviennent symboliques de la pratique – mais cela n'en fait pas une définition.

500 Parlant des objets factitifs, Michela Deni écrit : « Ayant été forgés pour des finalités d'action, les objets portent en eux-mêmes les traces d'une action virtuelle. Une telle virtualité d'usage est traduisible comme l'intention de l'objet à être agi, c'est-à-dire comme sa capacité de faire faire. En bref, l'objet nous manipule vers une action et, dans le meilleur des cas, nous induit à l'action correcte. » dans DENI, Michela, « Les objets factitifs », *Les objets du quotidien* (FONTANILLE, Jacques et ZINNA, Alessandro dirs.), PULIM, 2005, p.81.

des *textualisations de la pratique de niveau n-1* au sens où l'entend Dondero<sup>501</sup>, c'est-à-dire en tant que textualisation produites au cours de la pratique. Ces objets sont à la fois *des* textualisations individuelles de l'énonciation à un instant T (ils retranscrivent le geste de la personne qui s'en est saisi et l'a manipulé), mais également *une* textualisation du projet en lui-même (saisis comme un ensemble, ces objets permettent de retracer la genèse du projet en représentant les idées et les informations qui ont émergé).

En analysant ces objets en tant qu'objets-supports accueillant des textes et suscitant une pratique (ils *font faire*), ils nous permettent de décrire la pratique du designer d'une part et celle de l'actant collectif d'autre part. Pour faire simple, ces objets découleraient d'une pratique « générale » du design, intégrée par le designer, destinés à une pratique collaborative du design.

Nous considérerons également ces objets-supports à la lumière de la notion d'*objets intermédiaires*. Initialement, ce terme a été introduit en sociologie du travail par Vinck et Jeantet<sup>502</sup>, il englobe les objets qui permettent de fixer les étapes d'un projet et de coordonner les actions de plusieurs corps de métier. Ils peuvent recouvrir des formes bien différentes : « textes, supports informatiques, échantillons biologiques, instruments, animaux, fantômes »<sup>503</sup>. Ils sont donc à appréhender en tant que supports de communication, outils de travail et représentations intermédiaires du projet en cours. Dans le cadre d'un projet de conception, les *objets intermédiaires* sont nommés *objets intermédiaires de conception*<sup>504</sup>. Plus spécifiquement, ce terme peut décrire un objet étant à l'interface de plusieurs métiers, leur permettant de se coordonner dans leurs actions pour

.....  
501 DONDERO, Maria Giulia, « Du texte à la pratique : Pour une sémiotique expérimentale », *Semiotica*, n°219, 2017, pp.335-356.

502 VINCK, Dominique, JEANTET, Alain, « Mediating and Commissioning objets in the Sociotechnical Process of Product Design : a conceptual approach », *Designs, Networks and Strategies*, Directorate General Sciences, R&D, COST A3 Social Sciences, vol.2, Bruxelles, 1995, pp.111-129.

503 VINCK, Dominique, « De l'objet intermédiaire à l'objet-frontière. Vers la prise en compte du travail d'équipement », *Revue d'anthropologie des connaissances*, Vol.3, n°1, 2009, pp. 51-72.

504 Catégorie générique proposée par Alain Jeantet dans JEANTET, Alain, « Les objets intermédiaires dans la conception... », *Op.Cit.*

faire aboutir un projet. Par exemple, un plan de construction d'un immeuble est un objet intermédiaire de conception permettant aux architectes, aux chefs de chantier et autres professionnels du bâtiment de s'accorder sur la construction dudit immeuble. Les objets intermédiaires de conception permettent notamment de concilier des langages propres à différents corps de métiers pour faire avancer un projet. Ces objets sont ainsi considérés comme des « supports de l'action »<sup>505</sup>.

S'inscrivant dans la théorie de l'acteur-réseau<sup>506</sup>, Alain Jeantet précise par ailleurs que ces objets intermédiaires conjuguent deux faces inséparables : l'une tournée vers le projet, l'autre vers la collaboration. Ainsi, nous considérons ces objets à l'intérieur d'une pratique mais également en tant que vecteur d'interactions entre plusieurs actants en présence : ces objets génèrent (et conservent) des traces de discussion et de débats. Un individu écrit, l'autre rectifie, annote, reprend... Ces tergiversations ne sont pas « données » par le support-objet mais résultent d'une interaction qui a eu lieu et donc, d'un cours d'action. C'est pourquoi il est nécessaire de le considérer à l'intérieur d'une pratique. Les objets intermédiaires étant supports de l'action, ils permettent bien de révéler (en partie) l'action en question ; ce qui explique pourquoi ils sont utilisés en sociologie du travail pour décrire les actions d'une pratique spécifique. Cette approche rejoint la proposition de Dondero à propos des textualisations de niveau n-1.

Certaines recherches se sont déjà attachées à décrire les *objets intermédiaires de conception* utilisés lors d'un projet en design<sup>507</sup>, mais aucune ne s'est spécifiquement penchée sur les objets utilisés lors d'une activité de co-design. Bien que le designer produise déjà des objets intermédiaires lors d'un projet sans co-design (notamment pour s'accorder avec les commanditaires d'un projet ou une équipe de travail constituée d'autres corps de métier) et bien que ce type de production fasse l'objet d'un apprentissage spécifique lors

.....

505 VINCK, Dominique, « De l'objet intermédiaire... », *Op.Cit.*

506 CALLON, Michel « *Sociologie de l'acteur réseau* », *Sociologie de la traduction : Textes fondateurs*, Presses des Mines, 2006, 304p.

507 BASSEREAU, Jean-François, CHARVET PELLO, Régine, FAUCHEU, Jenny *et al.*, « Les objets intermédiaires de conception / design, instruments d'une recherche par le design », *Sciences du Design*, n°2, 2015, pp.48-63.

de la formation d'un designer<sup>508</sup>, ce dernier doit toutefois adapter ses objets intermédiaires lors d'un projet en co-design. Du design au co-design, les objets intermédiaires ne sont plus de simples transcriptions du projet et deviennent des objets particulièrement adaptés pour ceux qui vont devoir s'en saisir.

Ces objets pourront alors devenir des « entités de coopération »<sup>509</sup> comme les appellent Vinck et Laureillard. C'est pourquoi les objets intermédiaires utilisés lors d'une démarche collaborative en design se distinguent de ceux utilisés dans un « simple » projet en design. En adaptant la démarche design à une démarche collaborative en design, le designer adapte également les supports utilisés lors de la conception afin que chaque personne mobilisée puisse mettre sa pierre à l'édifice. Il est donc question de favoriser le *faire ensemble*, tout en facilitant et en préservant l'énonciation individuelle. Les objets intermédiaires utilisés en co-design ne relèveraient pas uniquement d'un *pouvoir faire* (pouvoir écrire, annoter, modifier, ajouter, soustraire...) mais également d'un *devoir faire collectif*.<sup>510</sup>

Considérons l'analyse des pratiques sémiotiques d'une part<sup>511</sup>, et ce que dit Dominique Vinck des objets intermédiaires d'autre part : « [les objets intermédiaires permettent] de saisir et de rendre compte d'une partie importante des processus de conception. » En conjuguant ces approches, nous proposons d'analyser les objets produits lors de la pratique du co-design pour comprendre comment ils amènent un groupe à s'énoncer, faire des compromis et mener un projet à son but. Nous prêtons à ces objets une valeur heuristique. Nous nous intéressons donc à la version *intense* de ces objets, entendue comme « l'objet formel comme support d'inscriptions ou d'empreintes »<sup>512</sup> et leur version *extense* entendue comme « l'objet matériel comme acteur parmi d'autres d'une pratique

.....

508 Retrouver un article sur les apprentissages lors d'études en design : logiciels de Pao, 3D etc.

509 LAUREILLARD, Pascal, VINCK, Dominique, « Les représentations graphiques. Leur rôle dans la coopération entre métiers », *Ingénieurs au quotidien. Ethnographie de l'activité de conception et d'innovation*, Vinck D. (dir.), Grenoble : PUG, 1999, pp.165-179.

510 Qui n'est pas obligatoirement un *devoir faire individuel*

511 Qui, nous le rappelons, doivent être observées sur différents plans d'immanence, tenant compte des objets-soutiens sous-jacents à la pratique pour Jacques Fontanille

512 FONTANILLE, Jacques, *Pratiques sémiotiques*, Op.Cit. p.11.

sémiotique »<sup>513</sup>. En abordant l'analyse sémiotique du co-design par la pratique et l'utilisation des objets intermédiaires, nous souhaitons porter notre regard sur les dynamiques internes à la pratique du co-design. Pour Dominique Vinck, l'analyse des objets intermédiaires et de leur usage permet bien, en effet, « d'établir un diagnostic quant au caractère plus ou moins séquentiel, concourant ou intégré du processus de conception et quant aux rôles plus ou moins représentatifs, actif et prescriptif des objets intermédiaires mobilisés »<sup>514</sup>.

#### 4.1.1.3 Pratique du co-design et temporalité du projet

Sur quels moments du projet porter notre regard ? La temporalité est une dimension essentielle de la pratique du co-design. La pratique du designer n'est pas la même si on la considère en amont, au cours et en aval d'une activité de co-design. Dans un premier temps, le designer doit en effet *préfigurer* la manière dont se déroulera le projet et comment il emploiera différentes méthodes. Lorsque l'activité débute, le designer endosse un nouveau rôle, qui n'est pas celui d'un créateur de contenu, mais qui s'apparente davantage à celui d'un médiateur. Enfin, suite à l'activité, il doit également être en capacité d'apporter ses compétences techniques pour finaliser le projet, il fait alors un travail de synthèse mais également d'adaptation du projet aux réalités de sa mise en œuvre.

Les objets intermédiaires mobilisés en co-design recouvrent deux états : ils sont d'abord la *préfiguration* de l'activité telle que se la représente le designer (comment ces objets peuvent-ils *faire faire* ?). Ces objets sont mus par une intention (propre au designer lorsqu'il les crée), mais s'activent en tant qu'objets intermédiaires lorsqu'ils s'inscrivent enfin dans la pratique des participants. Aussi, une double pratique se chevauchant (celle de la *préfiguration* du designer et celle de l'*action* de l'actant collectif), nous devons en tenir compte. A travers l'analyse des objets intermédiaires, nous pouvons donc appréhender le travail de préfiguration du designer et comprendre comment la pratique collective diverge vis-à-vis de cette préfiguration, mobilisant une herméneutique collective particulière.

.....

513 *Ibid.*, pp.11-12.

514 VINCK, Dominique. « De l'objet intermédiaire... », *Op.Cit.*

Précisons bien que ces objets seront analysés en tant qu'objets produits et manipulés, c'est-à-dire en tant qu'objets mobilisés dans une pratique. Comme le précise Alain Jeantet à propos de l'étude des objets intermédiaires :

..... Pourquoi poser l'action comme fait dérivé, second ? Si, au contraire, on part des cours d'action pour voir comment s'y définissent les différentes entités qui y participent et leurs modalités d'intervention, rien ne nous empêche alors de distinguer objets, acteurs, instruments, etc. et de focaliser notre attention sur ceux que nous voulons.<sup>515</sup>

Il nous est donc nécessaire de considérer la pratique dans sa temporalité toute entière, afin de comprendre comment elle s'articule au cours du temps. S'agissant de la *préfiguration*, une seule pratique sera analysée : celle du designer. Elle révèle des compétences propres au designer et précise les éléments sur lesquels le designer doit porter son attention dans un projet de co-design. Concernant l'*action* de l'actant collectif, elle sera analysée en tenant compte de la préfiguration du designer. Cette mise en dialogue des pratiques nous permettra d'analyser la dimension stratégique du co-design ainsi que les régimes d'interaction propres à ces différents temps.<sup>516</sup>

.....

515 JEANTET, Alain, « Les objets intermédiaires dans la conception. Éléments pour une sociologie des processus de conception », In : *Sociologie du travail*, 40<sup>e</sup> année n°3, Juillet-septembre 1998, p.299.

516 Pour cela, nous nous référerons au travail d'Eric Landowski dans son ouvrage *Les interactions risquées*, Op.Cit.



#### 4.1.2 LE CO-DESIGN : UNE INTÉGRATION DESCENDANTE DE LA PRATIQUE DU DESIGN

« Formez des groupes de quatre, prenez un plan du quartier, baladez-vous dans ce quartier et écrivez sur le plan vos ressentis en fonction des endroits ! » Quel designer qui pratique le co-design n'a jamais formulé ce type de directive auprès d'un groupe de travail ? Initier des activités *à priori* ludiques fait partie intégrante de son travail ; tant et si bien qu'il peut parfois se demander s'il est animateur ou designer ! Le designer aime beaucoup sortir sa « boîte à outils », sa pâte à modeler ou encore ses post-it (qui sont devenu le parangon<sup>517</sup> du design collaboratif !). Pourquoi fait-il donc ce qu'il fait ? Pourquoi a-t-il troqué ses techniques de mise en œuvre traditionnelles (plans, fichiers de modélisation, logiciels de PAO) pour distribuer allégrement de la pâte à modeler et des briques de Lego® à des individus « amateurs » ? Le designer est-il rendu à une simple utilisation de techniques d'animation ou crée-t-il des objets intermédiaires de conception à saisir ? Quel statut peut-on attribuer à ces objets lorsqu'ils sont en cours de manipulation par les acteurs du projet ?

##### 4.1.2.1 La préfiguration du co-design, au cœur de la pratique du designer

Pour Dominique Vinck, les objets intermédiaires sont coûteux en termes de temps passé à les « concevoir, négocier, produire et faire circuler. »<sup>518</sup> Il en va de même pour le designer qui s'attèle au co-design et produit de nombreux objets tout au long d'un projet. Ces objets produits ne sont pas le résultat du projet, mais ses moyens. Ils permettent de jalonner le projet et d'en fixer les idées (que celles-ci soient définitives ou destinées à évoluer). Ainsi, le designer passe un certain temps à concevoir ces objets

.....

517 Jacques Fontanille (*Pratiques sémiotiques, Op.Cit., p.73*) décrit le parangon comme résultant d'une *syncope descendante* qui condense une forme de vie en une seule pratique spécifique : il s'agit d'une intégration descendante de la pratique.

518 VINCK, Dominique. « De l'objet intermédiaire... », *Op.Cit.*

intermédiaires en amont de la pratique : il *préfigure* les actions collaboratives, fournit des documents préparatoires pour organiser ces dernières et les mener à bien. En somme, il crée son « livre de recettes » qui lui permettra d'enclencher au mieux un projet de design collaboratif.

En premier lieu, nous cherchons à voir comment les objets mobilisés lors d'une démarche de co-design sont spécifiques à cette démarche et conçus pour laisser œuvrer le travail collaboratif. En d'autres termes, nous souhaitons analyser la manière dont les objets utilisés lors d'un projet de co-design tiennent à la fois du *design* et du *collaboratif*. Suivant cette hypothèse, les objets (que l'on pourrait qualifier temporairement d'intermédiaires) seraient déterminés par la collaboration *et* le projet. Pour le vérifier, il nous paraît essentiel de savoir si ces objets intermédiaires relèvent d'une intégration descendante<sup>519</sup> d'une pratique plus générale du design. En quoi les objets intermédiaires produits lors du co-design révèlent-ils d'un *savoir-faire* propre au designer ? En quoi les objets mobilisés dans la pratique sont-ils *factitifs* (en quoi ont-ils la capacité de *faire faire*) ? En quoi permettent-ils une énonciation collective (ou plusieurs « je » se rejoignent pour former un « nous ») ?

Nous allons décrire et caractériser ce travail de préfiguration pour comprendre pourquoi les designers font ce qu'ils font, et pourquoi ces activités *a priori* ludiques ne sont pas seulement des techniques d'animation, mais relèvent bien d'une pratique spécifique du design. Pour cela, nous analyserons les supports produits et utilisés lors de notre terrain d'expérimentation à Cenon. Rappelons qu'il existe cependant un certain paradoxe à se saisir de l'analyse sémiotique dans une recherche-projet : l'analyse permettant de décrire les objets utilisés par la designer-chercheuse que nous sommes tout en les améliorant.<sup>520</sup> Ainsi, la description que nous ferons des objets mobilisés sur le terrain d'expérimentation n'aura pas pour ambition de décrire les pratiques du co-design de façon exhaustive, mais bien une pratique spécifique amenant une communication entre des citoyens et facilitant l'émergence d'un actant collectif.

.....

519 Comme l'entend Jacques Fontanille dans *Pratiques sémiotiques*, *Op.Cit.*

520 Michela Deni a écrit un article consacré aux apports de la sémiotique à un projet de conception : DENI, Michela, « L'intervention sémiotique dans le projet : du concept à l'objet », *Objets et communication* (DARRAS, Bernard et BELKHAMSA Sarah dirs.), MEI n°30-31, 2010, pp. 87-98.

#### 4.1.2.2 Des objets intermédiaires aux « activités » de co-design

Analysons les objets de co-design afin de comprendre les liens les unissant à une pratique générale du design. Jacques Fontanille distingue les objets-supports en tant que supports d'inscription d'un texte-énoncé et en tant qu'objets mobilisés dans une pratique sémiotique. Il définit le texte-énoncé comme « un ensemble de figures sémiotiques organisées en un ensemble homogène grâce à leur disposition sur un même support ou véhicule »<sup>521</sup>. Le *corps-objet*, quant à lui serait son « support d'inscription »<sup>522</sup>. Plus précisément, Fontanille décrit les corps-objets comme « des structures matérielles tridimensionnelles, dotées d'une morphologie, d'une fonctionnalité et d'une forme extérieure identifiable, dont l'ensemble est « destiné » à un usage ou une pratique plus ou moins spécialisés. »<sup>523</sup> Nous avons donc à cœur de distinguer les *textes-énoncés* et les *corps-objets* pour articuler ensemble respectivement leur « interprétation » et leur « manipulation »<sup>524</sup>. Dans cette partie, nous nous limitons aux scènes prédicatives, sans tenir compte des stratégies mobilisées.

Notons que le designer raisonne par « activité » et non à partir des objets à manipuler : ainsi, plusieurs objets-supports (de l'action) peuvent être nécessaires au cours d'une même activité. Par exemple, une activité souvent menée est celle du *parcours utilisateur* : il s'agit d'observer le parcours d'un utilisateur lorsque celui-ci utilise un artefact ou un service. Le designer observe les différentes étapes de ce parcours pour déterminer des points de friction ou d'incompréhension entre l'utilisateur et le service. Pour ce faire, ce dernier mobilise des objets-supports qui lui permettent d'annoter le parcours : ils prennent souvent la forme d'une ligne de temps ou encore d'un script, mais ils peuvent également être un film ou un marquage au sol *in situ*. Ainsi, l'objet-support ne conditionne pas l'activité mais l'activité implique une certaine formalisation des objets-supports.

.....

521 FONTANILLE, Jacques, *Pratiques sémiotiques, Op.Cit.*, p.20.

522 *Ibid.*, p.21.

523 *Ibid.*

524 *Ibid.*

Les activités sont parfois appelées « outils » par les designers. Toutefois, comme nous pensons que ces activités<sup>525</sup> n'ont pas à être immuables pour être fonctionnelles (au contraire), nous préférons donc employer le terme d'*activité* à celui d'*outil* que nous jugeons inadéquat. En effet, l'activité, alors comprise comme un *cours d'action* « doit sa signification à l'agencement même du cours de cette pratique »<sup>526</sup> comme l'écrit Fontanille. Nous préférons donc conserver le terme « activité » qui permet d'identifier une action spécifique du co-design – et de la distinguer du projet en lui-même.

Pour illustrer davantage la notion d'« activité », décrivons l'une de celles proposées lors d'un premier atelier en juin 2021. Nous avons proposé au groupe de travail mobilisé de déambuler dans le quartier Palmer afin de prendre plusieurs photos : l'une qui serait pour eux représentative de l'image du quartier, une autre reflétant ce qu'ils aiment le plus dans le quartier et une dernière montrant ce qu'ils aiment le moins dans ce quartier. Avec un appareil photo instantané, les habitants ont donc pris plusieurs photos. Ils devaient ensuite annoter différents papiers qui viendraient légender la photo pour préciser leurs intentions.

Ainsi, l'activité mobilisait plusieurs objets-soutiens (la photo et l'étiquette de légende, voir figure ci-contre). Dans cet exemple, nous pouvons noter qu'il n'y a pas un unique objet-soutien manipulé, mais un binôme légende/photographie qui fonctionne comme une totalité. Ainsi, « l'activité » entretient un certain rapport avec les objets-soutiens que l'on

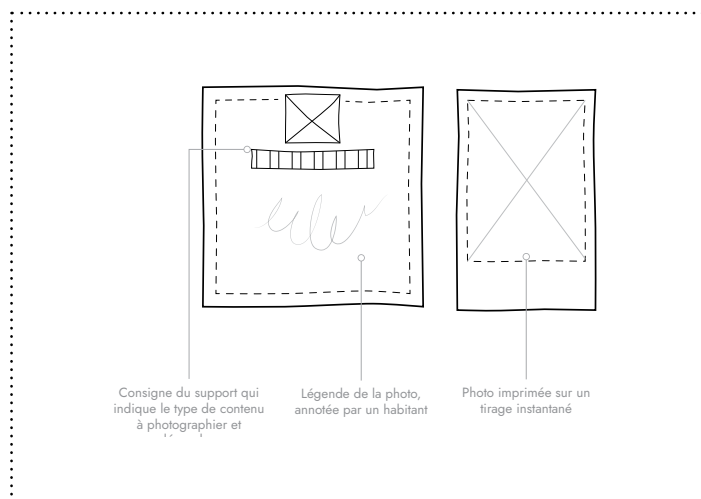


Figure 22. Schématisation des supports mobilisés dans le cadre de l'activité «En photos»

525 On pourrait également qualifier ces activités de « cours d'action ».

526 FONTANILLE, Jacques, « L'analyse du cours d'action : des pratiques et des corps », *Semen*, n°32, 2011, pp.131-158.

pourrait qualifier de *méréologique*. Précisons cette notion avec la proposition de Bordron. Selon lui, toute ontologie matérielle peut être analysée au prisme d'une ontologie formelle (et, plus spécifiquement, depuis la catégorisation partie/tout)<sup>527</sup>. Pour reformuler, nous pouvons dire qu'un icône (définie par Peirce comme « un signe qui fait référence à l'Objet qu'il dénote simplement en vertu de ses caractères propres, lesquels il possède, qu'un tel Objet existe réellement ou non »<sup>528</sup>) peut être analysé en tenant compte de la relation qui unit le « tout » de l'Objet et ses « parties ».

Pour Bordron, les icônes se réfèrent à des objets définis par une « intentionnalité édiétique » et sont à distinguer des représentations car « n'importe quelle chose peut être dite représenter n'importe quelle autre pourvu que l'on établisse certaines règles »<sup>529</sup>. La méréologie en tant que « théorie de la composition »<sup>530</sup>, nous permet justement de ne pas tomber dans l'analyse de l'« activité » par ses représentations, mais en la considérant comme un tout en relation avec ses parties (les « objets-supports » utilisés au cours de l'activité). Nous pouvons vérifier cette méréologie à partir du *moment d'unité* de l'« activité ». Pour Bordron, ce *moment d'unité* dépend justement du rapport qu'entretient un Objet avec ses parties : si cette relation spécifique disparaît ou est altérée, l'Objet n'est plus vraiment lui-même (son moment d'unité est rompu). Dans le cas de l'« activité » en co-design, elle n'en est plus vraiment une si on supprime certains objets-supports, ou si on les altère<sup>531</sup>.

.....

527 BORDRON, Jean-François, « Les objets en parties (esquisse d'ontologie matérielle) », *Langages*, 25e année, n°103, 1991, pp-51-65.

528 PEIRCE, Charles Sanders, *Écrits sur le signe*, Paris, Éditions du Seuil, 1978, p.139.

529 BORDRON, Jean-François, *L'iconicité et ses images. Études sémiotiques*, Presses Universitaires de France, coll. Formes sémiotiques, Paris, 2011, p.152.

530 *Ibid.*, p.158.

531 Nous ne considérons pas qu'il est impossible de mener différemment l'activité, mais nous affirmons plutôt que l'activité n'en sera pas une si elle n'est pas pensée en relation avec les objets-supports qui la guident. Bordron précise en effet que le moment d'unité n'est pas dépendant de la morphologie de l'objet, ni de son identité, ni de sa stabilité (*L'objet en parties, Op.Cit.*, pp.56-57). Nous verrons plus loin qu'en réalité, les « parties » des activités ne sont pas réellement les « objets » mais plutôt leur capacité à réaliser une « interface-consigne » et une « interface-réponse ».

Nous pouvons d'ailleurs aller plus loin dans cette approche, car Bordron définit plusieurs typologies d'organisations méréologiques. Nous ne les détaillerons pas toutes ici, mais précisons simplement que les « activités » de co-design sont des « architectures », c'est-à-dire que l'on peut les considérer comme des « tous possédant divers genres de parties »<sup>532</sup> et dans lesquelles « toute partie possède une partie commune avec une ou plusieurs autres parties »<sup>533</sup>. En d'autres termes, les objets-supports sont des *parties* qui prennent place dans un *tout* qu'est l'activité et chaque partie (chaque objet-support) partage une partie commune avec une autre (qu'il s'agisse d'une consigne, d'une question commune...). Ce faisant, les parties (les objets-supports) sont également des unités pertinentes pour l'analyse tant qu'elles sont analysées les unes par rapport aux autres, en regard de l'activité (le « tout »).

En observant ces activités comme des architectures, nous pouvons à présent identifier les interactions qu'elles concrétisent tout en soulignant l'importance qu'y tiennent les objets intermédiaires et leur environnement. Nous souhaitons comprendre comment ces activités incarnent le passage d'une pratique englobante du design à une pratique de co-design<sup>534</sup>. Par cette analyse, nous voulons montrer que le co-design relève d'une intégration descendante de la pratique du design en vue d'une pratique collaborative. Plusieurs interrogations guident l'analyse. Comment se structure une « activité » de co-design ? Comment est-elle conçue par le designer ? Comment ces différentes activités s'enchaînent-elles au cours du temps ?

.....

532 BORDRON, « Les objets en parties », *Op.Cit.*, p.59.

533 *Ibid.*

534 Nous présumons que l'activité est un « tout », mais aussi une « partie » du projet. Cela rejoint la proposition de Bordron sur la notion de « rang ». Pour reprendre ses termes, « on passe d'une totalité A de rang (n) à une totalité B de rang (n+1) lorsque : la totalité A devient partie propre de la totalité B, les parties de A ne deviennent pas des parties de B ». *Ibid.*, p.63.

### 4.1.2.3 Enchaînements pratiques des activités

Les activités peuvent être considérées comme des leviers du co-design ainsi que comme marqueurs temporels du projet. Elles invitent à une progression, mue par la finalité du projet. Ainsi, les activités s'enchaînent les unes après les autres : tantôt en tant qu'activités exploratoires, tantôt comme moyens heuristiques au projet, parfois comme moyens de mise à l'épreuve des solutions ; ou encore en tant que lieu de synthèse de la progression du projet. L'enchaînement de ces activités peut être grossièrement schématisé sous formes de nœuds successifs. Chaque activité est considérée comme une unité autour d'une scène prédictive spécifique :

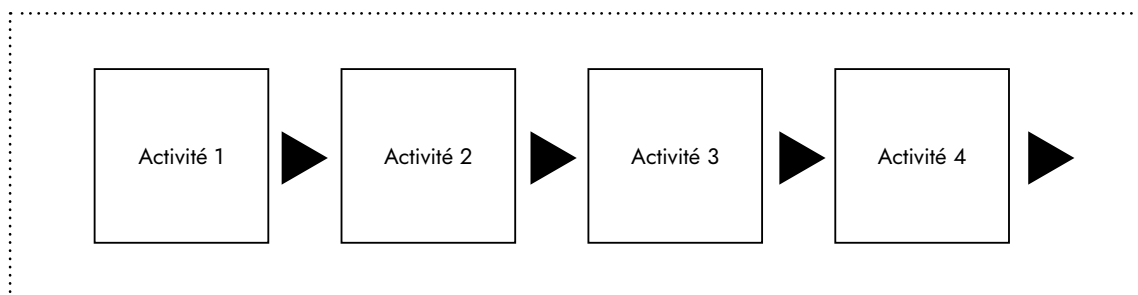


Figure 23. Enchaînement des scènes prédictives

La *préfiguration* de ces activités peut être accompagnée par des supports descriptifs (et prescriptifs) des activités. Dans le cadre de notre terrain d'expérimentation, nous avons produit des fiches de synthèse permettant de préfigurer les activités<sup>535</sup>. Ce type de représentation est souvent mobilisé par les designers : soit dans un projet spécifique, soit pour aider d'autres designers à mener ce type d'activité. C'est ainsi que l'on retrouve sur internet des « boîtes à outils » de design qui décrivent diverses activités pour qu'elles soient employées par d'autres designers.<sup>536</sup> Dans notre cas, les fiches réalisées ont permis d'organiser notre travail, de préparer les supports et instruments nécessaires à l'activité, mais également de discuter de ces activités avec les parties prenantes du projet (le .....

535 Voir en annexes.

536 Ces descriptions sont très similaires d'une source à l'autre : sont décrits le nombre d'acteurs au cours de l'activité, le matériel nécessaire, la durée utile, parfois même le discours que peut tenir le designer.

service communication de la ville de Cenon, les chercheurs du programme de recherche ou encore les acteurs associatifs de quartier Palmer). Elles nous sont utiles pour analyser la préfiguration des scènes en regard de la pratique effective. Les éléments communs présents sur ces fiches sont : l'objectif à atteindre via l'activité, une narration de l'activité (écrite), une illustration de l'activité telle qu'imaginée, un descriptif des objets-soutiens à produire ainsi que les instruments ou outils mobilisés au cours de l'activité, la durée pressentie pour l'activité, l'organisation des individus au cours de l'activité (par binôme, en groupe, en solitaire...), l'environnement idéal pour l'activité (souvent décrit à travers le mobilier nécessaire : tables, chaises, tableau blanc...), les postures idéales pour réaliser l'activité (debout, en cercle, assis...), le mode de transcription de l'activité (écrits, photos, enregistrements...).



Figure 24. Page extraite de notre déroulé d'activités, produit en vue d'une semaine d'atelier en juin 2021

Une telle représentation n'est ni exhaustive ni idéale : elle nous permet de considérer les activités comme autant de scènes pratiques préfigurées par le designer. Ces activités sont souvent nommées par un titre. Cet élément qui peut paraître anecdotique permet au designer d'identifier chaque activité : cela facilite leur utilisation au cours de la conception des différentes activités. Dans notre cas, ces titres ont également été utiles pour échanger à propos de ces activités avec les parties prenantes institutionnelles. En les nommant, nous en faisons des objets partageables et négociables par les différents porteurs du projet. Ainsi, les titres d'activités permettent à la fois de désigner l'activité en question, mais également de produire un *déroulé d'activités* à suivre tout au long du projet.



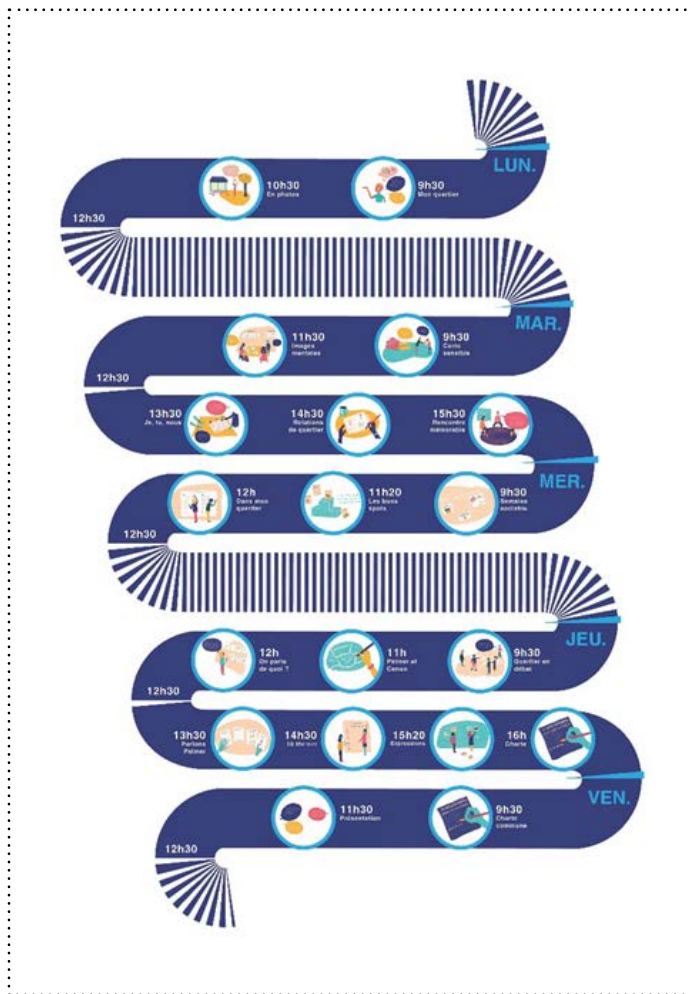


Figure 25. Déroulé d'activités produit pour l'atelier de juin 2021

La figure ci-contre est une image que nous avons produite en vue d'un atelier qui s'est déroulé en juin 2021. Elle décrit l'enchaînement de plusieurs activités sur une semaine de travail. Il s'agit d'un scénario construit *a priori* qui nous a permis à la fois : de rendre compte des activités prévues auprès des parties prenantes *avant* l'atelier, de tenir les délais (et donc les objectifs) *pendant* l'atelier, mais également d'ajuster les horaires de chaque activité *alors même que nous produisions cette image*. Ce scénario nous permet donc de comprendre que les activités sont en interaction et que le co-design n'est pas une pratique figée : le déroulé est un syntagme<sup>537</sup> dont chaque activité est un paradigme. En effet, le déroulé est bien « une unité supérieure »

constituée d' « éléments co-présents » qui entretiennent une « relation de type “et... et” »<sup>538</sup>. Lesdits éléments (qui sont les activités) sont substituables par d'autres : la relation est *paradigmatique*, « du type “ou...ou” »<sup>539</sup>.

Bien que la pratique ne soit pas figée, on peut toutefois relever l'aspect *protocolaire*

537 Du point de vue de la pratique, on pourrait parler de *proto-syntagme*, c'est-à-dire qu'il est une préfiguration virtualise seulement un agencement possible qui sera actualisé au cours de la pratique.

538 GREIMAS, Algirdas J., et COURTÉS, Joseph, *Sémiotique. Dictionnaire...*, Op.Cit., p.377.

539 *Ibid.*, p.266.

de ce déroulé : Fontanille et Basso proposent en effet de catégoriser les pratiques selon les modalités engagées et définissent le protocole comme une pratique relevant d'un *devoir-faire* (qui requiert, en amont, un *pouvoir-faire* et un *savoir-faire* tout en les contrôlant)<sup>540</sup>. Le déroulé d'activité ainsi présenté semble bien relever d'un *devoir-faire* (déterminé par le type d'activité, la temporalité de l'action et même leur articulation). Toutefois, le déroulé n'est « que » une préfiguration de la pratique, le protocole est donc virtuel et non réalisé : nous y reviendrons, mais le *protocole* n'en est pas réellement un.

#### 4.1.2.4 La scène de l'activité

Les activités sont donc des scènes prédictives qui se structurent autour :

- D'au moins un acteur non désigné, qui va faire l'activité
- Du désigné qui va proposer l'activité à cet acteur
- D'un ou plusieurs objets à manipuler au cours de l'activité, ils sont constituants de la scène prédictive
- D'autres éléments qui vont contribuer à la scène prédictive tels que : le lieu investi au cours de l'activité, la durée propre à l'activité et les instruments (crayons, stylos, ciseaux, feutres...) à mobiliser au cours de l'action

Ces éléments décrivent bien la morphologie de l'activité, mais qualifient moins leur dimension pragmatique. Compte tenu du fait que nous cherchons à comprendre comment le co-design permet de gérer un projet collectivement, il nous semble important de comprendre la narration présupposée par les activités (et de considérer les rôles qu'y tiennent les parties prenantes). En effet, lorsqu'il invente et produit les objets de chaque activité, le désigné *préfigure* l'activité, ce qui indique qu'un prototype de pratique (et donc un schéma narratif) guide son intention. Travailler à partir d'un schéma narratif nous permet de réduire l'« activité » à une préfiguration minimale, à un modèle potentiellement

.....

540 Fontanille formule cette proposition (où il distingue *praxis*, *procédure*, *conduite*, *protocole* et *rituel*) dans son ouvrage *Pratiques sémiotiques* déjà mentionné.

déclinable dans sa réalisation, tout en localisant les rôles de chaque actant. Par ailleurs, ce nouveau cadre théorique nous permettra d'investiguer les schémas narratifs qui nourrissent le designer pour chaque autre scène du projet (que nous identifierons au fur et à mesure de la recherche). Eventuellement, l'identification des différents schémas narratifs qui guident le co-design nous permettra aussi de proposer quelques améliorations de la pratique (afin que chaque activité permette d'accomplir au mieux les programmes narratifs préfigurés par le designer).

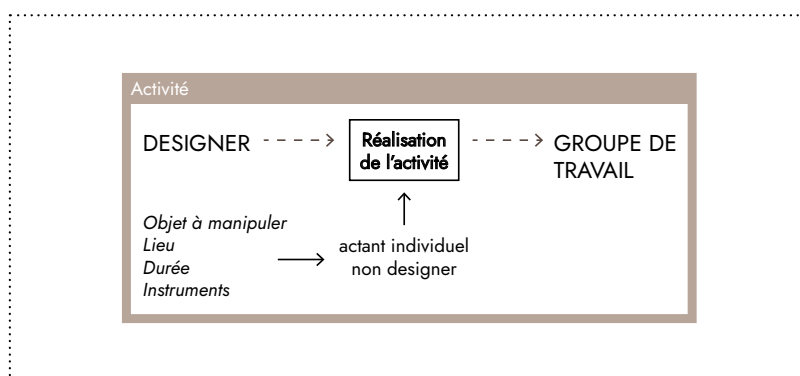


Figure 26. Schéma actantiel, version 1

Commentons la configuration de ce schéma, qui est une première ébauche du parcours narratif préfiguré par le designer. Le designer a ici le rôle de Destinateur car il « communique au Destinataire-sujet [...] les éléments de la compétence modale, mais aussi l'ensemble des valeurs en jeu »<sup>541</sup>. Il est relié par l'axe de communication (en pointillés sur notre schéma) au groupe de travail, ce dernier étant le Destinataire – il est bénéficiaire de l'action car il pourra poursuivre le projet grâce à la réalisation de l'activité. L'actant individuel est le sujet ayant pour objet la réalisation de l'activité. Enfin, l'objet à manipuler, le lieu, la durée ou les instruments employés font office d'adjuvants qui vont contribuer à la réalisation de l'activité ; c'est-à-dire qu'ils « apporte[nt] [leur] aide à la réalisation du programme narratif du sujet » et « correspond[ent] à un pouvoir faire individualisé »<sup>542</sup> : c'est notamment sur ces adjuvants que le designer peut agir (pour faire en sorte que le

541 GREIMAS, Algirdas J., et COURTÉS, Joseph, *Op.Cit.*, p.95.

542 *Ibid.*, p.10.

programme narratif s'accomplisse). On peut considérer que ce schéma est représenté au sein des « fiches activité » que produit le designer avant le projet (elles détaillent même les « péripéties » de l'activité !). Nous souhaitons conserver un semblant de généralité concernant l'objet de la quête, nous posons donc temporairement qu'il s'agit de « la réalisation de l'activité »

#### 4.1.2.5 Agencement syntagmatique des activités

Nous pouvons déjà décrire quelques régularités de la pratique du co-design et souligner l'importance des objets-soutiens mobilisés. Un objet s'inscrit dans une scène prédicative au cours de laquelle d'autres objets peuvent être utilisés, plusieurs actants mobilisés, dans un environnement partiellement maîtrisé. Les activités sont *préfigurées* par le designer, c'est-à-dire qu'il calibre la scène prédicative et produit des supports qui permettront de mener à bien l'activité. Enfin, ces activités s'inscrivent dans un temps plus long, qui est celui de l'articulation entre différentes scènes : il s'agit du projet. Si Fontanille suggère que l'on ne peut pas borner les limites d'une *pratique* dans le temps<sup>543</sup>, on peut toutefois borner la *scène pratique* en la délimitant au sein d'une autre pratique. Nous pouvons donc modéliser l'enchâssement de ces scènes pratiques – chacune d'entre elles étant alors perçue comme un ensemble signifiant selon le niveau de pratique engagé (l'activité, le projet...). Nous proposons ci-dessous un schéma représentant l'inscription des *activités* dans le *projet*.

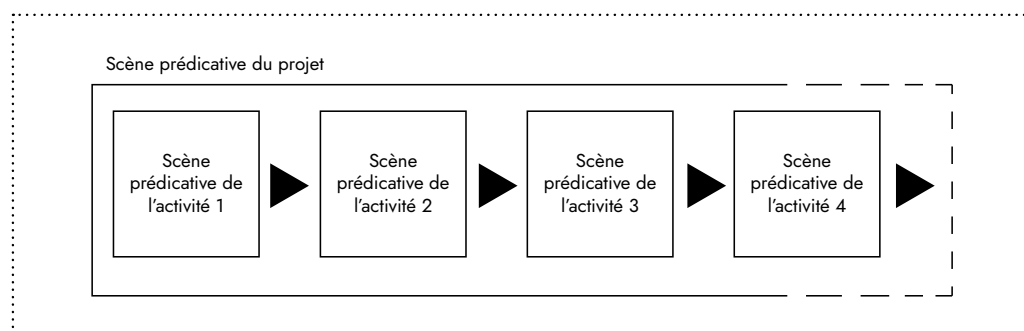


Figure 27. Enchâssement des activités dans le projet

543 FONTANILLE, Jacques, « L'analyse du cours d'action... », *Op.Cit.*, paragraphe 10.

Maintenant que nous avons déterminé les éléments qui constituent les « activités » en tant que scène, nous souhaitons observer comment ces dernières prennent place dans le projet. Est-ce la projection de ces scènes qui définit la pratique du co-design ? Comment le designer choisit-il ces scènes ? Leur enchaînement est-il aléatoire, relève-t-il de *canons* à imiter, à répliquer ? Ces scènes sont-elles des méthodes ou des outils fonctionnant pour tout type de projets ? Si oui, tout le monde peut-il faire du co-design ? Si non, comment l'agencement, le choix et la conception de ces activités relèvent-ils d'un *savoir-faire* propre au designer ?

#### 4.1.2.6 De la pratique du design à celle du co-design : quelle articulation entre faire du design et faire faire du design ?

Nous comprenons que le co-design relève en partie de la conception et de la projection de scènes prédictives. Nous devons néanmoins montrer que la préfiguration de ces scènes ne relève pas d'un *faire collectif* aléatoire mais d'un *faire projet* qui n'est pas, pour autant, institutionnalisé<sup>544</sup> : il relève d'un savoir-faire propre au champ du design. En conséquence, il nous faut à présent nous intéresser à la structure de ces scènes pour comprendre les liens qui unissent une telle pratique au champ du design.

Pour cela, tournons-nous vers les « objectifs » de chaque activité. Dans nos fiches de synthèse, cette catégorie définit le but à atteindre au cours de l'activité. Les objectifs peuvent être formulés ainsi : « Connaître les individus qui composent le quartier », « comprendre les représentations que se font les habitants de leur quartier », « comprendre les liens sociaux au sein du quartier », « s'accorder sur une charte d'édition », « définir le contenu de l'objet éditorial »<sup>545</sup> ... La formulation des différents objectifs à atteindre résulte d'une expérience acquise par le designer en cours de carrière, lui permettant de

.....

544 Bien que certaines pratiques entrepreneuriales aient tenté de le faire.

545 Ces exemples sont issus de notre terrain d'expérimentation. Notons qu'il n'est pas obligatoire de formuler de manière explicite ces objectifs pour qu'une activité soit valide.

développer une pratique quasi « intuitive » mais surtout apprise. Cela relève d'une pratique *procédurale* telle que définie par Fontanille et Basso : le designer est détenteur d'un *pouvoir faire* mais également d'un *savoir-faire* qu'il mobilise en préfigurant différentes activités.

Ces objectifs sont au cœur même de l'activité de préfiguration du designer et ne sont pas formulés autour de l'utilisation des objets supports (d'un *faire pragmatique*) mais autour d'un *faire cognitif* collectif (qui devrait découler de ces manipulations). Reprenons l'exemple précédent : au cours de l'activité avec l'appareil photo instantané, l'objectif principal n'était pas de prendre plusieurs photos du quartier et de les commenter ; mais de « Comprendre les représentations qu'ont les habitants de leur quartier ». <sup>546</sup> Si l'on reprend le schéma narratif précédent ([Figure 26, page 246](#)) nous pouvons à nouveau affirmer qu'il nous faudra reformuler l'Objet de la quête : il ne s'agit pas d'une « Réalisation de l'activité » pour elle-même.

Nous pouvons nous attarder sur l'articulation entre le *faire cognitif* et le *faire pragmatique*. Comment le premier est-il virtualisé au sein du second ? Faisons un parallèle entre les objets intermédiaires de conception mobilisée par un design non-collaboratif et ceux mobilisés au cours d'une activité de co-design. Dans l'article « Les objets intermédiaires de conception / design, instruments d'une recherche par le design », Bassereau *et al.* proposent une typologie de maquettes « bonne sensation » en distinguant le type de sensation (« bon toucher », « bonne sonorité », « bonne densité », « bonne répartition des masses... »), les propriétés des maquettes (« bonnes sensations somesthésiques <sup>547</sup> », « bonnes sensations sonores », « bon rapports poids/volume perçu... ») et la fonction mobilisée au cours du processus de conception (« validation de la matière », sa « mise en forme », ses « états de surface... »). <sup>548</sup> A travers cette typologie, les auteurs montrent l'intérêt de calibrer les objets intermédiaires afin qu'ils répondent à des objectifs spécifiques (incarnés dans la catégorie « fonction mobilisée »). Il est donc question d'accumuler un *savoir* sur un objet virtuel (l'objet en devenir) en le faisant varier via des formes actualisées

.....

546 Cet objectif peut être conjoint à plusieurs activités.

547 Il s'agit des sensations ressenties par l'ensemble du corps telles que la chaleur, la pression...

548 BASSEREAU, Jean-François *et al.*, *Op.Cit.*

de cet objet. En d'autres termes, les objets intermédiaires modalisent un *faire-savoir* qui permettra à l'équipe de conception d'opérer des choix durant le projet. L'utilisation des objets intermédiaires participe bien au *faire cognitif* de l'équipe de conception au cours du projet.

Le *faire cognitif* est en lien direct avec les *questions de design* (définies précédemment partie 3.2.1.3). Au cours de la pratique du design non-collaboratif, le designer mobilise différents types d'objets intermédiaires de conception : des prototypes pour tester les usages d'un objet, un questionnaire à remplir auprès des utilisateurs, des entretiens... Chaque objet a pour but de répondre à une ou plusieurs questions soulevées au cours du projet. Les réponses obtenues s'incarnent dans la production et la manipulation de l'objet intermédiaire. Ces objets sont utiles à l'équipe de conception pour progresser. Valider, invalider, proposer, soustraire, combiner, choisir sont autant d'actions que permettent l'utilisation d'objets intermédiaires de conception. Objets intermédiaires de conception et *faire savoir* vont donc de pair : une fois utilisés, les objets indiquent au groupe de travail les choix qui ont été faits en consignnant les traces des discussions révolues. Les objets intermédiaires peuvent ainsi être considérés comme des objets factitifs selon la définition qu'en donne Greimas ; leur *faire-savoir* revient plus ou moins à « faire de sorte que S1 apprenne quelque chose »<sup>549</sup>. De la même manière, en co-design, les objets-supports mobilisés au cours de la pratique deviennent des objets intermédiaires : ils *font savoir* les points de vue des participants.

Les activités initiées en co-design répondent-elles aussi à des *questions de design*, mais ces questions se posent collectivement. Les objets ont une ambition double : permettre de répondre aux *questions de design* et travailler collectivement. C'est pourquoi les objets intermédiaires produits dans ce contexte portent en eux une dimension supplémentaire qui est essentielle : celle de l'énonciation individuelle et collective. Les objets intermédiaires doivent donc être aisément manipulables par un actant non-professionnel : ils ne doivent pas mobiliser un savoir-faire professionnel au cours de leur manipulation.

.....

549 GREIMAS, Algirdas Julien, « Pour une théorie des modalités », *Modalités : logique, linguistique, sémiotique* (DARRAULT, Ivan dir.), Langages, 10e année, n°43, 1976, p.95.

Ainsi, à l'inverse des objets mobilisés dans un design non collaboratif, les objets intermédiaires ne peuvent faire appel à des codifications propres à un corps de métier. Ceux-ci doivent être lus aisément et porter en leur sein le *savoir-faire* nécessaire à la réalisation de l'action (ils doivent « apporter » la compétence à l'actant collectif). Dans ce cadre, l'objet intermédiaire de conception se présente donc comme un *sujet de faire* comme l'entendait Greimas, c'est-à-dire « comme un agent, comme un élément actif, cumulant en lui toutes les potentialités du faire »<sup>550</sup>. Ici, il n'est plus question de l'envisager uniquement en tant qu'objet intermédiaire mais en tant qu'objet factitif : il assure la jonction entre ce qui est attendu et ce qui est réalisé, il se transforme lui-même et celui qui s'en saisit. Pour que ces objets factitifs deviennent des objets intermédiaires, il est nécessaire qu'une énonciation ait lieu : chaque activité amène dans son sillage une inscription de l'information récoltée sous forme orale, illustrée, écrite, incarnée... Nous n'avons pas pu trouver de terme pouvant qualifier ces objets *avant* l'inscription. Nous aurions pu nous contenter de les dénommer « objet factitifs » mais ils restent factitifs une fois manipulés (ils permettent à l'actant collectif de poursuivre le projet, nous y reviendrons.) Plusieurs termes nous ont semblé intéressants : objets de médiation, objets d'énonciation, objets procéduraux<sup>551</sup> ou encore objets facilitateurs... C'est ce dernier terme que nous souhaitons conserver tout au long de notre thèse : ils permettent en effet de *faciliter* la prise de parole individuelle. Ce terme décrit bien la capacité de mise en action des objets, mais souligne également que ces objets permettent de révéler un « déjà-là » qui attend seulement d'être stimulé.

Ainsi, les objets-supports utiles au co-design ont deux identités : ils sont d'abord *faciliteurs* et permettent de générer l'expression des parties prenantes du projet, ils sont ensuite *objets intermédiaires* et permettent de rendre compte des discussions et des choix opérés. Nous avançons que ces objets de co-design virtualisent un *faire faire* qui, actualisé par l'utilisation de l'objet, actualise à son tour un *faire savoir*. Ce faisant, la pratique du co-design semble résulter d'une intégration descendante du design (elle intègre les *questions de design*), tout en produisant des objets nécessaires à l'énonciation individuelle et collective.

.....

550 GREIMAS, Algirdas J., *Du sens II. Essais sémiotiques*, Seuil, Paris, 1983, p.97.

551 Ils confèrent un *savoir-faire* à ceux qui les utilisent.



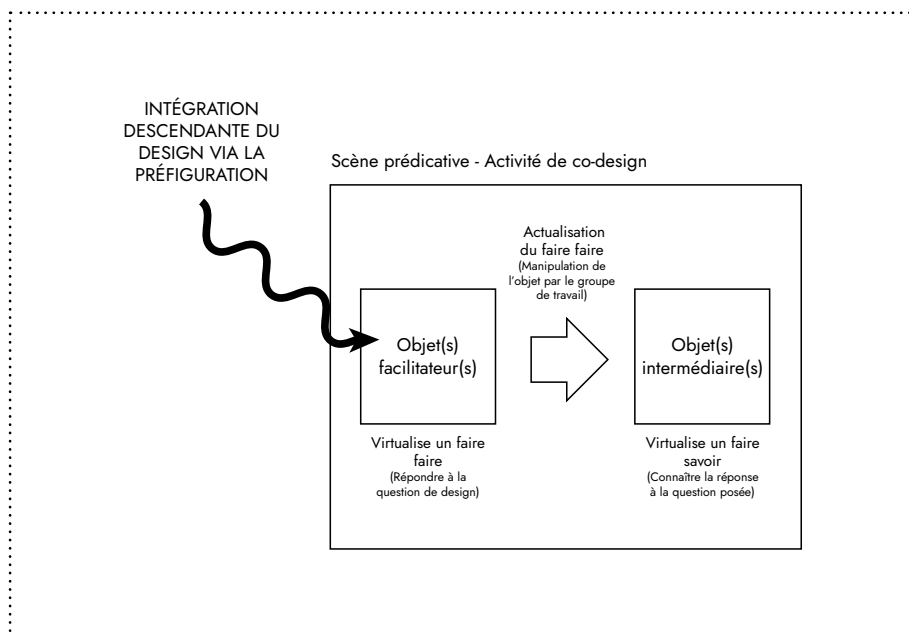


Figure 28. De l'objet d'énonciation individuelle à l'objet intermédiaire

Pour résumer notre propos, nous avons produit le schéma ci-contre. Les objets ainsi conçus changent d'état : d'objets facilitateurs qui *font faire* les actants individuels (ils invitent l'énonciation et structurent un geste), ils se muent en objets intermédiaires *qui font savoir* l'actant collectif (on y retrouve la représentation des énonciations). C'est donc par leur utilisation que les objets produits deviennent des objets intermédiaires de conception : une fois manipulés individuellement, ils deviennent partageables au sein de l'actant collectif. Il en résulte une évolution de la modalisation factitive de l'objet et un changement d'actant. Cette évolution amène également un changement de scène prédictive : l'objet intermédiaire est pertinent au sein du projet et plus uniquement au sein de l'activité. Nous pouvons illustrer ce changement par un exemple issu de notre terrain : nous avons proposé aux habitants de compléter des feuilles sur lesquelles ils devaient écrire le rêve qui leur tenait le plus à cœur pour le quartier Palmer. Sur cette feuille, ils devaient détailler leur idée, la temporalité dans laquelle elle s'inscrivait, le lieu où elle se situait ainsi que la manière dont ils souhaitaient en parler. Une fois complétées, ces feuilles devenaient des objets partageables avec le reste du groupe. Mises en commun, elles *faisaient savoir* la diversité des propositions (ainsi que celles-ci puissent converger). Toutefois, une interrogation persiste : si les objets intermédiaires de co-design se distinguent par leur double rôle (à la

fois facilitateur et intermédiaire), cela veut-il dire que les objets intermédiaires « usuels » du design ne sont pas factitifs (qu'ils ne *font pas faire*) ? La réponse n'est pas évidente mais se lit au niveau de la scène pratique. Dans le cadre d'un design non collaboratif, les objets sont factitifs au niveau de « la relation qu'ils entretiennent avec les autres objets (il s'agit de la dimension interobjective) »<sup>552</sup>. Le *savoir-faire* émane de la nature de la scène et des relations professionnelles (les objets ne sont alors pas *sujets de faire*, ils ne sont pas obligatoirement essentiels à l'action. Ils virtualisent seulement un *pouvoir faire*). Par exemple, une feuille peut devenir objet intermédiaire lorsqu'un plan est dessiné dessus... Mais elle pourrait également devenir un avion en papier. C'est donc dans sa relation avec les autres objets mobilisés au cours du projet que l'objet intermédiaire est factitif.

Dans le cadre d'un design collaboratif, les objets sont factitifs au niveau des « processus d'action du sujet »<sup>553</sup> : ils permettent de structurer l'énonciation des individus. C'est donc la distinction que nous faisons entre l'objet intermédiaire et l'objet facilitateur. Bien entendu, les objets intermédiaires d'un design non-collaboratif peuvent tout de même découler d'objets facilitateurs (Par exemple à partir d'un *blueprint*). Dans le cas du co-design, les objets facilitateurs sont essentiels à l'action (ils sont bien sujets de *faire* et virtualisent un *devoir faire*). La différence qui existe entre les objets intermédiaires de design et de co-design s'explique par la présence de deux éléments principaux au sein de ces derniers :

- La consigne, qui agit en tant que manipulateur et manifeste un *devoir faire*. Selon Basso et Fontanille, la pratique s'apparente alors à un *protocole*<sup>554</sup> l'individu *peut, sait et doit faire* ce qui lui est indiqué.
- Une syntaxe pragmatique pré-inscrite au sein des objets, qui amène le groupe à utiliser cette syntaxe spécifique pour s'énoncer.

.....

552 DENI, Michela, « Les objets factitifs », *Les objets du quotidien* (FONTANILLE, Jacques et ZINNA, Alessandro dirs.), PULIM, 2005, p.82.

553 *Ibid.*

554 FONTANILLE, Jacques, *Pratiques sémiotiques, Op.Cit.*, p.128.



## 4.2 LE RÔLES DES OBJETS FACILITATEURS ET DES OBJETS INTERMÉDIAIRES : POUR L'ÉNONCIATION INDIVIDUELLE

---

Si les objets peuvent être appréhendés en tant qu'objets-substance (ils inscrivent des modalités de *faire* et ouvrent des possibilités de *faire-faire*), ils peuvent également l'être en tant qu'objets-formes. C'est pourquoi, dans cette partie, nous considérerons les objets sous leurs deux aspects. Pour comprendre au mieux la manière dont ces objets se laissent saisir, nous devons nous situer au niveau de la pratique. Pour l'heure, nous nous préoccupons de la pratique de l'actant individuel et non de l'actant collectif car nous souhaitons simplement montrer comment ces objets stimulent l'énonciation individuelle. La question de l'énonciation collective sera abordée plus tard, lorsque nous évaluerons les objets en tant qu'objets intermédiaires de conception (C'est-à-dire au niveau de la scène prédicative du projet au long cours)<sup>555</sup>.

---

555 Il nous faudra par ailleurs montrer qu'il existe une entité à même de modaliser le faire-faire auprès de l'actant collectif.

## 4.2.1 LES OBJETS DE CO-DESIGN, FACILITATEURS D'EXPRESSIONS INDIVIDUELLES

Ayant découpé précédemment les scènes pratiques autour des activités, nous considérerons les objets mobilisés au cours de chaque activité comme un ensemble, une sorte de macro-objet. C'est donc la méréologie de ces macro-objets qui nous intéresse, davantage que l'analyse des objets qui les composent. Nous verrons en effet que ces macro-objets structurent ensemble la « réponse » donnée par chaque habitant dans une syntaxe pragmatique (3.2.3.2 ci-dessous).

### 4.2.1.1 De l'objet à l'interface

Approchons d'abord ces objets à partir de la relation qu'ils entretiennent au sujet (ici, les usagers-citoyens). C'est ce que fait Umberto Eco lorsqu'il définit plusieurs types de ce qu'il nomme *prothèses*<sup>556</sup> :

- Les prothèses substitutives : elles permettent une action que l'on pouvait faire mais que l'on ne peut plus faire (prothèse auditive, pacemaker...)
- Les prothèses extensives : elles prolongent les actions que l'on sait déjà faire mais permettent une meilleure efficacité de l'action : verres grossissants, mégaphone, baguette, cuiller
- Les prothèses démultipliantes : elles permettent de réaliser des actions que l'on ne peut pas faire « que l'on rêverait de faire mais que l'on ne peut pas »<sup>557</sup>

On pourrait dire que les objets intermédiaires de conception agissent tantôt comme des prothèses extensives (on sait prendre la parole, parler de notre quotidien mais l'objet nous facilite la tâche) et comme des prothèses démultipliantes (elles permettent d'explorer des pistes auxquelles l'actant individuel n'avait pas pensé). Ainsi, ils génèrent une action (ou  
.....

556 ECO, Umberto, *Kant et l'ornithorynque*, Traduit de l'italien par Julien Gayrard), Paris, Grasset, 1999 (1997).

557 Ibid.

la rendent plus efficace) : ils agissent comme des facilitateurs. Cette approche précise les effets de l'objet lorsqu'il entre en interaction avec l'utilisateur-citoyen, mais elle ne spécifie pas la manière dont il opère et structure les actions du sujet.

Pour cela, Alessandro Zinna propose d'étudier les objets par une approche configurative et méréologique à partir d'*interfaces* (ce qui lui permet notamment d'aborder la relation inter-objectale). Il distingue ainsi l'*interface-sujet* et l'*interface-objet*, selon que l'interface de l'objet participe à une action située entre le sujet qui saisit l'objet et l'objet, ou entre l'objet et un autre objet. Chacun des macro-objets produits en design collaboratifs possède une ou plusieurs interfaces sujets. L'objet induit un *faire* qui peut être cognitif (/réfléchir à la réponse à une question donnée/), mais également pratique (/cocher une case/). Par ailleurs, Zinna parle également de *systèmes d'écho*<sup>558</sup> comme étant des indicateurs de l'action réalisée.

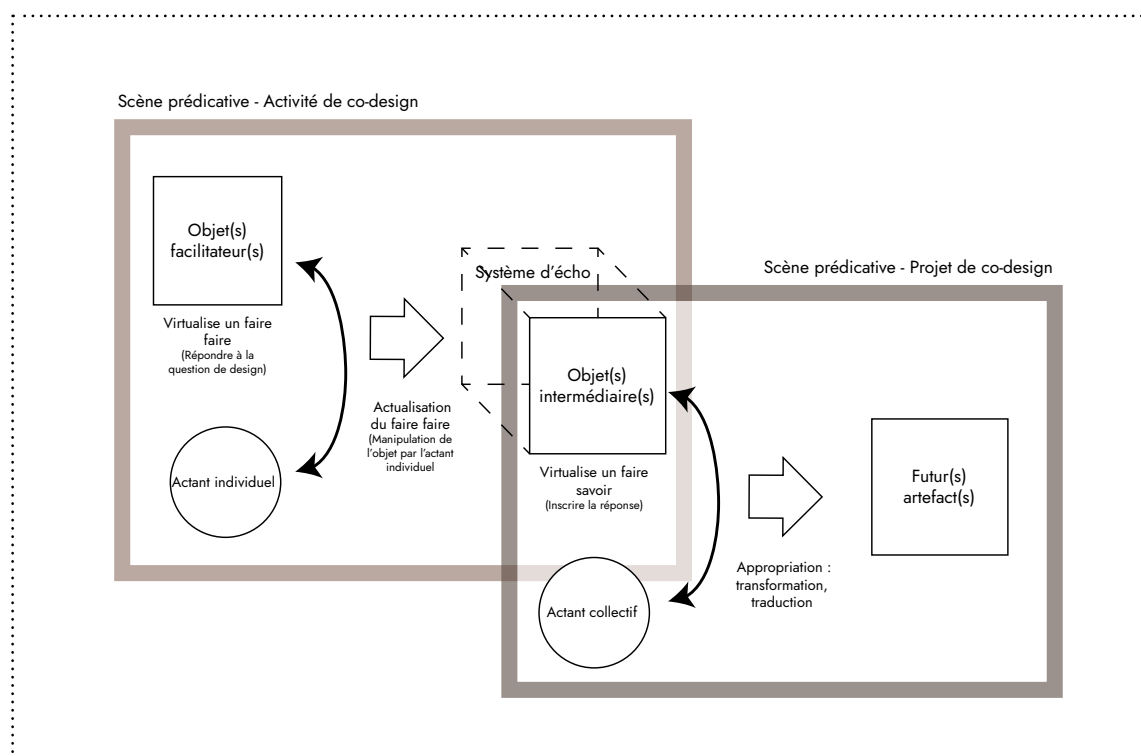


Figure 29. Schéma de l'évolution de l'objet-support en co-design

558 ZINNA, Alessandro, « L'objet et ses interfaces », *Les objets au quotidien* (FONTANILLE Jacques et ZINNA, Alessandro, dirs.), Limoges, Pulim, 2005.

Les objets manipulés devenant des objets intermédiaires, on pourrait considérer que les empreintes liées à la manipulation de l'objet (qui modifient l'aspect de ce dernier) participent à la création d'un système d'écho de l'objet. Ces traces donnent bien « un savoir sur l'action accomplie ou sur l'état interne de la machine »<sup>559</sup>. Une fois manipulés, les objets ont alors un double rôle : au niveau de l'activité, ils incarnent un système d'écho et indiquent que l'action est terminée d'un point de vue individuel. Au niveau du projet, ils deviennent un objet intermédiaire appropriable par l'actant collectif. Ci-avant la figure « Schéma de l'évolution de l'objet-support en co-design » illustre le changement de scène prédicative.

#### 4.2.1.2 Les deux faces de l'objet support

Dans l'étude des objets intermédiaires, Mer<sup>560</sup> a proposé deux axes de classification des objets intermédiaires :

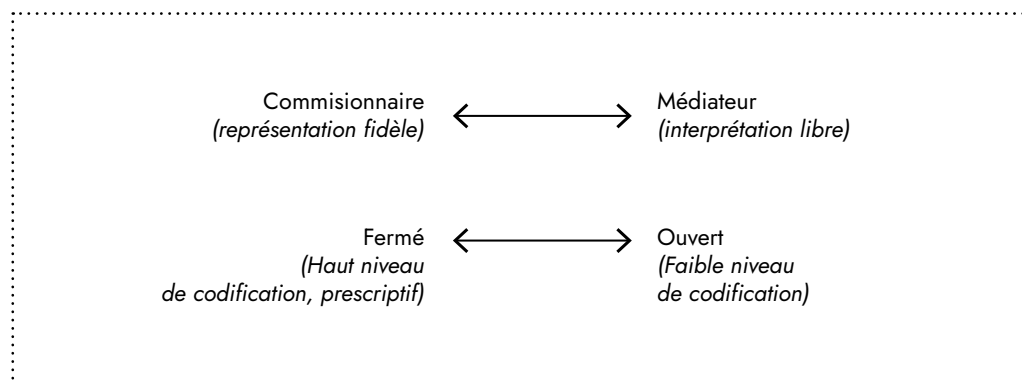


Figure 30. Les deux axes de classification des objets intermédiaires selon Mer

Nous avons eu quelques difficultés à articuler cette proposition avec une approche sémiotique, et pour cause : nous nous sommes aperçue que chacun de ces axes ne se

559 *Ibid.*, p.17

560 MER, Stéphane, JEANTET, Alain et TICHKIEWITCH, Serge, « Les objets intermédiaires de la conception : modélisation et coordination », dans *Le communicationnel pour concevoir* (Caellen Jean et Zreik Khaldoun dirs.), Europa-Productions, Paris, 1995, pp. 21-41.

déployait pas forcément de manière simultanée dans le pratique et qu'il concernait tantôt l'actant individuel, tantôt l'actant collectif.

**Le premier axe** concerne la réception de l'objet intermédiaire au cours du projet : lorsqu'un objet représente « fidèlement » l'idée sous-jacente à sa production, il est dit *commissionnaire*. Lorsque l'objet intermédiaire peut être interprété plus librement, il est dit *médiateur*. Ce premier axe concerne donc l'actant collectif au sein de la scène prédicative du projet : l'actant collectif mobilise l'objet en vue de faire évoluer le projet et de définir l'artefact à venir. Précisons la distinction *commissionnaire/médiateur* par un exemple. Un prototype de chaise sera davantage commissionnaire qu'un croquis : ce prototype pourra définir l'objet dans l'espace, tenant compte de son volume réel et pourquoi pas des matériaux qui le composent. Le croquis, quant à lui, ne fixera que quelques intentions : une forme générale, un élan particulier... Il sera donc davantage médiateur que commissionnaire, le *devoir faire* est variable. Lorsque l'objet est médiateur, il indique ; lorsqu'il est commissionnaire, il prescrit.

**Le second axe** correspond au niveau de codification de l'objet facilitateur (il pré-suppose l'existence d'un actant sujet opérateur de cet objet, ce qui relève de la factivité). Cet axe est donc à considérer vis-à-vis de l'actant individuel au sein de la scène prédicative de l'activité. L'objet est dit *ouvert* s'il permet aisément toute nouvelle contribution. Plus l'objet est ouvert, plus il est permissif : il peut être manipulé sous toutes ses coutures, être transgressé, reformulé... L'objet est dit *fermé* s'il possède un haut niveau de codification : cela peut-être le cas d'un plan de canalisations, par exemple. Un objet fermé est donc le lieu d'écritures conventionnelles tandis qu'un objet ouvert permet davantage de liberté d'expression. L'objet fermé ne peut être modifié « sous peine de bug irrémédiable »<sup>561</sup>. En d'autres termes, plus un objet est fermé, moins il laisse de liberté à l'énonciation.

.....

561 BASSEREAU, Jean-François, CHARVET PELLO, Régine, FAUCHEU, Jenny *et al.*, *Op.Cit.*



C'est pourquoi le second axe concerne l'*appropriation*. Celle-ci peut-être perçue, d'un point de vue sémiotique, comme un « écart [...] par rapport aux codes »<sup>562</sup> que Basso qualifie comme une « sémiotique de second ordre »<sup>563</sup>. Toujours selon Basso, l'*appropriation* nécessite une *familiarisation* en tant que « mouvement d'appréciation, où la différence de la voix d'autrui commence à trouver une commensurabilité »<sup>564</sup>. Ainsi, l'*appropriation* implique à la fois une norme – qui est le lieu de l'*autre* – et une double transformation de cette norme : l'individu se saisit de l'altérité et la projette sur lui-même ; puis il se projette lui-même en regard de l'altérité éprouvée. Pour reprendre les termes de Basso, l'objet ouvert permet bien de faire en sorte que « l'altérité de l'objet puisse devenir une extension de l'identité du propriétaire »<sup>565</sup> : il offre une marge de manœuvre et permet alors une « sur-inscription des marques du propriétaire »<sup>566</sup> – Basso les nomme « marques d'appropriation »<sup>567</sup>. Dans le cas de l'objet fermé, l'*autre* est définitivement *autre* : l'objet-support est normatif (parfois institutionnalisé) et ne permet pas à l'individu de se saisir du code (de le transgresser, le modifier, l'adapter).

Cet axe relate également d'un *devoir faire* variable (mais il s'agit ici du *devoir faire* d'un actant individuel). Le code implique une certaine stabilité de la convention et s'assure que les choses *se déroulent bien comme elles doivent se faire*.

Chacun de ces axes virtualise donc le protocole mentionné précédemment ([page 245](#)) : soit celui-ci concerne la pratique du projet (l'actant collectif *doit* produire un artefact en bois, cylindrique, de telles dimensions...), soit il concerne l'utilisation de l'objet lui-même (l'actant individuel *doit* annoter un plan selon tel code). Les deux axes présentés ne sont donc pas exclusifs mais sont les deux faces d'un même objet : la première tournée

.....

562 BASSO FOSSALI, Pierluigi, « Introduction », *L'appropriation. L'interprétation de l'altérité et l'inscription de soi* (BASSO FOSSALI, Pierluigi et LE GUERN, Odile dirs.), Lambert Lucas, 2018, p.15.

563 *Ibid.*

564 *Ibid.*, p.11.

565 *Ibid.*

566 *Ibid.*

567 *Ibid.*, p.9.

vers le collectif et la seconde vers l'individu<sup>568</sup>. Ainsi, ils n'ont pas vocation à être mis en opposition mais sont utiles selon la perspective choisie. Pour bien distinguer l'objet intermédiaire et l'objet de facilitation, nous avons produit le tableau suivant :

	L'objet-support et ses facettes	
Lecture de l'objet	Objet intermédiaire	Objet de facilitation
Actant impliqué	Actant collectif	Actant individuel
Pratique pertinente	Projet de design	Activité de design
Axe impliqué	Commissionnaire/médiateur	Ouvert/fermé

Tableau 1. Les deux statuts des objets de co-design, entre l'actant individuel et l'actant collectif

Commentons ce tableau. Nous utilisons deux termes pour décrire les objets utilisés en co-design. L'objet est dit *facilitateur* lorsqu'il s'intéresse à la pratique de l'actant individuel au sein de l'activité. Il l'aide à exprimer ses idées, à partager un témoignage ou à expliciter ses ressentis ; il permet de répondre à la question soulevée par l'activité de manière plus ou moins libre (selon un « code » rigoureux ou non) : on peut donc le situer sur l'axe ouvert-fermé. L'objet est dit *intermédiaire* lorsqu'il s'adresse à l'actant collectif ; il permet de mettre en commun des informations, de débattre et d'échanger sur les éléments utiles au projet, ou encore de prendre des décisions collectives. L'objet intermédiaire porte donc les traces de l'actant collectif et peut être situé sur l'axe commissionnaire-médiateur – soit il fixe les décisions collectives, soit il génère un débat. L'objet *facilitateur* peut avoir vocation de devenir un objet *intermédiaire*, nous préférons cependant considérer que lorsque l'objet facilitateur est utilisé, il n'en est plus un et devient un nouvel objet (potentiellement intermédiaire).

.....

568 Ces deux faces sont liées.

#### 4.2.2 LES INTERFACES ET LES MODALITÉS

C'est à partir du second axe (ouvert-fermé) que nous poursuivons notre réflexion car nous situons encore notre analyse depuis la pratique de l'actant individuel. Au cours de notre recherche, nous avons cherché à classer les objets sur l'axe ouvert-fermé. Cet exercice nous est apparu difficile du fait du double statut de nos objets (facilitateurs et intermédiaires). Prenons un exemple : nous avons demandé aux habitants du quartier Palmer de compléter des fiches pour comprendre leur relation à leur quartier. Ces fiches étaient codifiées car elles impliquaient de remplir des espaces d'une manière structurée : on pouvait les considérer comme « fermées ». Toutefois, la réponse en elle-même n'était pas contrainte : les habitants pouvaient écrire des phrases plus ou moins longues, dans un style très personnel. Les fiches étaient donc également « ouvertes » aux réponses possibles. Reprenant l'idée que l'objet se structure autour d'interfaces (des jonctions *entre* ce qui opère et ce qui est opéré), nous en sommes rendue à considérer deux types d'interfaces au sein de nos objets : des interfaces *ouvertes* et des interfaces *fermées*.

A y regarder de plus près, il semblerait que ces deux types d'interface définissent tantôt ce que l'individu *doit faire* de ce qu'il *peut faire*. Dans son article portant sur les objets factitifs, Michela Deni écrit de ces objets qu'ils agissent comme des manipulateurs, et que ce rôle « modifie sur le plan modal leur statut actanciel en arrivant à les transformer d'objets sémiotiques en sujets sémiotiques »<sup>569</sup>. Également, Anne Beyaert-Geslin écrit : « si l'objet peut *faire faire*, *faire savoir* et *faire croire*, c'est qu'il accorde à l'utilisateur des *pouvoir faire* qui sont susceptibles de se convertir en *devoir faire* »<sup>570</sup>. Ainsi, la structure de nos objets et la composition de leurs interfaces peut impliquer diverses modalités. Pour localiser ces interfaces ouvertes ou fermées, nous nous aidons du carré des modalités déontiques proposé par Greimas<sup>571</sup>, que nous avons regroupé en une seule figure et complété pour notre recherche (figure ci-après).

.....

569 DENI, Michela, *Op.Cit.*

570 BEYAERT-GESLIN, Anne, « La factitivité, postérité d'un concept », *Semiotica*, n°114, 2017, p.395.

571 GREIMAS, Algirdas Julien, « Pour une théorie... », *Op.Cit.*, pp. 90-107.

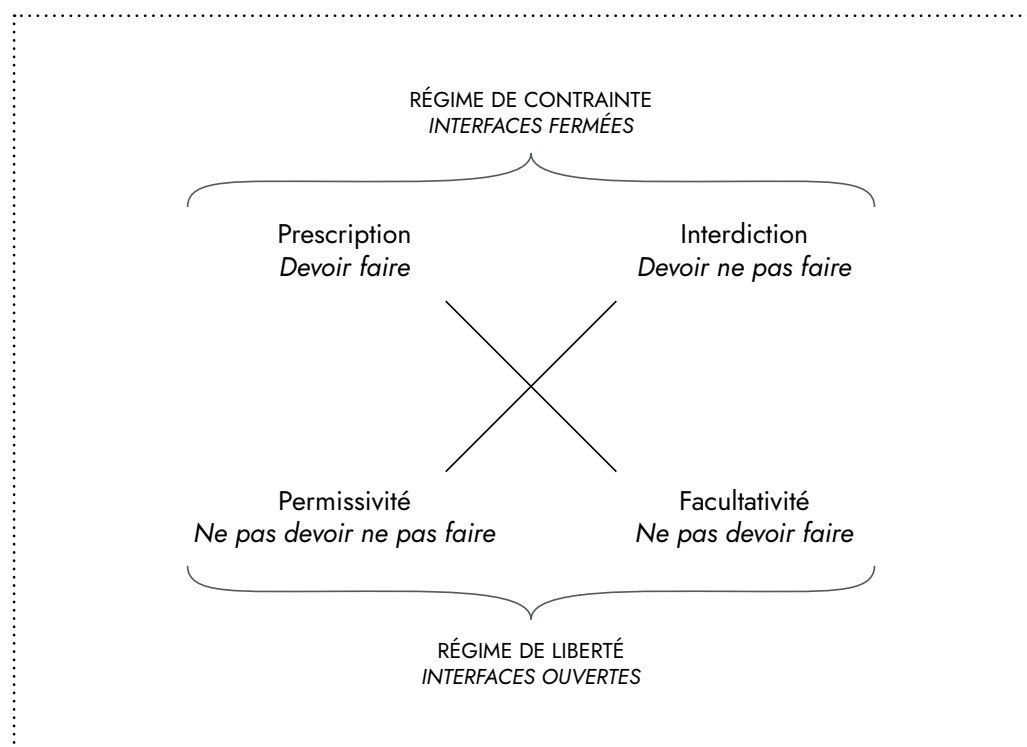


Figure 31. Carré modal réalisé à partir du carré des modalités déontiques de Greimas

Dans notre cas, les objets-soutiens sont factitifs, il faut donc comprendre que si un objet possède une interface de type prescriptive, cette interface *fait* devoir faire. Dans nos objets intermédiaires, nous retrouverons des interfaces qui relèveront tantôt de la prescription, tantôt de l'interdiction, tantôt de la permissivité, tantôt de la facultativité.

- Les catégories « prescription » et « interdiction » relèvent d'interfaces que nous désignons comme étant « fermées » : elles ne supportent pas la modification et n'invitent pas à un usage différent de celui prévu initialement par l'auteur de l'objet, c'est donc un régime de contrainte. L'interface fermée est celle que nous identifions comme le lieu du protocole que doivent suivre les participants.
- Les catégories « permissivité » et « facultativité » relèvent d'interfaces que nous nommons « ouvertes » : elles supportent une appropriation différente ou

non programmée, c'est un régime de liberté. L'interface ouverte est le lieu de la conduite : l'individu *peut, sait et veut faire*<sup>572</sup>.

Il est nécessaire de préciser que nous utilisons l'opposition ouvert/fermé afin de pouvoir intégrer cette analyse à une réflexion plus générale sur les objets intermédiaires dans un second temps<sup>573</sup>. Au cours de l'analyse des objets de co-design, nous avons pu distinguer deux types d'interfaces spécifiques se situant sur ce carré, l'une étant une interface *fermée*, l'autre une interface *ouverte* : nous les nommons respectivement « interface-consigne » et « interface-réponse ». Ces deux interfaces sont complémentaires et indissociables l'une de l'autre, elles participent de concert à l'énonciation individuelle et au bout déroulement du projet.

#### 4.2.2.1 L'interface-consigne

L'*interface-consigne* suppose une certaine hiérarchie au sein de l'objet. Nous classons la consigne dans le régime de la contrainte car elle est plus spécifiquement une prescription. C'est une interface fermée qui, a priori, n'accepte pas d'être altérée<sup>574</sup>. La consigne exprime un *devoir-faire*, mais participe également à la modalisation d'un *savoir-faire*. Pour être dûment comprise, elle nécessite parfois un circonstant de procès verbalisé par le designer. La consigne exprime une séquence d'actions à suivre (en numérotant des étapes, en invitant à manipuler l'objet de manière spécifique), tout en assurant un rôle thématique (en localisant l'énonciation sur une thématique particulière). Prenons quelques exemples issus de notre terrain d'expérimentation pour incarner l'*interface-consigne*.

.....

572 *Ibid.*

573 En effet, la recherche sur les objets intermédiaires tend à distinguer les objets « ouverts » et les objets « fermés ». Les premiers permettent une adaptation, les seconds ne le permettent pas.

574 Nous verrons plus tard que cette condition peut évoluer en tenant compte de la pratique elle-même : d'une certaine manière, le co-design tente d'aller à l'encontre de lui-même constamment. Le détournement, l'ajustement font partie de ce que cherche à susciter le co-design, c'est pourquoi l'interface-consigne est comprise en tant qu'interface fermée sur un plan d'immanence mais peut, sur un autre plan, être détournée.

### EXEMPLE 1 : « JE, TU, NOUS »

Commençons par un exemple qui est assez explicite. Il s'agit de l'objet issu de l'activité intitulée « Je, Tu, Nous ». On retrouve sur l'objet (qui est une feuille de dimension A4) plusieurs zones de textes. Trois énoncés sont inscrits en blanc, chacun dans un encadré bleu.

- Je colorie le personnage auquel je m'identifie le plus dans le quartier
- Je complète les phrases dans les bulles
- Je dessine mon portrait dans le cadre

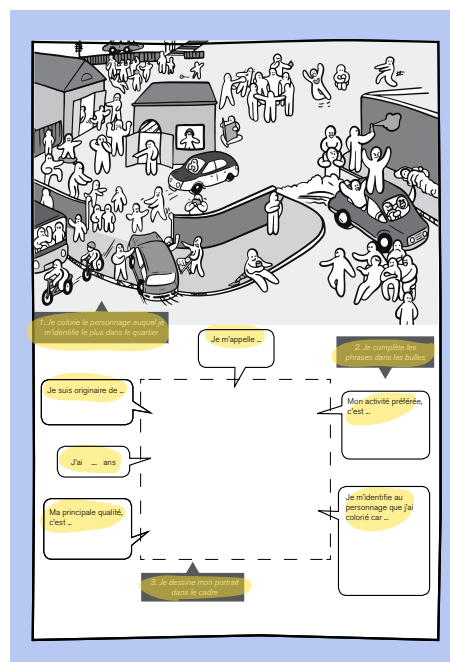


Figure 32. Schématisation de l'objet-support distribué dans le cadre de l'activité «Je, tu, Nous»

Dans cet exemple, le *devoir-faire* modalisé par la consigne est clair et appelle plusieurs prédicats : /colorier/, /compléter/ et /dessiner/. Sur ce même objet, on trouve d'autres textes de type « texte à trou ». Ils sont inscrits dans une typographie orange ; chacun des textes est positionné en haut d'une forme de 'bulle de parole' : « Je m'appelle... », « J'ai ... ans », « Mon activité préférée, c'est ... », « Je m'identifie au personnage que j'ai colorié car ... ». Ces éléments sont également des interfaces-consignes car ils modalisent un *devoir-faire* spécifique qui est de compléter chacune des phrases.

Nous voyons que l'ensemble de ces interfaces suggère un enchaînement d'actions, dans un ordre spécifique. La hiérarchie des informations (suggérées par les jeux typographiques) entraîne un enchaînement d'actions spécifique (Colorier, compléter, dessiner). Ainsi pris dans son ensemble, l'objet peut être lu comme étant une « fiche à remplir », il y aurait donc une consigne plus globale, inscrite dans l'objet tout entier et suggérant un seul prédicat / remplir la fiche/. Toutefois, nous avons précisé que cette consigne suggère une action, voire un enchaînement d'actions, mais elle ne peut être comprise entièrement qu'au niveau du texte lui-même qui assure la thématique (ici, l'identité de l'habitant interrogé). Cette consigne indique donc à la fois « de quoi il est question » et « ce qu'il faut faire ».

#### EXEMPLE 2 : « EN PHOTOS »

Dans ce second exemple, la consigne est plus implicite. Il s'agit du macro-objet déjà présenté précédemment et qui est au cœur de l'activité « En photos ». Celui-ci est composé de trois objets imprimés, accompagnés de trois papiers-photo instantanés encore vierge. Dans ce contexte, chaque couple pictogramme-texte est une partie de l'interface-consigne. La formulation qui est faite à la première personne suggère que c'est le destinataire de l'objet qui en est également le destinataire. La formulation « car : » modalise un *devoir-faire* (compléter la phrase). La référence qui est faite à « Cette photo » suggère la pré-existence de la photo en question, ce qui induit un autre *devoir-faire* (prendre une photo). La différence thématique entre chaque objet « ce que j'aime le plus », « ce que j'aime le moins », « ce qui représente le mieux » implique que l'actant prenne trois photos distinctes. Enfin, l'isotopie qui existe dans le couple pictogramme-texte renforce la consigne par son syncrétisme : ainsi des pictogrammes de cœur ou de cœur brisé

signifient respectivement l'appréciation ou la dépréciation. Le premier, apposé au-dessus de la phrase « Cette photo représente ce que j'aime le plus dans le quartier car... » renforce le message global de l'objet. Dondero s'est intéressée à ce type d'énoncé syncrétique et les décrit comme étant constitués

d' «au moins deux syntaxes langagières au sein du même énoncé, où l'interpénétration est constitutive d'une syntaxe tierce et englobant les deux »

575 .

Ici, notre syntaxe tierce se lit au niveau de l'objet support et constitue une partie de notre consigne. Par ailleurs, les pictogrammes utilisés permettent de discriminer les différentes consignes de manière plus immédiate qu'en lisant uniquement le texte (l'objet-support avec un cœur concerne « prendre une photo de ce que l'on aime le plus », celui avec un cœur brisé concerne « prendre une photo de ce que l'on aime le moins... »).

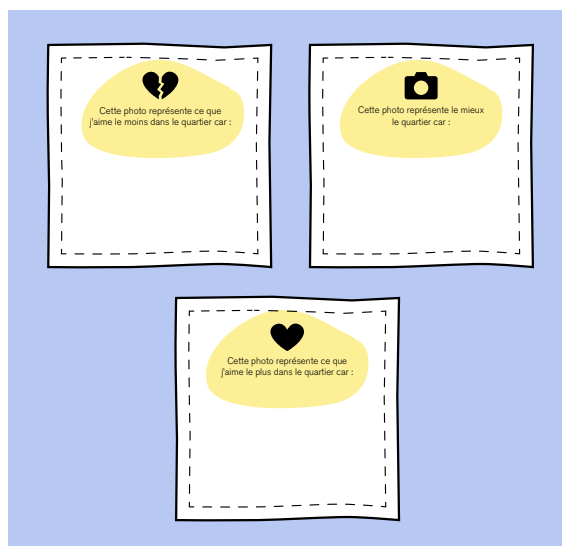


Figure 33. Schématisation des objets-supports distribués dans le cadre de l'activité «En photos»

575 DONDERO, Maria Giulia, « Les discours syncrétiques Sur les rapports entre totalité et parties », *Les Discours syncrétiques. Poésie visuelle, bande dessinée, graffiti* (BADIR, Sémir, DONDERO, Maria Giulia et PROVENZANO, François dirs.), Presses universitaires de Liège, 2019, pp.18-19.



## EXEMPLE 3 : « PARLONS PALMER »

Finissons par un troisième exemple, qui est plus difficilement appréhendable encore car l'interface-consigne est « explosée » dans le macro-objet. Il s'agit de l'activité « Parlons Palmer ». Le macro-objet est composé : d'une feuille A3 plastifiée, de plusieurs papiers découpés en hexagones et complétés au stylo par les Cenonnais au cours de l'activité précédente, de plusieurs papiers imprimés de forme ronde, de plusieurs papiers imprimés de forme carrée. Nous disons donc que l'interface-consigne est morcelée au sein de l'objet, voyons pourquoi.

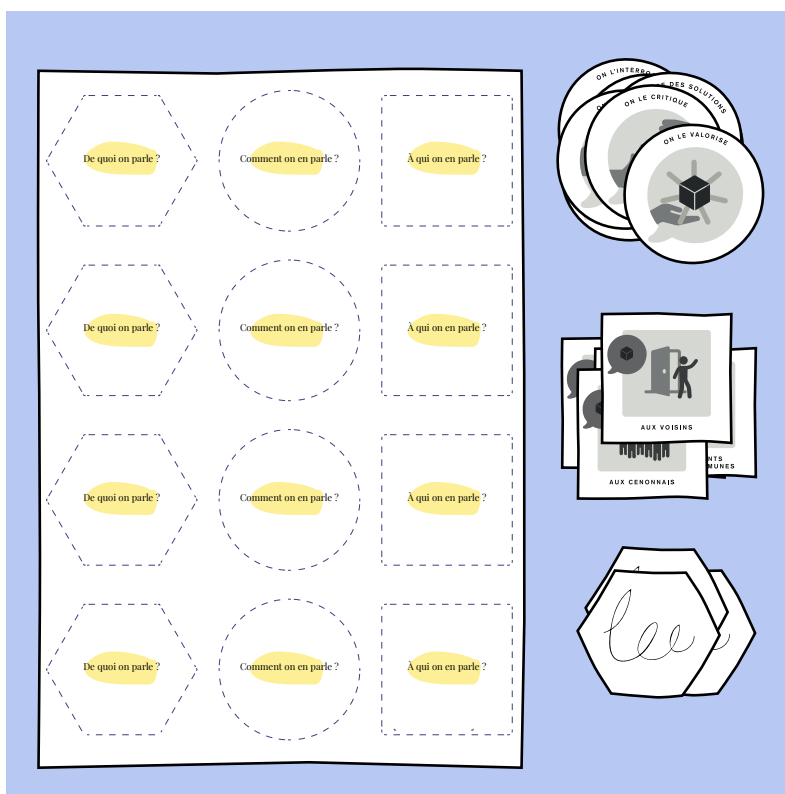


Figure 34. Schématisation des objets-supports distribués dans le cadre de l'activité « Parlons Palmer »

Tout d'abord, regardons la feuille A3 de plus près. Sur celle-ci sont dessinées des formes hexagonales, rondes et carrées en pointillés. Au centre de chaque forme hexagonale est écrit « De quoi on parle ? », au centre de chaque forme ronde est écrit « Comment on en parle ? » et au centre de chaque forme carrée est écrit « à qui on en parle ? ».

Le traitement des formes en pointillés, en co-présence des questions positionnées au centre de ces mêmes formes, suggère une absence. Cette absence est renforcée par la présence des morceaux de papier découpées à part : la redondance des formes (entre celles imprimées sur la feuille A3 et celles découpées) induit une relation entre les supports. Ce faisant, le prédicat suggéré par l'activité est implicite : il faut superposer les formes découpées sur les formes en pointillés. Par ailleurs, sur la feuille A3, les formes sont réparties sur quatre lignes ; sur chacune des d'elles sont disposés (dans cet ordre) : un hexagone, un rond, un carré. Chaque ligne est donc lue comme un enchaînement : il faut d'abord superposer un hexagone, puis un rond, puis un carré. Dans cet exemple, l'interface-consigne se situe donc dans la redondance des formes imprimées et découpées. Le trait discontinu, en opposition au formes continues découpées, suggère une « réparation ».

A travers ces trois exemples, nous voyons que l'interface-consigne modalise un *devoir-faire* bien spécifique et permet aux participants de suivre le protocole proposé par le designer. Dans l'éventualité où la consigne ne serait pas respectée, les réponses récoltées seraient alors inopérantes pour le projet. Le *devoir-faire* permet à l'ensemble des individus de suivre un même déroulé, il crée des règles collectives qui participent à l'horizontalité des discussions tout en facilitant les prises de paroles individuelles.

#### 4.2.2.2 L'interface-réponse

L'*interface-réponse* est quant à elle une interface ouverte ; sa catégorie est celle de la permission car elle modalise un *ne-pas-devoir-ne-pas-faire*, c'est-à-dire un *pouvoir faire*. Il est important de distinguer le *devoir-faire* modalisé par la consigne qui invite à occuper l'espace de réponse, du *pouvoir-faire* modalisé par l'espace de réponse lui-même. En effet, la consigne indique une gestuelle spécifique tandis que l'espace de réponse ne limite pas le geste mais lui permet d'exister. Prenons à nouveau quelques exemples pour décrire l'interface-réponse.

Prénom :

Nom :

J'habite à Palmer depuis :

Je raconte un souvenir du quartier :

Figure 35. Schématisation de l'objet support distribué dans le cadre de l'activité «Cenon et moi»

#### EXEMPLE 1 : « CENON ET MOI »

L'interface-réponse est aisément appréhendable à travers l'objet de l'activité « Cenon et moi ». Elle se lit à travers l'utilisation de plusieurs espaces vides (représentés par la conservation du blanc du papier). Ces espaces, en proximité topologique avec les interfaces-consigne, génèrent un *pouvoir-faire* : celui d'écrire sur ces espaces pour répondre à la consigne.

## EXEMPLE 2 : « CARTO SENSIBLE »

Dans cet objet, l'espace de réponse fait appel à un *savoir-faire* propre à l'actant individuel qui est la lecture d'un plan du quartier à annoter. La compétence de l'actant va de pair avec la connaissance du quartier ainsi que celle de la lecture de plan. Toutefois, le *pouvoir-faire* est modalisé par l'espace du plan en lui-même. Si l'interface-consigne (représentée par la légende en haut de la feuille) indique le prédicat /annoter le plan/, elle ne spécifie pas à quel endroit précis il faut le faire : aussi, le plan en lui-même modalise un *pouvoir-faire* (« n'importe où sur le plan »). Bien entendu, les deux interfaces restent liées par la thématique. Si l'on peut annoter le plan *autant de fois* que l'on veut et *où l'on veut*, il faut néanmoins que le contenu des informations soit vrai : la vraisemblance des réponses est induite par l'utilisation d'une légende en tant qu'interface-consigne.

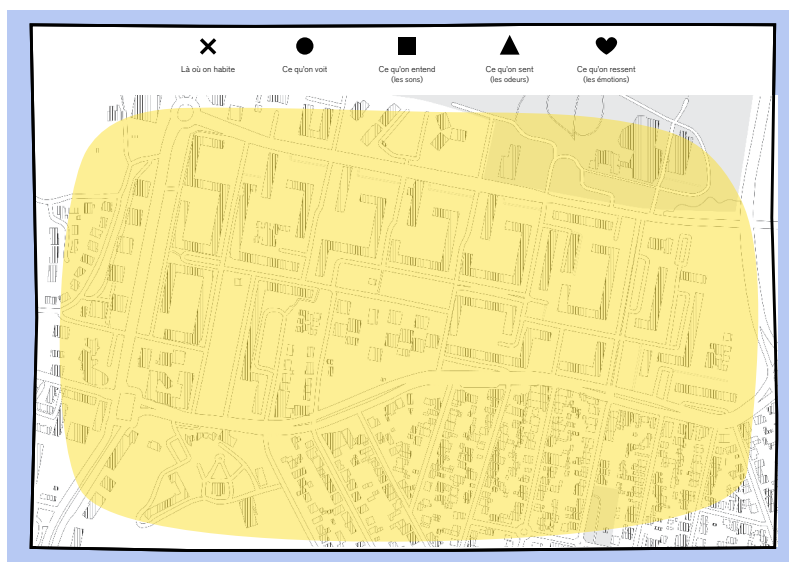


Figure 36. Schématisation de l'objet support distribué dans le cadre de l'activité «Carto sensible»

Les interfaces-réponses sont de types permissives : elles acceptent un ajustement du geste, une approche singulière de la réponse. Ces interfaces-réponses sont donc le lieu de l'énonciation : elles ouvrent un espace dans lequel les particularités (individuelles ou collectives) peuvent s'exprimer sans faire dévier le projet en design. La notion d'« ouverture » développée autour des objets intermédiaires s'apparente à ce que Lévy nomme *artefactual emptiness*<sup>576</sup>. Pour Lévy, la notion de vide permet de rendre compte de la manière dont un artefact offre l'opportunité à l'utilisateur de « développer sa propre manière d'interagir avec lui »<sup>577</sup>, ce qui rend possible l'appropriation. De la même manière, les objets mobilisés dans les activités de co-design offrent un espace « vide » et « ouvert » à l'appropriation, laissant le choix aux participants de les faire dialoguer comme ils l'entendent. Cela revient à tenir compte des « relations *entre* les choses plutôt que les relations *aux* choses »<sup>578</sup> comme le suggère Lévy.

Notons cependant que l'ouverture de ces objets de co-design est rendue possible par l'existence d'une consigne : l'appropriation est donc contrainte par la scène de l'activité. Dans ce cadre, on peut considérer que le lieu de l'appropriation est délimité par le designer, ce qui caractérise l'ambivalence des objets de co-design : ils sont à la fois contraignants (car ils s'inscrivent dans une activité à réguler) et émancipateurs (car ils permettent à chacun de se singulariser par l'appropriation des objets). Ainsi, l'interface-consigne peut être considérée comme une interface-sujet cognitive car elle agit sur la compréhension de l'objet (elle rend l'objet signifiant pour le sujet), tandis que l'interface-réponse est une interface-sujet pragmatique (c'est en son endroit que le sujet agit).

Il faut noter que ces catégories sont en coexistence et que certains pans de la consigne peuvent être implicites lorsqu'ils se manifestent à proximité de l'espace de réponse

.....

576 LEVY, Pierre, « Artefactual emptiness: On appropriation in kansei design », *Proceedings of the Kansei Engineering and Emotion Research International Conference 2020, KEER2020* Japan Society of Kansei Engineering, 2020.

577 Nous avons traduit de l'anglais : « Emptiness denotes the idea that the artefact is such that it gives the user a space of opportunity to develop his or her own way of interacting with it ». *Ibid.*, p.6.

578 Nous avons traduit de l'anglais : « Emptiness invites to consider first and foremost relationships between things, rather than to the things themselves. », *Ibid.*, p.7.

– on peut se demander si ce n'est pas toujours le cas dans un objet factitif, qui s'exprimerait alors comme un énoncé syncrétique. Si nous reprenons en exemple le cas des rasoirs analysés par Michela Deni<sup>579</sup>, on peut admettre que l'interface-objet n'a pas lieu d'être si l'interface-sujet n'existe pas (et inversement) : pris seul, le manche du rasoir ne permettra pas de se raser, de même que la lame seule ne tiendra pas la promesse faite par le rasoir dans son entier. Dans les objets de codesign, il en va de même pour l'interface-consigne et l'interface-réponse : c'est par leur articulation que peut avoir l'action de l'individu. Il ne s'agit pas d'une coprésence entre ces éléments, mais d'une relation méréologique les reliant à l'activité.

Nous pouvons déduire que les objets intermédiaires de co-design sont à la fois prescriptifs d'un enchaînement d'actions et permissifs quant à l'intensité et l'extensité de la réponse (qui s'actualise dans l'*interface-réponse*). En d'autres termes, les objets intermédiaires invitent à adopter un mode de réponse mais ne prescrivent aucune « bonne » ou « mauvaise » réponse. L'objet devient fonctionnel à partir du moment où une énonciation a lieu<sup>580</sup>. Il est le lieu de modulations entre l'énonciation attendue et l'énonciation réelle. A l'instar de la toile qui cadre le geste du peintre, le macro-objet agit comme un médium : il lui propose de réaliser une action spécifique en se l'appropriant. Ces objets factitifs, utilisés lors d'activité de co-design, assument en fait deux pratiques et deux thématiques de procès : celui de la consigne (informer sur les attentes de l'objet) et celui de l'énonciation (aider l'individu à énoncer ses propositions).

.....

579 DENI, Michela, « Les objets factitifs », *Op.Cit.*, 2005.

580 Nous verrons cependant que ce n'est pas parce que les objets sont fonctionnels que le co-design est réussi (cf infra).



**Chapitre 5.**  
**COMMENT LE CO-DESIGN**  
**FAVORISE L'ÉMERGENCE**  
**D'UN ACTANT COLLECTIF**







## 5.1 METTRE EN COMMUN LES FORMES INDIVIDUELLES D'EXPRESSION

.....

Comment s'articule le « je » et la consigne ? Comment s'assurer que les objets de facilitation permettent bien de favoriser l'expression, et non de la contraindre ? Pour qualifier les représentations que construisent les individus dans une ville (qu'il s'agisse de lieux qu'ils investissent ou l'image des autres), Laudati utilise la métaphore du miroir. Elle écrit : « À partir du miroir, l'individu se reconnaît (ou pas) dans les normes, les valeurs et les institutions du groupe d'appartenance »<sup>581</sup>. Pour Laudati, l'appropriation de la ville et la construction de l'identité impliquent deux moments : « la reconnaissance des formes perçues [qui] se matérialise par une pensée (une production intellectuelle) *sur* les formes » et « la *réflexivité* [qui] se matérialise par une pensée sur soi-même »<sup>582</sup>. C'est pourquoi elle suggère qu'« à partir du miroir on voit soi-même » et « on voit l'autre »<sup>583</sup>. Nous proposons d'appliquer cette réflexion à une portée plus générale qui ne se contraint pas au champ de l'urbanisme mais celui du design : nous pouvons considérer que les activités de co-design agissent comme une mise en miroir de l'expérience vécue par les participants. En effet, ils permettent aux participants de situer leur expérience, de *reconnaître des formes perçues*<sup>584</sup> et d'exprimer une *réflexivité*<sup>585</sup>. Qu'il s'agisse d'évoquer les lieux qu'ils investissent ou l'image

.....

581 LAUDATI, Patrizia, « La réappropriation sensible de la ville : l'expérience spatiale comme pratique interfaciale », *La Vie interfaciale, Regards croisés en Sciences de l'information et de la communication et en Arts* (ROUISSI, Soufiane et BEYEAERT-Geslin, Anne, Dirs.), Maison des Sciences de l'Homme d'Aquitaine, 2019, p.93.

582 *Ibid.*, p.92.

583 *Ibid.*

584 Sur notre terrain, par exemple, ils doivent reconnaître « leur quartier »

585 Toujours sur notre terrain, il leur est demandé de préciser comment ils perçoivent leur « quartier ».

qu'ils se font des *autres*, les participants sont bien invités à exprimer leur expérience et leurs attentes.

### 5.1.1 MISE EN PLACE DE RÈGLES COLLECTIVES

Si les supports produits comportent les traces du questionnement inhérent au projet, comment le *faire cognitif* s'articule-t-il avec le *faire pragmatique* ? En d'autres termes : comment la mise en mouvement des corps permet-elle de générer une énonciation collective ? Il nous semble que la pratique mobilisée sert de stimulus au *faire cognitif*. Par une pratique collective encadrée et préfigurée, le designer cherche à faciliter les échanges tout en cadrant leur contenu. Il s'assure de la pertinence des questions évoquées, il est gardien d'un *savoir-faire* relevant du design, tout en partageant équitablement son savoir-faire avec le groupe mobilisé. Ainsi, il tente de structurer une énonciation individuelle en vue d'une énonciation collective.

#### 5.1.1.1 Exemples de syntaxes pragmatiques au sein des activités

Intéressons-nous d'abord à l'énonciation individuelle. Pour ce faire, nous devons non seulement observer les objets-supports, mais également les altérations qu'ils subissent au cours du projet. Il s'agit d'observer la pratique au niveau de l'individu et des interactions qu'il entretient avec ces objets. Comment les objets sont-ils structurés ? En quoi influencent-ils la pratique ? Comment sont-ils saisis au cours du projet ? Lorsque Michela Deni écrit son article sur les objets factitifs, elle prend soin d'envisager les objets factitifs en tant que supports virtuels d'une syntaxe pragmatique. Elle écrit : « Les objets construisent un usager modèle et, au moyen de l'organisation de l'interface, suggèrent des séquences d'action et des syntagmes gestuels donnés. »<sup>586</sup> Au cours de notre analyse de terrain, nous avons fait un constat similaire : en considérant les objets-supports produits au sein d'une même scène prédictive, nous nous sommes aperçue que leur manipulation générerait une syntaxe gestuelle bien spécifique. Plus encore, ils permettent de stimuler une énonciation particulière : que ce soit par l'écriture, une posture ou la mise en relation de plusieurs objets-supports.

.....

586 DENI, Michela, *Op.Cit*, p.83.

Sur notre terrain, le co-design faisait le jeu de la mise en mouvement constante des corps : que ce soit entre le corps et l'objet ou entre un corps et un autre. Lorsque nous parlons de constance du mouvement, il faut comprendre que d'une activité à une autre, le mouvement diffère. Tantôt untel est assis, tantôt il écrit, tantôt il manipule une image, tantôt il la tend à son voisin, tantôt il lui fait face et soudain il s'en détourne. Si l'objet de cette thèse n'est pas d'analyser les types de mouvements proposés et de trouver une constance à l'enchaînement de ces mouvements (une chorégraphie « type » du codesign), nous pouvons toutefois dire que le mouvement est une constante du codesign (sans mise en mouvement des corps, pas de codesign). Il joue des corps comme il joue de l'énonciation, comme s'il « activait » la réflexion par le mouvement. Doit-on alors considérer le codesign comme une mise en mouvement erratique ? Ces mouvements sont-ils de l'ordre de l'utile, du futile ou bien de l'inutile ? Pour répondre à cette question, nous avons donc analysé l'articulation entre la morphologie des objets et la manière dont chaque habitant s'en est saisi. Ce sera également l'occasion pour nous d'aborder la question du *jeu* au sein de ces activités.

Tout d'abord, force est de constater que les objets indiquent un ordonnancement des gestes. Par exemple : /prendre une photo/ puis /la commenter/, ou encore /piocher une carte/ puis /la classer dans une catégorie/. Les objets intermédiaires ont suscité, chez les habitants, une gestuelle spécifique. Nous nous sommes aperçue que les activités avaient une grammaire qui leur était propre : chacun possédant un axe syntagmatique (une articulation temporelle des gestes entre eux) et un axe paradigmatique (un répertoire de gestes pertinents au sein desquels chaque individu peut « choisir » la réponse qui lui semble la plus adéquate). Illustrons cela par quelques exemples, toujours issus de notre terrain d'expérimentation.

### EXEMPLE 1 : L'ACTIVITÉ « FRESQUE UTOPIQUE »

Pour cette activité, nous avons proposé aux habitants d'inventer des rêves pour le quartier Palmer et de les collecter sur une fresque. Cet objet-support a une double utilité : rassembler les rêves et les *montrer* à l'ensemble du groupe. Pour faciliter l'exercice, nous avons-nous-même écrit ceux que nous avons recueillis oralement sur un grand rouleau de papier. Pour contraster les différentes propositions, nous les avons écrits avec différentes couleurs et typographies : cela nous permettait de montrer la diversité des réponses et de discriminer chaque rêve par rapport à un autre. A partir de cette première contribution, les habitants pouvaient inscrire les leurs eux-mêmes sur la fresque – celle-ci peut alors s'apparenter à une carte heuristique où toute réponse est pertinente à partir du moment où elle relève du rêve.



Figure 37. Photo de la fresque des rêves en cours de création

Nous pouvons distinguer, pour cet exemple, un axe syntagmatique de la pratique et un axe paradigmatique. Quels sont-ils ? L'axe syntagmatique de la pratique (celui qui structure la gestuelle) est défini par le support d'inscription (le rouleau de papier déployé)<sup>587</sup>. Cette syntaxe se déroule dans le temps. Ainsi, la pratique de chaque habitant suit la même syntaxe pragmatique : l'habitant écrit sur la feuille, dans une couleur choisie, le rêve de son choix. Le récit est implicite : « en tant qu'habitant du quartier Palmer, j'ai un rêve qui est X ». Cette écriture doit prendre place sur l'espace libre qui est bidimensionnel, elle vient compléter les rêves déjà inscrits (les inscriptions ne se superposent pas, elles s'additionnent, se complètent mais ne se répondent pas autrement que par l'espace physique qui les sépare). L'ensemble des inscriptions devient alors un récit collectif : chaque proposition tenant compte des précédentes, leur répondant ou les complétant.

L'axe paradigmatique quant à lui est défini par la catégorie du « rêve pour le quartier ». Sa matérialité ne varie pas : il s'agit d'un enchaînement de quelques mots couchés sur le papier à l'aide de feutres. Voici quelques exemples de paradigmes actualisés au cours de la pratique : « Dans les immeubles sans ascenseur, pensez à laisser un tapis magique pour nous aider à porter nos courses et nos bébés », « Des chamallows à chaque bonne réponse à l'école », « Créer des salles de pauses au l'on va au gré de ses envies, ouvert de 7h à 19h (lieu d'échange) », « Associer la L.P.O à

.....

587 Le matériel distribué (feutres) ainsi que la consigne sous-jacente à l'activité (/écrire ses rêves sur la fresque/) contribuent également à structurer le geste, qui ne serait probablement pas le même s'il s'agissait de coller des gommettes sur le support ou si la consigne était différente (par exemple /dessiner son rêve sur la fresque/).

la commune pour développer la protection des oiseaux (et par extension la faune urbaine) », « Installer des composteurs collectifs sur des pelouses ou parkings »... Il s'agit bien entendu d'une retranscription numérique de ces paradigmes : nous les considérons comme tels car ils sont inscrits au feutre sur la fresque en elle-même (dans l'espace de réponse).

Les exemples inscrits par nos soins construisent à la fois l'axe syntagmatique et l'axe paradigmatique : ils montrent *comment* écrire le rêve (en quelques mots, suffisamment explicites), mais également des exemples possibles de réponse – ils sont des paradigmes de l'énonciation. La syntaxe est pragmatique : elle articule l'outil d'inscription (le feutre), la zone de l'inscription (l'espace vide de la feuille) et l'inscription elle-même (les mots inscrits). Les différents paradigmes sont donc le *type* d'outil d'inscription (déterminé ici par la couleur du feutre), la *localisation* de l'inscription (qui varie selon l'axe horizontal et vertical de la feuille) et la phrase écrite (le « contenu » du rêve). Par ailleurs, nous pouvons voir que cette activité participe à la fois d'une énonciation individuelle (je note mon rêve sur la fresque) et d'une énonciation collective (nous écrivons nos rêves sur la fresque, sans détériorer les inscriptions antérieures).

#### EXEMPLE 2 : « UTOPIES THÉMATIQUES »

Cette activité a pour objectif d'aider les habitants à inventer des rêves pour le quartier. Nous avons proposé aux Cenonnais de piocher parmi plusieurs cartes, puis d'imaginer des rêves en lien avec la thématique affichée sur la carte. Les thématiques proposées étaient les suivantes : *l'aménagement du quartier, les services publics, les déplacements, le rapport à la nature,*



les événements du quartier, les activités culturelles et sportives, les nouvelles technologies, la communication et l'information...<sup>588</sup>

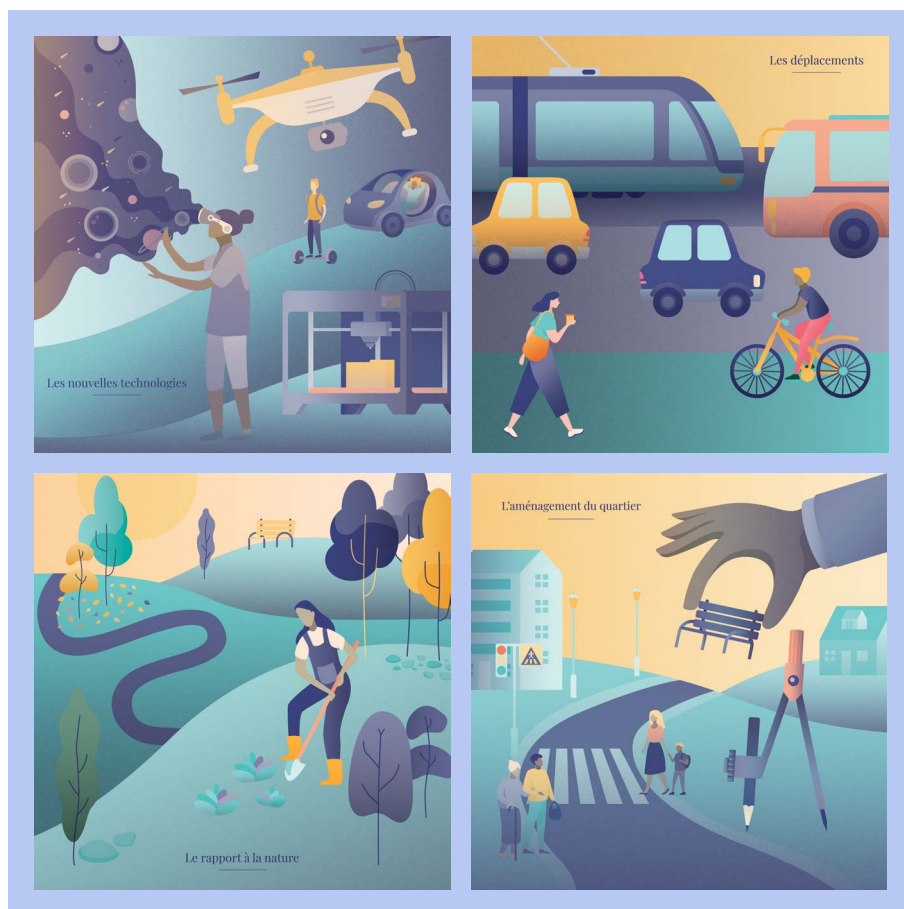


Figure 38. Exemples d'illustrations présentes sur les cartes distribuées aux Cenonnais

588 Ces thématiques sont celles proposées aux Cenonnais ayant la majorité. Nous avons supprimé la thématique « services publics » pour les adolescents de douze à dix-sept ans. Pour les enfants de six à onze ans, nous avons modifié l'intitulé d'autres thématiques (par exemple, « l'aménagement » est devenu « les bâtiments », « les activités culturelles et sportives » sont devenus « l'art et le sport ») et en avons également ajouté de nouvelles (« l'école », « les jeux »).

Ici, la syntaxe de cette activité se définit par l'enchaînement : /piocher une carte/, /retourner la carte/, /lire l'inscription sur la carte/, /proposer un ou plusieurs rêves en lien avec la thématique de la carte/. Les paradigmes d'une telle syntaxe sont :

- Pour /piocher une carte/ : « piocher la carte A », « piocher la carte B »...
- Pour /proposer un ou plusieurs rêves en lien avec la thématique de la carte/ : « proposer le rêve A1 », « proposer le rêve A2 » ou bien « proposer le rêve B1 », « proposer le rêve B2 »...

Il existe donc une relation syntagmatique entre la thématique piochée et la réponse formulée. L'objet en lui-même précise la pratique attendue. Nous observons une isotopie entre le texte (« les nouvelles technologies »...) et l'illustration (sur laquelle figurent une imprimante 3D, un drone, un hoverboard, une personne utilisant un casque de réalité augmentée...). Les illustrations de chaque carte participent à la formation des paradigmes : elles constituent un champ lexical pertinent et définissent le titre de la carte.

Notons également que cette activité peut se combiner à l'activité précédemment présentée : on peut se saisir des cartes, pour imaginer de nouveaux rêves, pour ensuite les inscrire sur la fresque. Cet exemple permet déjà de décrire partiellement le passage d'une énonciation individuelle à une énonciation collective. Ainsi, l'habitant pioche une carte, imagine son rêve, puis l'inscrit sur la fresque qui incarne l'énonciation collective : si on retrouve les traces des énonciations individuelles sur la fresque, cette dernière prise comme un ensemble est une trace de l'énonciation collective.

## EXEMPLE 3 : « IMAGES MENTALES »

Nous utiliserons un dernier exemple pour illustrer notre propos. Nous avons choisi celui-ci car il ne nécessite aucune transcription de la parole en phrases. Cette activité avait pour objectif de mettre en regard la perception que les habitants ont de leur quartier actuellement et celles qu'ils avaient avant la pandémie. Dans cette activité, nous avons proposé aux personnes présentes de sélectionner deux images parmi un ensemble d'images. Cette activité s'apparente à de la photo-élicitation<sup>589</sup>. Voici comment était structurée la scène : nous avons étalé une centaine de photographies sur des tables afin qu'elles soient visibles pour chaque habitant. Sur un mur, nous avons également accroché deux feuilles plastifiées. Sur l'une était écrit « avant » et l'autre « maintenant ». Chaque personne devait choisir une image qui, pour elle, illustre le mieux la représentation qu'elle avait du quartier avant et après la pandémie. Puis, elle devait l'accrocher en dessous du mot correspondant (avant ou maintenant). Ici, la syntaxe s'articule entre le « quand ? » et le « quoi ? » : deux paradigmes sont possibles pour le quand : « avant » ou « maintenant ». Concernant le « quoi », les paradigmes possibles sont les photographies étalées sur les tables. Les paradigmes s'actualisent lorsqu'un habitant positionne une image sur le mur : il définit alors une « phrase » structurée autour d'un « quand » et d'un « quoi ».

.....

589 La photo-élicitation est une méthode d'enquête où la photographie est utilisée pour faciliter un entretien.

Nous voyons qu'une telle structure permet de prendre la parole tout en sachant comment structurer la phrase : en suivant un *faire pragmatique* spécifique, l'actant individuel

peut s'épanouir dans un *faire cognitif* sans craindre de « mal faire ». Ce faisant, l'énonciation qui en résulte est propre à l'individu mais ne dépend plus uniquement de sa capacité à structurer une phrase orale.

L'espace n'est pas à négliger dans la structuration de la syntaxe. Il peut hiérarchiser l'information, de la même manière que le font les variations typographiques. Nous avons observé que, plus il y a d'informations sur la situation (et que la lecture intègre des critères de lectures supplémentaires au simple « traitement graphique »), plus il faut que les niveaux de consigne partagent des traits sémantiques. Par exemple, si la consigne se lit sur un seul plan d'une feuille, les sèmes pertinents seront : la typographie (*/Arial/, /Helvetica/, ...*), son traitement (*/gras/, /italique/, ...*), sa couleur (*/vert/, /jaune/, ...*). Si cette même consigne est « explosée » dans l'espace, par exemple sur plusieurs feuilles et sur plusieurs plans, on ajoutera aux sèmes précédents : La forme du support (*/sphérique/, /ovale/, ...*), la position relative des objets sur l'axe X-Y-Z (*/en haut/, /en bas/, /à gauche/, /derrière/...*), l'orientation des objets (pivots sur des axes XYZ spécifiques). Ces éléments sont tantôt des éléments de différenciation, tantôt d'assimilation. L'indexation de l'ordre (consigne 1, consigne 2...) peut également se faire selon l'un de ces critères « physique » : lecture de gauche à droite dans l'espace, lecture de haut en bas dans l'espace. Si cet ordre n'apparaît pas, alors des unités similaires sont considérées comme égales. Notons également que la consigne agit comme un déictique : c'est *ici*, *maintenant* et *comme ça* (le *comme ça* est implicite lorsqu'il s'agit d'une feuille à compléter). Au niveau de la pratique, ce déictique concerne également *la manière de faire*.

Au final, ce que nous nommons « consigne » est une information permettant de décomposer des sèmes pertinents (de micro actions) d'un concept plus général que l'on ne connaît pas encore (une pratique). *Ex : Je veux /monter ce meuble/, je dois d'abord /visser les pieds/ (on sait ce qu'implique /visser/, puis je dois /visser le plateau/....* Ces consignes forment ensemble une sorte de *mode d'emploi* des étapes du projet à élaborer. Ce qui revient à dire qu'à l'échelle du projet, l'enjeu principal du *co-design* est de faire en sorte que des novices accèdent au *design*.

### 5.1.1.2 Le gameplay du co-design : règles et transgressions

Nous pouvons considérer que cette mise en miroir est facilitée par une « règle du jeu » traduisant formellement l'opposition du singulier et du pluriel : elle permet à la fois une appropriation individuelle et une mise en regard collective. Nous pouvons nous adosser à la proposition de Wittgenstein<sup>590</sup> sur les jeux de langage pour observer plus précisément... ce qui se joue ici. On observe en effet une marge de manœuvre entre l'interface-consigne et l'interface-réponse, qui constitue une grammaire. Les deux interfaces permettent de situer d'une part le *game* (la règle ou la grammaire) et le *play* (l'improvisation ou l'énonciation) – nous reprenons les termes proposés par Umberto Eco<sup>591</sup>. En effet, l'interface-consigne produit des règles collectives tandis que l'interface-réponse ouvre le champ des coups possibles : c'est dans leur dialogue qu'ils instaurent un *gameplay* commun à tous.

Pour être pleinement efficace dans la co-construction, le *gameplay* laisse généralement une grande marge de manœuvre aux individus dans leur manière de « jouer ». Toutefois, ce jeu ne se fait pas sans règles, qui ont une utilité pour le collectif. Nous pouvons emprunter à Searle la distinction qu'il fait entre des règles *normatives* et des règles *constitutives*.<sup>592</sup> Les premières qualifient la légitimité d'un coup tandis que les secondes qualifient le jeu. Lorsqu'un individu est invité à choisir l'image qui illustre au mieux son quartier mais qu'il en choisit deux, il enfreint les règles *normatives* : il a compris la « grammaire » qui est à l'œuvre mais réalise une action supplémentaire qui est *hors-jeu*. S'il se contente de sélectionner l'image qu'il trouve la plus jolie (et qui ne lui évoque en rien son quartier), il enfreint les règles *constitutives* : il ne joue pas au même jeu que les autres. Dans le cadre du co-design, l'infraction à la règle normative est bienvenue car elle peut parfois reconfigurer l'activité<sup>593</sup>. Elle est donc acceptée, à condition qu'elle ne limite pas les autres participants

.....

590 WITTGENSTEIN, Ludwig, *De la certitude*, Paris, Gallimard, 1976(1965).

591 ECO, Umberto. « "Homo Ludens" Oggi », *Homo Ludens*, Traduit de l'italien par Corina von Schendel, Torino: Giulio Einaudi, 1973, pp.7-27.

592 SEARLE, John R, *La construction de la réalité sociale*, Paris, Gallimard, 1998.

593 Ceci implique que l'infraction à une règle normative n'empêche pas de répondre à une « question de design ».

mais leur offre de nouvelles perspectives. L'infraction aux règles constitutives est moins souhaitable car elle tend à refermer le dialogue – chacun est à « son » affaire.

Les règles mises en place assurent donc la tension permanente entre le « je » et le « nous » ; elles s'incarnent dans le choix des supports et matériaux proposés aux participants. En effet, les objets et l'activité ordonnent en réalité une séquence d'énonciations individuelles *et* collectives. Si l'on reprend l'exemple de la fresque, on peut distinguer :

- l'énonciation individuelle : /j'écris mon rêve sur la fresque/
- l'énonciation collective /nous produisons une fresque de nos rêves/.

Les règles fixées par l'activité de co-design ne sont donc pas seulement utiles à l'énonciation individuelle, elles permettent aussi de réguler les interactions au sein du collectif afin que chacun suive les mêmes règles. Ce principe pose les fondements d'un rapport horizontal entre les membres du groupe : chacun réalise la même activité, possède le même temps de parole, la même marge de manœuvre... Entre le *game* et le *play* se situe donc l'articulation entre l'individuel et le collectif : le *game* assume la stabilité des coups d'un point de vue collectif tandis que le *play* permet la singularité de chacun des coups.

Le *game* du codesign met en mouvement les corps et suscite ainsi un engagement corporel et énonciatif. L'habitant se met en mouvement, il est *dans* l'acte d'énonciation. Il ne distingue pas forcément ce qui est de l'ordre du jeu ou de la règle. En modalisant un *devoir-faire* gestuel adossé à une syntaxe spécifique, l'objet repose alors sur des compétences du sujet aisément mobilisables (écrire, regarder, dire, choisir, classer), un *savoir-faire* « amateur ». Suivant cette syntaxe, l'actant peut, progressivement et sans forcément en prendre conscience, acquérir un *savoir-faire* énonciatif : il peut prendre la parole, participer au débat. Ainsi, les actants individuels sont considérés comme des sujets et non comme des objets au sein de l'actant collectif. Sans cette syntaxe sous-jacente, le design pratiqué ne serait pas à proprement parler du co-design : il négligerait les difficultés que peuvent rencontrer des individus non professionnels à prendre la parole dans un groupe.

Reprenant des études faites auparavant sur la photo-élicitation, Eva Bigando évoque le fait qu'un objet situé entre un enquêteur et la personne enquêtée permet d'amoindrir « l'anxiété inhibitrice qu'elle est susceptible d'éprouver en situation d'entretien »

car « l'attention et les interrogations étant portées sur les documents photographiques, la personne enquêtée se sent moins "cœur de cible" »<sup>594</sup>. Dans ce type de cas, c'est en effet le *coup* qui fait l'objet de l'investigation et non le *joueur* lui-même. Précisons par ailleurs que dans le cas du co-design, il ne peut pas réellement exister de « mauvais coup » ; c'est pourquoi le design valorise l'*action* plutôt que l'*acteur*, l'originalité du coup plutôt que le « joueur ».

Certaines activités ont nécessité un éclaircissement de notre part. Nous avons donc noté quelques phrases entendues lors des activités : « je suis pas sûre de savoir m'en servir, je suis pas photographe »<sup>595</sup>, « Je peux choisir plusieurs images ? » « Suis-je obligé de donner mon nom ? ». Ainsi, la scène type n'est pas la scène actuelle du projet et les comportements individuels varient vis-à-vis de l'activité que nous avons préfigurée. Par ailleurs, le comportement d'un habitant peut influencer celui des autres : il redéfinit alors la consigne initiale. Par exemple, lorsque nous avons demandé aux Cenonnais de choisir une image représentative du quartier, une personne a souhaité en sélectionner deux, puis les autres ont fini par faire de même. Une infraction à une règle (qu'elle soit *normative* ou *constitutive* du jeu) peut donc amener une reconfiguration du *game* – et donc une modification des règles constitutives. Ainsi, le design suggère des règles qui peuvent tout à fait être transgressées – à condition que cette transgression soit admise pour l'ensemble du collectif et pas pour un unique individu. Reprenant la pensée de Passeron<sup>596</sup>, Jacques Fontanille écrit : « l'activité énonciative collective de la « masse parlante » est toujours à l'horizon de l'activité individuelle »<sup>597</sup>.

.....

594 BIGANDO, Eva, « De l'usage de la *photo elicitation interview* pour appréhender les paysages du quotidien : retour sur une méthode productrice d'une réflexivité habitante », *Cybergeo: European Journal of Geography*, Politique, Culture, Représentations, document 645, [En ligne] consulté le 25 février 2022.

595 Phrase prononcée lorsqu'il fallait utiliser un appareil photo instantané

596 Passeron propose de considérer l'actant collectif comme une « masse parlante ». PASSERON, Jean-Claude, « Acteur, agent, actant: personnages en quête d'un scénario introuvable », *Revue européenne des sciences sociales*, XXXIX-121, 2001, pp.15-30.

597 FONTANILLE, Jacques, *Ensemble : pour une anthropologie sémiotique du Politique*, Presses universitaires de Liège, coll. Sigilla, 2021, p.27.

Ici, nous avons bien affaire à deux types d'énonciations dans une même scène :

- L'énonciation individuelle est de type graduelle : la performance sera réussie si chaque individu parvient à prendre la parole, mais elle deviendra d'autant plus réussie si cette parole s'autonomise vis-à-vis des supports. En d'autres termes : Les supports sont un prétexte pour activer l'énonciation mais suscitent un vouloir-faire au-delà d'un devoir-faire.
- L'énonciation collective est catégorielle, elle dépend d'un équilibre horizontal entre les individus. Cette performance est particulière car elle mobilise un *faire interprétatif* collectif.

Enfin, l'actant collectif « encapacite » l'actant individuel : on voit alors se construire une culture commune. En effet, certaines consignes peuvent être difficiles à appréhender pour certains actants individuels, mais la mise en mouvement de l'actant collectif lui-même permet de contrebalancer les vides interprétatifs. Un individu ne comprenant pas bien les règles du jeu peut alors observer comment s'y est pris son voisin, copier la mécanique de son geste... Chaque actant individuel joue ainsi un *coup* dans le sens wittgensteinien du terme<sup>598</sup> : il fait une proposition qui semble acceptable vis-à-vis de la règle du jeu. Chemin faisant, l'ensemble des coups permet d'affiner la règle, ce qui aide chaque actant individuel à faire son propre coup tout en se situant dans le jeu collectif.

Concluons cette sous-partie sur *l'enjeu* des activités : se situe-t-il dans l'originalité des coups individuels ou de la partie elle-même ? Sur notre terrain, certains habitants étaient en apprentissage de la langue française et ne savaient pas l'écrire. L'activité a donc « subi » une adaptation en cours de route et nous avons formé un binôme au sein duquel une personne savait écrire en français et aidait la personne en difficulté. Peut-on alors estimer que la syntaxe d'énonciation propre à l'activité était dûment respectée ? Considérant que l'objet amène un *faire cognitif* ou *faire interprétatif* spécifique, la réponse donnée conservait tout de même les « items » de réponse nécessaire. La syntaxe des objets intermédiaires tient à la structure de l'énoncé, mais pas du mode d'énonciation privilégié. Ainsi, bien

.....

598 WITTGENSTEIN, Ludwig, *Op.Cit.*



que la personne ne maîtrisant pas l'écriture n'ait pas écrit elle-même les réponses, elle a néanmoins respecté la syntaxe en partageant oralement sa réponse. Le jeu ainsi structuré est donc de type collaboratif : la réussite du groupe prime sur la victoire individuelle.

## 5.1.2 PLURALISATION DES VOIX

Le co-design se tourne vers des enjeux qui vont au-delà de l'énonciation individuelle : il s'intéresse à des questions d'organisation collective. Ce faisant, le designer ne se contente pas de préfigurer les activités en vue d'une énonciation, mais en vue d'une co-énonciation. Nous nous proposons d'observer comment une mise en commun peut avoir lieu à travers les activités.

### 5.1.2.1 Structures des activités de co-design

A partir des éléments produits dans le cadre de notre recherche projet, nous avons pu dégager une structure commune aux activités de co-design. Nous avons distingué différents éléments, classés en niveaux d'influence (un élément de niveau n influence le niveau n+1, qui lui-même influence le niveau n+2 etc.)<sup>599</sup>

- **La question de design**

La question est ce sur quoi l'on cherche à obtenir des réponses pour faire avancer le projet. Cette question résulte d'une forme d'*habitus* du designer telle que l'entend Bourdieu<sup>600</sup> : le designer a développé une pratique du design par son apprentissage et sa pratique et se sert aisément de cette gymnastique dans le cadre d'une pratique de co-design. Elle résulte d'une intégration descendante de la pratique du designer, qui envisage les informations nécessaires à la bonne conduite du projet, et donc les questions que l'on doit se poser au cours du projet.

- **La « Question » formulée** (qui peut être orale, écrite, illustrée...)

La question peut être formulée explicitement « Quel est votre endroit préféré

.....

599 L'objectif de cette schématisation n'est pas d'expliquer comment l'actant collectif se saisit des objets supports, il est de décrire comment le designer intègre un *savoir-faire* issu de sa pratique du design. C'est pourquoi les actions qui découlent de leur utilisation ne sont pas prises en compte dans cette partie de l'analyse (le moment « d'inscription de la réponse » n'est donc pas pertinent ici).

600 BOURDIEU, Pierre, *Le sens pratique*, Paris, Editions de Minuit, coll. Le sens commun, 1980

dans le quartier Palmer ? », mais elle peut aussi être implicite avec une consigne telle que : « dessinez votre endroit préféré du quartier ». Sa représentation peut revêtir différentes formes : orales, écrites, illustrée. Elle influencera inévitablement la 'consigne' que devra suivre l'actant collectif et individuel. Elle modalise un *devoir faire*.

- **La consigne virtuelle**

Il s'agit de l'action que cherche à générer le designer à travers le support, c'est-à-dire la manière dont il souhaite que l'actant collectif réponde à sa question (par une photo, une rédaction, une prise de parole orale...). Dans tous les cas, cette modalité préfigure une énonciation.

- **La « consigne » formulée** (qui est inscrite dans l'objet-support) :

La syntaxe de la réponse est inscrite dans la matérialité de l'objet et ses manipulations éventuelles (qui sont bien entendu à distinguer des manipulations effectives de l'objet). Il est à noter que les objets intermédiaires de conception peuvent s'incarner dans des macro-objets, constitués de plusieurs éléments combinés. Ainsi, le faire énonciatif peut découler d'un usage combinatoire de plusieurs éléments corporellement distincts. *Ex : un appareil photo et une fiche à compléter pour expliquer le choix de photo, des éléments visuels à comparer les uns par rapport aux autres, à classer ou à hiérarchiser*

- **L' espace de réponse virtuel**

Lorsque le designer prépare une activité de co-design, il le fait dans le but d'obtenir une réponse à sa question. Pour l'heure, cette réponse n'existe pas et n'est qu'un éventuel avenir (à-venir). Elle est cependant considérée par le designer en tant qu'un des objectifs de la pratique qui déterminera la forme des objets intermédiaires produits. Cette réponse à venir sera à la fois individuelle et collective. L'espace de réponse se détermine par l'étendue de la réponse attendue. Cet espace est virtuel.

- **L' « Espace de réponse » formulé**

On peut appréhender l' « espace de réponse » au niveau de l'objet support (celui-ci peut d'ailleurs être un macro-objet) ou de la scène prédictive, dépendant alors de

la proxémique, autrement dit de la relation de l'objet à l'environnement. Cet espace modalise un *pouvoir faire* et un *pouvoir ne pas faire*. Il porte en lui les sèmes de l'espace /libre/ /non contingent/ et de la 'réponse' /énonciation/ /interaction/. *Ex : Un espace à compléter sur une feuille, des formes à colorier, l'espace d'un mur sur lequel hiérarchiser des informations... Il peut également s'agir d'un espace temporel tel que la durée d'un débat ou d'un témoignage*

- **Les conditions de l'activité** (durée, participants, contexte d'exécution...)

Les conditions de l'activité sont des éléments permettant de préciser le *faire énonciatif* de l'actant collectif : l'activité se fait-elle de manière individuelle, en groupe, en binôme ? L'activité se prolonge-t-elle sur une heure, une demi-journée ? Se déroule-t-elle en extérieur, dans une salle dégagée et sans table, dans une salle munie d'un projecteur ? La signification de ces adjuvants est à comprendre à un niveau supérieur des plans d'immanence : celui des pratiques, à l'aune des stratégies.<sup>601</sup>

Ces différentes composantes de l'activité de co-design sont intrinsèquement liées. Prises individuellement, elles construisent un format spécifique, permettent de caractériser tantôt l'espace investi, tantôt les individus mobilisés dans la pratique, tantôt les objets-médiateurs produits. Pour comprendre les liens qui unissent ces différents éléments, nous avons produit un graphe ci-après (« Articulations entre l'individuel et le collectif dans la préfiguration de l'activité »).

.....

601 Nous pensions en premier lieu que ces adjuvants étaient constitutifs des objets intermédiaires de co-design, mais il s'avère qu'ils sont davantage constitutifs d'une stratégie (cf infra) car ils permettent de créer un rythme entre les activités, selon le lieu investi, le nombre d'individus composant l'actant collectif...

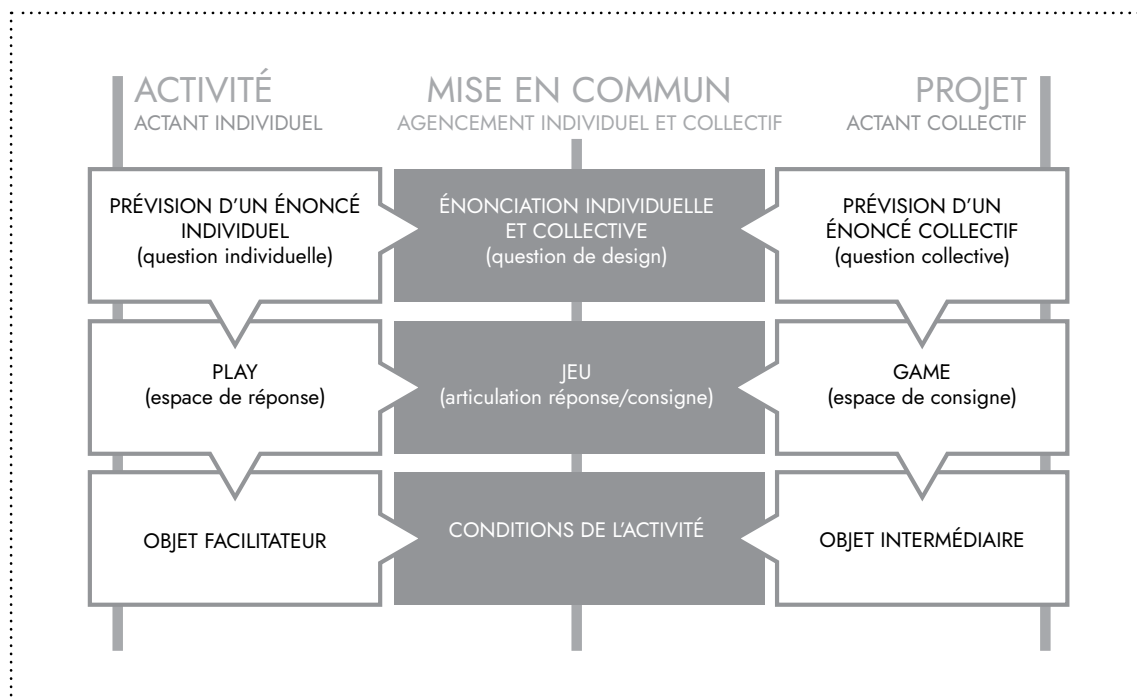


Figure 39. Articulations entre l'individuel et le collectif dans la préfiguration de l'activité

Nous pouvons commenter ce schéma. Il illustre la manière dont les conditions de l'activité sont élaborées par le designer : il préfigure d'une part la pratique de l'actant individuel en imaginant une manière de l'aider à s'exprimer (le *play*) tout en tenant compte de l'actant collectif en élaborant des règles communes (le *game*), c'est ainsi qu'il élabore un jeu. Les objets *facilitateurs* doivent donc permettre l'élaboration des objets *intermédiaires* : une telle transformation définit l'ensemble des conditions de l'activité. On peut, dans la pratique et ses objets, observer la tension entre l'activité individuelle et le projet collectif. Toutefois, le designer ne sépare pas les deux pratiques lorsqu'il préfigure ces activités. Au contraire, il tient compte de ces tensions pour penser son activité : le *game* doit laisser suffisamment d'espace à l'individu pour qu'il puisse s'exprimer et le *play* de l'individu doit pouvoir être confronté et mis en regard des autres. Chaque activité possède donc un pan individuel et un autre collectif, qui sont les faces d'une même pièce.

Seule la *question de design* prime sur l'ensemble des composantes de l'activité. Ainsi, la consigne, la réponse (et donc le jeu) dépendront de la question. A la question « Pour vous, qu'est ce qui est représentatif du quartier Palmer ? », la réponse « quatre » ne sera pas pertinente (il s'agira d'une transgression des règles constitutives). La réponse « sa

dimension interculturelle » sera tout autant valable qu'une photo d'enfants jouant au Parc Palmer. Ainsi, le jeu proposé doit coïncider avec la question individuelle et collective. Les conditions de l'activité dépendent à leur tour du niveau supérieur : on ne proposera pas de réaliser un débat mouvant de manière individuelle... !

Les objets influencent les conditions de l'activité : si la durée de l'activité est de 5 minutes et qu'il faut écrire une anecdote dans ce temps imparti, il apparaît évident que l'espace de réponse (et sa représentation), sera en adéquation avec le temps imparti. Ainsi /j'occupe l'espace de réponse/ implique /j'ai le temps d'occuper l'espace de réponse/. Si l'on reprend l'exemple d'un débat mouvant, il apparaît évident que « l'espace de réponse » individuel dépend bien entendu de l'espace de réponse des autres participants au débat... Tous les éléments précédemment exposés sont, de fait, interdépendants et impliquent une syntaxe particulière qui articule *faire du design* et *faire ensemble*. Enfin, la représentation de la question et de l'espace de réponse s'influenceront mutuellement selon la *syntaxe de réponse* elle-même.

Nous pouvons en déduire deux choses :

- En premier lieu, l'opposition entre /question/ et /réponse/ montre que ces objets découlent bien d'une intégration descendante de certaines pratiques du designer (se poser des questions et y répondre). Le *but du jeu* est le déploiement du projet.
- En second lieu, ces objets attendent une manipulation de la part d'un actant tiers pour être opérationnels (ce n'est pas le designer qui répondra aux questions). Il faut qu'il y ait plusieurs joueurs car le jeu est de type coopératif, créant ainsi une tension entre l'énonciation individuelle *et* collective : chacune doit être portée au maximum de son efficacité.

Pour l'heure, nous nous sommes contentée d'analyser la pratique au niveau de l'actant individuel, en l'articulant rapidement avec celle de l'actant collectif. Notre regard s'est porté sur la scène de l'activité, tournée vers celle du projet. Nous allons à présent nous situer au niveau de la scène du projet afin de considérer les objets-supports en tant qu'objets intermédiaires. Nous continuerons d'articuler pratique individuelle et collective afin de considérer les relations générées entre les différents habitants.

### 5.1.2.2 Entre singulier et pluriel, les activités de mise en commun

Dans la théorie des objets intermédiaire, Vinck distingue l'espace d'action privé (relire un note, prendre un crayon pour écrire une note personnelle) et l'espace d'action public (montrer un élément au groupe, rectifier un plan collectif, expliquer une idée aux autres personnes présentes...) <sup>602</sup>. Nous associons ces espaces différenciés à des phases d'introspection (espace privé) et de mise en commun (espace public). Ces phases sont toutes deux nécessaires afin de s'assurer que l'énonciation individuelle au sein du collectif aura bien lieu. Selon Vinck, « l'objet intermédiaire participe au cadrage de l'action, notamment en délimitant, structurant et différenciant des espaces » <sup>603</sup>.

Ainsi se confondent plusieurs échelles d'observation : les actants individuels qui prennent la parole et l'actant collectif qui s'énonce au sein de la constellation des objets intermédiaires. Un ordre est toujours respecté : l'actant individuel s'énonce, puis c'est l'actant collectif qui s'énonce.

L'articulation entre l'énonciation individuelle et l'énonciation collective peut déjà avoir lieu au sein d'une « activité ». Les activités réalisées au niveau individuel peuvent être lues également au niveau collectif. En effet, lorsqu'une activité a lieu, elle débouche toujours sur une mise en commun des contenus. Celle-ci peut être quasi simultanée : c'est le cas dans un débat mouvant ; elle peut également être différée : c'est le cas lorsque nous conduisons une activité sans la présence de l'ensemble des parties prenantes du projet. Ici, il n'est pas encore question d'observer l'actant collectif en mouvement mais plutôt les traces de son énonciation au cours des activités.

Pour cela, nous nous saisissons toujours des objets-supports manipulés sur le terrain cenonnais, considérés comme des traces de l'énonciation. Nous distinguons toujours l'objet médiateur de l'objet intermédiaire. Si l'objet médiateur permet de textualiser l'énonciation

.....

602 VINCK, Dominique, « De l'objet intermédiaire à l'objet-frontière. Vers la prise en compte du travail d'équipement », *Revue d'anthropologie des connaissances*, Vol.3, n°1, 2009, pp. 51-72.

603 *Idem.*, paragraphe 27.

individuelle, c'est l'objet intermédiaire qui textualise l'énonciation collective. Nous allons donc analyser les traces d'une énonciation collective à travers les objets considérés comme des objets intermédiaires (à l'interface de plusieurs individus).

#### EXEMPLE 1 : « EN PHOTOS »

L'activité « en photos », que nous avons déjà présentée à deux reprises ( et [page 266](#)), nécessitait que les habitants prennent des photographies du quartier puis qu'ils les légendent. L'objectif de cette activité était de comprendre les représentations que les habitants se font de leur quartier. Toutefois, ces perceptions n'étaient pas à hiérarchiser, mais à mettre en perspective. L'idée de cette activité était bien de mettre en dialogue les expériences et connaître les visions partagées des habitants du quartier Palmer.

Pour autant, cette activité ne s'est pas faite totalement individuellement : un dialogue avait lieu entre les habitants avant même que la photo soit prise. Ils partageaient déjà leur point de vue, négociaient les photos qu'ils souhaitaient prendre. Par exemple, plusieurs d'entre eux ont insisté sur la saleté du quartier, notamment autour des containers ensevelis sous les déchets. Aussi, une seule photo des poubelles a été prise, validant une vision collective. Une autre personne a choisi de prendre une photographie qui synthétisait des discussions que le groupe avait eues auparavant. Nous avons observé que ces photographies, bien que prises de manière individuelles avaient déjà subi une négociation au sein du groupe de travail.

Cette négociation ne peut être aperçue qu'à condition d'avoir observé l'activité en cours. Toutefois, au niveau du texte, nous pouvons tout de même



lire une énonciation collective : il s'agit de la constellation des photos prises par le groupe, mises en commun.

La dimension collective est renforcée par le « modèle » de témoignage : chacun suit la même grammaire : trois couples photo-légende par personne, à partir des mêmes supports. L'unique distinction réside dans l'énonciation individuelle qui a eu lieu : chacune ayant ses propres variations, dépendant de l'individu questionné. Ainsi, l'individu se fond dans l'ensemble, il est à la fois autre et même, individuel au sein d'un pluriel.

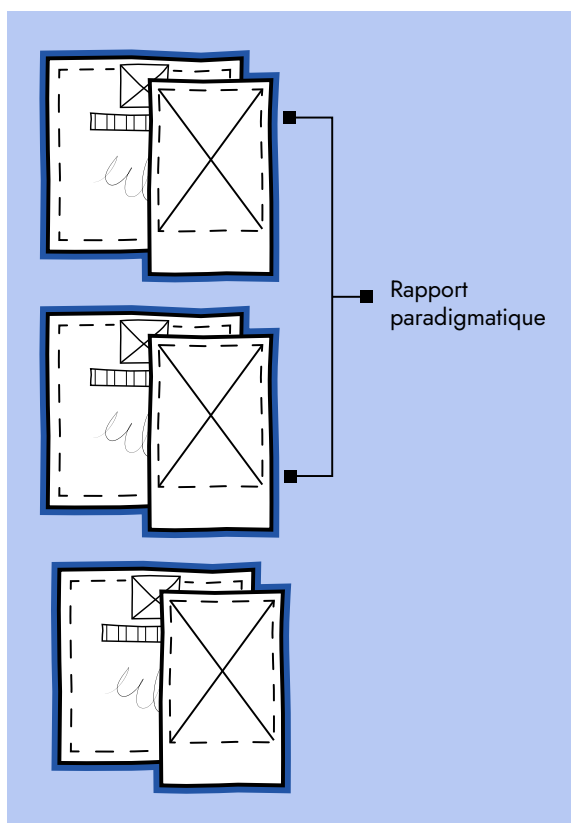


Figure 40. Schématisation des objets-supports distribués dans le cadre de l'activité «En photos»

La constellation donne à voir le pluriel et c'est cet ensemble que nous considérons comme étant un (macro) objet intermédiaire. En effet, celui-ci rend compte à instant T de l'ensemble des données utiles au projet. Il ne les tronque pas et les rend visibles aux yeux du groupe afin d'être mobilisé plus tard au cours du projet. Au sein du macro-objet, les couples photo-légende entretiennent un rapport paradigmatique.

## EXEMPLE 2 : « IMAGES MENTALES »

Nous avons également présenté cette activité précédemment : chacun devait choisir une image qui lui évoquait le quartier actuellement et avant la pandémie. Chaque image devait être accrochée sur le mur, en dessous de la période correspondante. Ici, l'énonciation collective est davantage perceptible car elle prend forme au cours de l'activité. De manière successive, chaque habitant présent a accroché son image à côté des autres images, formant progressivement une collection d'images. Les images accrochées étaient toutes au même format carré, ce qui renforçait la dimension plurielle des images possibles (elles pouvaient être *permutées*, il y a donc une organisation paradigmatique).

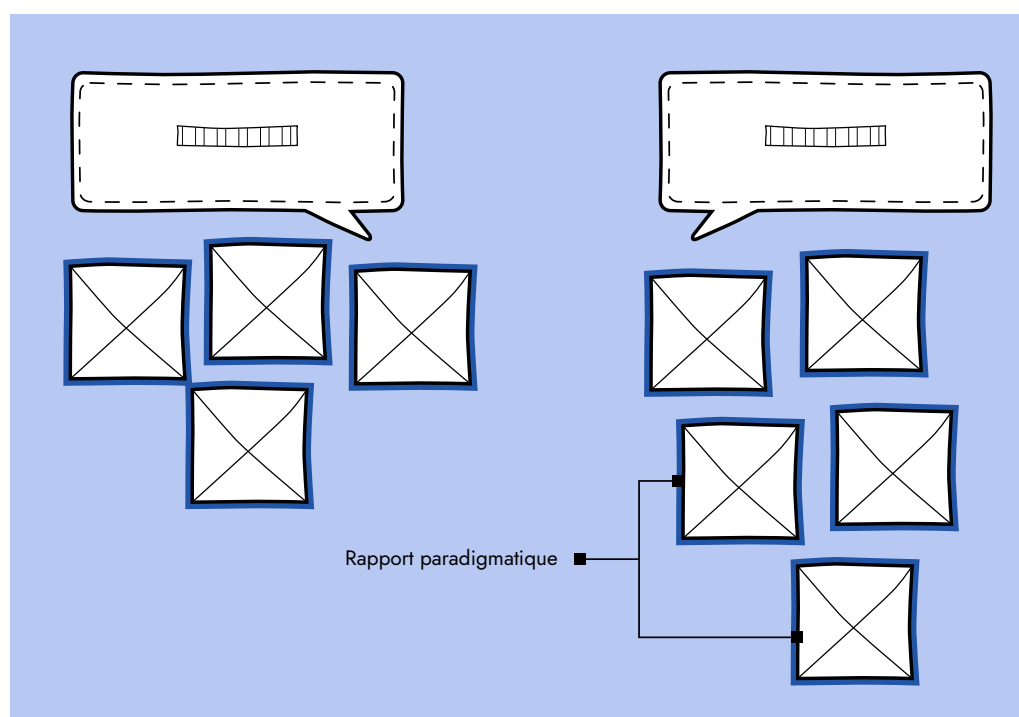


Figure 41. Schématisation de l'ensemble des objets-supports distribués durant l'activité « Images mentales »

Le choix opéré était individuel mais tendait à se fondre dans l'ensemble des positions pour générer un espace pluriel. L'objet intermédiaire considéré était donc l'ensemble des images, classées selon deux périodes et permettait de fixer une représentation du quartier par le groupe de travail. Notons par ailleurs que le groupe a également influencé les prises de position individuelles : la plupart des témoignages se complétaient, se validaient mais ne s'opposaient pas.

Les objets complétés et mis en commun forment ensemble un nouvel objet intermédiaire de conception : ils permettent le passage du singulier au pluriel, contrastent les expériences de vie et rendent compte d'un discours global. La dimension collective de ces activités est renforcée par la volonté de traiter les échanges de manière horizontale et sans priorité. Ainsi, cette énonciation plurielle est faite de mouvement internes, entre les figures négociées du quartier, celles qui sont tout à fait partagées et celles qui sont individuelles.

On peut donc en conclure que ces activités ne construisent pas encore le collectif mais esquissent une mise en présence de figures individuelles, générant ainsi un espace d'expression pluriel. Ce faisant, on peut déjà dire que les activités sont le lieu de deux scènes prédicatives complémentaires : celle de l'énonciation individuelle et celle de l'énonciation plurielle. Au centre de la première sont pertinents les objets facilitateurs, au centre de la seconde sont pertinents les objets intermédiaires. Comme nous l'avons fait pour la scène de l'activité, nous pouvons également proposer un schéma actantiel pour une nouvelle scène : celle de la mise en commun (voir la figure ci-après « Schéma actantiel, version 2»). Dans cette scène, le Sujet concerné n'est plus l'individu mais le groupe de travail, dont l'énonciation (que l'on a qualifié de «niveau 2») est facilitée par les objets intermédiaires - nous les considérons comme des adjuvants de la pratique.

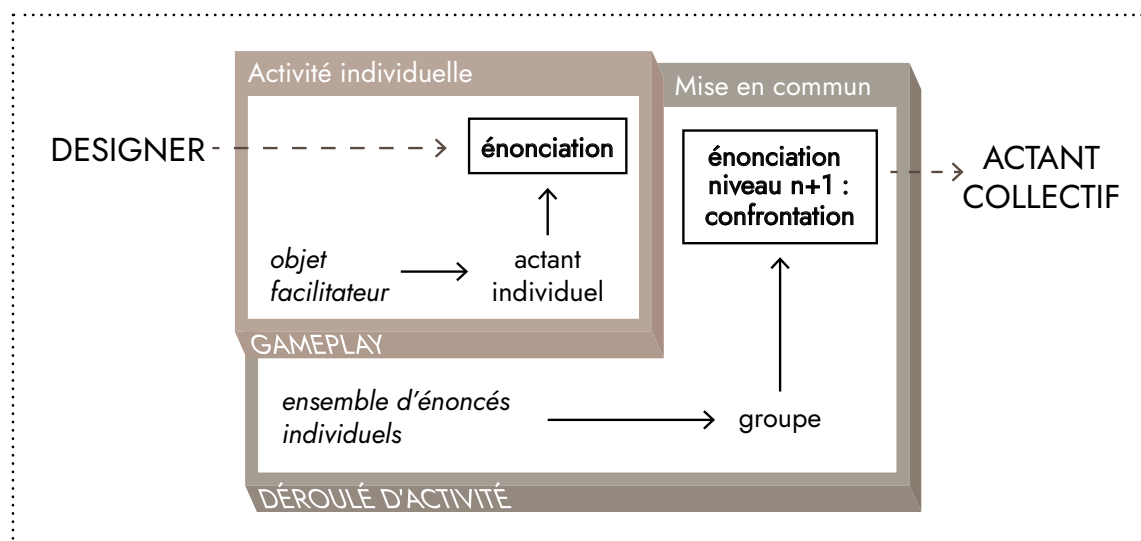


Figure 42. Schéma actantiel, version 2

Que l'on se situe au niveau de l'individu ou du groupe, les scènes tendent à distinguer le « je » du « il ». Ainsi, la scène individuelle de l'activité de codesign met en regard ce qui est de l'ordre du *même* et de l'*autre* – c'est le lieu de l'appropriation individuelle. Le *même* se rattache à l'interface-consigne : chaque individu suit la même grammaire ; l'*autre* se rattache à l'interface-réponse : la personne peut exprimer *autre chose* que son voisin.

La mise en commun est la scène d'opposition entre le *singulier* et le *pluriel*. Fontanille, empruntant à Zilberberg une réflexion sur le pluriel et le collectif, les oppose ainsi : « la collection des "mêmes" du côté du pluriel, la contiguïté des "autres" du côté du collectif »<sup>604</sup>. L'activité de mise en commun sert uniquement à additionner les énonciations individuelles ou les confronter, elle est donc la scène du *pluriel* mais pas du *collectif*. L'opposition singulier/pluriel s'incarne à travers la relation paradigmatique qu'entretiennent les différentes contributions. Soulignons toutefois que les objets intermédiaires conçus ici tiennent davantage de la coopération que de la collaboration<sup>605</sup> : ils répartissent les tâches mais ne font pas obligatoirement collaborer les parties prenantes.

.....

604 FONTANILLE, Jacques, « De la singularité à l'impersonnel : la constitution d'un actant collectif dans la praxis énonciative », *Signifiances (signifying)*, Vol. 5 n°1 : Dynamique sémiotique et linguistique des individus, 2021, p.35.

605 Nous vous renvoyons au schéma tensif de la collectivisation présenté p.1.

Ainsi, cette scène est davantage celle de la collection que celle du collectif. Nous pouvons résumer l'intrication entre l'activité individuelle et l'activité de mise en commun par le schéma suivant :

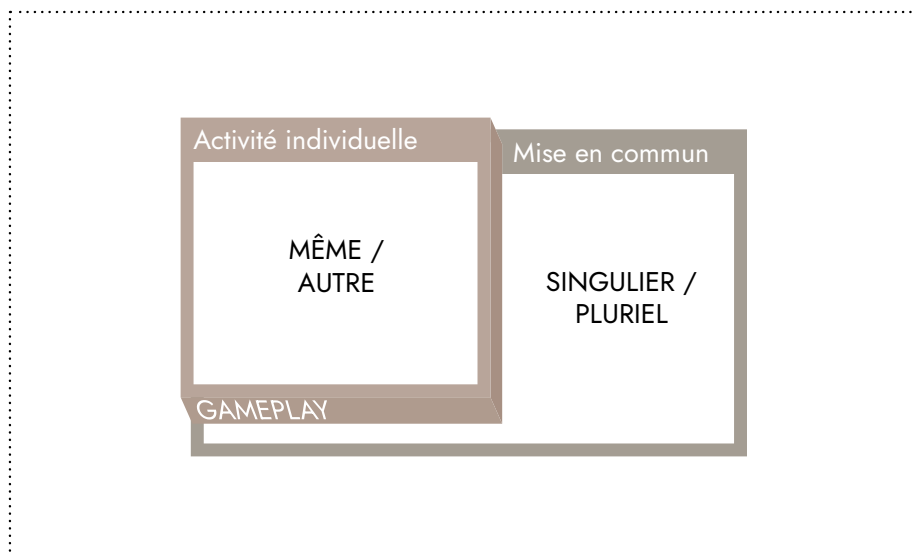


Figure 43. Interactions entre l'individuel et le collectif selon les scènes, version 1

Pourtant, ce qui nous intéresse n'est pas la simple « mise en présence » d'individus divers et variés, mais bien leur collaboration au sein d'un collectif. L'activité en elle-même met seulement en présence la pluralité des expériences : elle ne favorise pas l'émergence d'une expérience collective. Pour cela, nous devons nous intéresser aux processus de décision, à la manière dont le collectif parvient à s'extraire du multiple pour créer de l'unité – à créer un *groupe* (5.2.1.2 ci-dessous). Pour cela, nous devons donc considérer le projet dans son ensemble. Cela nous permettra de distinguer les décisions collectives (compromis) des divergences interindividuelles (débat).





## **5.2 ANALYSE DU PROJET : VERS LA CONSTITUTION D'UN ACTANT COLLECTIF**

---

La scène de l'activité invite les individus à s'exprimer, celle de la mise en commun met en regard des expériences plurielles... Mais il faut considérer une autre scène, celle du projet : c'est à travers cette dernière que le collectif devrait pouvoir se construire et trouver des compromis.



## 5.2.1 LES OBJETS INTERMÉDIAIRES AU CŒUR DU DÉBAT ET DU PROJET

Dans le cadre de cette recherche, nous cherchons à comprendre comment les activités générées par le designer permettent de faire émerger une énonciation collective (sans occulter les notions de débats, de dissensus et de compromis). Il s'agit ici de s'intéresser à la pratique de l'actant collectif. Cela nécessite de comprendre comment le co-design invite la formation d'un *être collectif* par un *faire collectif*. Un doute nous a régulièrement occupée sur notre terrain. Le co-design était-il un simulacre de décisions collectives – en réalité toutes prises par le designer ? Le designer était-il un manipulateur bienveillant qui opérerait davantage pour *faire croire* que pour *faire faire* – l'idéal étant un *laisser-faire* ? Le co-design était-il une manière de faire croire aux usagers-citoyens qu'ils avaient un vrai pouvoir dans le projet ? Dans quelle mesure le designer influençait-il les décisions finales ?

### 5.2.1.1 De l'énonciation de l'actant individuel à l'énonciation de l'actant collectif

Revenons sur la notion d'*actant collectif*, que nous avons rapidement évoquée dans notre état de l'art. Si nous avons abordé cet actant en tant qu'articulation du « je » et du « nous », nous n'avons pas parlé de ce qui anime l'actant collectif, ni ce qui le rend signifiant. Dans *Le Dictionnaire* de Greimas et Courtés, deux types d'actants collectifs peuvent être distingués : l'actant collectif syntagmatique et l'actant collectif paradigmatique. Le premier étant compris comme un actant constitué de plusieurs unités-acteurs qui « se relaient – par substitution- dans l'exécution d'un seul programme »<sup>606</sup>, le second comme « totalité intermédiaire entre une collection d'unités et la totalité qui la transcende »<sup>607</sup>. Le premier décrit donc un ensemble d'individus qui se relaient pour accomplir une tâche, chacun

.....

606 GREIMAS, Algirdas J., et COURTÉS, Joseph, « Collectif », *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette, 1979, p.43.

607 *Ibid.*

ayant son propre rôle dans la réalisation de ladite tâche (par exemple l'actant collectif « orchestre » composé des percussions, des instruments à cordes et à vent), le second se qualifie par son unité en regard d'un collectif plus grand, il est discrétisé dans un ensemble (par exemple l'orchestre vis-à-vis de l'ensemble des artistes présents sur une scène, ou encore de l'ensemble des personnes présentes dans une salle de spectacle). Dans ces deux cas, l'actant collectif est motivé par un *faire collectif*.

Pour Fontanille, la distinction proposée par Greimas et Courtés doit être dépassée car elle ne s'intéresse qu'à un objet fini : l'observation est rétrospective<sup>608</sup>. Il invite à considérer les actants individuels au sein d'une structure syntaxique (l'actant collectif) et non comme des entités sémantiques. Ce postulat implique que l'actant collectif puise son identité non dans les membres qui le constituent, mais dans leur agencement (compris comme un cours d'action). Pour qu'il y ait *agencement*, il faut qu'il y ait *agentivité* de la part de l'actant individuel, le premier terme étant pour Ingold une « tâche que nous sommes voués à accomplir »<sup>609</sup> (il s'agit d'un *faire*), le second une « propriété que nous sommes censés posséder et qui nous permet d'agir »<sup>610</sup> (il s'agit d'un *être*). En d'autres termes, il s'agit de ne pas de considérer les actants individuels comme des *acteurs* (qui suivent un programme narratif), mais comme des sujets capables de s'ajuster au sein même de l'actant collectif. Cet agencement confère à l'actant collectif une capacité d'action. Fontanille précise en effet que « traiter un collectif comme un "actant", c'est précisément lui reconnaître (ou lui attribuer) une compétence, des qualités et une énergie propres à lui permettre d'agir et de transformer des états de choses »<sup>611</sup>. Ainsi, si un *faire commun* anime et qualifie l'actant collectif, il lui est propre et dépend tout autant des individus qui contribuent à ce *faire commun* que de leur capacité à s'organiser collectivement.

.....

608 FONTANILLE, Jacques, « La constitution de l'actant collectif comme préalable anthroposémiotique », *Séminaire SaISle : la constitution des collectifs, créativité de groupe, projets participatifs et reconnaissance institutionnelle*, Paris, 7 novembre 2018.

609 INGOLD, Tim, *L'anthropologie comme éducation*, Presses Universitaires de Rennes, 2018, p.38.

610 *Ibid.*

611 FONTANILLE, Jacques, *Ensemble : pour une anthropologie sémiotique du Politique*, Presses universitaires de Liège, coll. Sigilla, 2021, p.50.

Notons que le *faire politique* est un *faire autrement* : il résulte d'une tension entre l'*institution* et l'*invention*. Une réflexion collective a été menée au Séminaire International de Sémiotique de Paris entre 2016 à 2019 à propos de cette tension et suggère une dialectique entre stratégie et tactique (pour reprendre les termes de De Certeau). L'approche de l'ouvrage est originale car elle ne calque pas l'opposition *institution/invention* sur celle du *collectif/individuel*, au contraire : l'*invention* est ici considérée depuis l'action collective. Pour Basso, cette tension se caractérise surtout par une opposition entre l'établissement d'une *continuité* et l'émergence d'une *discontinuité* du sens<sup>612</sup>. Ainsi, l'actant collectif politique est en quête constante de l'*invention* qui sera pertinente à *institutionnaliser*.

### 5.2.1.2 Le groupe, forme émergente de l'actant collectif

Un tel actant ne naît pas de « rien » : il émerge de la réflexivité que Fontanille juge comme étant « le minimum nécessaire pour caractériser l'ensemble des conditions de composition et métamorphoses possibles d'un *actant collectif* : il *se* compose ou *se* décompose lui-même sous l'effet des forces de liaison et de déliaison »<sup>613</sup>. L'actant collectif émerge donc d'une forme collective primaire : le groupe. Qualifié par Basso de « figure d'agrégation émergente »<sup>614</sup>, le groupe est un collectif en mouvement qui se construit par opposition à « la forme collective qui l'englobe, sur le plan de l'organisation et/ou sur le plan de la solidarité interne »<sup>615</sup>.

Embryon d'une forme collective en devenir, le groupe est bien pour Basso « un collectif critique au sein duquel la continuité ou la discontinuité sociale doit trouver une forme de conscientisation »<sup>616</sup>. On peut donc considérer que sa position est en rupture vis-à-vis d'une institution, mais qu'il cherche encore à se définir. Pour cela, Basso indique

.....

612 *Ibid.*, p.15.

613 *Ibid.*, p.34.

614 *Ibid.*, p.29.

615 *Ibid.*, p.27.

616 *Ibid.*, p.24.

que le groupe implique *a minima* quatre personnes. Reprenant les travaux de Didier Anzieu et Jacques-Yves Martin, il explique que ce nombre permet de considérer un *tiers observateur* (indéterminé parmi les membres du groupe) qui assure la critique « interne » du groupe tout en doutant de la « provenance » de cette même critique. Jonglant entre « une intentionnalité collective encore obscure »<sup>617</sup> et « un dédale de relations internes [conçues] comme une opportunité »<sup>618</sup>, le groupe est bien la forme qu'a pris le collectif d'individus dans notre expérimentation. S'il est une figure que l'on cherche à dépasser, il est utile pour désigner l'actant collectif en cours de constitution.

Pour considérer le *faire ensemble* dans un projet de co-design, il nous faut donc considérer la pratique du groupe durant le projet. Il s'agit d'évaluer les activités les unes par rapport aux autres en tenant compte des relations qu'elles entretiennent vis-à-vis de l'actant collectif et du projet.

Dans le cas d'une activité de co-design, le questionnement a lieu en groupe – et ce dernier a, dans ce cadre « une vocation expérimentale, voire utopique »<sup>619</sup>. Ce faisant, il nécessite de stimuler les échanges, d'assurer la clarté des énoncés, mais également de conserver les traces de ces échanges... Traces qui pourront par la suite faire l'objet d'un compromis au sein du groupe. Aussi, chaque étape du projet doit répondre à ce double enjeu : inciter le groupe à répondre aux questions et garder une trace de ces réponses afin qu'elles soient interprétables par le groupe dans la suite du projet. Il s'agit donc de mettre simultanément en dialogue différents individus tout en faisant avancer le projet et d'assurer ainsi la fonction autocritique du groupe lui-même. C'est pourquoi il nous faut saisir la pratique à l'interface de l'*activité* et du *projet*. Comment une activité génère-t-elle une progression dans le projet ? Comment permet-elle à l'actant collectif de se positionner ? Quelles informations lui donne-t-elle ?

.....

617 *Ibid.*, p.30.

618 *Ibid.*

619 *Ibid.*, p.32.

### 5.2.1.3 Le dialogue du groupe par la circulation d'objets

Vinck écrit des objets intermédiaires que « Ces inscriptions ne se réduisent pas à de l'information ; elles sont aussi des entités matérielles plus ou moins contraignantes à produire, à conserver et à utiliser. »<sup>620</sup> Ainsi, la complétion des objets intermédiaires par l'actant collectif est un travail à part entière qui nécessite toutefois une tenue sur le long cours : dans le cas inverse, ils n'auraient pas ce statut d'objets « intermédiaires ». Les objets du co-design s'inscrivent dans le projet et passent d'une *appropriation* individuelle à une *appropriation* collective. A l'instar de *l'appropriation individuelle*, *l'appropriation collective* suppose une double transformation. Toutefois, la transformation opère différemment car *l'appropriation collective* suggère que, par la reconnaissance de *l'autre* et la projection à *soi*, l'actant collectif sache reconnaître ce qu'est *son* propre (et s'auto-identifie en tant que collectif). En suivant, les objets appropriés sont partageables au sein de l'actant collectif ; ils circulent, se diffusent, tombent dans l'oubli ou s'institutionnalisent. Le collectif *fait sien* les objets appropriés et appose sa marque en leur sein. Une telle appropriation nécessite donc quelques compromis au sein même du collectif, dont les traces s'inscrivent dans l'objet intermédiaire.

Dans le co-design, il existe une stratégie d'énonciation collective qui appelle d'abord le groupe à s'énoncer de manière « éclatée » (à travers chacun des individus qui le composent) pour ensuite se re-former au sein des objets intermédiaires. Dominique Vinck précise que les objets intermédiaires ont une dimension temporelle « soit parce qu'ils apportaient quelque chose à l'action, soit parce qu'ils la prolongeaient ou qu'ils la transformaient ».<sup>621</sup> Ces objets intermédiaires sont donc en mutation et impliquent des remises en question au sein de l'actant collectif. Les individus qui le composent sont en négociation les uns avec les autres. C'est pourquoi l'articulation entre les *activités* et le *projet* peut être le lieu des interactions au sein de l'actant collectif : ces dernières participent à l'élaboration d' « une dimension symbolique (...) qui devrait se révéler

.....

620 VINCK, Dominique, « De l'objet intermédiaire ... », *Op.Cit.*

621 *Ibid.*

davantage »<sup>622</sup>. Passant d'une énonciation individuelle à une énonciation collective ; il nous faut comprendre comment les activités s'articulent au sein de la scène plus vaste qu'est le projet. Nous allons maintenant nous tourner vers les activités en tant qu'*ensemble* (et non dans leur interaction individuelle avec le projet).

La préfiguration de ces scènes par le designer résulterait d'une double intention :

- faire progresser le projet à travers un (re)questionnement permanent de ce dernier, ce qui rejoint le principe d'itération en design,
- mobiliser les acteurs en présence tout au long du questionnement pour les constituer en groupe

#### 5.2.1.4 Typologie des objets intermédiaires au cours du projet

Nous avons montré précédemment que les activités de co-design étaient le lieu d'une mise en présence d'individus : elles sont un espace de pluralité et favorisent l'équité entre les individus. Toutefois, les productions ne peuvent être considérées en tant qu'objets intermédiaires collectifs que si on les saisit par rapport au projet dans son ensemble : en effet, ils sont utiles à la prise de décision. Les objets intermédiaires de conception soutiennent la collaboration entre diverses parties prenantes. Dans un projet de co-design, quel rôle endossent les objets intermédiaires ? Quelles manipulations subissent-ils ? Enfin, comment s'agencent-ils dans le temps ?

Plusieurs professionnels ou chercheurs en design ont tenté de schématiser le processus du design<sup>623</sup>. Nous récusons ces modèles en tant que modélisations de la

.....

622 BASSO FOSSALI, Pierluigi, « Introduction. Inventions collectives et création de groupes », *Créativité sémiotique et institutions du sens dans la dialectique entre l'individuel et le collectif* (BASSO FOSSALI, Pierluigi dir.), PULIM, coll. Semiotica Viva, 2021, p.29.

623 Nous pouvons citer le Nielsen Norman Group qui distingue trois phases : « understand », « explore », « materialize » ; Tim Brown qui séquence le projet en « inspire », « ideate », « implement » ou encore le double diamant formalisé par le Design Council.

pratique du design à proprement parler. En effet, ils tendent à « borner » la pratique et ne la considèrent pas comme une action au long cours. Toutefois, nous trouvons le *double diamant* proposé par le UK Design Council particulièrement pertinent car il relate d'une dynamique interne à la pratique<sup>624</sup>. Le *double diamant* distingue en effet des phases de divergence et de convergence<sup>625</sup> durant le projet. Les phases divergentes sont celles de type exploratoire : durant ces phases, il n'est pas question de définir des axes de travail mais de multiplier les connaissances ou les idées afin de pouvoir observer les données dans leur ensemble. Ces phases sont notamment nécessaires à la mise en débat des perspectives et des individus. Les phases convergentes, quant à elles, sont celles où se prennent les décisions : c'est lors de ces phases que le groupe de travail fait des choix pour le projet.

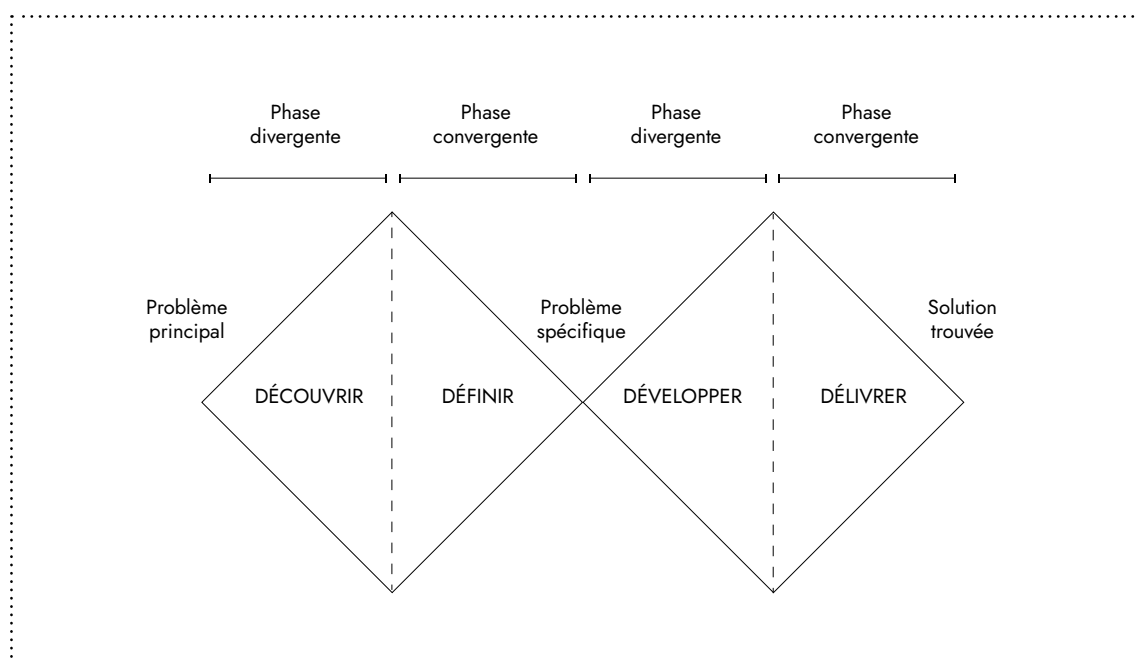


Figure 44. Adaptation du « Double Diamant » proposé par le UK Design Council

Cette modélisation montre en effet un mouvement de pensée qui s'ouvre et se ferme, particulièrement adéquat pour illustrer des phases d'extension des données significantes au

624 Ainsi, cette représentation en tant que clôture d'un modèle théorique ne nous intéresse pas.

625 On y trouve l'idée de dissensus définitoire.

sein du projet et des phases d'intensification des choix opérés. Nous y trouvons un intérêt majeur pour analyser les objets intermédiaires selon différents moments du projet. En effet, leur aspect coïncide avec les phases d'ouverture et de clôture, entre des moments extensif et intensif.

Reprenons, à nouveau, les deux axes de classification des objets intermédiaires proposés par Mer<sup>626</sup> et représenté dans la [Figure 30, page 258](#). C'est à présent le premier axe (commissionnaire-médiateur) qui nous est utile dans la description de la progression du projet : ces qualités nous aident à inscrire les pratiques dans une temporalité et à distinguer des moments charnière du projet. Dans le cadre d'une activité de co-design (nécessitant la participation de plusieurs personnes), elles mettent en récit les traces du débat et des compromis ayant eu lieu durant le projet. Du point de vue du groupe de travail, plus un objet est dit médiateur, plus il permet d'explorer de nouvelles pistes de création. Comme l'écrit Vinck :

..... *Ils contribuent à déplacer les points de vue des acteurs. L'auteur d'une trace graphique, posée devant lui pour exprimer sa pensée à un collègue, est parfois surpris de découvrir dans la trace qu'il vient de commettre un élément auquel il n'avait pas pensé. L'objet intermédiaire introduit ainsi quelque chose dans l'action qui échappe en partie aux acteurs. L'objet peut alors être théorisé en tant que médiateur dans la mesure où il interagit avec les acteurs en présence.*<sup>627</sup>

Ainsi, les objets médiateurs sont des objets à l'initiative de débats et participent au premier mouvement d'appropriation : ils permettent de considérer où se situe l'*autre* (le « quelque chose dans l'action qui échappe en partie aux acteurs »). *A contrario*, les objets commissionnaires participent à la seconde transformation de l'appropriation : ils permettent d'élaborer un compromis au sein du groupe et de le situer. Notons que les inscriptions des objets intermédiaires sont tantôt des traces des échanges, de l'altérité voire du conflit (lorsque les objets sont médiateurs), tantôt des traces de compromis et d'une

626 MER, Stéphane, JEANTET, Alain, TICHKIEWITCH, Serge, «Les objets intermédiaires de la conception...», *Op.Cit.*

627 VINCK, Dominique, « De l'objet intermédiaire... », *Op.Cit.*



stabilisation collective (ils montrent les choix opérés lors d'un projet). Rappelons que ces objets agissent comme un double *système d'écho*<sup>628</sup> : ils montrent l'évolution du projet (dimension « design ») ainsi que celle de l'actant collectif lui-même car ils relatent des choix opérés (dimension « co »). Observons de plus près ces typologies à partir d'activités réalisées sur notre terrain.

#### EXEMPLE 1 : « IMAGES MENTALES »

Dans cette activité, les habitants produisent un macro-objet en accrochant sous les termes « avant » et « maintenant » des images représentant l'idée qu'ils se faisaient du quartier *avant* la pandémie et l'idée qu'ils s'en font *maintenant*. Cet ensemble peut être lu comme un objet médiateur : il ne représente pas une image complète du quartier et peut tout à fait être agrémenté d'autres images. Cette activité a été déployée en phase divergente (phase exploratoire durant laquelle il fallait comprendre les manières de communiquer au sein du quartier). Les énoncés individuels forment encore une collection ouverte et mettent en regard les différents points de vue. Chacun de ces énoncés appartient à un actant individuel et non au groupe.

#### EXEMPLE 2 : « CHARTE D'ÉDITION »

Dans cette activité, les habitants produisent une charte d'édition qui définit les règles de l'artefact à venir (dans notre cas, il s'agit d'une future

628 ZINNA, Alessandro, « L'objet et ses interfaces », *Les objets au quotidien* (FONTANILLE Jacques et ZINNA, Alessandro, dirs.), Limoges, Pulim, 2005.

édition produite par les habitantes et habitants du quartier Palmer). Cette activité a eu lieu suite à des échanges qui ont précédé dans des phases dites divergentes. L'objet produit est un objet *commissionnaire* : il représente fidèlement le projet à l'instant T, il définit des règles qui ont été négociées telles que « respecter l'anonymat », « prendre des décisions conjointes pour chaque numéro » ou encore « favoriser les représentations visuelles au sein de l'édition pour être accessible à tous ». Ici, l'énoncé est bien collectif car il n'est plus une collection de paroles individuelles – le groupe s'est approprié les données individuelles pour faire une proposition collective.

Ces exemples nous aident à situer la typologie des objets intermédiaires selon les « moments » du projet. L'un des rôles du designer est de s'assurer que les objets manipulés puissent tantôt générer des débats au sein du groupe, tantôt des compromis. Selon qu'il tend à devenir commissionnaire ou médiateur, l'objet intermédiaire est plus efficace en phase dite « convergente » ou « divergente ». Lorsque le groupe est en phase divergente, les informations sont démultipliées ; les objets permettent de faire dialoguer les informations, les contraster, les comparer et faire émerger d'autres points de vue. En phase convergente, le groupe doit pouvoir discriminer les informations les plus importantes ; les objets issus de ces échanges rendent compte des décisions qui ont été prises par le groupe de travail. On peut donc considérer que les objets sont davantage médiateurs en phase convergente car ils permettent à chacun d'explorer de nouvelles pistes ; *a contrario*, ils sont plutôt commissionnaire en phase divergente et illustrent les décisions du groupe. On peut illustrer cette dynamique à travers la figure ci-après (« Schéma situant le statut des objets intermédiaires selon les phases convergentes ou divergentes »).

Ainsi, le designer préfigure le projet via diverses activités, considérées comme un ensemble signifiant. C'est dans leurs relations que ces activités permettent de progresser

tout au long du projet. Le designer déploie ainsi une méthode, un « modèle » de projet en design.<sup>629</sup>

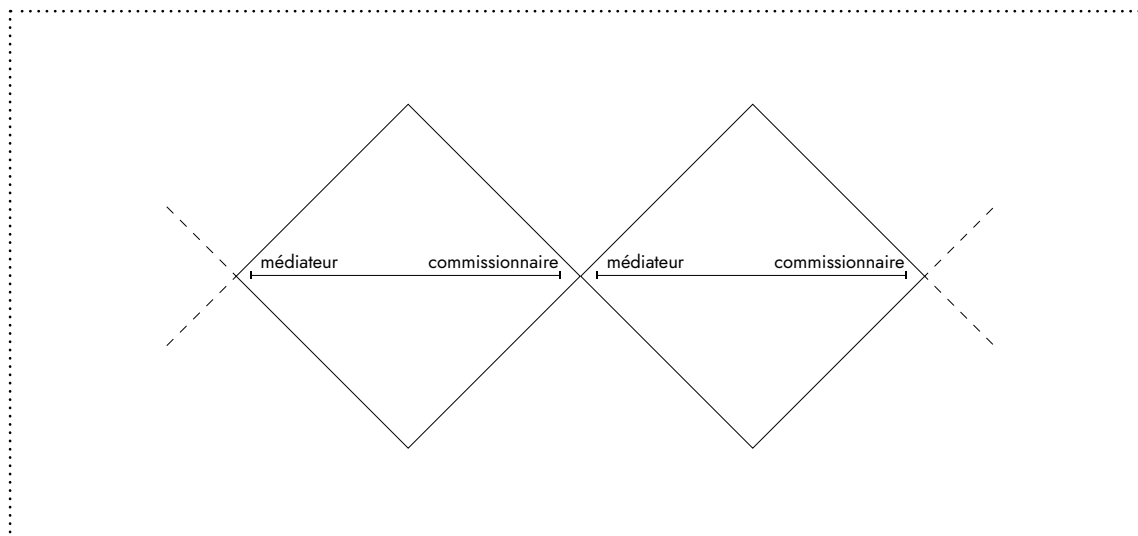


Figure 45. Schéma situant le statut des objets selon intermédiaires les phases convergentes ou divergentes

Nous voyons bien se dessiner deux motivations inhérentes au co-design : *faire du design* et *faire ensemble*. Ceci n'est toutefois pas suffisant pour décrire tout le potentiel du co-design vis-à-vis de l'actant collectif. A l'échelle de l'activité, nous pouvons seulement déduire que cette pratique relève d'un design *participatif*. En effet, les activités sont pour l'heure déconnectées les unes des autres et se lisent comme des scènes prédictives autonomes. Les individus sollicités en phase convergentes pourraient bien être différents de ceux sollicités en phase divergente (c'est le cas lorsque le design alterne des phases où sont consultés les « usagers » et des phases où un groupe de professionnels travaille à partir des résultats des consultations). Dans ce cadre, les activités relèvent d'un *faire énonciatif ponctuel* et ne font émerger aucun actant collectif : le groupe reste à l'état embryonnaire en n'étant mobilisé que ponctuellement, il ne construit pas d'identité.

.....  
 629 Le design utilise souvent des outils préconçus, ce qui rend difficile sa classification – est-il une méthode, un mode de pensée, une pratique ? Bien que les outils semblent figés et peuvent laisser penser que chaque projet se déroule de manière identique ; rappelons qu'ils sont des aides du projet et sont intégrés à une procédure (un savoir-faire) que connaît le designer.

## 5.2.2 LA STRATÉGIE DU DESIGN COLLABORATIF : ENTRE *FAIRE DU DESIGN* ET *FAIRE ENSEMBLE*

Les activités proposées par le designer oscillent entre la prise en charge du projet et la prise en charge du collectif. Toutefois, comment montrer que l'actant n'apparaît pas *ex nihilo* ? Se constitue-t-il seul ? Dans quelle mesure le designer influence-t-il ces opérations de collectivisation ? Nous allons maintenant montrer que la pratique du co-design (vue en tant que pratique collaborative et non « juste » participative) prend son sens dans l'enchaînement des différentes activités.

### 5.2.2.1 Formation et déformation de l'actant collectif

Au cours de l'expérimentation, nous avons travaillé sur les différentes phases du projet avec les mêmes individus. Ceux qui *témoignaient* étaient aussi ceux qui *choisissaient*, *construisaient*, *proposaient*. Afin de comprendre les relations en train de se créer au sein du groupe, nous avons observé les mouvements des individus les uns par rapport aux autres. Puis, nous les avons mis en regard du déroulé d'activité afin d'observer les mouvements de transformation *dans* le groupe de travail. Fontanille précise que c'est bien par les jeux relationnels que l'on peut observer un actant collectif : les mutations qui le traversent permettent d'aider à le définir :

..... *L'actant collectif nous apparaît non seulement comme une totalité composée de parties, mais en outre, comme une totalité déformable, dont les métamorphoses malmènent plus ou moins les moments d'unité : ce potentiel de transformations (...) est précisément ce qui fait de la totalité un actant.*<sup>630</sup>

Ce sont particulièrement les interactions entre les individus qui nous intéressent. Toutefois, nous ne cherchons pas à qualifier ces interactions mais simplement à les rendre visibles. En effet, lorsque plusieurs individus sont mis en présence dans le projet, ils sont

.....

630 FONTANILLE, Jacques, *Ensemble*, *Op.Cit.*, p.42.

toujours tournés *vers* quelqu'un à partir du moment où ils énoncent un fait. Suivons ces interactions au cours du projet mené avec les adolescents âgés de 12 à 17 ans.

En premier lieu, nous avons proposé aux adolescents une activité ayant pour seul objectif de mieux se connaître. À partir d'un paquet de cartes que nous avons créé, chacun devait piocher une carte sur laquelle était inscrite une question. Passé un délai de quelques minutes, ils étaient invités à répondre à cette question à voix haute et pour l'ensemble du groupe. Dans cette activité, l'adolescent était seul face au groupe : il s'adressait tour à tour à son voisin de table, vers la personne en face de lui ou encore vers nous-même. Ce faisant, il s'adressait à tout le monde et à personne à la fois. Il s'adressait à *quelqu'un* qui n'était pas lui.

La deuxième activité avait pour objectif d'imaginer des rêves pour le quartier. Par groupe de deux ou trois, il leur était proposé de choisir une carte thématique (par exemple : *les nouvelles technologies, le rapport à la nature, les activités culturelles et sportives...*). Puis, dans un temps imparti de quinze minutes, ils devaient écrire sur des post-it le maximum de rêves qui leur venaient à l'esprit. Lors de ce temps, les rêves étaient concertés au sein des groupes formés. Nous avons noté quelques phrases représentatives des discussions à l'intérieur des groupes : « Bah non on va pas écrire ça », « oui super idée ! et ça me fait penser à ce que ma mère m'a dit l'autre fois, on peut adapter ça », « tu crois qu'un city-stade sur un toit c'est possible ? ». Dans cette activité, les adolescents ajustaient leurs réponses par rapport aux autres. Ces petits groupes peuvent être considérés comme des unités individuelles : en leur sein se formait un ensemble dépendant des singularités de chacun. Une fois les quinze minutes écoulées, chaque groupe devait présenter ses rêves à l'ensemble des personnes présentes. Ils devaient ensuite accrocher les post-it sur un mur. Les adolescents se distribuaient la parole au sein du groupe et se tournaient *vers* les autres : ils ne parlaient pas forcément à quelqu'un en particulier. Ici, *nous* se confrontait à *eux*. Cela rejoint les propositions de Benveniste sur le « nous »<sup>631</sup> : ce pronom implique un *autre*, il

.....

631 BENVENISTE, Emile, « Structure des relations de personne dans le verbe », *Problèmes de linguistique générale*, tome I et II, Paris, Gallimard, 1974, p.225 et suiv., particulièrement pp. 233-235.

précise en effet que « “nous” n’est pas un “je” quantifié ou multiplié »<sup>632</sup> ; il n’est donc pas de l’ordre du multiple mais de l’identification. Cela implique que la déformation de l’actant collectif a lieu dans l’élaboration de son identité vis-à-vis de sa différence avec un *autre* qui lui est extérieur.

Dans un troisième temps, nous avons proposé aux adolescents de décrire (par le dessin, la maquette ou l’écriture) un ou plusieurs rêves au choix selon leur préférence. L’objectif était qu’ils puissent expliquer pourquoi leur rêve leur tenait à cœur, ce que cela pouvait apporter de bon au quartier Palmer. Ils étaient invités à travailler en groupe (sans que ce groupe soit le même qu’à l’activité précédente). Au cours de cette activité, nous avons vu se constituer des groupes de travail qui dialoguaient les uns avec les autres : « Vous vous faites quoi ? » « vous pouvez nous passer un peu de pâte à modeler ? », « trop bien, on pourrait faire pareil ! ». Chaque groupe était alors tourné vers un autre groupe : *nous* se tournait vers *vous*.

Dans une quatrième activité et à partir des maquettes produites, chaque groupe devait produire une représentation la plus fidèle de leur idée. Certains ont choisi de faire des modélisation 3D (via sketchup ou LEGO digital Designer), d’autres ont souhaité faire des maquettes en carton, d’autres encore ont voulu faire des images numériques animées... Ici, la dynamique était la même qu’à l’activité précédente.

Dans un dernier temps et une fois les maquettes produites, nous avons initié une réflexion collective afin de mettre en commun l’ensemble des représentations au sein d’un même dispositif de diffusion. Les adolescents devaient alors réfléchir aux médiums utilisés par chacun des groupes afin que l’ensemble puisse partager un même espace. En travaillant à partir d’un long papier déroulé, les adolescents ont inscrit différentes idées. Chacun devait ensuite coller des gommettes sur les idées qu’il préférait : ils débattaient ensuite des meilleures propositions pour concevoir le dispositif de diffusion. Ici, il n’était plus question de parler *pour soi* mais pour l’ensemble : un *nous* collectif se dessinait.

.....

632 *Ibid.*, p.235.

Aussi, par une schématisation des mouvements des individus les uns par rapport aux autres (que l'on pourrait qualifier de *notation*<sup>633</sup> de la pratique – voire même une *notation* des interactions), nous avons découpé les scènes selon plusieurs états du groupe.

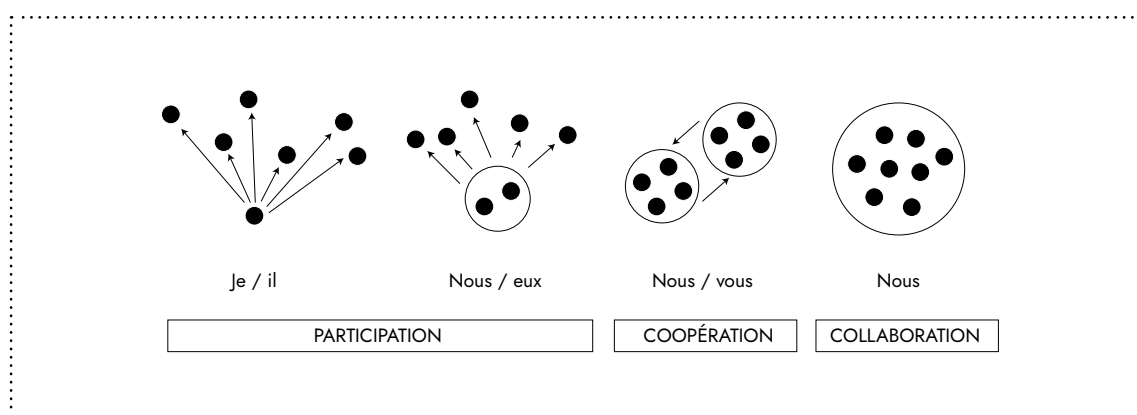


Figure 46. Schématisation des interactions au cours du projet

Nous avons distingué trois grandes opérations de collectivisation relatives au projet : la *participation* (un ou plusieurs actants individuels sont en co-présence), la *coopération* (les tâches sont distribuées entre les actants), la *collaboration* (les décisions sont assumées par l'actant collectif à présent constitué). Cela implique, si l'on se réfère au schéma tensif de la collectivisation présenté [page 156](#), que les activités proposées participent à l'*intensification* de la collectivisation dans le but d'atteindre la collaboration.

Notons que cette progression (du « je » vers le « nous ») a eu lieu de la même manière auprès des adultes et des enfants. Ainsi, les activités menées tendent à mouvoir l'ensemble des individus afin qu'il devienne un collectif. Les actants individuels sont tantôt invités à réfléchir à *ce qui les sépare* puis à *ce qui les rassemble*. Les mouvements sont itératifs : il est possible d'enchaîner une phase de *participation* après une phase de *coopération*. Toutefois, ces mouvements convergent toujours vers la *collaboration*.

633 Dondero nomme *notation* de la pratique « une représentation qui, contrairement aux autres textualisations, ne mime ni ne suit le déploiement de l'action mais sélectionne *ex-post* les moments de pause, de coupure, de reprise mettant enfin en scène les modules qui *reconstruisent* la pratique à travers la constitution de modules d'action. » dans DONDERO, Maria Giulia, « Du texte à la pratique : Pour une sémiotique expérimentale », *Semiotica*, n°219, 2017, p.20.

### 5.2.2.2 L'émancipation par le collectif

Sur le terrain, nous avons également observé une « diffusion en chaîne » de la pratique individuelle. Par exemple, si une première personne manipule un objet d'une certaine manière, les autres l'utiliseront de la même manière. Lors de la deuxième activité avec les adolescents, un premier groupe nous a demandé s'il était possible de piocher une nouvelle carte car il n'avait plus d'idée. Imitant son voisin, un deuxième groupe a formulé la même requête en faisant référence au premier groupe (« nous aussi on veut une autre carte ») ; puis un troisième, un quatrième... Il s'agit d'un détournement de pratique qui se diffuse d'un individu à l'autre. Nous pouvons revenir sur l'articulation du *game* et du *play* : le groupe reconfigure les règles du jeu et surtout, se réaffirme en tant que *groupe* et *actant collectif* (la collaboration a bien lieu).

Cette diffusion peut concerner un détournement de la pratique, mais également la mise en œuvre de la pratique. En février 2022, par exemple, les participants devaient remplir une feuille mais la discussion traînait en longueur et les feuilles restaient vides. Lorsque l'un d'entre eux a commencé à saisir sa feuille et à la compléter, les autres lui ont emboîté le pas. Nous avons observé un comportement similaire à de multiples reprises. On peut en déduire que la progression individuelle et la progression collective au sein du projet sont interdépendantes ; les individus se suivent les uns les autres, se calquent sur leur rythme. L'actant collectif cherche *son propre tempo*.

Enfin, l'herméneutique du groupe permet de mener au mieux les activités. Si l'un des participants ne comprend pas la consigne de l'activité, il peut tout à fait regarder comment s'y prend son voisin.<sup>634</sup> Ainsi, les pratiques des actants individuels peuvent s'influencer par mimétisme.

On comprend bien ici que le groupe aide l'individu à se mouvoir et inversement : une dynamique opère entre la remise en question des règles, l'avancement dans le projet ou encore l'appropriation des objets-supports. Un individu peut remettre en question les

.....

634 A nouveau, nous avons observé ce comportement à de multiples reprises.



règles pour l'ensemble du groupe, il peut aussi le motiver à aller plus vite (ou au contraire le freiner) ou l'aider simplement à suivre la procédure etc. Inversement, le groupe peut imposer des règles à l'individu, le forcer à se dépêcher... Le groupe interprète et calibre à la fois la scène pratique : il est à la fois objet et sujet de l'action.

La morphologie des activités (comprise comme étant l'adéquation entre les individus mobilisés, les interactions générées entre ces individus, l'espace qui accueille la pratique et les objets manipulés) supporte donc une pratique de groupe virtuelle. Celle-ci s'actualise dans la pratique et tend vers la formation d'un actant collectif. La préfiguration de la pratique par le designer tient compte également de la mise en mouvement des corps et des individus afin de faciliter les échanges. Lorsque les objets manipulés sont plus petits que le corps, ils correspondent davantage à une prise de parole individuelle. Lorsqu'ils sont plus grands que le corps, ils s'adaptent mieux à l'énonciation collective. L'espace qui accueille ces activités est tout aussi important : le travail individuel est facilité par la création de petits espaces (une table ou un îlot de table), le travail collectif est facilité par la création d'un espace commun (une salle). Ces éléments de préfigurations concernent le métadesign et, nous allons le voir, sont le lieu d'une stratégie déployée par le designer.

### 5.2.2.3 Syntaxe du projet en co-design

Fontanille distingue deux approches possibles d'une pratique sémiotique :

- la *forme syntagmatique* « qui permet d'accueillir ensemble et de manière congruente des signes, des textes et des objets, en même temps que la pratique elle-même »
- l'*accommodation*, tournée vers les niveaux supérieurs (telle que celui des *stratégies*)

Concentrons-nous pour l'instant sur la forme syntagmatique de la pratique. Jusqu'alors, nous avons schématisé les activités comme des éléments autonomes, non imbriqués et non liés. Pour analyser cette syntaxe, nous nous aidons d'une préfiguration

de la pratique incarnée dans le déroulé d'activité<sup>635</sup>. Ce déroulé explique comment s'enchaînent les activités au sein de différentes « phases » de projet et leur objectif. Il agit comme un modèle de la pratique : il désigne les composantes essentielles des activités et les agrège dans un temps plus long. Ce faisant, les activités sont liées les unes aux autres et poursuivent un objectif commun : celui du *faire ensemble*. C'est donc l'articulation *entre* ces activités qui nous intéresse ici. Lorsqu'il produit un déroulé d'activité, le designer choisit entre plusieurs paradigmes tout au long du projet : par quoi débiter le projet ? Comment le poursuivre ? Comment définir un problème conjointement ? Comment générer des idées ? Pour chacune de ces questions, plusieurs activités peuvent être pertinentes, elles entretiennent donc un rapport paradigmatique. Prenons un exemple.

Souvent, un projet de co-construction débute par un « brise-glace »<sup>636</sup> qui permet d'aider les participants à se connaître. Il en existe plusieurs qui peuvent aboutir à : se présenter à l'ensemble du groupe, former un binôme de travail ou encore à trouver des points communs entre les participants. Les brise-glace n'ont d'autre rôle que celui indiqué par leur nom : ils brisent la glace. En effet, le brise-glace peut être un jeu de rôle, une question amusante, un défi à relever avec son voisin... Ces brise-glaces permettent de générer des espaces communs entre les individus qui ne se connaissent pas (par la mise en relief de leurs points communs ou de leurs différences). Une telle activité permet de faciliter l'arrivée de l'individu au sein du projet, l'aide à se sentir plus à l'aise. L'objectif des brise-glace étant invariant, le designer choisit (dans un répertoire de formes possibles) celui qui sera le plus pertinent vis-à-vis du groupe avec lequel il va travailler.

A Cenon, nous avons travaillé avec des groupes d'âge différents. Selon qu'ils soient adultes ou non, nous n'avons pas utilisé le même brise-glace. Les enfants étaient invités à piocher dans un ensemble de cartes une question auxquelles ils devaient répondre face au groupe : ces questions étaient suffisamment accessibles pour qu'ils les comprennent : « Si tu étais un personnage de film, lequel serais-tu et pourquoi ? », « Préfères-tu le printemps, l'automne ou l'hiver ? Pourquoi ? », « Si tu pouvais inviter la star de ton choix, qui choisirais-

.....

635 Rappelons qu'il s'agit de l'enchaînement et l'articulation des activités présentées précédemment.

636 Il s'agit d'un type d'activité souvent utilisé dans les métiers de l'animation.

tu ? »... Avec les adultes, nous avons adapté un brise-glace afin qu'il soit utile au projet. Ainsi, nous nous sommes inspirée d'un brise-glace qui propose à chaque participant de raconter un souvenir qui lui est cher et de le partager avec les autres participants. Nous avons reformulé la consigne en leur demandant de raconter une rencontre qu'ils avaient faite dans le quartier et qui les avait particulièrement marqués.

Relevons plusieurs points :

- il existe bien un rapport paradigmatique entre les brise-glaces. Leur fonction est la même au sein de la pratique : il s'agit de mettre en confiance le groupe de travail. Ici, ce paradigme est en lien avec la pratique collective ; il s'agit de stimuler des interactions spécifiques entre les individus en présence
- il existe également une double scène dont les volets se chevauchent : celle de la pratique collective (*faire ensemble*) et celle du projet en design (*faire du design*). En effet, le designer peut rendre une activité de type *brise-glace* pertinente par rapport au projet : il peut l'adapter afin que le contenu évoqué serve déjà le projet.

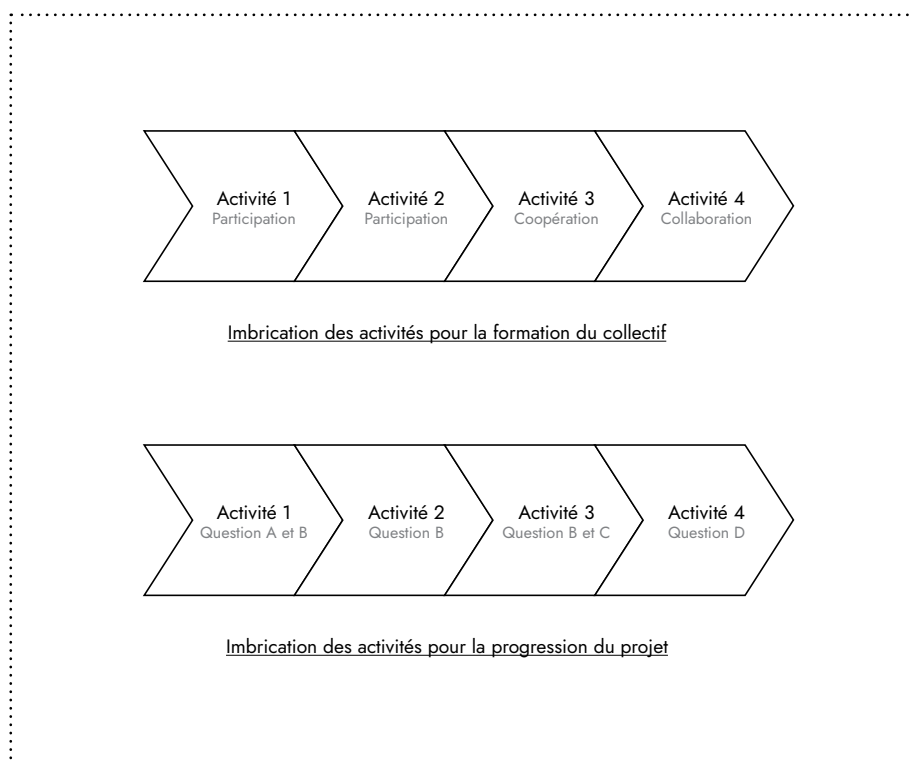


Figure 47. Schématisation des différentes imbrications entre les activités

Dans l'ensemble des brise-glace possible, nous avons fait le choix de mettre en œuvre celui qui s'accordait le mieux avec le projet au long cours : il peut donc également exister un rapport syntagmatique créé entre le brise-glace et la suite du projet. Ce qui nous amène à dire que les activités ne sont pas décorrélées les unes des autres mais se complètent afin de former un ensemble cohérent. Deux scènes se chevauchent : celle du *faire ensemble* et celle du *faire du design*. Nous les avons notées dans la figure « Schématisation des différentes imbrications entre les activités », ci-avant.

Explicitons cette figure : d'une part les activités sont imbriquées pour répondre progressivement aux questions de design ; d'autre part elles s'enchaînent pour constituer l'actant collectif. En effet, c'est parce qu'il y a eu participation qu'il y a coopération qu'il peut y avoir collaboration. C'est parce que l'on a pu répondre à la question A que l'on peut aborder la question C, puis D pour faire progresser le projet... Il y a donc un rapport d'implication entre les différentes activités, la réalisation de la première permet la réalisation de la seconde et ainsi de suite. Ces deux scènes (celles du « co » et celle du « design ») sont par ailleurs simultanées : les activités doivent permettre la formation d'un actant collectif *et* la progression du projet.

C'est pourquoi le co-design ne peut suivre un modèle spécifique : il doit à la fois assumer la singularité des acteurs en présence et la singularité du projet en lui-même. Les deux dimensions se répondent au sein du déroulé d'activité et dans les activités elles-mêmes. Lorsqu'il préfigure le projet, le designer choisit dans un répertoire de formes qui sont pertinentes à une certaine étape du projet.

Nous pouvons résumer cette grammaire à travers la figure de la page suivante (« Schéma des axes paradigmatique et syntagmatique dans le projet de co-design »). Ce schéma suggère que chaque activité est à la fois réfléchie en tant qu'*activité de groupe* et en tant qu'*activité de design*, chacune de ces faces devant être choisie en adéquation avec l'autre. L'activité constituée prend cependant son sens à l'échelle du projet (lui-même étant une articulation de plusieurs activités). Ce faisant, le projet de co-design peut être considéré comme étant un agencement syntagmatique d'activités (celles-ci étant des paradigmes d'« être ensemble » et de « faire du design »).

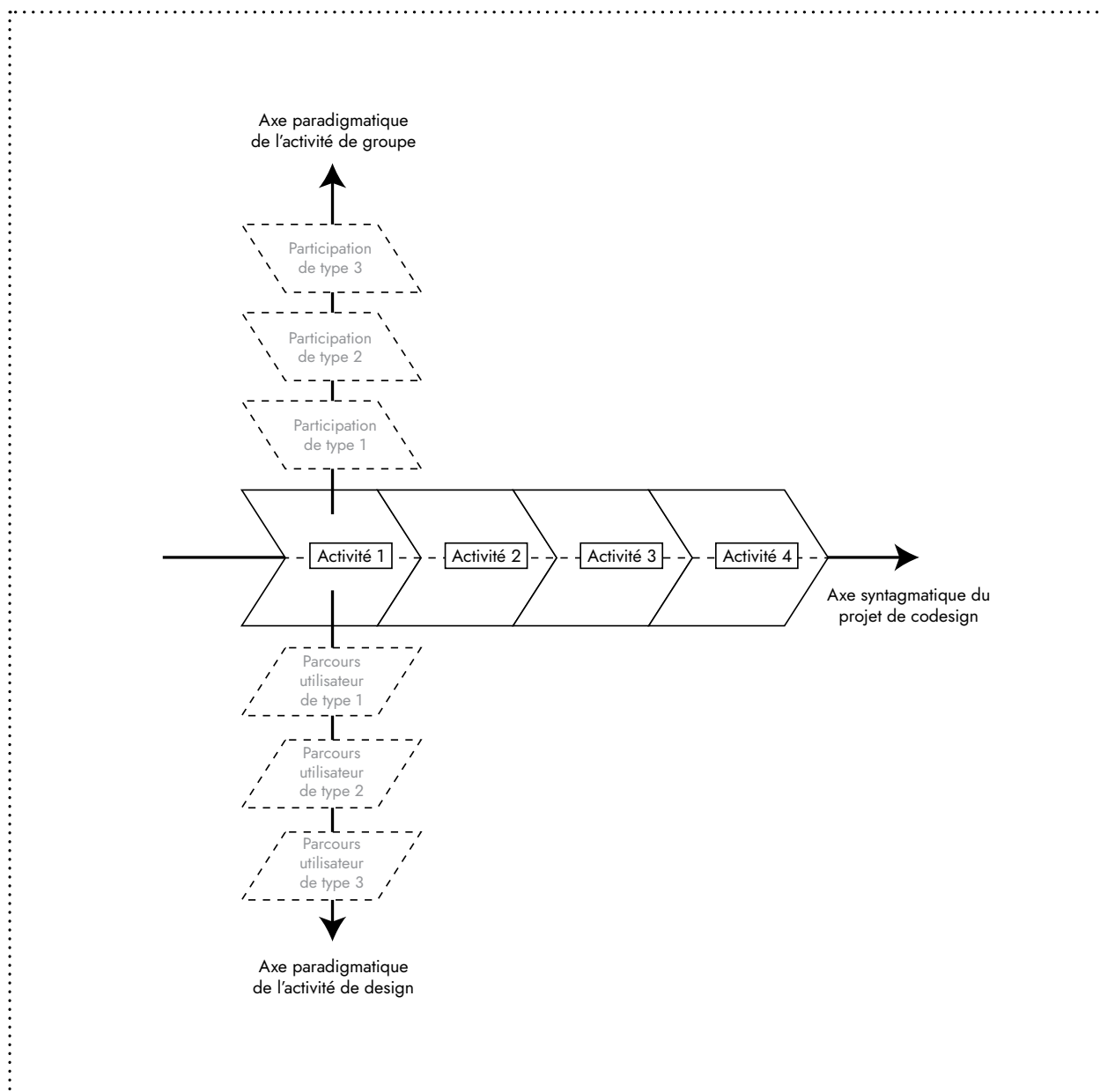


Figure 48. Schéma des axes paradigmatique et syntagmatique dans le projet de co-design

Détaillons notre pensée :

- Il peut y avoir plusieurs activités pertinentes pour faire avancer le projet à un instant T. Pour réaliser un parcours utilisateur, par exemple : chaque participant peut mimer le parcours d'utilisation d'un service. Il peut également le décrire oralement, tout comme il peut le dessiner ou encore l'expliquer en triant des images chronologiquement... Cet ensemble constitue un répertoire virtuel

pertinent<sup>637</sup> pour une activité de design (à condition que l'objectif soit d'observer le parcours utilisateur)

- Il peut aussi y avoir plusieurs activités pertinentes pour les opérations de collectivisation. Pour faire participer l'ensemble des individus, par exemple : on peut diviser le temps de parole de manière chronométrée, on peut utiliser un bâton de parole, on peut tirer au sort la personne qui devra s'exprimer ensuite... Chacune de ces options est un paradigme possible pour générer de la participation.

Les exemples choisis sont la participation d'une part et le parcours utilisateur d'autre part, mais ce principe est applicable pour d'autres typologies d'activité.

Concluons maintenant à propos de l'axe syntagmatique de la pratique : nous avons vu que certaines activités sont plus ou moins pertinentes selon que l'on soit en phase convergente ou divergente. Aussi, elles se situent globalement dans une temporalité du projet. Toutefois, certaines activités peuvent être interchangeables localement ou temporellement. Ces opérations sont tantôt assimilables à des *commutations* – une activité peut remplacer une autre activité sans perturber le bon déroulement du projet car elle assume la même fonction, tantôt à des *permutations* – une activité peut être déplacée temporellement selon la position temporelle des autres activités – elles sont, pour reprendre les termes de Greimas et Courtès « des transpositions à l'intérieur des syntagmes »<sup>638</sup>.

A la manière d'une proposition indépendante dans une phrase, le déplacement des activités conserve le sens de la pratique (à la fois pour la formation de l'actant collectif et la progression du projet). Les objets intermédiaires mobilisés en témoignent : Alain Jeantet considère qu'ils permettent des opérations de *traduction* à savoir « passer d'un formalisme de définition à un autre » et « enrichir la définition du produit par l'apport des points de vue et des contraintes »<sup>639</sup>. Pour cet auteur, le processus n'est pas linéaire : « Plutôt que

.....

637 Au sens de la sémiotique

638 GREIMAS, Algirdas J., et COURTÉS, Joseph, *Sémiotique. Dictionnaire... Op.Cit.* p.273

639 JEANTET, Alain, « Les objets intermédiaires dans la conception. Éléments pour une sociologie des processus de conception », *Sociologie du travail*, 40<sup>e</sup> année n°3, Juillet-septembre 1998, p.303

celle de la chaîne c'est donc l'image du *filet* qui s'impose ici : *la traduction est un nœud qui associe des éléments différents.* »<sup>640</sup> Ainsi, si la question A et la question B du projet sont indépendantes, elles peuvent potentiellement répondre conjointement à une question C ultérieure.

Les objets intermédiaires de conception sont donc à appréhender dans une pratique plus globale que celle de la production des objets intermédiaires. Ici, le *filet* traduit le *projet*. Par ailleurs, dans le cas de co-design, la traduction doit être négociée entre toutes les parties prenantes. Si la définition du futur produit est « enrichie » par l'apport des points de vue, il faut néanmoins distinguer le bon grain de l'ivraie : ce que l'on décidera de ne pas retenir, ce que l'on souhaite conserver. Dans le cas du co-design, cette décision peut uniquement être collective si l'on souhaite procéder de manière démocratique. La production des activités et celle des objets intermédiaires devient bien un régulateur de la pratique : elle permet à la fois de configurer le projet et le groupe. Ce faisant, les activités entretiennent un rapport syntagmatique dans la pratique collective *et* dans la pratique du design. Les objets portent une double intention, qui s'accommode dans l'ensemble du projet afin de faire « suffisamment » pour la formation de l'actant collectif et « suffisamment » pour le projet en design. Le designer combine donc, au sein des activités, deux objectifs distincts : la formation de l'actant collectif et la progression du projet. Notons par ailleurs que cette distinction est utile à l'analyse mais que ces objectifs sont inséparables dans une perspective politique car la formation de l'actant collectif est nécessaire pour que les décisions soient partagées collectivement. En effet, si le projet avançait sans qu'il y ait collectivisation des citoyens, on ne pourrait considérer qu'il se fasse démocratiquement. A contrario, la collaboration<sup>641</sup> implique un travail de type politique car elle nécessite de partager les décisions, de penser les manières de travailler ensemble et donc de se projeter collectivement. D'une certaine manière, on peut considérer que la formation de l'actant collectif est un objectif d'ordre supérieur à l'avancement du projet.

.....  
640 *Ibid.*

641 En tant que forme intense et extense de la collectivisation, telle que définie en [page 156](#) et qui est la forme « idéale » recherchée via le co-design.

#### 5.2.2.4 La stratégie déployée et les risques encourus

Selon Vinck, le bon déroulement d'un projet dépend de la « bonne tenue » de ses objets intermédiaires<sup>642</sup>. Si un défaut intervient dans ces objets intermédiaires, le projet risque de ne pas être mené à bien. Aussi, le designer apporte un grand soin à penser et concevoir ces objets afin qu'il oriente le projet au mieux. Lors de la conception des supports des ateliers dans le cadre de notre terrain d'expérimentation, nous avons changé notre plan d'action car celui-ci (ainsi que les supports produits) n'étaient pas suffisamment pertinents. Dans un premier temps, nous avons effectivement produit un déroulé d'activité au sein duquel les questions abordées étaient axées sur la reconception d'un magazine déjà existant. Or l'objectif premier de ce projet était de proposer une nouvelle manière de faire à partir des citoyens, et non en nous basant sur les pratiques des municipalités. Ainsi, le projet a reconfiguré nos activités et également nos objets. Nous considérons que cette « bonne tenue » qu'évoque Vinck tient en réalité à ce que Jacques Fontanille appelle *stratégie*<sup>643</sup>.

Mener une activité de co-design tiendrait à trouver un équilibre entre l'énonciation collective (être ensemble) et la création collective (faire ensemble). Nous devons souligner l'importance de cet équilibre : l'être ensemble ne doit pas prendre le pas sur le faire ensemble et inversement. Prenons un exemple : dans un atelier où l'être ensemble dépasse le faire ensemble, le projet risque de ne pas aboutir : la bonne entente pourrait déboucher sur une communication seulement phatique : il n'y aurait pas de « faire », le projet n'avancerait pas. Cette bonne entente pourrait également nuire au débat (privilégier le consensus dans le but de ne pas rompre la bonne entente) et par conséquent nuire au projet (dont l'objectif principal est de faire ensemble). L'assiduité au travail risque quant à elle de déboucher sur une communication purement opérationnelle (les actants deviennent des opérateurs), ce

.....

642 VINCK, Dominique, « De l'objet intermédiaire... », *Op.Cit.*

643 FONTANILLE, Jacques, *Pratiques sémiotiques*, *Op.Cit.*



qui nuit considérablement au débat et donc au projet. Dans l'un ou l'autre de ces deux cas, il risque d'y avoir rupture de débat ou rupture de création<sup>644</sup>.

La production des objets intermédiaires et du déroulé d'activité s'inscrivent donc dans une stratégie visant à maintenir un équilibre. L'objectif des stratégies serait, comme le précise Fontanille, d'organiser « des processus complexes, en exploitant des morphologies propres aux niveaux de pertinence inférieurs, et qui sont supposés contrôler, réguler, ordonner ou optimiser les pratiques elles-mêmes »<sup>645</sup>. D'une part tendu vers le projet, d'autre part tendu vers la constitution d'un actant collectif, le co-design suit une trame dédoublée qu'il nous faut suivre. La progression de l'actant et la progression du projet ne se calquent pas obligatoirement l'une sur l'autre. Au contraire, si certaines activités peuvent faire progresser les deux à la fois, elles peuvent également privilégier l'un ou l'autre. Par exemple, en proposant une activité de type *brise-glace*, l'objectif principal est bien d'aider la constitution d'un actant collectif plutôt que de faire avancer le projet.

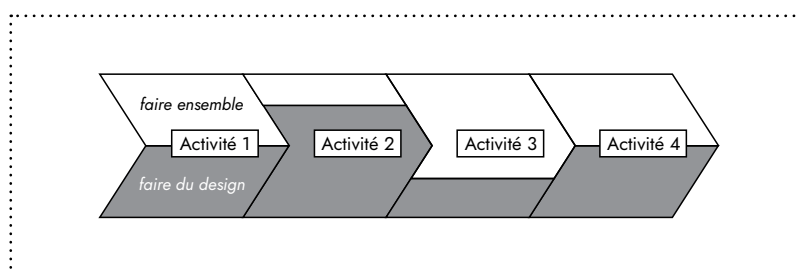


Figure 49. Schéma montrant l'interdépendance entre «faire du design» et «faire ensemble» dans le projet

Les enchaînements entre les différentes activités génèrent un rythme dans le projet. Chaque activité dure un temps plus ou moins long, mobilise tantôt l'individu, tantôt le collectif... Tel un chef d'orchestre, le designer déploie une partition à partir de laquelle l'actant collectif peut s'énoncer. Aux éléments pertinents contenus dans les objets

.....

644 Il est à noter que l'on ne peut pas « trop » faire ensemble en co-design, car *faire ensemble* nécessite obligatoirement d'être ensemble et faire. Ces deux actions ne doivent pas être disjointes (il ne faut pas être ensemble d'un côté et faire seul de l'autre), mais *faire ensemble* implique nécessairement d'être ensemble et de faire simultanément.

645 FONTANILLE, Jacques, *Pratiques sémiotiques*, Op.Cit., p.29.

intermédiaires (partie 5.1.2.1), nous pouvons donc inscrire une dimension supplémentaire qui est liée à la pratique collective. Les objets sont « scindés » en deux pratiques, ils accueillent tantôt davantage la pratique collective, tantôt davantage la pratique du design et... parfois les deux de manière égale. Les activités ne maintiennent pas obligatoirement l'équilibre en leur sein, mais les forces doivent s'équilibrer dans le temps (dans l'ensemble des activités proposées). Ainsi, les activités mises en place sont traversées de ce qu'appelle Fontanille des *zones critiques* : elles « opposent des scènes pratiques »<sup>646</sup>. Lorsque les objets intermédiaires mobilisés sont davantage *médiateurs*, les zones critiques en question concernent la pratique du projet : celui-ci peut s'éparpiller, générer des espaces de discussions utiles à la bonne entente du groupe mais non pertinentes pour le projet. Lorsque les objets intermédiaires mobilisés sont commissionnaires, les zones critiques concernent davantage la constitution de l'actant collectif (il s'agit de faire converger les conversations, ce qui peut altérer la bonne entente du groupe). La stratégie déployée par le designer peut donc être traversée de risques potentiels selon qu'il favorise une dimension (la progression du projet) plutôt qu'une autre (la formation d'un collectif). Nous proposons un tableau permettant de distinguer les risques selon la pratique privilégiée :

	Stratégie de co-design	
Thématique	A. Design	B. Formation d'un collectif
Unité significative	Le projet	La relation
Risques si A<B	Stagnation du projet (dissensus ou consensus total, voire amorphisme)	Collectif exclusif
Risques si A>B	Design consultatif	Stagnation de la relation (ennui, peur, désengagement)

Tableau 2. Risques et tensions dans la stratégie de co-design

.....  
646 *Ibid.*, p.30.

Commentons ce tableau. *Faire du design* induit de prêter attention au projet, tandis que *former un collectif* nécessite de tourner son regard vers la relation entre les individus. Si l'une des pratiques du co-design (*faire du design* ou *former un collectif*) est favorisée par rapport l'autre, alors cela peut déstabiliser le déroulement du projet. Lorsque le projet est favorisé, le design devient de type *consultatif* et la relation au sein du collectif peut en pâtir : les individus sont impliqués uniquement car ils peuvent apporter quelque chose au projet. Lorsque c'est le cas inverse et que la relation a davantage d'importance que le projet, ce dernier stagne : le débat n'a plus lieu ou débouche sur un consensus (et non un compromis). Par ailleurs, le collectif peut devenir exclusif car il ne permet pas à d'autres membres de le rejoindre et n'accepte plus la différence.

#### 5.2.2.5 Le projet, entre individuel et collectif

La scène du projet est donc celle de l'opposition entre l'individuel et le collectif. Le singulier apporte au projet de la profondeur et de la pertinence, le pluriel les met en résonnance ; enfin, l'opposition entre l'individuel et le collectif amène le compromis au sein du projet – c'est la collectivisation. Comme l'écrit Fontanille : « l'actant individuel ne peut participer à l'actant collectif qu'en renonçant [...] à son identité ; l'actant collectif ne peut accueillir cet actant individuel qu'en renonçant lui aussi à une part de son identité. »<sup>647</sup> Par ailleurs, ces deux dimensions (collective et individuelle) influencent également le contenu des scènes des activités. Les activités ne sont pas, en effet, « en dehors » du projet mais bien à l'intérieur de celui-ci. Ainsi, le singulier, le pluriel, l'individuel et le collectif sont interdépendants. En nous appuyant sur la proposition de Fontanille, nous pouvons ajouter un nouvel enchâssement de scènes prédicatives (figure ci-après « Interactions entre l'individuel et le collectif selon les scènes, version 2 »).

Nous pouvons détailler ce schéma. L'activité individuelle oppose le *même* et l'*autre*, elle est le lieu d'une énonciation individuelle. Elle s'articule avec la scène de mise en commun de ces énonciations via un *gameplay*. Cette seconde scène oppose le singulier et

.....

647 FONTANILLE, Jacques, *Ensemble, Op.Cit.*, p.40.

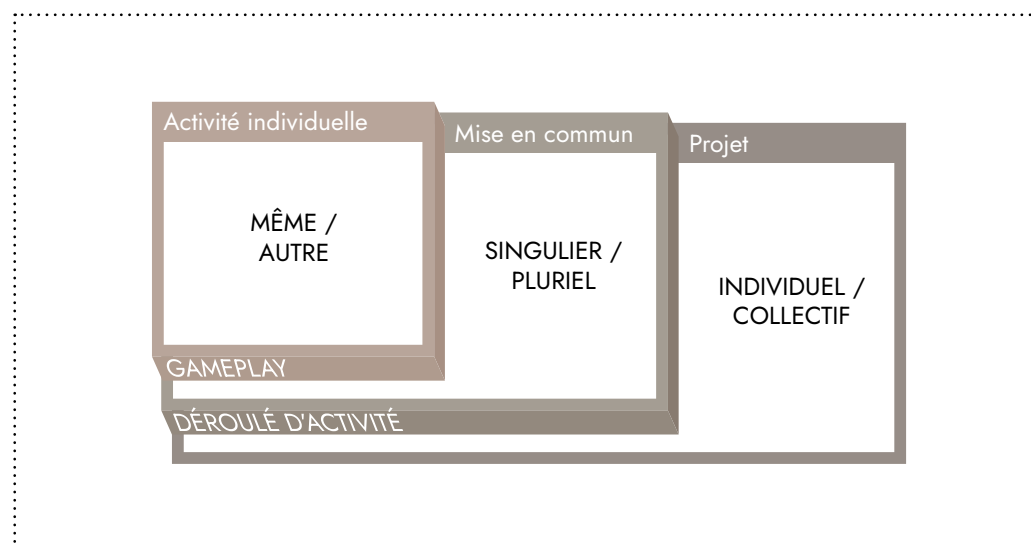


Figure 50. Interactions entre l'individuel et le collectif selon les scènes, version 2

le pluriel, c'est-à-dire qu'elle permet la mise en regard d'un ensemble d'énonciations à la fois similaires et cependant singulières. Enfin, ces mises en commun sont articulées avec le projet via le *déroulé d'activité* qui assure le passage de l'individuel au collectif : ce dernier doit permettre de trancher entre les intérêts individuels et collectif via des compromis. La préfiguration de ces différentes scènes semble s'apparenter à la mise en place d'un dispositif démocratique. Nous pouvons nous référer, à nouveau, à la notion attribuée à Foucault et développée par d'autres auteurs depuis (ou voir la partie [1.2.3.3](#)). Il s'agit bien de disposer « un ensemble résolument hétérogène » d'éléments au sein d'un « réseau »<sup>648</sup> et de réaliser « une pure activité de gouvernement sans le moindre fondement de l'être »<sup>649</sup>. C'est-à-dire que le designer dispose des éléments matériels (par exemple, les objets intermédiaires) et immatériels (telles que des règles collectives) afin d'assurer des formes de pouvoir (le projet attribue des *pouvoir-faire* aux citoyens) sans tenir compte de leur identité. La stratégie ici déployée s'accorde particulièrement bien avec la définition de Peeters et Charlier selon laquelle le dispositif « crée des effets de signification qui procurent des ressources pour un

648 FOUCAULT, Michel, « Le jeu de Michel Foucault », *Op.Cit.*

649 AGAMBEN, Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, Payot & Rivages, Paris, 2007. , p.26

auto-pilotage »<sup>650</sup>. Il nous faudra bien entendu distinguer le dispositif en tant que tel et le projet ; le premier détermine l'existence d'un déroulé d'activité et d'un gameplay tandis que le second est corrélé à son objet (ce sur quoi le groupe va travailler ; dans notre cas le magazine municipal). Le dispositif est donc animé par le souci de créer un actant collectif tandis que le projet le réalise ; le premier est une structure et le second une figure.

La préfiguration du co-design déploie donc une stratégie de gouvernement, mais nous sommes en droit de nous demander si, dans la pratique, il faut forcément suivre l'ensemble des règles édictées par le dispositif. Ce dernier nous semble en effet très prescriptif, de même que le déroulé ou les objets utilisés au cours des activités... Pouvons-nous toujours considérer qu'il y a collaboration si les modes de conduites sont dictés par le designer ? Ces dispositifs permettent-ils, pour reprendre les termes d'Agamben, de « produire leur sujet »<sup>651</sup> ?

.....

650 PEETERS Hugues, CHARLIER Philippe, « Contributions à une théorie du dispositif », *Hermès, La Revue*, n°25, 1999/3, p.19.

651 AGAMBEN, Giorgio, *Op.Cit.*

### 5.2.3 LES RÉGIMES D'INTERACTION DU CO-DESIGN

Pour interroger la dimension subjectale du dispositif de co-design, il nous faut à présent nous tourner vers les interactions qu'il permet. Quelques questions nous guident ici : une fois le dispositif préfiguré, peut-on le transgresser ? l'utilisateur-citoyen peut-il se l'approprier ? doit-on toujours employer les objets produits dans l'ordre prévu ? de surcroît, faut-il – tout simplement – s'en servir ? Bien que nous espérons qu'à ce stade de notre argumentation, la réponse qui semble la plus évidente soit non, il nous faut approfondir la démonstration. Nous avons orienté ces questions autour de modalités déontiques (ce que l'on *peut* ou *doit* faire) car il s'agit bien de comprendre le degré de liberté octroyée aux usagers-citoyens.

#### 5.2.3.1 D'un processus linéaire à un processus itératif

Un problème qui s'est rapidement posé lors de l'expérimentation était de dialoguer avec les chercheurs du programme de recherche à propos du statut des objets mobilisés au cours de la pratique. Il existait une confusion entre « méthode » et « support d'aide à la discussion ». Les éléments produits véhiculaient en effet une certaine rigueur (peut-être due à la présence de consigne). Leur utilisation relevait d'une contrainte, d'un devoir faire particulier (*classer des images, remplir des fiches, prendre des photos...*). Pourtant, ces objets ne constituaient pas une méthode à proprement parler : ils étaient des outils d'aide à la discussion<sup>652</sup>. Ils n'étaient donc pas des étapes obligatoires du projet (ils n'incarnaient pas un *protocole* selon le sens employé par Basso et Fontanille<sup>653</sup>), mais des options possibles (ils réalisaient une *conduite* – qui relève surtout d'un *vouloir-faire*). Gardons-nous toutefois d'affirmer que ces objets ne sont pas garants d'un *devoir-faire* : c'est la scène dans laquelle

.....

652 C'est bien de cette ambiguïté dont semblent souffrir les « boîtes à outils du design » : à quel moment, comment et pourquoi dois-je utiliser ces outils ? Sont-ils obligatoires ?

653 FONTANILLE, Jacques, *Pratiques sémiotiques, Op.Cit.*

ils s'inscrivent qui est facultative. Lorsque la scène se réalise – et que les objets sont utilisés, l'utilisation en elle-même relève d'un devoir-faire.

L'utilisation d'un objet de médiation est à la fois rigoureuse et empreinte d'une certaine liberté ; profitable mais également facultative... Ce qui positionne ces objets dans un positionnement assez ambigu. Ces objets sont également le lieu de la stratégie d'équilibre que doit entretenir le designer : ils permettent tantôt de progresser dans le projet, tantôt d'aider la formation d'un actant collectif, tantôt les deux à la fois. Si l'on estime que l'une ou l'autre des dimensions est en déficit, on cherche à lui donner un coup de pouce en mobilisant un objet spécifique. Le risque est inverse : si l'on choisit d'utiliser un objet coûte que coûte, il peut également créer des tensions et des déséquilibres dans le collectif. Par ailleurs, pourquoi s'encombrer d'outils lorsque la discussion utile au projet naît d'elle-même ?

Les choix opérés au cours de la pratique dépendent pleinement de l'*accommodation* de la pratique. Pour reprendre les termes de Fontanille, l'*accommodation* de la pratique découle d'une négociation entre « un objectif assigné à l'action » (dans ce cas précis, celui de faire ensemble du design), « un horizon de référence et/ou de conséquences » (constitué à partir d'exemples de projet similaires qui tendent à considérer les bienfaits du design collaboratif), « l'éventuelle résistance des substrats et des contre-pratiques, des occasions et des accidents » (liés à la dimension aléatoire des événements en cours de projet) , « des formes canoniques » (ici les habitudes du designer ou des apprentissages reçus lors de son parcours de formation) et des « schématisations émergentes de l'usage »<sup>654</sup> (les réappropriations qui sont faites de la pratique par le designer ou l'actant collectif).

Pour Fontanille, l'*accommodation* est le lieu des interactions au sein d'une même pratique qui tient « à cette tension permanente entre l'*accommodation* programmée et l'*accommodation* inventée, entre la préschématization et l'ouverture à l'altérité ; bref, entre *programmation* et *ajustement* »<sup>655</sup>. Fontanille fait référence ici au travail d'Eric Landowski

.....  
654 *Ibid.* p.27.

655 *Ibid.*, p.5.

sur la sémiotique des interactions<sup>656</sup>. Ce dernier dénombre quatre types d'interactions (que nous avons évoquées précédemment [page 148](#)) : *la programmation*, *la manipulation*, *l'accident* et *l'ajustement*, qui nous sont utiles pour analyser les interactions générées par le co-design. En effet, le designer s'accommode des interactions qui ont lieu dans le projet, il réagit et adapte sa *conduite* selon les situations.

Regardons ces interactions de plus près – trois d'entre elles nous intéressent particulièrement. Il s'agit de l'interaction entretenue par le designer avec le projet, l'interaction qui se tient entre l'actant collectif et le projet, et enfin celle qui a lieu entre le designer et l'actant collectif. Au centre de ces interactions se situe la pratique du co-design. Nous résumons ces interactions par un schéma (figure ci-contre). Etudions tour à tour chacune de ces interactions afin de comprendre la valeur qui peut leur être attribuée dans le dispositif et, rappelons-le, comprendre comment le dispositif permet ou empêche le citoyen de s'émanciper.

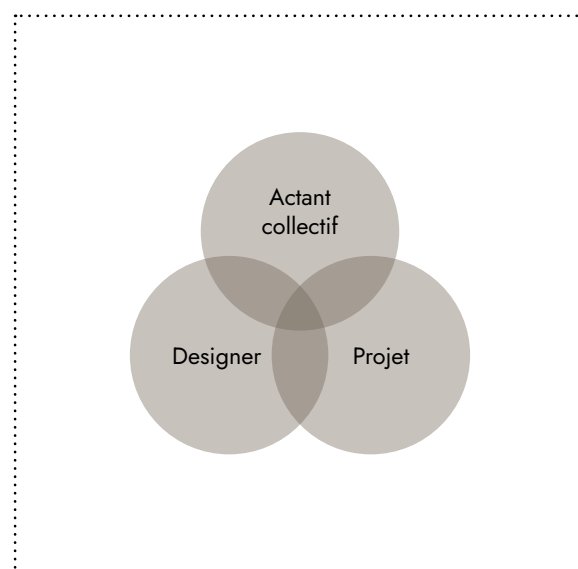


Figure 51. Interactions entre le designer, l'actant collectif et le projet

Commençons par celle qui unit le designer et le projet. Nous pouvons déjà déterminer un cas « extrême » de désobjectivation du dispositif. Lorsque les « outils de design » sont utilisés mécaniquement et sans aucune adaptation, le designer tend à oublier sa capacité réflexive : il déroule une feuille de route sans en dévier, il se distancie de la logique projectuelle du design. La relation qu'il entretient au projet est dans ce cas de type *programmative*, qui entre en contradiction avec un possible *ajustement*.

.....  
656 Dans LANDOWSKI, Eric, *Les interactions risquées*, Actes Sémiotiques, 101-103, 2005, 103p.



Comme l'écrit Landowski :

..... tout se passe comme si quelqu'un - lui-même ou quelque instance destinatrice supérieure - avait un jour décidé après mûre réflexion du meilleur usage en la matière et instauré de la sorte ce qui deviendrait ensuite une institution, une façon de faire à respecter en toute confiance, à suivre à l'aveugle<sup>657</sup>

Le « modèle » du design devient un programme : ce qui revient à amoindrir le projet<sup>658</sup>. Les questions posées ne répondent pas tout à fait à ce que l'on cherche, leur enchaînement n'est pas forcément pertinent vis-à-vis des avancées du projet<sup>659</sup>... Dans une telle perspective, les logiques qui le régissent sont celles de la *régularité*<sup>660</sup>, ce qui semble coïncider avec la forme du déroulé d'activité (*a priori* très linéaire et peu encline aux sauts dans le passé).

Ces observations méritent une objection : le propre du design n'est-il pas de faire appel aux itérations ? Sans revenir sur ses pas ou s'attarder sur un point qu'il avait occulté, le designer ne ferait pas vraiment du design... Confrontée à la pratique, nous observons que ce déroulé d'activité est un garde-fou qu'il convient de dépasser. La programmation, en effet, « maximise [les risques] symboliques »<sup>661</sup> nous explique Landowski, de telle sorte qu'elle fera « les plus de dégâts possible sur le plan de tous les rapports de sens, qu'il s'agisse de la morale et du droit, des relations internationales ou même, finalement, du climat politique »<sup>662</sup>. Bref, rien n'est moins souhaitable pour le design qui est supposé travailler le symbolique, réitérer et se remettre en cause (peut-on même encore parler de design ?). Le designer, dans ce cadre, « se transforme insensiblement, insidieusement, inexorablement peut-être, en maniaque de la prescription et de l'obéissance, indépendamment de toute

.....  
657 *Op.Cit.*, p.36.

658 FORTHOFFER, Camille, POTTIER, Lisa, « Préfigurer les interactions entre le design des politiques publiques et les citoyens - le cas d'un site gouvernemental français », *ATIC : Le tournant design face à la communication n°2*, à paraître.

659 C'est notamment le cas lorsque les « outils » sont utilisés de manière dogmatique – une croyance est associée à la réussite de leur utilisation, comme s'ils fonctionnaient de manière autonome, en dehors de toute réflexivité.

660 Pour Landowski, c'est dans ces logiques que la programmation s'inscrit.

661 LANDOWSKI, Eric, *Op.Cit.*, p.50.

662 *Ibid.*

visée fonctionnelle comme de toute interrogation sur le sens des devoir-faire qu'il se crée »<sup>663</sup>. Landowski y associe également un *risque fonctionnel* qui s'apparente à une « perte de contrôle »<sup>664</sup>. Dans notre cas, soit le projet est non pertinent, soit il s'interrompt. Dans tous les cas, le designer a oublié pourquoi il fait ce qu'il fait.

C'est plutôt vers *l'ajustement* qu'il faudra se tourner pour redonner du sens à la pratique du design. Cette interaction est la négation de la *programmation* ; elle confère à l'actant une « compétence esthétique »<sup>665</sup>, c'est-à-dire que celui qui intervient dans une telle relation a quelques capacités à sentir l'autre et y réagir. Ce que Landowski explique, c'est que cette interaction est « un contact direct ; plus ou moins immédiat selon les cas, entre corps sentants et corps sentis »<sup>666</sup>, elle possède une dimension sensible. Ainsi, l'interaction que devra privilégier le designer avec le projet sera celle de l'ajustement : entre la pratique préfigurée et la pratique effective, il aura en effet quelques surprises. Deux plans se superposent alors temporellement. Dans un premier temps, le designer programme un déroulé d'activité : il tente d'en maîtriser les moindres détails (du matériel employé à la durée des activités), le pense comme un algorithme. Confronté avec la pratique, le designer doit ensuite pouvoir s'adapter aux évolutions du projet qui suit rarement le cheminement imaginé. S'il plébiscite un ajustement, il supprime, allège, densifie ou étend son déroulé d'activité *par rapport* aux avancées du projet. Si une question a été abordée involontairement, il supprime l'activité y afférant. Si une question semble devenir primordiale au cours du projet, il ajoute une activité. Si le projet n'est finalement pas faisable compte tenu des délais, il étend le programme. En somme, il construit sa méthodologie au fil de l'eau et au gré du terrain.

Portons à présent notre regard sur l'interaction qui se situe entre l'actant collectif et le projet. Celle-ci découle directement de la pratique en cours et de la tenue du projet par le designer. Plusieurs possibilités s'offrent à nous et tiennent dans la structure des activités

.....

663 *Ibid.*, p. 75.

664 *Ibid.*

665 *Ibid.*, p.43.

666 *Ibid.*

et leur articulation. Si le designer peut *programmer* le projet, ce dernier peut également *programmer* l'utilisateur, c'est-à-dire qu'il lui confère un « rôle thématique ». Landowski donne des exemples issus des contes populaires « Si tel personnage est défini comme un "pêcheur", il pêchera et ne fera que cela ; si tel autre est "roi", il fera et ne fera que le roi »<sup>667</sup>... Dans notre cas, l'utilisateur utilisera et ne fera que cela. Par exemple, dans le cas d'un parcours utilisateur, si l'activité est trop contraignante, l'utilisateur devra seulement suivre un parcours et ne pourra pas prendre de décision quant à l'activité qui est en cours. Ce n'est cependant pas cette configuration qui nous intéresse car elle exclut la possibilité de considérer l'utilisateur comme un Sujet : la *programmation* n'est ni une *manipulation* (qui confère des compétences modales à l'interactant), ni un ajustement (qui lui donne des compétences esthétiques), ni même un *accident* (dans lequel un *actant joker* a un rôle *catastrophique* – il ne possède « aucun rôle » ou peut « les remplir tous »<sup>668</sup>) qui est son opposé.

Détournons-nous donc de la *programmation* pour nous consacrer plutôt à la *manipulation* et l'*ajustement* et voir comment ces interactions peuvent intéresser le co-design. Ces deux formes, bien qu'opposées, sont toutes deux initiatrices d'un *faire faire* (là où les deux autres occasionnent un *faire être*) ; elles confèrent des compétences à l'individu, modales dans le premier cas et esthétiques dans le second. La programmation du projet peut en effet déboucher sur une *manipulation* de l'utilisateur : il est considéré en tant que sujet motivé qui accepte une forme de contrat (il sait, peut, veut ou doit faire ce qu'on lui propose). La valeur d'une telle interaction n'est toutefois pas la relation mais l'objectif poursuivi par le projet ; l'individu se voit attribuer une « rationalité », des « motivations » et même une « capacité d'évaluation des valeurs en jeu »<sup>669</sup>. Nuançons un peu ; les valeurs en question sont néanmoins posées par le projet et résultent d'une intention antérieure à la relation. Il y a bien dispositif subjectivant, mais compte tenu du fait que le design collaboratif suppose un *faire ensemble*, il semblerait que le projet doive, autant que faire se peut, permettre à l'actant de s'intégrer et d'élaborer la valeur du projet avec les autres individus en présence. Cela nous amène, à nouveau, à envisager l'intérêt que peut avoir

.....

667 *Ibid.*, p.17.

668 *Ibid.*, p.71.

669 *Ibid.*, p.42.

l'*ajustement* dans le co-design : notamment afin de s'assurer que le dispositif s'accorde au mieux avec l'usager-citoyen, mais aussi pour éviter de faire une « erreur d'appréciation »<sup>670</sup> (quand le citoyen n'a que faire de l'activité proposée) ou une « mauvaise manipulation »<sup>671</sup> (par exemple, lorsqu'il n'apprécie pas particulièrement de prendre la parole dans une activité). Nous pouvons reprendre la formule de Landowski lorsqu'il évoque l'*ajustement* : « la visée fondamentale des participants n'est ici, pour aucun d'eux, de faire réaliser par l'autre un scénario préétabli dans le détail »<sup>672</sup>.

Dans une perspective démocratique, l'individu est considéré à l'aune de ses connaissances mais également de ses compétences créatives et esthétiques ; il peut reconfigurer le projet en lui-même. A Cenon, nous avons obtenu ce type d'interaction en offrant aux habitants la possibilité de s'extirper du déroulé d'activité. Aussi, les habitants ont proposé d'eux-même de nouvelles ouvertures pour le projet d'édition et les manières d'impliquer le quartier. Se servant de leur connaissance du quartier, ils ont proposé de traduire les supports dans différentes langues (turc, arabe, anglais...). En cours d'activité, les postures ont également été réajustées par les habitants eux-mêmes : lorsqu'une personne avait des difficultés de rédaction en français pour une activité individuelle, une seconde proposait de travailler en binôme avec elle. Cette dynamique permet notamment de pallier les erreurs de préfiguration du designer. Toutefois, comme le précise Landowski, le risque dans une telle interaction est de « perdre pied »<sup>673</sup> ou qu'il y ait un « *ajustement manqué* pour cause de sensibilité mal placée »<sup>674</sup>.

Terminons enfin avec l'interaction qui unit le designer et l'actant collectif. Celle-ci évolue dans le temps et au cours du projet. Nous l'avons vu, le designer *programme* en amont la formation de l'actant collectif. Il fait en sorte que celui-ci émerge au cours des activités en suscitant des postures individuelles tournées les unes vers les autres. En ce sens,

.....  
670 *Ibid.*, p.55.

671 *Ibid.*

672 *Ibid.*, p.45.

673 *Ibid.*, p.90.

674 *Ibid.*, p.55.

il « fabrique » les relations – de manière presque artificielle pour s’assurer qu’une bonne entente se crée entre lui et les individus, mais également entre les individus entre eux. Ponctuellement, il le manipule également pour l’investir dans le projet : en lui suggérant les bénéfices potentiels du projet. Cette pratique peut s’apparenter à ce que Fontanille décrit comme étant un *dispositif de tri* permettant l’émergence de l’actant collectif :

..... Si on veut en effet entrer dans le processus d’émergence [de l’actant collectif] lui-même, ce processus qui « invente » une intelligence collective à partir des interactions globales entre interactions locales, alors il faut imaginer un dispositif de production d’ “options” (entre les interactions de base), lui-même pris en charge par un dispositif de “choix” (entre les interactions d’interactions). Ce serait en somme un dispositif de tri, qui, partant de l’hypothèse la plus pessimiste (les interactions de base seraient aléatoires et incohérentes), en sélectionnerait une partie en s’appuyant sur des principes de régulation.<sup>675</sup>

Toutefois, la *programmation* et la *manipulation* ne peuvent durer qu’un temps au risque de « manquer le résultat » ou de « détruire la relation à l’autre »<sup>676</sup>. D’une part en oubliant que c’est l’actant collectif qui se crée de lui-même – bien qu’une aide extérieure puisse l’aider, d’autre part en suscitant un rejet de la part de l’actant collectif. Quel risque y a-t-il à *programmer* l’actant collectif ? Que celui-ci n’émerge jamais, que la stratégie ne prenne pas et qu’*in fine*, les individus en présence ne reviennent plus<sup>677</sup>.

Du côté de la *manipulation*, le risque est que l’actant collectif décide de se délester de la présence du designer – alors même qu’il devrait lui-même intégrer l’actant collectif et s’y fondre ! A nouveau, l’ajustement semble être l’interaction à privilégier. Dans notre cas, les habitants ont suggéré d’eux-mêmes quelques rituels conviviaux : faire du café à chacune de nos rencontres, planifier des moments de rencontres hebdomadaires afin de ne pas perdre le lien, proposer une alternative numérique aux rencontres physiques pour

.....

675 FONTANILLE, Jacques, *Ensemble*, Op.Cit., p.48.

676 LANDOWSKI, Eric, *Op.Cit.*, p.91.

677 D’une certaine manière, il faut un « retour sur investissement » de l’actant individuel. Nous y reviendrons infra (6.2.1)

une personne qui était immobilisée à cause d'une fracture... Une telle autonomie affirme l'existence de l'actant collectif – et il existe comme il l'entend !

### 5.2.3.2 Le co-design, dispositif pour faire ensemble

Ces trois interactions génèrent en leur centre une interaction tripartite qu'il convient de considérer comme étant le cœur du dispositif de co-design. En privilégiant des interactions d'*ajustement*, et donc en contredisant l'idée de programme, le designer peut progressivement se *déprendre de son œuvre* (pour reprendre les suggestions de la chercheuse en architecture Edith Hallauer<sup>678</sup>), c'est-à-dire se jouer du couple orientation/désorientation évoqué par Gauthier et Proulx<sup>679</sup> que nous avons présenté précédemment<sup>680</sup>.

Entre la *programmation* du co-design et l'*ajustement* de celui-ci, il existe donc une récursivité oblique<sup>681</sup>. Le programme maintient le design ainsi que les relations : il limite le risque initial, notamment en rassurant les habitants sur la direction que peuvent prendre les choses. Le designer *programme* le projet et l'actant collectif pour qu'un *ajustement* se crée et fasse naître un design collaboratif. La récursivité de ces interactions peut être schématisée (voir la figure ci-après « Récursivité des interactions en co-design »)

Ainsi conçu, le dispositif semble bien répondre aux qualités qu'en attend Agamben car il « produi[t] son sujet »<sup>682</sup>. S'agissant d'un dispositif de création, il serait, pour reprendre les termes de la sémioticienne Marion Colas-Blaise, un « espace où la production de sémiotiques-objets est à la fois réglée, c'est-à-dire soumise à un devoir-dire, et propre à

.....

678 HALLAUER, Edith, « vers un designer permanent », *Design écosocial : convivialités, pratiques situées et nouveaux communs*, Op.Cit.

679 GAUTHIER Philippe, PROULX Sébastien, Op.Cit.

680 Voir la partie [2.2.1.2](#)

681 Landowski (Op.Cit.) appelle « récursivité à caractère oblique » ou « rection » le fait qu'un régime d'interaction génère un régime d'interaction différent.

682 AGAMBEN Giorgio, Op.Cit., p.26.

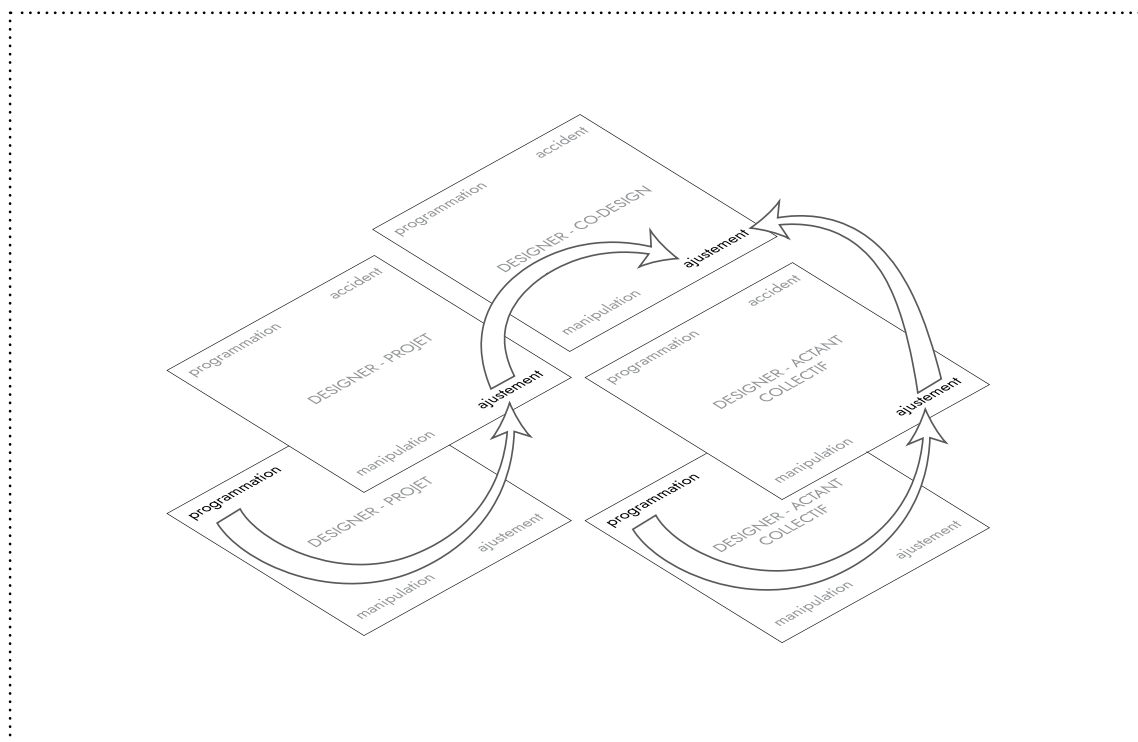


Figure 52. Récursivité des interactions en co-design

s'en affranchir »<sup>683</sup>. Un tel dispositif *dispose* des éléments hétérogènes : des objets-supports, mais également l'espace de travail, la répartition de la parole ou le rythme du projet. Il est en ce sens quasi protocolaire ; mais son indétermination future le classe en tant que dispositif prêt à être remanié durant l'action. Il est donc un dispositif qui cherche à ouvrir des espaces de création et de dialogue, un espace « entre-deux » qui « doit constituer (...) un cadre d'expérience et d'action »<sup>684</sup>. Pour le sociologue Pascal Nicolas-Le Strat, la mise en place de « dispositifs indispensables [au] fonctionnement [du projet] et le maintien d'une disponibilité pour "accrocher" les possibilités qui se font jour » confèrent au projet une dimension écosophique et donc des qualités « d'ouverture et d'attention

683 Elle s'intéresse particulièrement aux dispositifs innovants. Dans COLAS-BLAISE, Marion « Le dispositif innovant. Création, invention, révolution » *Créativité sémiotique et institutions du sens dans la dialectique entre l'individuel et le collectif* (BASSO FOSSALI, Pierluigi dir.), PULIM, coll. Semiotica Viva, 2021, p.72.

684 *Ibid.*, p.75.

aux autres acteurs et au contexte d'action »<sup>685</sup>. C'est pourquoi nous ne pouvons considérer le projet comme étant le lieu de réalisation d'un dispositif de co-design, et comme le souligne Nicolas-Le Strat : « Le projet n'est jamais complètement ajusté à son propre fonctionnement et (il) n'est qu'imparfaitement représenté par les dispositifs qui le font pourtant agir et exister. »<sup>686</sup>

Nous pouvons donc considérer que les trois premières scènes identifiées (l'activité, la mise en commun et le projet) constituent l'ensemble du dispositif, lequel distribue tour à tour les rôles des objets-supports et des individus. Il contribue autant à régler la temporalité du projet qu'à la gouvernance de celui-ci : l'individu, puis le groupe et enfin l'actant collectif prennent le rôle de Sujet. Tour à tour, il s'agit d'amener l'individu à s'énoncer, le groupe à débattre et l'actant collectif à trouver un compromis. Le gameplay et le déroulé d'activité permettent d'articuler une scène et celle qui lui succède. Nous pouvons rendre compte de l'ensemble du dispositif en actualisant notre schéma (ci-contre, « Schéma actantiel, version 3 »).

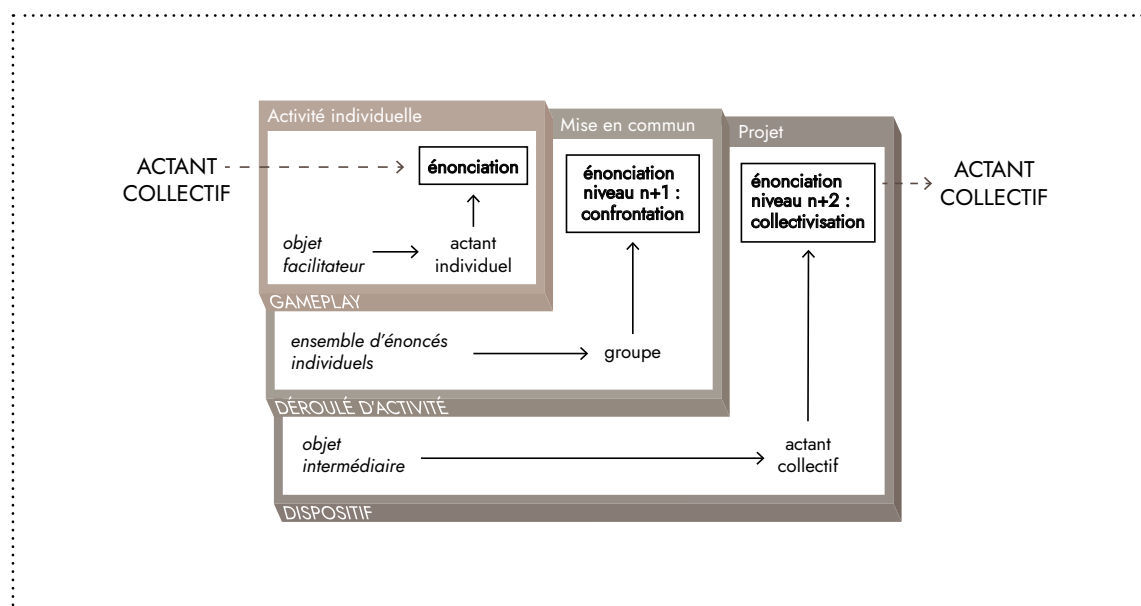


Figure 53. Schéma actantiel, version 3

685 NICOLAS-LE STRAT, Pascal, « La portée écosopohique du projet », *Chantiers ouverts au public* (SCHERER, Pauline dir.), La 27<sup>ème</sup> Région, La documentation française, 2015, p.377.

686 *Ibid.*



Pour conclure ce point, nous rappelons que les interactions qui nous ont intéressée jusqu'ici portent sur les relations qui ont lieu au cours du projet et donc au sein du dispositif. La manière dont seront inclus, abordés ou sollicités les usagers-citoyens n'a pas été considérée dans cette réflexion mais fera bien entendu l'objet d'un approfondissement ultérieur – qui relatera de la relation externe au dispositif, celle qui déterminera la valeur de ce dernier.

### 5.2.3.3 Changement de statut actantiel pour le designer

Etant donné qu'il déploie un dispositif dans lequel va prendre place le projet, on peut dire que le travail du designer – qui fait du co-design – est de l'ordre du métadesign : il imagine les manières de mener le projet de manière collective et définit ses fonctionnements. Sa pratique est différente par rapport à celle d'un « simple » projet de design, il doit déplacer ses connaissances afin d'être une personne ressource plutôt qu'une personne décisionnaire. Ce faisant, sa pratique et son rôle au sein du projet évoluent de concert.

Tout au long de notre recherche, nous avons observé que le designer change de statut et de rôle alors que le projet se poursuit. Dans un premier temps<sup>687</sup>, le designer est éloigné du groupe : il produit des objets médiateurs permettant une énonciation individuelle antérieure à l'énonciation collective. Par tel ou tel objet produit par le designer, l'usager-citoyen peut partager son récit de vie, décrire son quotidien et ses envies. Celui-ci suit la feuille de route qu'a préparée le designer de manière programmatique. Le designer est donc le seul à détenir le savoir-faire en design, il possède un statut différent du reste du groupe – groupe qui est « profane » en design. Dans ce cadre, le designer est davantage un communicant-designer car il propose à d'autres individus de *faire comme lui*. Il cherche en effet à motiver un engagement dans le projet, que cet engagement soit aussi minime que ponctuel. On peut considérer que tant que le designer reste *en dehors* du groupe, le design est encore participatif.

.....

687 Dont la durée n'est pas calculable

Dans un second temps, le designer s'intègre à l'actant collectif : sa compétence de designer ne lui appartient plus car il la partage, aux bénéficiaires du collectif constitué. En s'ajustant au terrain, il considère les témoignages des habitants et adapte les supports afin que ceux-ci conviennent davantage à l'actant collectif et son mode de fonctionnement. Par exemple, si le designer s'aperçoit que les citoyens mobilisés sont plus à l'aise à l'oral ou à l'écrit, en dessinant ou en maquette, il change sa feuille de route ainsi que ses outils. Il privilégiera alors tantôt les images, tantôt le texte. En ce sens, le designer est alors intégré à un actant collectif : le projet ne découle plus uniquement de sa pratique individuelle mais d'une pratique collective.

Par ailleurs, la capacité qu'a le designer de mettre en regard les différents objets intermédiaires (et donc les différentes étapes du projet) appartient également au collectif : il est pertinent dans le débat mais ne fait pas office de décision. Dans ce régime, il n'y a plus plusieurs individus qui participent au projet en additionnant leurs compétences, laissant la décision au designer ; il y a un actant collectif qui agrège ses compétences et devient décisionnaire du projet. Nous sommes alors dans un régime de collaboration – c'est bien le « mythe du génie créateur »<sup>688</sup> qui prend fin. Ce déplacement de la responsabilité incarne également un déplacement d'ordre politique : la communication n'est plus verticale mais horizontale ; ce n'est pas une démocratie participative mais une politique de commun. Pensé ainsi, le co-design ne permet pas seulement d'aborder un projet de manière collaborative, il permet également de questionner les fondements du projet lui-même *par* et *pour* les usagers-citoyens concernés.

#### 5.2.3.4 Le designer technicien

Le changement de statut du designer au cours du projet se manifeste également par la manière dont il manipule ses outils de travail. Ses compétences techniques telles que la maîtrise des outils de PAO (conception graphique, dessin 3D, logiciels de

.....

688 VIAL, Stéphane. « Chapitre IV. Le projet en design et sa méthode », *Le design*. Presses Universitaires de France, 2017, pp.79-105.

photomontage et autres selon le designer) sont exploitées pour le projet en tenant compte de l'actant collectif. Avec sa capacité de synthèse, il peut moduler et remettre en forme les objets produits par le groupe afin qu'ils puissent être en cohérence les uns avec les autres. Toutefois, le designer est davantage technicien que décideur : les décisions se prennent en équipe entre les différents acteurs du projet. Aussi, son rôle est à nouveau celui du médiateur (voir partie [2.2.3.3](#)) : il exploite ces objets sans pour autant les dénaturer ni altérer l'énoncé dudit objet. En un sens, il reconfigure les productions en évitant tout *bruit* émanant de sa propre pratique.

Afin de faire travailler collectivement des enfants (de six à onze ans) autour du rêve, nous avons produit des décors que nous avons imprimés. Ces décors sont structurés ainsi : de part et d'autre d'une feuille A4 sont imprimées des maisons qui « sortent du cadre » de la feuille. Si l'on positionne chaque décor l'un à côté de l'autre (ou l'un en dessous de l'autre), les fragments de maison se complètent pour former une ville. Ainsi, ces décors permettaient de combiner les futurs dessins entre eux en les positionnant les uns à côté des autres. Bien que la consigne ait été énoncée clairement (et était partiellement incarnée à travers les dessins de bâtiments « coupés »), chaque enfant a créé « son monde » plutôt qu'un quartier intégré à monde plus grand. Ci-après, des exemples de décor vide et de décors appropriés par les enfants :

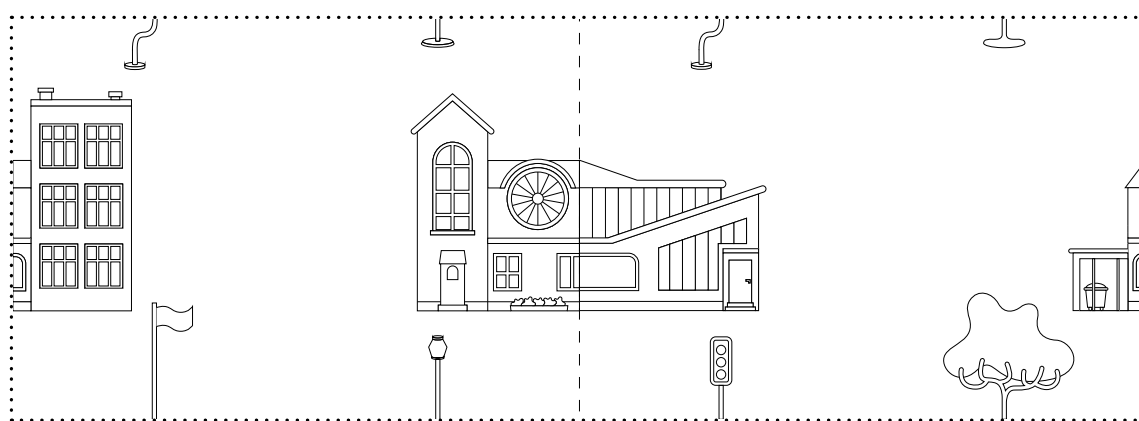


Figure 54. Décors imprimés sur les feuilles distribuées lors de l'activité "Dessine ton quartier de rêve"

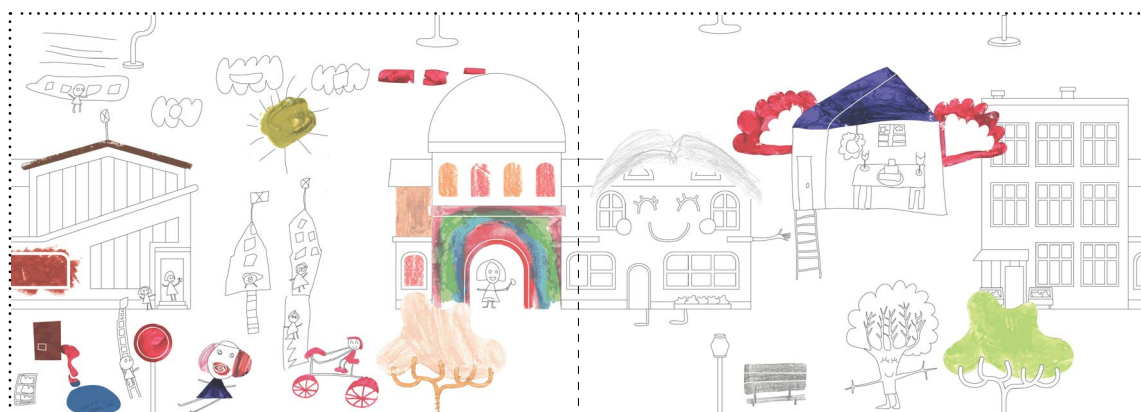


Figure 55. Dessin d'enfant à partir des décors distribués dans l'activité "Dessine ton quartier de rêve"

Afin de pouvoir mettre en commun les dessins, nous avons dû les remanier. Nous voyons sur la figure précédente que l'un des enfants (à gauche de la figure) a créé un monde entier avec un soleil et des nuages. Cela rend plus difficile son intégration au sein d'une ville composée d'autres quartiers : ce dessin devrait obligatoirement être en haut de l'œuvre collective, au risque d'avoir un soleil qui se retrouverait au sol. Un autre enfant a, lui, dessiné un tramway avec des rails : nous avons dû effacer les rails qui ne pouvaient trouver leur continuité dans les autres dessins. Nous aurions toutefois pu choisir d'ajouter des rails sur les dessins d'autres enfants afin que chaque dessin puisse communiquer, mais cela aurait imposé l'agencement des dessins dans l'œuvre collective. Nous ne souhaitons pas prendre de décision à la place des enfants, nous avons donc préféré effacer les rails pour les reproduire une fois l'agencement décidé par les enfants.

Il nous a semblé maladroit – et même prescriptif – d'effacer « définitivement » certains éléments des dessins produits. Soleils, nuages et autres arc-en-ciel n'étaient peut-être pas signifiants pour nous, mais ils l'étaient pour les enfants qui les ont dessinés. Nous avons donc préféré imprimer les éléments qui pourraient interférer avec l'œuvre collective sur des feuilles séparées, afin que les enfants puissent les découper et les coller ultérieurement sur l'œuvre collective<sup>689</sup>.

.....

689 Il est à noter que le travail collectif avec les enfants n'est pas toujours facile : lorsqu'il leur est proposé de « produire » des images, ceux-ci s'avèrent plus à l'aise dans le travail individuel que les adultes et les adolescents avec lesquels nous avons travaillé.



Figure 56. Prototypes d'affiches produites à partir des idées des habitants



Figure 57. Représentations 3D des propositions faites par les habitants

Avec le groupe d'adultes, nous avons également mobilisé nos compétences techniques afin de produire des représentations de leurs propositions. Les habitants avaient fait le choix de produire des formats de type « affiche », nous avons donc produit des mises en page des rêves recueillis (il s'agissait soit de texte, soit de d'images – dessins, photos, représentations 3D). Pour ce faire, nous nous sommes servie de logiciels de la suite Adobe que les habitants ne maîtrisaient pas. Les habitants voulaient également que l'édition prenne place dans l'espace du quartier : ils ont donc imaginé cette édition sous forme de parcours thématique dans la ville. Aux affiches (qui étaient de simples propositions) se sont ajoutées des représentations tridimensionnelles de l'édition afin d'envisager son

rapport à l'espace. Dans chacune de ces représentations, il nous a fallu respecter la parole des habitants et les décisions prises collectivement. Nous ne nous sommes pas octroyé de droit décisionnel car, rappelons-le, c'est à l'actant collectif de se positionner. Il y a donc un équilibre à trouver : entre les éléments retenus par le collectif, les possibles formes à venir de l'artefact, la pertinence (économique ou pratique) des suggestions faites au groupe.

Pour que le designer ne soit pas en marge du groupe, son apport technique doit donc respecter les propositions faites par les habitants. Les représentations produites restent « ouvertes » aux possibilités lorsque certaines décisions qui n'ont pas été prises collectivement (quelle manipulation de l'artefact à venir ? quels matériaux ? à quel endroit ?) tout en respectant les discussions précédentes et les décisions prises par le groupe.





## Chapitre 6.

# LE DESIGN COLLABORATIF POUR RECRÉER DU LIEN







## **6.1 LE MÉTADÉSIGN ET SES STRATÉGIES D'INCLUSION**

---

Pourquoi privilégier le co-design dans certains projets en design ? Quelle posture adopter lorsque l'on a de telles ambitions ? A quel coût s'élève cette pratique, et est-elle toujours indispensable ? Si le plan d'immanence succédant aux stratégies est celui des formes de vie, peut-être faut-il faut que la pratique de co-design soit concomitante avec les formes de vie des usagers-citoyens... Mu par un objectif démocratique (mais également par le moyen démocratique), le co-design devrait-il savoir repérer et s'adapter aux formes de vie de l'actant collectif ?

### 6.1.1 ETHIQUES DU CARE ET CO-DESIGN

Nous pensions que la difficulté de ce travail serait de rendre compte des débats ayant lieu au sein d'un groupe. Cependant, le terrain de recherche que nous avons investi n'était pas si évident. Un premier problème a surgi : celui de l'implication des habitants. Etant dans un quartier dont la population est en grande partie issue de l'immigration, nous n'avons pas envisagé la difficulté d'accéder à la parole. Que ce soit dans les relations femme-hommes, femmes-femmes ou même entre différentes ethnies et cultures, la prise de parole n'allait pas de soi : nous étions directement confrontée à l'*insécurité linguistique* évoquée en début de cette thèse (partie [1.2.3.2](#)). De la même manière, plusieurs personnes en situation d'apprentissage du français ont participé au projet et ne pouvaient pas toujours s'approprier les activités que nous leur proposons car elles mobilisaient beaucoup l'expression orale. Cela limitait la capacité de ces individus à prendre part au projet, à s'intégrer au groupe. En effet, comment prendre place au sein d'un « nous » alors même que « je » bride ma propre parole ?

Aussi, une grande partie de notre travail a été de comprendre comment la parole circulait dans le quartier Palmer, mais également comment nous insérer dans un tel contexte. C'est pourquoi l'atelier mené en juin 2021, qui aurait dû être un premier atelier pour le projet en design, s'est finalement mué en un atelier qui nous a permis d'éclaircir le contexte de travail. Comment inviter les Cenonnais ? Comment les engager dans un tel projet ? Quels langages employer pour les aider à prendre la parole ? Il s'agissait bien de revenir à un métadesign : nous prenions conscience que les formes de vie du quartier étaient sensiblement différente de la nôtre. Aussi, le design collaboratif en tant que « culture du projet » n'était pas forcément en adéquation avec les pratiques habituelles au sein du quartier, ce qui remettait en question notre présence même sur le quartier...

#### 6.1.1.1 L'énonciation par le faire

Le designer cherche à améliorer les usages, les modes de vie : il doit donc percevoir les évidences, mais également le non-dit, le non-perçu ou le non-su. Les techniques qu'il déploie servent à stimuler les récits de vie pour percevoir, de manière intense et singulière,

ce qui guidera le projet. Ces techniques lui permettent de trouver *les pépites* chères au design et, pour y arriver, il use de moyens divers et variés, en piochant dans son répertoire d'activités. C'est toutefois par habitude que le designer utilise des techniques qui facilitent la prise de parole, le témoignage, l'expression verbale. En le faisant, il ne questionne pas forcément les modes de vie des personnes qu'il mobilise et peut parfois complexifier l'exercice au lieu de le faciliter. Sur notre terrain, cette situation a failli se solder par un échec.

En effet, nous avons proposé dans un premier temps de réfléchir à un « nouveau » format de magazine municipal. Les activités attenantes à cet objectif mobilisaient alors une réflexion sur les manières de communiquer entre les habitants, les informations utiles à partager, les débats qui pourraient émerger de ce magazine municipal. A l'issue de cette semaine de travail, nous proposons au groupe d'imaginer le « magazine municipal » sous ses nouvelles formes, mais sans le produire ! Le travail réalisé était donc plutôt en surplomb – il relevait d'une activité cognitive mais n'était pas une expérimentation. Un tel exercice n'a pas été très bien compris, il était même assez obscur pour les habitants qui avaient des difficultés à s'orienter dans la réflexion. *In fine*, il ne produisait rien d'autre qu'une réflexion générale sur « l'édition du quartier » ; il ne testait pas de manières de faire et cherchait à stabiliser directement un artefact.

Nous avons noté au cours de notre premier atelier, mais également en regardant les approches privilégiées par les acteurs du terrain, que l'engagement était amplifié dans le quartier Palmer lorsqu'il était initié par le faire créatif<sup>690</sup>. Nous avons donc fini par proposer de produire la première édition du magazine : le travail était alors orienté par

.....

690 Ce que nous nommons « faire créatif » tient à la production de dessins, de maquettes, de plisages et autres pratiques qui sont dans la projection directe.

une thématique (sur le *rêve*<sup>691</sup>) mais ne contraignait pas les productions qui pouvaient être du texte, de l'illustration, de la photo de la maquette... Et la magie du *faire* opérait bien mieux qu'une simple réflexion. Ainsi, la conduite du projet peut elle aussi être ajustée lorsqu'elle n'est pas en adéquation avec les modes de participation des individus. Cette adaptation résulte d'une observation approfondie du terrain : elle conjugue les témoignages des acteurs associatifs du terrain, les actions menées par ces mêmes acteurs ou encore en échangeant avec les habitants. Pourquoi ce changement de méthode ? Nous avons occulté la dimension « publique » de la communication ainsi que les difficultés rencontrées pour s'énoncer par les habitants de ce quartier. Nous pensions travailler à partir d'un « déjà là » communicatif hypothétique. Force a été de constater que la prise de parole n'était pas une habitude chez les habitants de ce quartier. Nous avons donc usé de moyens détournés pour susciter le *faire* plutôt que le *dire*... en tenant compte que le *faire* permet de *dire* des choses.

S'agit-il toujours de *design* si sa *conduite* évolue ? En d'autres termes, le *savoir* mobilisé par cette conduite est-il différent ? Au final, les questions abordées par la maquette ou l'écriture sont les mêmes ! Les manières d'y répondre sont toutefois différentes, et l'une ou l'autre ne convient pas toujours au groupe de travail... *In fine*, cette approche déploie toujours une pratique de design et l'articulation entre les activités du projet est toujours d'actualité. C'est auprès de la dimension stratégique du co-design que l'on peut trouver des réponses : rappelons que le *co-design* conjugue deux scènes prédictives, l'une concernant le *faire du design* et l'autre le *faire ensemble*. Aussi, peut-être que la *conduite* du projet telle que nous l'entendons mobilise d'autres savoirs que ceux attenants au design : elle est guidée par un *savoir faire ensemble*... Et ce dernier est tributaire des expériences passées du designer. Confronté à un public toujours similaire (*a priori*, des individus habitués à prendre la parole en public, parfois même déjà initiés à des pratiques de co-construction), le designer

.....

691 Cette thématique était utile car elle était fortement émancipatrice pour les usagers-citoyens. Quoi de mieux que *rêver* sa ville pour mieux se l'approprier ? La thématique permettait une grande liberté d'expression. Nous nous sommes aperçue qu'elle permettait bien plus : en parlant de leurs rêves, les habitants pouvaient également discuter de leur quotidien, de ce qu'ils aimeraient y changer ou valoriser. Ainsi, le *rêve* est finalement apparu comme une thématique très pertinente dans un contexte de politiques publiques. Certains designers, qui pratiquent le « design de fiction » se sont déjà rendus compte de la portée de la fiction pour repenser les manières de vivre.

peut se contenter de penser le projet comme il l'a toujours fait et miser sur la réussite de son dispositif. Mais il peut également reconfigurer son approche du projet, car le *faire ensemble* varie d'une population à une autre, d'un territoire à un autre... Ainsi, lorsque le designer modifie sa pratique pour faciliter les expressions individuelles, il ne modifie par la *nature* du design mais sa *réalisation* ; en tenant compte de la dimension collaborative du projet : il adapte sa stratégie et passe d'une réflexion théorique à une réflexion pratique, de l'abstrait au concret.

Le *savoir faire ensemble* n'est donc pas donné et immuable selon les situations. Il s'acquiert, se densifie et se consolide dans l'interaction avec les individus concernés. Le designer peut acquérir ce savoir-faire en observant avec attention les manières dont circule la parole au sein d'un territoire donné, en analysant les formes d'expression des habitants dudit territoire. Mais ce *savoir* peut également être partagé : avec l'ensemble des acteurs au contact du terrain, avec ceux qui sont habitués à mobiliser les habitants ou encore ceux qui *savent* déjà ce qui ne fonctionnera pas. Cela nécessite que le designer fasse preuve de réflexivité en se questionnant lui-même dans sa pratique et qu'il parvienne à remettre en question ses méthodes de facilitation lorsqu'elles ne sont pas adéquates.

### 6.1.1.2 La dimension esthétique, le soin à travers les objets

La conduite du projet résulte d'une intégration descendante de la pratique du design et celle du faire ensemble, mais les objets-supports produits peuvent-ils également en résulter ? Pour l'heure, nous ne nous sommes pas encore penchée sur la question du genre, ou du registre utilisé lors d'une activité du co-design. Nous avons uniquement décrit les propriétés syntagmatiques de la pratique du co-design. Pourtant, d'un « public » à un autre, l'univers et les sens mobilisés au cours d'ateliers de co-design sont différents. On peut remarquer que certaines activités mobilisent des représentations diagrammatiques, d'autres la capacité de rédaction de l'actant collectif, ou encore sa capacité à manipuler des images... Comment expliquer ces changements : de style graphique, de types d'énonciation privilégiés (orales ou écrites), de temporalité de projet... ? Nous avançons l'hypothèse que ce sont ces différents éléments qui s'ajustent aux formes de vie de l'actant collectif. Ainsi,

que celui-ci soit : professionnel, amateur, usager ; qu'il vive à un endroit spécifique, qu'il ait des habitudes qui lui sont propres ; il sera plus ou moins sensible aux formes mobilisées en co-design – à son registre en somme.

Sur notre terrain, la nécessité de déployer des objets-supports variés s'est rapidement fait sentir. Pour produire nos objets, il était nécessaire de comprendre les individus avec lesquels nous échangeons. En effet, les manières de s'exprimer divergent entre des enfants, des adolescents et des adultes. Les méthodes employées auprès des adolescents étaient plutôt similaires à celles employées auprès des adultes et la collectivisation ne posait pas particulièrement de problème dans les deux cas. Les enfants, au contraire, ont eu davantage de difficultés à travailler collectivement : ainsi, la création d'un actant collectif était plus difficile et nécessitait d'adapter les supports selon les âges.

Les objets produits participent à la fois au projet et à la création d'un actant collectif : ils sont porteurs du projet, mais initient également des formes d'interaction. Ainsi, ils participent également à l'agencement des individus et la distribution de leurs rôles au sein du projet. C'est pourquoi les objets sollicitent des interactions spécifiques selon les moments du projet mais s'adaptent également en cours de pratique. Cette accommodation réciproque résulte d'une volonté d'inclusion : si tel objet n'est pas utilisable par certains citoyens d'un terrain spécifique, il faut alors penser la manière dont on peut l'adapter pour qu'il le devienne. Par exemple, nous avons adapté certains supports selon l'âge des individus et selon la langue parlée. Nous nous sommes aperçue que les images très « abstraites » étaient moins comprises par les jeunes habitants interrogés (de six à dix-sept ans). Pour l'activité « Rêvons Palmer »<sup>692</sup>, par exemple, nous avons dû supprimer ou reformuler certaines des cartes à piocher afin qu'elles aient du sens pour un jeune public. La carte « services publics » était peu appropriée et trop abstraite pour les jeunes de douze à dix-sept ans, nous l'avons donc totalement évacuée pour les enfants de six à onze ans. Par ailleurs, nous avons reformulé les termes employés : *événement* est devenu *fête*, *aménagement* est devenu *bâtiment*, *activités culturelles et sportives* est devenu *le sport et les arts*. Nous avons également créé de nouvelles cartes qui nous semblaient plus en phase

.....

692 Présentée en p.220.

avec les modes d'expression des jeunes de six à onze ans : *l'école* et *les jeux* sont devenus des thématiques à part entière.

On peut observer que ces adaptations tiennent compte des *formes de vie* des habitants. Elles permettent aux usagers-citoyens d'entrer dans l'échange en partageant des modes d'expression communs. Il y a donc une intégration des formes de vie du territoire dans les objets mêmes du co-design (et plus uniquement dans sa pratique). Fontanille précise qu'il peut en effet exister une relation interprétative entre les différents plans d'immanence (dans le cas où « les conversions entre niveaux sont identifiées ») : « telle expression "signifie", *en expansion*, telle forme de vie ; inversement, telle forme de vie est manifestée, *en condensation*, par telle expression »<sup>693</sup>.

C'est pourquoi le co-design ne résulte pas obligatoirement d'une intégration descendante de pratiques spécifiques, mais il devient efficient à partir du moment où il résulte également d'une intégration descendante de modes de vies. Il contribue à constituer un « monde » dans le monde : il construit une forme de vie. En d'autres termes, le design peut se fourvoyer lorsqu'il pense créer un monde (celui du projet) à côté du monde pré-existant (le territoire où il se déploie). L'un des soucis majeurs du design collaboratif tel qu'il est parfois pratiqué dans les institutions résulte du fait qu'il ne tient pas toujours compte du contexte dans lequel il évolue. Ainsi, en mobilisant des outils « types » du design, en ne tenant pas compte des formes de vie des personnes auxquelles il s'adresse (et leur manière de s'exprimer), il les néglige inévitablement. Notons également que les *formes de vie* concernées par le co-design dépendent en réalité de l'échelle de l'intervention. Si le co-design a pour objet une commune, les *formes de vie* pertinentes sont celles des habitants de cette même commune. Si le projet se fait au niveau intercommunal, les formes de vie pertinentes seront celles des habitants de l'ensemble des communes concernées... Et ainsi de suite. De cette façon, les objets produits en vue de l'activité devraient également contenir les traces de l'actant collectif idéal. Tout individu correspondant aux critères de

.....

693 FONTANILLE, Jacques, « De la sémiotique du vivant aux formes de vie », *Formes de vie*. Presses universitaires de Liège, 2015, pp.13-37, paragraphe 6.



participation doit pouvoir être le « bienvenu »<sup>694</sup>, ce qui revient à prendre en compte les différentes échelles de la culture dans l'élaboration des objets, des activités et du déroulé.

*In fine*, ce travail d'intégration peut s'apparenter à celui d'un traducteur : le designer transpose les questions de design dans différents systèmes sémiotiques et tente d'en conserver la pertinence. On peut qualifier cette traduction d'intersémiotique au sens convenu par Roman Jakobson car elle serait « l'interprétation des signes linguistiques au moyen de systèmes de signes non linguistiques »<sup>695</sup>. Dans le cas du co-design, cette réinterprétation peut se faire via des représentations telles l'écriture et le dessin, mais aussi entre différentes pratiques (en choisissant de faire un débat mouvant plutôt qu'une récolte de témoignage par exemple). La traduction est forcément l'objet d'une négociation. Eco écrit en effet que deux systèmes sémiotiques différents « [ne] peuvent exprimer les mêmes choses »<sup>696</sup>, c'est pourquoi il précise la notion d'*interprétant* pour qualifier « tout autre signe ou complexe de signes (quelle que soit la substance dans laquelle s'actualise sa forme expressive) qui, dans des circonstances adéquates, traduit le premier signe ». Privilégier un dessin à un texte ne permet donc pas de dire exactement les mêmes choses, mais la finalité est de favoriser l'expression de chacun en utilisant une langue plus familière. Notons également que le designer agit par habitude : il ne « traduit » pas dans le sens où il interprète un premier message pour en formuler un second. Il formule de manière quasi naturelle dans une nouvelle langue qu'il constitue. Ceci nécessite tout de même des efforts pour comprendre ceux à qui il s'adresse : il adapte son discours dans une situation donnée et fait preuve de réflexivité sur les « langages » qu'il emploie.

.....

694 Notons que l'échelle du projet est bien entendu une limite de tels dispositifs : plus elle est vaste, plus les personnes à inclure seront nombreuses et plus il sera difficile de déterminer les formes adéquates du dispositif. En d'autres termes, plus on s'adresse à « tout le monde », moins on s'adresse à quelqu'un.

695 JAKOBSON, Roman, *Essais de linguistique générale. T.1*, Minuit, coll. Arguments, Paris, 1963, p.79.

696 ECO, Umberto, *Dire presque la même chose. Expériences de traduction*, Traduit de l'italien par Myriem Bouzaher, Paris, Grasset, 2007, p.381.

Le travail de traduction peut être également *intralingual* (ou *reformulation* pour Jakobson<sup>697</sup>), - lorsque l'on adapte le discours afin qu'il soit plus fonctionnel et mieux compris : c'est le cas lorsque nous avons utilisé des termes plus simples pour les enfants, ou lorsque l'on ajuste un dessin pour qu'il soit mieux interprété. La traduction peut aussi être *interlinguale* lorsque les formes utilisées n'ont pas le même sens pour différents individus. (Une pleine lune peut être porteuse d'espoir et évoquer le rêve, elle peut aussi être synonyme de peur car le loup-garou risque de sortir...)

Enfin on peut également considérer que le style graphique<sup>698</sup> des objets-supports résulte aussi d'un effort de traduction. Celui-ci, compris comme une continuité de sens, confère à la pratique ce même effet de continuité : les individus savent qu'ils sont toujours affairés à la même chose – au même projet – car les éléments qu'il manipule sont parés des mêmes couleurs, des mêmes formes, de la même « plume ». Ces mêmes éléments plastiques véhiculent un sens et façonnent même l'identité du projet. Ainsi, le style évoque la pratique et la qualifie (A quoi l'individu sera-t-il affairé s'il participe ?). Il peut aussi générer des contre-sens lorsque le designer ne partage pas la même « langue » que ceux qu'il mobilise.

Aussi, sur notre terrain, le style graphique n'était pas anodin. Nous souhaitions en effet que celui-ci s'accorde au mieux avec la dimension collaborative du projet. Toutefois, nous doutions que notre propre interprétation du « vivre ensemble » soit la même que celle des habitants. C'est pourquoi nous nous sommes inspirée de formes produites par les Cenonnais eux-mêmes. Nous avons donc repris quelques éléments graphiques (nous serions tentée de parler d'éléments de langage) issus de créations artistiques réalisées au *Centre Social et Culturel La Colline*. Ils avaient été produits pour illustrer leur perception du « Vivre-ensemble » (thématique qui était proposée par les animateurs du centre social et culturel). Plusieurs éléments ont retenu notre attention : d'abord, les couleurs

.....

697 JAKOBSON, Roman, *Essais de linguistique*, Op.Cit.

698 Nous définissons le style graphique en tant qu'ensemble d'éléments graphiques récurrents composant les différents objets d'une même stratégie de communication – ici le co-design. Si ces éléments proposent une continuité formelle entre les objets d'une même stratégie, ils créent également une discontinuité avec d'autres objets, extérieurs à cette stratégie.

utilisées étaient très variées, recouvrant différentes nuances de l'arc-en-ciel. Les couleurs étaient, pour la plupart, intenses et chaleureuses. Nous avons également relevé une forme récurrente : celle du trait, employé soit lors d'un apprentissage de la calligraphie, soit pour composer des arcs-en-ciel ou encore pour mettre en relief une colombe. Enfin, un dernier élément commun à ces productions nous a saisi : toutes les œuvres exposées partageaient une dimension collaborative, formalisée par des additions, des superpositions ou des adjonctions de formes. En somme, les œuvres mêlaient à la fois le singulier et le collectif : des traits tracés à la main étaient poursuivis par ceux d'autres mains, ils se répondaient pour former une entité collective cohérente.

Ainsi, loin de nous être cantonnée à un choix graphique aléatoire et relevant « juste » de notre propre subjectivité, nous avons préféré adapter ces différents éléments identifiés lors de l'exposition pour composer le style graphique de nos supports. La thématique du « Vivre ensemble » était en effet plutôt appropriée à ce que nous souhaitions susciter par l'expérimentation. Nous avons donc réalisé une réinterprétation de cette thématique en mobilisant les univers esthétiques produits par les habitants. Nous espérions alors véhiculer le même sens à travers nos dessins : celui du partage. Cette traduction est en réalité une tentative de reformulation des *formes de vie*. Pour les Cenonnais, « vivre ensemble » s'incarnait particulièrement bien par l'hétérogénéité des couleurs, la combinaison de formes multiples...

Ce jeu de traductions et d'ajustement révèle le souhait de mettre le monde *en partage* afin que chacun puisse s'y projeter et prendre part au projet. Cela souligne les relations que peuvent entretenir le design et les éthiques du *care*. Ces tentatives de reformulation et de traduction s'apparentent à un *soin* accordé aux individus, à une écoute particulière des *formes de vie*. Les objets-supports, entendus comme *supports* portent également les traces de l'attention que prête le design à ceux qu'il inclut. Nous avons aussi été attentive à la pérennité des objets produits : soit en créant des objets en papier plastifiés (réutilisables, manipulables...), soit en conservant avec attention les dessins des enfants lorsque nous souhaitions les numériser pour la suite du projet, ou encore en photographiant sous tous leurs angles les maquettes qui étaient produites... Par cette « ouverture » à l'autre, en

prenant soin des expressions individuelles et aux formes de vie, le designer accepte de *faire autrement*, pour ne pas dire *faire de manière singulière*, en écoutant le terrain.

### 6.1.1.3 Ethos du designer et réflexivité

Il nous semble que la dimension éthique du projet démocratique entendu pour le co-design réside dans cette difficulté : si l'enjeu du co-design est de faire s'énoncer des individus différents, comment comprendre suffisamment leurs formes de vie pour adapter les supports ? Prenons l'exemple d'une personne ne subissant aucune discrimination, dont la parole est rarement (voire jamais) bridée par une autre, pour qui la prise de parole n'est pas problématique. Imaginons que cette personne est designer et produise les supports d'atelier de co-design. Nous sommes en droit de nous demander comment cette personne peut atteindre un idéal démocratique si elle ne prête pas une attention suffisante aux formes de vie différant de la sienne – notamment si elle ne remet pas en question les valeurs qui guident sa pratique. Notre recherche nous amène donc à considérer le designer en tant qu'individu impliqué dans le projet et à poser une réflexion sur son ethos, compris comme « le plan de l'expression des contenus éthiques de ces pratiques »<sup>699</sup> selon Fontanille.

Des objets aux stratégies en passant par l'ajustement des pratiques, les éthiques du *care* peuvent être au cœur de l'activité du design collaboratif. Pour Fontanille, l'éthique concerne « la nature et la force des liens entre les instances de la pratique, et notamment entre l'acte et l'actant. » Fontanille qualifie ce lien d'*inhérence* qui s'exprime dans « la forme de l'*ethos* » *ethos*, dit-il par lequel « l'opérateur exprime son rapport à l'acte, à Autrui, et à son Idéal... »<sup>700</sup>. C'est bien notre *ethos* qu'il nous a fallu questionner : la posture que nous souhaitions prendre, mais également l'image que nous renvoyions. Un tel travail n'est pas forcément évident, mais la dimension anthropologique de notre approche nécessitait aussi de se *fondre* au sein du terrain. Que l'on endosse les gants de boxe comme Loïc

.....

699 FONTANILLE, Jacques, « Sémiotique et éthique », *Actes Sémiotiques*, 110, 2007, [En ligne] consulté le 2 juillet 2022.

700 *Ibid.*

Wacquant<sup>701</sup> ou que l'on prépare soigneusement sa tenue pour participer à des fêtes de la haute bourgeoisie<sup>702</sup>, l'identité du chercheur (mais aussi celle du designer !) se travaille et se construit afin de pouvoir accéder à la confiance des usagers-citoyens. Nous avons en effet conscience que notre présence pouvait être dérangeante et perçue comme une intrusion (dans la sphère individuelle et collective). Lorsque nous allions sur le marché, nous réfléchissions ainsi à de nombreux détails : porter un badge pour dire « à distance » que nous interrogeons des gens, donner une forme de nuage à ce badge pour éviter de renvoyer une image trop sérieuse, s'habiller de manière décontractée pour paraître plus avenante etc.

Cela nécessitait également de remettre en question nos habitus (au sens bourdieusien du terme), de questionner l'implicite de nos pratiques et les manières de les réaliser. C'est d'ailleurs cette attention que réclame le mouvement *Design justice*<sup>703</sup>, qui revendique de penser les rapports de pouvoir institués et qui se retranscrivent également dans les approches collaboratives. Ainsi, un design qui ne serait pas suffisamment attentif aux formes de vie serait simplement inopérant, ou bien faussement démocratique et « de façade ». C'est la raison pour laquelle le philosophe Yves Pillant nous rappelle dans un article que la considération de *l'Autre* est essentielle à l'inclusion :

..... *En éthique, personne n'est même ; prévaut la singularité et agit l'altération de ce qui tendrait à ce que tout en revienne au même. En éthique, accéder au commun c'est se laisser atteindre par l'autre, là où ce qu'il a d'unique vient m'altérer. Même si*

.....

701 WACQUANT, Loïc J. D., « Corps et âme », *Actes de la recherche en sciences sociales*, vol. 80 L'espace des sports, novembre 1989, pp.33-67.

702 PINÇON, Michel, PINÇON-CHARLOT, Monique, *Les ghettos du gotha : comment la bourgeoisie défend ses espaces*, Paris : Seuil, 2007.

703 Ce mouvement, que l'on pourrait qualifier de militant, lutte justement pour penser les positions des designers : ils observent que les designers sont majoritairement des populations non discriminées. Partant de ce constat, ils déploient un argumentaire visant à prendre conscience des rapports de domination qui peuvent exister dans la société et qui risquent d'être répliqués lors du co-design. Cela passe notamment par le fait de penser qu'une situation est évidente pour tout un chacun. Certaines populations peuvent avoir une aisance à prendre la parole et à s'exprimer, lorsqu'il n'en est rien pour d'autres. Le manifeste de *Design justice* est disponible au lien suivant (consulté en octobre 2022) : <https://designjustice.org/read-the-principles>

*j'ai raison, l'autre me décentre, me rend susceptible de déplacement. Chercher ensemble notre commun commence quand l'autre me donne à entendre la dimension exclusive de ma position.*<sup>704</sup>

Considérer notre ethos dans le projet nécessite donc de nous confronter à l'Autre, mais également à l'Idéal que nous souhaitons atteindre. Ces deux pans de l'éthique – l'Idéal et l'Autre – constituent pour Fontanille l'horizon stratégique des pratiques (lorsqu'on les questionne d'un point de vue éthique). Reprenant l'opposition que fait Levinas dans son approche de l'éthique entre le Visage et la Face, il propose de distinguer un plan de l'expression « en tant que “visage”, [où] l'Autre est une configuration iconique, qui “exprime” par sa singularité non substituable le caractère irréductiblement individuel de son altérité » et un plan du contenu « en tant que “face”, [où] l'Autre est l'actant requis pour constituer le duo dissymétrique propre à toute relation éthique »<sup>705</sup>. Ainsi, le visage de l'Autre s'exprime *en négatif* de ce que *je* suis. Pour autant, sa *face* permet de questionner la mienne. La présence constante de l'Autre serait en réalité cette part non voulue, désirée ou fantasmée des possibilités qui s'offrent à moi et que je rejette, ou que je peux faire mien. L'Autre peut également guider et devenir Idéal, comme horizon de référence aux pratiques.

Ce qui nous amène à considérer la part de réflexivité du designer sur sa pratique (pour Fontanille, « réflexivité, responsabilité, imputation, maîtrise, contrôle »<sup>706</sup> sont autant de formes concernées par l'*inhérence*), et de réévaluer nos pratiques à l'aune des valeurs que peut porter le co-design. Nos motivations n'étaient pas de produire un projet coûte que coûte, mais bien de comprendre comment nos pratiques influençaient les directions de celui-ci (et si ces directions étaient souhaitables d'un point de vue collectif et politique). Il faudrait, d'une certaine manière, que le designer « fasse projet » sur le design lui-même. Chez Fontanille, un tel acte « exprime la relation entre l'opérateur et l'horizon »<sup>707</sup>

.....

704 PILLANT, Yves. « Le paradigme de l'inclusion ou la société des singularités pour horizon », *Pensée plurielle*, vol. 49, no. 1, 2019, pp.11-24.

705 FONTANILLE, Jacques, « Sémiotique et éthique », *Op.Cit.*, pp.251-252

706 *Ibid.*

707 *Ibid.*

(stratégique, lié à la dimension éthique). Réformer les pratiques semble être un objectif viable lorsqu'il s'agit de prêter attention à l'Autre et remettre en question ce qui nous semblait être une voie tracée. Le métadesign (tel que nous l'avons défini en partie [3.2.3.2](#)) est donc intimement lié à la dimension démocratique du co-design : c'est son articulation avec le terrain qui permet de mettre en œuvre le dispositif. Plus qu'une scène « autour » de la scène du projet, le métadesign est une *condition* de la réussite du dispositif de co-design, il détermine un enjeu (« inclure les citoyens ») qui est d'ordre supérieur à celui du projet (« repenser le magazine municipal » dans le cadre de notre expérimentation).

## 6.1.2 DE L'EXCLUSION À LA PARTICIPATION : ENJEUX ÉTHIQUES DU CO-DESIGN

Notre étude nous amène à considérer le co-design à hauteur des formes de vie, en *dehors* de la pratique elle-même et en *amont* du projet. En effet, elle questionne l'adéquation entre les dispositifs mis en place et les usagers-citoyens mobilisés. Sur le terrain, nous avons été confrontée à des difficultés pour réunir les habitants de la commune de Cenon. Bien que la crise sanitaire liée au Covid-19 a probablement influencé nos démarches et ralenti sa progression (notamment dans la constitution de groupes de travail via les « soumissions à jauge » des lieux que nous investissions), il va sans dire que la collectivisation a été difficile à mettre en place. Nous nous sommes à de nombreuses reprises questionnée sur l'impératif collaboratif prôné par le co-design : *faut-il* toujours collaborer ? Ce positionnement est-il toujours souhaitable ? Faut-il pousser la collaboration pour qu'elle devienne une norme institutionnelle ? Faut-il au contraire accepter que les individus, parfois, ne souhaitent pas collaborer ? Enfin, le rôle du co-design n'est-il pas d'ouvrir une porte que l'on peut possiblement emprunter, sans pour autant pousser les gens à s'y immiscer ? Ce que nous apprend l'expérience du terrain, c'est qu'il ne suffit pas de souhaiter la présence des habitants pour qu'ils soient à nos côtés. Forte d'expériences professionnelles antérieures, nous pensions que notre analyse se bornerait à analyser la communication ayant cours lors du projet. Nous n'avions jusqu'alors jamais été chargée de mettre en présence les usagers et le public nous paraissait acquis. Pourtant, le plus long travail à mener a été de mobiliser les habitants, de les tenir informés et de maintenir un lien sur le long terme.

### 6.1.2.1 Injonction à créer ou respect de l'individu-citoyen ?

Les difficultés rencontrées dépendaient, finalement, plutôt de la *participation* au projet que de l'avancement de celui-ci. Soit elles portaient sur l'issue du projet (à quoi la participation des habitants allait-elle réellement servir ?), soit sur le degré d'engagement des participants (le projet allait-il nécessiter plus de temps que prévu ? les habitants resteraient-ils maîtres de leur implication ?). Les réticences des habitants portaient généralement d'un même postulat : les projets initiés par des institutions publiques



étaient régulièrement l'objet de déceptions quant à l'un ou l'autre de ces points. *In fine*, ces interrogations portaient sur la relation que nous allions entretenir avec eux : notre promesse était-elle honnête ?

Étayons un peu les deux points de discorde, que nous pourrions d'ailleurs situer dans un schéma actantiel plus loin. L'issue du projet revient à considérer son destinataire (s'agira-t-il vraiment des usagers-citoyens ou plutôt de l'institution publique ?) et le degré d'engagement porte sur l'objet de la narration elle-même : les modalités de participation seront-elles réellement celles qu'a décrites le designer ? La première interrogation porte directement sur la dimension subjective du dispositif. Sur notre terrain, nous avons initié un projet qui souhaitait créer un espace de communication entre les habitants. Nous avons abordé différentes questions, en lien avec les spécificités du quartier Palmer et sur les perceptions qu'en ont les habitants. Ce type de projet est particulièrement sensible : en effet, donner la parole nécessite de ne pas l'altérer ni l'occulter lorsqu'elle véhicule une image négative de la ville. Pourtant, nous avons rencontré à plusieurs reprises des personnes qui craignaient que leur parole soit tronquée ou modifiée. Cette inquiétude peut facilement s'expliquer via les témoignages que nous avons eus au cours de nos différentes rencontres : un médiateur nous confiait qu'un film produit par des jeunes sur les « rats du quartier » n'avait pas été publié car un bailleur social ne souhaitait pas véhiculer une image dégradante de sa structure ; une habitante exprimait son mécontentement suite à une interview qu'elle avait eue avec le service communication de la ville car ses propos avaient été déformés ; une autre encore questionnait le périmètre des thématiques qu'elle « avait le droit » d'aborder. S'ils ne le formulaient pas en ces termes directement, les habitants craignaient que le projet ait pour seul but de valoriser la ville plutôt que de permettre sa remise en question.

Autrement, les habitants témoignaient parfois d'un effet de « sur-sollicitation ». Au fil de nos rencontres, nous avons pu observer que les habitants inclus dans nos démarches étaient également présents sur d'autres activités. C'est le cas d'une habitante en particulier, très volontaire, qui s'investissait dans de nombreux projets initiés dans la ville de Cenon. Cette situation amenait quelques inconvénients : certains habitants nous ont confié être excessivement mobilisés, parfois à la dernière minute, par les associations ou

acteurs de terrain. Ils nous expliquaient qu'ils devaient même faire le tri et se concentrer sur les projets qui leur plaisaient le plus. En complément de ces effets, les habitants nous exprimaient aussi venir à certains événements pour « faire plaisir » aux acteurs de terrain avec lesquels ils s'entendaient bien... Dans ce cas de figure, ils considéraient que le destinataire de l'action en était aussi le destinataire et ce « service » rendu ressemblait fortement au remboursement d'une dette antérieure. « Ils font beaucoup de choses pour nous », « ça leur fera plaisir », « de temps à autres je fais des efforts et je viens aux activités qui me plaisent moins » sont autant de témoignages que nous avons entendus et qui sont venus consolider notre observation. Dans quelques cas extrêmes, les habitants se sentaient utilisés comme des étendards des actions menées ou des instruments de légitimation. Par ces témoignages, on peut observer une altération des liens entre les habitants et les institutions ; situation fort déplorable lorsque de telles actions sont supposées créer des ponts entre les institutions et leurs citoyens, d'autant plus si ces derniers étaient jusqu'alors fortement motivés !

Au final, ces inquiétudes portent sur l'*ethos*<sup>708</sup> du destinataire – est-il quelqu'un de confiance ? – mais aussi, plus généralement, sur la valeur des actions menées et l'identité de leurs destinataires finaux – s'agit-il bien des « citoyens » ou plutôt des « élus » ? Bien qu'un dispositif de participation semble bénéfique pour une population, il reste donc nécessaire de questionner ses motivations : l'enjeu est-il l'accumulation de connaissances (produites par les habitants) ou la relation qu'il instaure (avec ces mêmes habitants) ? Cela rejoint notre introduction concernant le statut du participant ; est-il *usager* ou *citoyen* ? Est-il un *moyen* du dispositif ou sa *fin* ? Un projet mené envers et contre tout – notamment le citoyen lui-même – prend quelques airs paternalistes et risque de mettre en place un dispositif tourné vers le contrôle des expressions citoyennes plutôt que leur émancipation. Cela nous enjoint à bien distinguer les objectifs du projet (qui sont tournés vers sa propre réalisation) et les objectifs du dispositif (qui sont tournés vers la collaboration avec les citoyens).

.....

708 Défini dans la partie précédente [6.1.1.3](#)

### 6.1.2.2 Le métadesign pour penser les intentions du co-design

Le co-designer ne peut se contenter de porter sa réflexion éthique à hauteur du projet : il doit considérer également les fondements même du design collaboratif. Lorsqu'il mobilise des individus sur le long terme, il leur fait espérer un changement car il leur propose de prendre possession de leur quotidien. Aussi, un premier travail pour le designer est de s'assurer de ne pas trop solliciter les habitants, de respecter leur prise de position et d'identifier les actions menées sur le terrain afin de faire converger les objectifs de chacun. On peut considérer que, en pareil cas, ce n'est plus le projet qui est au centre du dispositif, mais bien les individus eux-mêmes ; ceux-ci sont alors considérés comme des individus à part entière et non simplement comme des acteurs du projet. C'est pourquoi la participation au dispositif peut-elle-même être envisagée comme une scène pertinente pour le co-design et faire l'objet d'une schématisation actantielle. A ce point de notre travail, nous trouvons utile de distinguer chacune des scènes du dispositif, depuis les activités individuelles jusqu'au métadesign (ce dernier étant considéré comme la mise en adéquation du dispositif de participation avec le projet initié). Nous proposons pour ce faire un nouveau schéma.

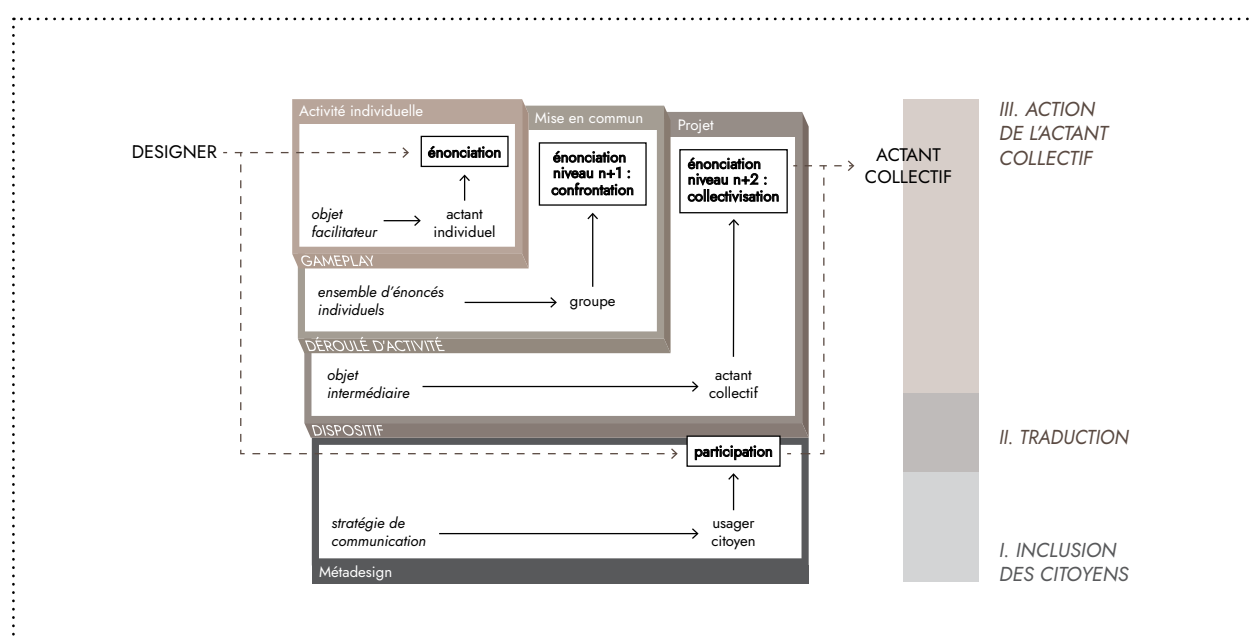


Figure 58. Schémas actantiels des différentes scènes du dispositif de co-design

Cette figure vient situer les différentes scènes du dispositif, leur Objet et leurs actants. Précisons tout d'abord que nous avons dissocié le projet du métadesign: le projet (en tant que scène pratique) ne s'inscrit pas dans le métadesign mais lui est plutôt adjacent ou antérieur. Notre choix peut être soumis à une objection : si le métadesign est « le projet en design du projet en design », ne l'englobe-t-il pas ? L'usage du terme peut prêter à confusion car le métadesign concerne le travail du designer (qui est de configurer le dispositif). Ce qui nous intéresse ici, néanmoins, est la pratique des citoyens eux-mêmes et la place qu'ils tiennent dans un tel dispositif. Aussi, le métadesign est pour eux davantage une porte d'entrée dans le dispositif qui leur permet de participer (ou non) au projet. Nous pouvons le dire plus simplement : lorsque le citoyen prend part à une activité individuelle, il prend également part à la mise en commun et au projet. Cependant, les actions qu'il mène ne configurent pas le métadesign : le citoyen ne remet pas nécessairement en cause les activités, ne modifie pas les modalités de participation<sup>709</sup>. Nous avons donc fait le choix « d'extraire » le métadesign du dispositif car nous considérons qu'il permet surtout de recalibrer le dispositif avec son terrain, il lui est antérieur. Poursuivons le commentaire de ce tableau. *A priori*, le designer (ou l'institution pour laquelle il travaille) tient le rôle de destinataire pour chacune des scènes. C'est lui qui fait part de sa quête au citoyen et tient pour destinataire du dispositif l'actant collectif politique ou « la cité ». Chaque scène possède son propre Objet, son Sujet et un adjuvant créé par le designer. L'activité a pour objet l'énonciation individuelle, chaque individu est aidé dans sa quête par l'usage des objets facilitateurs. La mise en commun a pour but d'amener le groupe à se confronter à lui-même (il s'agit alors d'une nouvelle énonciation qui tient compte de la première – elle est donc de niveau n+1), il sera pour cela aidé par les objets intermédiaires dits « médiateurs ». Au niveau du projet, c'est la collectivisation qui est recherchée (énonciation de niveau n+2), elle implique l'actant collectif qui pourra s'aider d'objets intermédiaires dits « commissionnaires ». Enfin, le métadesign, qui calibre l'ensemble du dispositif, aura pour ambition d'amener le citoyen à participer au dispositif. Nous avons considéré que les supports de communication externe étaient des adjuvants de cette scène : ils engagent le

.....

709 Cela reste évidemment une possibilité, mais « participer à une activité » n'implique pas de « participer au métadesign ».

citoyen en lui dispensant les informations nécessaires à sa participation et lui concèdent un *pouvoir-faire*.

La place du métadesign nous montre que le co-design doit prendre soin à la fois du projet (qui peut impacter des vies) mais également – et surtout – des personnes qu’il inclut. Bien que le projet soit la scène des relations, il apparaît moins important que ces dernières. L’objectif de l’atelier est donc autre : il s’agit de considérer les individus qui y prennent part. Le co-design doit accorder du temps à ces personnes, accepter la lenteur, voire accepter de s’être trompé et que le projet blesse davantage qu’il n’aide. Un co-design qui se veut politique doit nécessairement penser ces liens *en dehors* du projet et sur le long terme... Au risque que les relations se détériorent. Le projet peut donc échouer mais le dispositif doit, lui, prendre soin des citoyens en toutes circonstances.

### 6.1.3 LE MÉTADÉSIGN, LIEU DES STRATÉGIES D'INCLUSION

Le co-design peut-il nuire aux individus qu'il ne mobilise pas ? Cette question, quoiqu'un peu innocente, a le mérite de signifier l'absence de certains usagers-citoyens. On se contente souvent du peu de personnes qui se mobilisent, on cherche à « prendre soin » d'elles... Mais comment prendre soin des éternels absents ? Dans notre présentation du co-design, tout semble « aller de soi » : comme si le suivi de telles pratiques suffisait à l'émergence d'un actant collectif. Toutefois, notre analyse ne rend compte jusqu'alors que des stratégies déployées auprès d'actants « déjà-là », d'un public que l'on pourrait qualifier de « captif ». S'il est une stratégie que le designer prend rarement en considération, c'est l'inclusion des personnes *à l'extérieur* du projet *dans* le projet. Une dimension nous est pourtant apparue essentielle au détour de notre terrain. Il s'agit de la communication gravitant autour des différents ateliers et du projet, c'est-à-dire les formes de communication permettant de parler du projet, d'informer sur celui-ci ou encore d'inviter les usagers-citoyens à y prendre part (nous pouvons parler de « communication externe » car elle s'adresse à des individus qui ne sont pas des parties prenantes). Très vite, des enjeux organisationnels sont apparus : comment mobiliser sur le long terme ? Comment éviter de restreindre les participations à des « habitués » des différents lieux que nous avons sollicités tels que le Centre Social ou les organismes de travail sur le terrain ? En d'autres termes, comment mobiliser des personnes *a priori* éloignées des institutions ?

Cette nouvelle scène est celle où s'opèrent des stratégies d'inclusion ou d'exclusion : comment inclure de nouvelles personnes au projet ? Qui *peut* ou *ne peut pas* participer ? Comment laisser l'actant collectif « ouvert » à des individus *en dehors* de cet actant ? Le projet en lui-même participe à l'inclusion/exclusion : les images issues de la pratique (groupe en train de bricoler, illustrations des ateliers, images des objets intermédiaires) permettent de la re-présenter aux habitants que l'on souhaite mobiliser. L'objectif est bien de dire à demi-mot que « tout le monde peut le faire ». Aussi, ces représentations doivent également être inclusives. Il va sans dire qu'il n'est pas nécessaire que « tout le monde » participe. Déjà, parce que les moyens viendraient à manquer. Ensuite, parce que cela irait peut-être à l'encontre même de certains principes démocratiques : si tout le monde fait

de la même manière, subsiste-t-il des contre-pouvoirs ? Pour autant, le projet ne devrait générer aucune forme d'exclusion mais laisser la possibilité à tout un chacun de s'y associer.

### 6.1.3.1 Intégration des formes de vie aux supports de communication



Figure 59. Flyer produit pour l'expérimentation, distribué aux habitants et associations de quartier

C'est pourquoi le métadesign est directement lié à la communication qui est faite sur le projet. Cette dernière doit permettre d'inviter l'ensemble des usagers-citoyens et donc, s'adresser à ce même ensemble. Lorsque nous avons produit des supports de communication à destination des usagers-citoyens du quartier Palmer, nous avons pris soin de représenter la diversité culturelle qui y existe. Cette diversité est une dimension essentielle du quartier Palmer : nous avons donc pris soin de la représenter à travers nos supports : couleurs de peau variées, femmes voilées, âges divers, handicaps visibles<sup>710</sup>...

Une telle opération est assez délicate et nécessite notamment

710 Le risque est toujours d'oublier quelqu'un : on peut aussi s'inspirer des « blobs » qui sont des figures humaines utilisées pour questionner les individus sur leurs ressentis mais qui n'est caractérisé par aucun trait distinctif lié au genre, la couleur... ou encore valoriser la diversité - comme valeur, en variant par exemple simplement des formes ou des couleurs.

que le designer prenne conscience des stéréotypes qu'il a intégrés. Dans le cadre d'un enseignement à l'IUT Bordeaux Montaigne, nous avons proposé aux étudiants de travailler sur un projet événementiel situé dans le quartier Palmer de Cenon. Ils devaient – entre autres – tenter de comprendre les différents profils des Cenonnais et créer des personae en tenant compte de leur analyse. Un tel travail a été reconduit par différentes promotions sur trois années consécutives, ce qui nous a permis d'observer différentes approches et méthodologies pour dresser les personae<sup>711</sup>. Pour une certaine promotion qui n'avait pas pu aller sur le terrain en raison de la pandémie de Covid-19, les profils dressés étaient très négatifs et rendaient surtout compte de discours qu'ils avaient pu lire dans les journaux locaux. « Délinquance », « désintéressement pour le quartier » ou encore « dégradation » sont autant de mots utilisés pour décrire le quotidien des habitants. *A contrario*, une promotion ayant eu l'occasion de visiter le quartier Palmer et d'échanger avec les habitants a retranscrit une image beaucoup plus positive de ses habitants, elle nuancait les aspects négatifs du quartier. Ils accentuaient également les formes de diversité, l'engagement et l'attachement des habitants à leur quartier... Ce faisant, leurs profils étaient plus proches des réalités du quartier<sup>712</sup>, ce qui se répercutait également dans leurs propositions.

Cette expérience nous montre la nécessité qu'a le designer de comprendre les populations avec lesquelles il va travailler afin de ne pas répliquer des stéréotypes. En dialoguant avec eux, en étant à l'écoute de leurs *formes de vie* et donc une approche anthropologique du terrain, celui-ci peut s'adresser aux habitants de manière plus juste. Une telle opération est délicate et peut, si elle échoue, détériorer la relation entre le designer et les usagers-citoyens. Ainsi, l'enjeu n'est pas uniquement celui de *faire participer* le plus d'individus, mais également de favoriser la *diversité* et donc l'inclusion. Cette inclusion par

.....

711 Bien entendu, cela rendait également compte de notre propre rapport au terrain et des évolutions que nous avons nous-mêmes suivies au cours de cette recherche. Les années passant, notre compréhension des usagers-citoyens de citoyen a évolué et s'est affinée.

712 Notons que les personae ont tout de même vocation à accentuer certains traits et à proposer des « stéréotypes » des usagers concernés par un projet : ils permettent aux concepteurs de conserver une image mentale de leurs usagers afin que l'artefact produit tienne compte de leurs spécificités. Pour autant, le persona ne suffit pas à rendre compte des usages et besoins d'une population de manière détaillée.



la représentation tient compte des formes de vie des usagers-citoyens. A nouveau, nous avons affaire à une intégration descendante de formes de vie à des objets-soutiens, mais celle-ci concerne les supports de communication. En d'autres termes : le designer inscrit dans ses supports des représentations qui sont issues des formes de vie qu'il a perçues sur le terrain. Le designer cherche à montrer aux usagers-citoyens que le projet s'adresse bien à eux, qu'il les comprend et saura les écouter. C'est la raison pour laquelle nous avons déployé des supports de communication externe visant à intégrer toute personne pouvant être affiliée au groupe « Cenonnais habitant le quartier Palmer ». Au fond, cela revenait à se demander : qui est un Cenonnais ? Quelles sont ses spécificités ? Comment représenter ces habitants ?

Sur les supports de communication, les textes sont tout aussi importants que les images pour s'adresser au mieux aux habitantes et habitants. Nous l'avons déjà souligné mais une grande partie de la population de notre terrain est allophone : nous avons donc dû porter une attention particulière aux langues utilisées en traduisant quelques éléments dans diverses langues : arabe, turc, anglais... Cela s'est fait avec l'aide d'une enseignante de FLE du centre social et culturel La Colline. La traduction du mot « rêve » a été assez problématique car il était davantage compris dans son sens littéral (activité cérébrale ayant lieu lors du sommeil). Il a donc fallu illustrer par quelques exemples ce en quoi consistait l'action de « rêver une ville ». Nous avons également souhaité utiliser un vocabulaire courant et accessible pour qu'il soit compris par le plus grand nombre de personnes. Au mot *utopie* nous avons préféré *rêve*, pour illustrer le terme *co-création*, nous avons énuméré des activités « peinture, écriture, maquettes, vidéo ou photomontage » en précisant qu'il s'agissait de mettre en commun des formes d'expression... Ce soin apporté aux textes et images a permis de montrer aux habitants ce qui se passerait afin qu'ils puissent se projeter dans le futur projet. Ces présentations sont donc des invitations « personnalisées » et traduisent la volonté d'inclure l'ensemble des usagers-citoyens d'un territoire.

Les supports peuvent en ainsi diminuer le *pouvoir faire* des citoyens lorsqu'ils se sentent exclus des représentations, ce qui confirme l'intérêt que doit leur porter le designer. Si nous reprenons le rôle qu'endossent les supports de communication vis-à-vis de la participation des citoyens au dispositif (6.1.3.4), nous pouvons conclure que cette

dernière peut autant être un opposant à la participation qu'un adjuvant (lorsqu'elle est en inadéquation avec le terrain).

### 6.1.3.2 Les inscriptions comme présentations de la pratique

Les supports d'inscription participent également à renforcer (ou non) la participation des individus, ce qui nous a menée à les faire varier selon les situations. Flyers, affiches ou diaporama sont autant de supports que nous avons produits afin de mobiliser et intéresser les Cenonnais. Ces supports de communication étaient tantôt des *préfigurations* de la pratique, tantôt des *représentations* de cette dernière. Fontanille distingue ces types de présentations : « ce qui peut passer pour une représentation *a posteriori* pour les uns ne sera qu'une préfiguration *a priori* pour les autres »<sup>713</sup>. Nous nous sommes donc interrogée sur ces différents formats pour les rendre pertinents. Ont-ils vocation à seulement *montrer* ce qui a été réalisé ? Peuvent-ils *convaincre* des habitants de rejoindre le projet ? Considérons-nous notre interlocuteur comme un spectateur de la pratique ou comme un potentiel acteur de celle-ci ? Enfin, si l'individu sollicité n'était pas intéressé, pouvait-il simplement être le relais de l'action en en parlant autour de lui ?

Certains supports n'étaient que de simples *préfigurations* et faisaient appel à des images trouvées sur internet. Par exemple, nous avons produit un diaporama qui illustrait les différentes étapes du projet durant notre présentation. Un tel diaporama nous permettait à la fois d'accentuer notre discours (lorsque nous parlions de « rêver le quartier », nous l'illustrions par un dessin de « ville du futur ») mais également de raconter la pratique qui allait se dérouler (en intégrant au diaporama des photos d'individus en train de maquetter, de dessiner...).

D'autres supports avaient le double statut de *préfiguration* et de *représentation* car ils valorisaient des productions (extraits de textes, photos, dessins...) issues d'ateliers passés.

.....

713 FONTANILLE, Jacques, *Pratiques sémiotiques, Op.Cit*, p.61.

Ainsi, pour les usagers-citoyens à inclure, les inscriptions étaient des *préfigurations* de la pratique : elles leur permettaient de comprendre ce qu'ils pourraient faire dans les ateliers s'ils s'y joignaient et ce, de manière concrète. Du point de vue des usagers-citoyens déjà intégrés au groupe de travail, ces inscriptions étaient des *représentations* : elles permettaient notamment de valoriser leur travail. Lorsque nous avons affiché des extraits de phrases ou productions plastiques des usagers-citoyens, ces derniers étaient fiers de voir leur travail utilisé et pouvaient également inciter d'autres habitants à se joindre au travail. En ce sens, les usagers-citoyens déjà mobilisés faisaient figure d'ambassadeurs du projet. Grâce à leur nouveau statut, cela nous permettait notamment de créer une forme de confiance partagée entre les individus mobilisés, les mobilisables et nous-même.

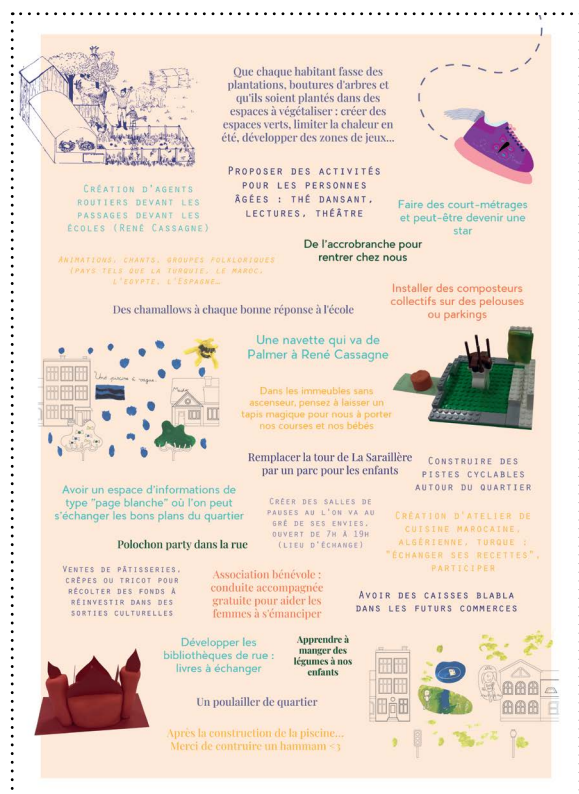


Figure 60. Affiche réalisée à partir des productions d'habitants, exposée lors d'événements sur le quartier

Ces présentations de la pratique étaient une manière de *faire valoir* la pratique et de montrer son intérêt auprès des habitants de Cenon. Cela revient à considérer la stratégie de communication comme une *manipulation* qui relève, pour Landowski, « de la motivation proprement subjective »<sup>714</sup>.

Certains supports sont effectivement utiles pour susciter un *vouloir faire* auprès des habitants en montrant les bénéfiques potentiels de la pratique. Ce point nous permet d'envisager un troisième rôle pour les supports de communication produits : ils sont parfois le relais du designer et ont, en ce sens, des qualités de destinataire-manipulateur.

714 LANDOWSKI, Eric, *Les interactions risquées*, Op.Cit., p.21.

### 6.1.3.3 Les stratégies de communication déployées

*In fine*, notre stratégie était guidée pas des objectifs différents selon les situations dans lesquelles nous la déployions : soit en ouvrant un *pouvoir-faire*, soit en renforçant ou en motivant un *vouloir-faire*.

Dans le cadre d'événements de quartiers auprès d'une foule de personnes, dans un espace vaste et bruyant, l'objectif principal était de capter l'attention des usagers-citoyens. Ici, les supports produits (qui étaient des affiches) étaient donc de l'ordre de la *visibilité* et de l'*indication* ; l'objet-support avait autant d'importance que les inscriptions car il permettait d'attirer le regard tout en ayant un rôle d'embrayeur<sup>715</sup>. Presque ostentateurs, ces supports rendaient le projet présent aux yeux des habitants, leur indiquant au passage qu'ils étaient potentiellement tous concernés.

Nous avons utilisé un second type d'objet-support qui nous permettait également d'informer les usagers-citoyens de l'existence du projet. Il s'agissait de flyers distribués de main à main ; ces supports étaient de l'ordre de l'*information*. Partageables et transportables, ces flyers permettaient aux usagers-citoyens de se souvenir de la rencontre et des modalités de participation au projet.

Ces deux premières formes ont *peu ou prou* la même fonctionnalité : celle de manifester l'existence du dispositif ; en lui ouvrant l'accès à ce dernier, elles incarnent un *pouvoir faire* pour le citoyen et tiennent le rôle d'adjuvants de la participation.

*A contrario*, dans le cadre d'une présentation auprès d'un petit groupe de personnes, dans un espace calme et peu bruyant ; l'objectif principal était de *convaincre* les usagers-citoyens de l'intérêt du projet. Aussi, l'univers investi était celui de la narration et de l'explicitation. Les supports produits (qui étaient des diaporamas) étaient de l'ordre de l'*illustration* et du *récit*. Les inscriptions avaient davantage d'importance que l'objet-

.....

715 Les objets-supports et leurs inscriptions permettaient d'informer les habitants de notre présence. Situés à proximité de notre stand lors d'événements, ils informaient les habitants de la possibilité de nous poser des questions.

support lui-même car elles permettaient de déployer une argumentation de manière séquencée (objectif du projet/séquences du projet/organisation du projet). Ces diaporamas permettaient notamment de répondre à des interrogations des usagers-citoyens telles que : Quel est l'objectif du projet ? Que va-t-on faire pour y arriver ? Quel investissement est attendu ? Combien de temps cela va-t-il prendre ?

Enfin, nous avons produit des objets facilitateurs tels que présentés précédemment (4.1.2.6 ci-dessus). Il s'agissait de feuilles à compléter situées près d'une « boîte à idée » qui sollicitait les usagers-citoyens et les invitait à faire une activité en lien avec le projet. Ces objets-supports faisaient ainsi office de *démonstration* en essayant de convaincre par la pratique. Nous n'étions cependant pas présente sur les lieux, ce qui n'a pas permis d'impliquer correctement les usagers-citoyens. Aucune indication n'était donnée concernant les tenants et les aboutissants de la contribution *in situ*. Pour les usagers-citoyens, cela revenait à « faire pour rien » ou « faire pour personne » : ils utilisaient parfois les supports en faisant un dessin ou en écrivant quelques lignes, mais emportaient alors avec eux leur production sans que nous puissions en garder une trace.<sup>716</sup> Ce faisant, de tels objets restaient des objets individuels (emportés chez soi) et ne franchissaient jamais la zone du collectif (dans la boîte à idées).

Ces deux dernières formes, qui narraient le projet ou démontraient l'une de ses activités servaient de *représentation* de la pratique à venir. Ces supports prenaient alors le rôle de destinateur-manipulateur de la participation (nous les qualifions ainsi en nous référant à la sémiotique narrative : ils incitaient à l'action en jouant sur le vouloir-faire ou le devoir-faire des individus). Nous pouvons situer ces différentes fonctions dans un tableau, ci-après.

.....

716 Etant absente des lieux, nous avons appris que les habitants s'étaient saisis des objets-supports grâce aux acteurs du terrain présents in situ.

Supports de communication	<i>Information :</i> Flyers donnant différentes informations de contact pour le projet	<i>Indication :</i> Affiches de type publicitaire	<i>Démonstration :</i> boîte à idées, affiches et photo des activités déjà réalisées	<i>Illustration :</i> Diaporama détaillant le projet
Utilité du support	Manifestation du dispositif		Présentation du dispositif	
Rôle actantiel	Adjuvant : <i>pouvoir faire</i>		Destinateur-manipulateur : <i>vouloir faire</i>	

Tableau 3. Rôles et fonctions des supports de communication externe

La stratégie de communication externe que nous avons déployée est extensive<sup>717</sup> : elle modèle les manières de rencontrer et d'inviter les habitants afin de les intégrer au mieux au dispositif. Compte tenu de la nécessité d'adapter les supports aux citoyens de Cenon (pour susciter leur *pouvoir* et *vouloir faire*), nous nous sommes nourrie des connaissances des acteurs déjà bien implémentés dans le quartier. Notre stratégie s'est notamment appuyée sur l'observation de celles qu'ont déployées d'autres associations du quartier Palmer. Ainsi, nous avons imité la démarche du collectif *J'habite ici et je vous vois de ma fenêtre*<sup>718</sup> qui est allée au plus près des habitants : ils les ont rencontrés directement dans la rue, lors d'événements de quartier ou lors du marché hebdomadaire. Ils ont également diffusé des flyers dans les boîtes aux lettres. Par mimétisme, et sachant que cela avait été efficace pour ce collectif, nous avons tiré des leçons de leur pratique afin de les adapter pour notre projet. Nous avons croisé ces approches avec les témoignages des habitants pour mieux les solliciter. Ils nous ont en effet confié que les flyers reçus dans les boîtes aux lettres étaient en général jetés et que les affichages dans les halls d'immeubles n'étaient jamais lus car situés sur leur trajet quotidien. Les réussites ou les échecs de certains supports de

.....

717 Fontanille et Zilberberg distinguent l'intensité et l'extensité comme étant deux « avalences ». « tempo et tonicité constituent les deux sous-dimensions de l'intensité, tandis que la temporalité et la spatialité sont les deux sous-dimensions de l'extensité » dans ZILBERBERG, Claude, *Éléments de grammaire tensive*, Limoges, Pulim, 2006, p.116.

718 Collectif qui s'est installé dans un immeuble concerné par la démolition dans le cadre du plan de renouvellement urbain de la commune de Cenon

communication nous informent davantage sur la nécessité de les diversifier que sur leurs performances spécifiques. Du point de vue du co-design, cela souligne l'importance de réfléchir aux implications de chaque stratégie, tout en considérant les publics auxquels elle s'adresse et leur contexte de déploiement.

Malgré les difficultés rencontrées au cours de ce terrain (multiples reports d'ateliers, désengagement récurrent de la part des habitants, annulations de dernières minutes voire absence de réponse soudaine), nous avons tout de même pu observer les approches qui se sont avérées efficaces pour mobiliser des habitants. La stratégie la plus opérante était celle où nous *allions vers* les habitants – notamment en venant présenter le projet durant d'autres activités (cours de français, ateliers pour les jeunes ou événements festifs).

A chaque fois qu'il s'agissait d'exposer un travail « à distance », de proposer des rencontres via les réseaux sociaux ou encore via les seuls supports de communication (flyers, affiches), la mobilisation a été moindre voire quasiment nulle : la méfiance semblait en effet aller de pair avec la distance imposée par les supports de communication. D'une

certaine manière, c'est comme si ces moyens de communication détournés érigeaient un mur entre nous et les habitants. Au contraire, les interactions directes que nous avons avec les habitants étaient fructueuses : nous avons alors le temps d'échanger avec eux, de réveiller leur intérêt. La manipulation (en nous considérant ici comme destinataire-manipulateur de la participation) échouait beaucoup moins et de l'interaction émergeaient également des moments d'ajustement où la conversation portait sur une toute autre thématique que le projet. Il a donc toujours fallu passer

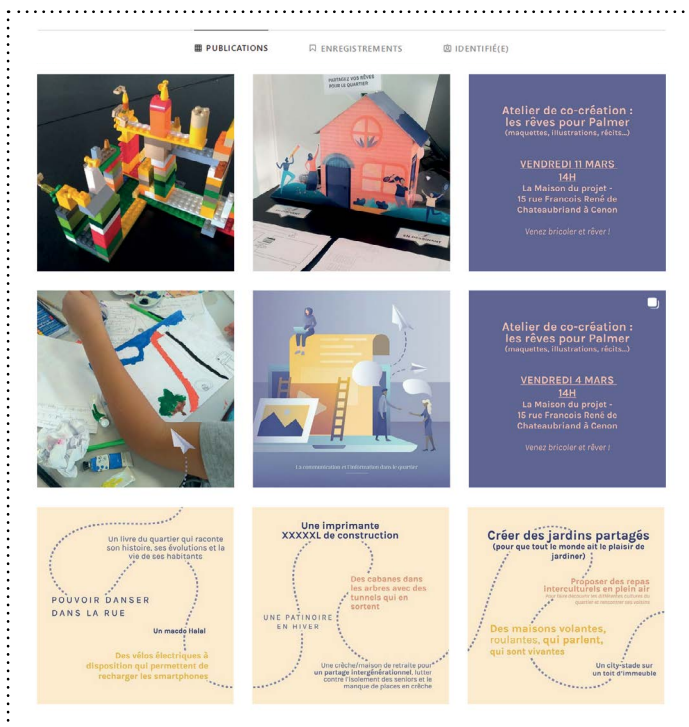


Figure 61. Capture d'écran du compte instagram

d'abord par l'échange conversationnel pour mobiliser quelqu'un. Un tel phénomène est intéressant : le langage verbal est problématique dans le cadre du projet mais il devient nécessaire lorsque l'on se situe dans la scène du métadesign. Cela peut s'expliquer par les savoirs mobilisés dans l'une ou l'autre des scènes. Dans le projet, l'expression est adossée à un *savoir-faire*, à la conduite du projet, il s'agit d'aider l'individu-citoyen à avoir confiance en lui-même. Dans le métadesign, l'expression est une négociation entre le porteur de projet et l'habitant, elle se formalise par un contrat : l'un et l'autre doit « s'y retrouver ». C'est donc entre l'individu-citoyen et le porteur de projet que se construit la relation de confiance.

#### 6.1.3.4 Identités exclusives ou inclusives ?

Flyers, affiches, diaporamas, boîte à idées... Les objets-supports présentaient le projet mais évoquait peu ses initiateurs. Pourtant, l'un des problèmes soulevés précédemment avait pour objet la confiance accordée à ces derniers. (Étaient-ils toujours honnêtes sur leurs intentions ? Le destinataire de la participation était-il le citoyen ou l'institution ?) En effet, quelle crédibilité donner à une action si l'on ne sait pas qui la mène ? Comment s'investir dans un projet lorsque l'on ne sait pas qui nous y invite ? Ces questions impliquent de construire une identité propre au projet et à ses initiateurs.

Du point de vue qui est le nôtre, nous étions, aux débuts du projet, une intruse sur le territoire cenonnais. Il nous a donc fallu nous faire connaître et identifier (dans le sens où nous devons construire notre identité auprès des habitantes et habitants). Pour mener cette expérimentation, nous nous sommes donc entourée dès les débuts des acteurs sociaux du terrain. Nous étions déjà en relation avec le service communication de la ville de Cenon qui a pu aisément nous donner les premières données concernant le quartier Palmer. Nous avons abordé la question du plan de Renouveau urbain, les quartiers les plus pertinents à investiguer, les démarches participatives déjà mises en œuvre la commune... Le service a également contribué à nous mettre *en contact* du terrain : nous avons participé à plusieurs événements afin de mieux nous intégrer au quartier. Le premier événement était la projection d'un film tourné par le service communication de la mairie à propos



de la destruction de la tour de La Saraillère. Cela s'est déroulé dans l'appartement d'une des habitantes, que nous avons eu l'occasion de côtoyer via le projet. Toutefois, il nous a semblé insuffisant d'entretenir des relations uniquement avec l'institution communale. En effet, nous souhaitions éviter les effets de « clan » car le risque était de mobiliser encore et toujours les mêmes habitants habitués de la démocratie participative. Ainsi, nous avons intégré au projet d'autres structures, davantage proches des habitants : la *Ludo-médiathèque*, l'*AJHAG*, la *Maison du projet*<sup>719</sup> et enfin le *Centre Social et Culturel La Colline* qui a été extrêmement important dans la bonne tenue de nos activités.

Si elles peuvent sembler anecdotiques, chacune de ces rencontres a permis de faire évoluer le projet et notre recherche de manière conjointe : que ce soit par la mobilisation des habitants ou par le simple partage d'expériences. Ces rencontres ont permis : tantôt d'avoir un lieu dédié aux ateliers, tantôt de rencontrer en contact avec les habitants du quartier, tantôt de comprendre le contexte de notre terrain, tantôt d'initier une réflexion d'ordre éthique pour le projet ou encore d'investiguer les modalités de prise de parole sur le terrain. La coopération avec les acteurs de terrain nous permettait, dans l'ensemble des cas, de renforcer notre présence et construire notre *ethos* en bénéficiant du leur. Nous nous sommes ainsi rendue compte que les démarches de participation politique s'ouvraient davantage aux différents publics en multipliant les relais du projet ; il s'agissait ainsi de créer un réseau de confiance pour les habitants tout en consolidant notre crédibilité.

L'identification du porteur de projet nécessite également, dans le cadre d'un projet, de le localiser. Nous avons montré que les activités proposées nécessitent de pouvoir investir l'espace dans lequel elles se déroulent : le groupe a alors besoin d'un certain confort matériel constitué par des tables, de chaises, des espaces d'affichage ou tout autre mobilier permettant de travailler confortablement en groupe. Il nous a donc fallu trouver un espace de travail qui serait dédié aux activités et remplirait un ensemble de fonctions utiles pour le projet. Chose peu aisée, car les espaces arpentés configurent à leur manière les relations sociales. La proxémique, en tant qu'« étude de la perception et de l'usage de l'espace par

.....

719 Maison créée dans le cadre du plan de renouvellement urbain à l'initiative de Bordeaux Métropole

l'homme »<sup>720</sup> selon les termes de Yves Winkin, distingue l'espace dit *sociopète*, «[qui] est organisé de façon à favoriser la communication entre les sujets »<sup>721</sup> et l'espace *sociofuge* qui favorise « leur isolement »<sup>722</sup>. Bien que notre étude n'ait pas vocation à analyser les lieux que nous avons investis, nous avons en effet pu remarquer que leur identité contribuait (ou non) à la participation des habitants. En effet, un *espace* n'est pas uniquement matériel comme en témoigne le travail du géographe Michel Lussault<sup>723</sup> sur ce point ; il peut au contraire être le lieu de tensions entre plusieurs identités et marquer l'appartenance de certains à ce lieu ou la différence des autres. Tout espace n'est pas forcément accueillant et certains ont une identité tellement forte qu'il peut s'avérer compliqué de s'en émanciper. Qu'il soit institutionnel ou neutre, le lieu choisi influencera directement les effets d'inclusion ou d'exclusion de certains publics<sup>724</sup>. Nous avons entendu à de multiples reprises que l'intitulé – ou simplement la localisation – d'un lieu ou d'un autre influençait les habitants dans leur choix de « passer la porte » ou non. Par exemple, certains d'entre eux nous ont dit qu'ils n'osaient pas passer la porte de l'appartement de la rue Pergaud<sup>725</sup> : ils pensaient que cela ne les « concernait pas ». Concernant le centre social, nombre d'adhérents nous ont confié avoir été rebutés par l'utilisation du mot « social » dans l'intitulé du « centre social culturel ». Pour ces personnes, le mot *social* était fortement connoté : pour elles,

.....

720 WINKIN, Yves, *La nouvelle communication*, Op.Cit., p.191.

721 SWYNGEDOUW, Erik, « Le design de la ville postpolitique et de la cité insurgée », *Civic City. Notes pour le design d'une ville sociale*, Fezer, Jesko, and Matthias Görlich (dir.), Paris : Éditions B42, 2017, p.213.

722 *Ibid.*

723 Sa première étude de cas se penche sur l'aménagement d'un hall d'immeuble factice au Havre, créé pour proposer une alternative aux jeunes habitants d'un HLM qui « squattaient » le hall de leur immeuble. Il explique l'inadéquation d'une telle construction avec les modes de vie de ces jeunes en distinguant l'*espace matériel* et la *spatialité* ; l'un étant de l'ordre du bâti et l'autre afférant aux « places [...] occupées » dans l'espace. Voir dans LUSSAULT, Michel, *De la lutte des classes à la lutte des places*, Paris, Grasset (Mondes vécus), 2009, 221 p.

724 Au début du projet, il a été suggéré par le service communication de mener les ateliers au sein même du service. Celui-ci étant situé dans la mairie de Cenon, l'identité du lieu est alors fortement marquée et peut éloigner des habitants ayant un sentiment de méfiance vis-à-vis de leurs représentants.

725 A cette adresse étaient localisées des associations à dimension artistique telles que *Panoramas* ou encore le projet *J'habite ici et je vous vois de ma fenêtre*.

il impliquait « la dèche », « les cassos », « le besoin »<sup>726</sup>. En d'autres termes, arpenter les murs de la structure pouvait impacter l'image qu'ils renvoyaient au sein du quartier. Enfin, côtoyer les institutions était également une source d'inquiétude pour les citoyens – une habitante avait par exemple « peur des représailles » de ses voisins si elle s'exprimait sur des aspects négatifs du quartier. Ainsi, le choix des lieux – qui renvoie également au métadesign – participe à la relation créée entre les citoyens et leurs institutions, mais également entre les citoyens eux-mêmes.

A ce point, nous pouvons nous demander comment intégrer réellement des citoyens au débat politique, s'ils sont exclus des lieux où celui-ci est institutionnalisé ? Autrement, les citoyens sont-ils vraiment intégrés lorsque les lieux qu'on leur ouvre ne sont pas ceux que les institutions politique côtoient également ? Nous avons bien entendu été confrontée à ce paradoxe et le cours des événements a fini par nous donner quelques réponses. Si les bureaux du service communication de la ville de Cenon ont très succinctement fait partie de nos options, le débat au sein de l'équipe Fabcom portait surtout sur la Maison du Projet installée dans le quartier Palmer. Cet espace, affilié à Bordeaux Métropole avait été ouvert dans le cadre du Renouvellement Urbain. Nous avons initialement fait le choix de ne pas nous y rendre, justement à cause de cette identité, craignant qu'elle rejaillisse sur le projet lui-même. Nous avons donc débuté les activités au Centre Social et Culturel de Cenon en souhaitant bénéficier de leur image de proximité, ce qui a été le cas – ce choix a permis, à n'en pas douter, de mobiliser facilement des habitants. Pourtant, nos activités ont progressivement pris place à la Maison du Projet... Et ce, pour des raisons purement matérielles. Nous ne pouvions pas facilement programmer les activités au Centre Social car le planning du lieu était variable d'une semaine à l'autre, ce qui nous empêchait de maintenir des activités régulières. *A contrario*, la Maison du projet pouvait nous ouvrir ses portes de manière hebdomadaire.

C'est parce qu'il avait déjà été constitué que le groupe de travail a pu franchir la porte de la Maison du Projet plus facilement et s'approprier les lieux. Après que la gêne du premier atelier dans ces lieux soit dissipée, les habitants s'y sentaient à l'aise

.....

726 Ces termes sont issus des discussions que nous avons eues sur le terrain.

et appréciaient particulièrement de s'y retrouver. « Ça change des lieux auxquels on est *habitués* » nous disait une habitante. Cela pourrait sembler assez ironique sachant que ce lieu avait pour vocation d'être un lieu de rencontre entre la mairie et les citoyens, mais c'était justement pour ces raisons que les personnes en charge de la Maison du Projet nous avaient accueillis. L'historique du projet (qui a migré progressivement d'une association de proximité à un lieu institutionnel) a donc été bénéfique à l'intégration des citoyens ; nous avons en premier lieu bénéficié de la confiance accordée par les habitants au centre social, puis cette confiance nous a permis de les faire venir à la Maison du Projet.

Force est de constater qu'aucun lieu n'est neutre et que, de surcroît, leur identité n'est pas perçue de la même manière entre les individus<sup>727</sup>. Les espaces peuvent favoriser ou non la communication entre les individus, variant d'une culture à une autre, d'une population à une autre, d'une *forme de vie* à une autre et participent à des effets d'exclusion ou d'inclusion. Sont-ils accessibles ? Mobiles ? Eloignés de certaines populations ? A qui appartiennent-ils ? Comment les individus y circulent-ils ? C'est pourquoi les lieux investis par le co-design sont loin d'être anecdotiques dans le projet<sup>728</sup>. L'identité du projet et de ses porteurs se construit ainsi à partir d'un réseau d'individus et de lieux, il s'adosse à un *déjà-là, déjà-connu* par les habitants que le designer devra nécessairement questionner s'il veut pouvoir accueillir tout le monde.

Ainsi, le métadesign est, d'un point de vue sémiotique, la scène qui contribue à la participation ou l'exclusion des individus vis-à-vis de l'actant collectif, il configure l'adaptation du dispositif aux publics : comment mobiliser de nouvelles personnes ? Comment élargir nos perspectives en incluant les personnes les plus éloignées du projet ? Cette dernière scène ne concerne pas spécifiquement le travail du designer mais plutôt

.....

727 Ce qui ne manque pas de nous rappeler, à nouveau, l'opposition entre stratégie et tactique chez de Certeau : « Les stratégies sont (...) des actions qui, grâce au postulat d'un lieu de pouvoir (la propriété d'un propre), élaborent des lieux théoriques (systèmes et discours totalisants) capables d'articuler un ensemble de lieux physiques où les forces sont réparties », *Op.Cit.*, p.62.

728 Ici, recherche et projet de co-design sont fortement dépendants : la documentation fournie et les personnes rencontrées nous ont permis de situer notre terrain de recherche et notre terrain de projet. Ce faisant, les deux se complétaient voire se stimulaient.

celui du communicant. Chacune de ces scènes prédictives du co-design est le lieu d'une tension entre *soi* et *l'autre*, entre le continu et le discontinu. Néanmoins, la tension n'est pas toujours située au même endroit. Soit la discontinuité est conscientisée au niveau interne de l'individu (même/autre), soit elle l'est au niveau interpersonnel (singulier/pluriel), soit au niveau du groupe (individuel/collectif) soit au niveau d'un actant collectif ouvert (exclusif/participatif). Chacune de ces scènes est tournée vers celle qui lui est supérieure ou antérieure, celle du projet étant bien entendu interdépendante de celle du métadesign. Nous pouvons résumer cela dans le schéma ci-après.

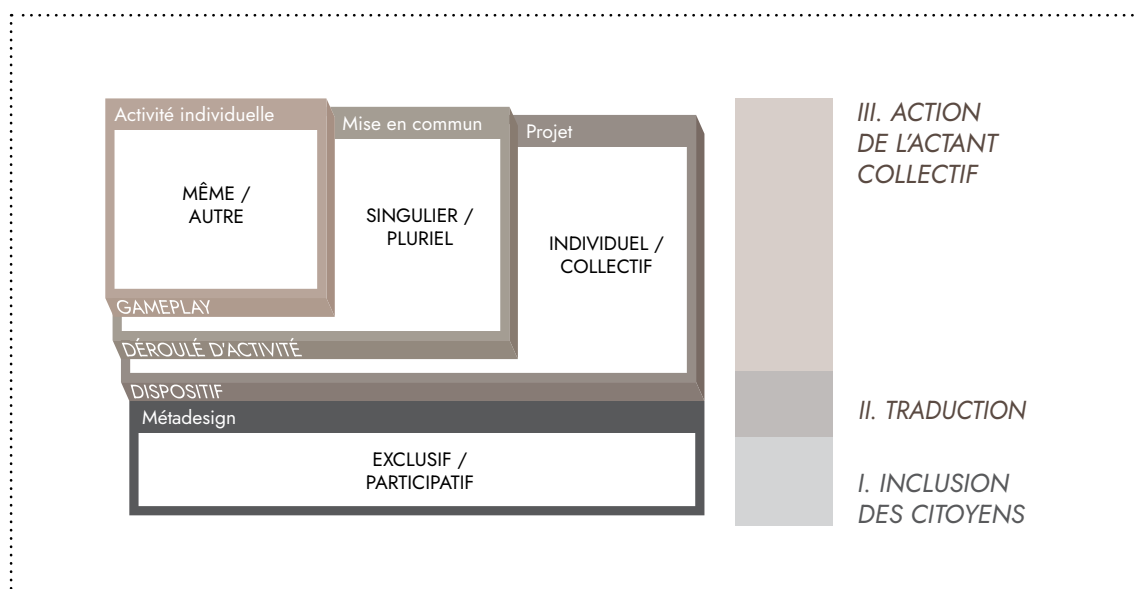


Figure 62. Schéma des interactions entre l'individuel et le collectif selon les scènes, version 3

Nous avons aussi ajouté, à droite de ce schéma, les mêmes étapes que celles proposées dans notre état de l'art portant sur la citoyenneté ([Figure 10, page 108](#)) : le métadesign met en adéquation le dispositif avec les citoyens concernés, il s'apparente à des opérations de traduction entre un modèle (dont les objectifs ne varient pas) et son actualisation permettant la mise en action de l'actant collectif.

Notons par ailleurs que chacune de ces scènes entretient un rapport étroit avec la spatialité. Nous pouvons les rattacher au travail de Hall qui identifie différentes distances

: intime, personnelle, sociale et publique<sup>729</sup>. **L'activité** est sur une sphère privée (elle est le lieu de *l'intime* et du *personnel*, on y manipule de petits objets), les interfaces sont embrayées – c'est « ici » et « maintenant ». **La mise en commun et le projet** sont sur une sphère *sociale* ; les objets intermédiaires sont au centre des corps et moins proches d'eux, les interfaces sont également embrayées – c'est « ici et maintenant ». Au niveau du **métadesign**, on est sur la sphère *publique* : on pense alors des objets débrayés « ce sera là-bas » « bientôt » « demain ». Toutefois, si l'on arrive à faire se chevaucher la sphère sociale et la sphère publique, on est alors dans un rapport participatif ; on conjugue le « maintenant » avec le « bientôt, à nouveau ».

.....

729 HALL, Edward Twitchell, *La Dimension cachée*, Paris, Seuil, 1971.



## 6.2 AU-DELÀ DE LA PARTICIPATION, UN CHANGEMENT DE PARADIGME RELATIONNEL

---

Notre recherche a jusqu'alors surtout porté sur des mécanismes politiques. Aussi, le co-design envisagé ponctuellement s'inscrit avant tout dans un changement de *la politique* plutôt que *du politique*. Si, en l'état, il peut offrir quelques méthodes pour en discuter, il ne configure pas un changement sur le long terme de la relation entre les institutions et les individus-citoyens. Dans ce que nous avons montré jusqu'ici, il est question d'améliorer les pratiques actuelles plutôt que de les réformer. Le co-design que nous avons dépeint n'agit donc qu'en tant que *complément* de la démocratie représentative, qui comble quelques vides représentatifs mais pas comme un véritable levier politique. Pourtant, nous pensons qu'il peut également permettre de repenser les institutions sur le long terme ; c'est ce que nous souhaitons détailler dans cette partie.



## 6.2.1 COMMENT MÉRITER LA CONFIANCE DES CITOYENS ?

Nous l'avons souligné maintes fois jusqu'ici, la diversité est perçue comme euphorique dans le cadre du design collaboratif : elle relie les individus dans leurs différences, pose les soubassements du dispositif et, lorsqu'elle est favorisée (et conscientisée) elle permet l'inclusion de l'ensemble des citoyens. Il serait toutefois précipité de conclure en suggérant que les dispositifs proposés se suffisent à eux-mêmes. Si nous avons tenté de discuter le rôle du métadesign dans l'inclusion des citoyens, nous avons très peu parlé de ces derniers : quelles sont leurs motivations ? Pourquoi souhaitent-ils participer ? Y a-t-il des premières barrières à « faire sauter » pour que la culture de la participation infuse autant chez les citoyens que leurs institutions ?

Ainsi, nous souhaitons à présent questionner la nature des relations entretenues sur un terrain ; c'est-à-dire nous pencher sur les manières d'inciter des citoyens à participer à un dispositif. Nos dernières interrogations portaient à tour à tour sur notre ethos (en tant que designer), les formes de vie des citoyens ou l'identité du projet et de ses porteurs. Nous avons montré que l'inclusion devait se penser en tenant compte du regard du designer, forcément situé, mais aussi des citoyens mobilisés et de leur rapport aux identités institutionnelles.

Nous voyons bien qu'en trame de fond s'élabore une relation entre ces trois acteurs (designer, citoyen et institution) qui n'évoluent pas en autarcie mais dans leur confrontation. Partant du principe que les dispositifs s'instaurent dans un contexte où les citoyens entretiennent déjà une certaine relation à leurs institutions, nous souhaitons aborder la question de la confiance instaurée (ou à restaurer) entre ces entités.

### 6.2.1.1 Aux origines de la participation, la confiance

La notion de confiance a déjà fait l'objet de quelques recherches sur le co-

design dont Clarke et al. ont fait la revue<sup>730</sup>. Les auteurs identifient quatre pratiques principales permettant de renforcer la confiance lors de projets de co-design : la mise en place de réunions formelles qui permettent d'obtenir la « permission » des individus, la mise en place de conversations informelles permettant également de pallier le manque de confiance (des participants envers des institutions ou services locaux par exemple), la co-création qui permet de confronter les points de vue, et enfin la prise en compte des matérialités de discussions pour rendre visible ce qui ne l'est pas. Sur ce dernier point, Gaudion et al.<sup>731</sup> ont notamment montré que la diversification des supports mobilisés dans la pratique consolidait la confiance du groupe<sup>732</sup>. Il précise néanmoins que la dimension ludique de cette approche pouvait également être mise en cause par des personnes consultées en tant qu' « expertes ». Ces différentes études mettent surtout l'accent sur la confiance interpersonnelle qui s'élabore en cours du projet (en tenant compte des espaces et des supports de discussion) mais elles questionnent relativement peu la confiance instituée en amont. Sur notre terrain, nous avons bien entendu observé que la confiance s'intensifiait en cours de projet, mais nous avons également constaté qu'elle devait se gagner bien avant.

Avant de pouvoir parler de confiance (et tenter de savoir si le co-design y participe), il nous faudrait *a minima* circonscrire cette notion qui a fait l'objet de différents ouvrages, que ce soit en philosophie, en sciences politiques ou en sciences de l'information et de la communication. Les formes de confiance semblent varier : « J'ai confiance en toi », « j'ai confiance en ses compétences » ou « je fais confiance à ce journal » sont autant d'usages valables de la notion. De quoi la *confiance* est-elle le nom ? S'agit-il d'un « état d'âme », d'une émotion ? Est-ce une relation ou un jugement sur autrui ? S'agit-il d'un don de soi irraisonné ou d'un accord rationnel ? Comment l'entretenir ou s'efforcer de la consolider ?

.....

730 CLARKE, Rachel Elizabeth, BRIGGS, Jo, ARMSTRONG, Andrea, MACDONALD, Alistair, VINES, John, FLYNN, Emma et SALT, Karen, « Socio-materiality of trust: co-design with a resource limited community organisation », *CoDesign*, 17:3, 2021, pp.258-277.

731 GAUDION, Katie, HALL, Ashley, MYERSON, Jeremy et PELLICANO, Liz, « A Designer's Approach: How Can Autistic Adults with Learning Disabilities Be Involved in the Design Process? », *CoDesign*, n°11, 2015, pp.49–69.

732 Nous avons traité cette question à travers la morphologie des objets intermédiaires.

Plusieurs auteurs nous rappellent l'origine du mot confiance. Nous pouvons tout d'abord nous référer à son étymologie latine *confidere*, composé de *cum* signifiant « avec » et de *fidere* signifiant « se fier ». Selon cette acception, la confiance reviendrait à se *fier* à *quelqu'un*. De ce point de vue, la confiance peut être considérée comme une croyance que l'on porte en quelqu'un ou en ses dires – il est « fiable » ou ne l'est pas. Le philologue Georges Dumézil évoque en effet les relations historiques qu'ont entretenues *credo* (« je crois ») et *fidēs* avant de prendre des chemins différents. Le premier terme, qui a donné le verbe *fidere*, évoque la « confiance mise dans quelqu'un ou quelque chose » et même « confiance qu'on inspire, loyauté »<sup>733</sup>. Son usage diffère un peu de celui qu'a aujourd'hui la confiance. Benveniste précise en effet que la confiance est ce que l'on donne à quelqu'un, tandis que la *fidēs* se rattache à celui qui bénéficie de la confiance, elle « établit une relation inverse »<sup>734</sup>. La *fidēs* serait, pour reprendre les termes de Benveniste, « la qualité propre d'un être [...] qui lui attire la confiance et s'exerce sous forme d'autorité protectrice sur qui se fie à lui »<sup>735</sup>. Qu'il s'agisse de *fidēs* ou de *confiance*, la signification de ces termes confirme néanmoins l'existence d'une relation entre une personne et une autre, l'un étant celui qui donne sa confiance, l'autre qui la reçoit ; elle introduit une forme d'équilibre entre un *croire* d'une part et un *faire croire* de l'autre.

La confiance peut ainsi être envisagée depuis la sémiotique narrative et nous permet d'évaluer la manipulation qui a lieu entre le designer (ou l'institution) en charge de motiver la participation des citoyens. Pour Greimas, la croyance est en effet à l'origine de toute manipulation. Il formule la relation en une proposition : « Amener quelqu'un // à reconnaître la vérité // d'une proposition (ou d'un fait) »<sup>736</sup>. Pour Greimas, le premier segment (« amener quelqu'un ») représente le *faire persuasif* d'un premier sujet, le second segment (« à reconnaître la vérité ») est le *faire interprétatif* d'un second sujet et le troisième

.....

733 DUMEZIL, Georges, « Credo et fides », *Idées Romaines*, Gallimard, 1969, p.55.

734 BENVENISTE, Emile, *Le vocabulaire des institutions indo-européennes*, tome I, Paris, Éditions de Minuit, 1969, p.116.

735 *Ibid*, p.103.

736 GREIMAS, Algirdas J., « Le savoir et le croire : un seul univers cognitif », *On Believing. De la Croyance. Epistemological and Semiotic Approaches* (Herman Parret ed.), De Gruyter, 1983, p.132.

segment (« d'une proposition... ») est l'énoncé-objet soumis par le premier sujet au second. Cette forme de contrat possède donc deux faces : celle « du faire persuasif et [celle] du faire interprétatif », la première étant un « faire-croire » et la seconde « l'acte de croire »<sup>737</sup>. La notion de *confiance* suppose ainsi la reconnaissance d'un « tu » préalable auquel on accorde un degré de crédibilité (ou alors une certaine probabilité que cet interlocuteur « dise vrai »).

Examinons d'abord le cas de celui qui « fait confiance ». Pourquoi parler de croyance en particulier ? Comme le suggère Simmel, la confiance serait « un état intermédiaire entre le savoir et le non-savoir »<sup>738</sup>. En effet, lorsqu'un individu fait confiance à quelqu'un, il n'a aucune certitude que l'autre ne le trahira pas (il ne « sait pas » si l'autre a raison) et pourtant, il possède bien des raisons de lui faire confiance (il « sait » que l'autre a *des* raisons valables). Comme l'écrit Piette, « il y a une restriction inhérente à l'acte de croire. Sinon nous dirions que nous le savons »<sup>739</sup>. Pour cet auteur, le croire ne peut tout à fait démontrer le vrai car il « constitue une expérience mentale, intime, privée »<sup>740</sup> ; il préside alors une hypothèse sur ce qui est « vrai ». C'est pourquoi, selon Bastide, le croire génère un « paradoxe de l'ignorance »<sup>741</sup> car l'ignorance « ne peut être reconnue que si la bonne question est posée et/ou si une découverte est faite »<sup>742</sup>. Cette suggestion introduit bien un certain rapport au savoir, à ce qui semble vrai. Le croire est donc, pour Bastide, un acte avant tout (à la différence du savoir qui est pour elle un état), il se fait dans la « confrontation avec les anti-sujets »<sup>743</sup> – en somme, contre ce que l'on ne croit pas. Croire et faire confiance sont ainsi intimement liés et sanctionnent le rapport d'un individu à ce qu'il tient pour vrai. Dans

.....

737 *Ibid.*, p.131.

738 SIMMEL, Georg, *Sociologie. Etudes sur les formes de socialisation*, trad. Fr. L. Deroche-Gurcel, PUF, 1999, p.355-356.

739 PIETTE, Albert, « Quand croire, c'est faire et un peu plus », *Croire en actes* (Aubin-Boltanski E., Lamine A.-S. et Luca N, dirs.), L'Harmattan, 2012, p.64.

740 *Idem.*, p.63.

741 BASTIDE, Françoise, « Exploration du "croire" dans le domaine scientifique », *Document de Travail et pré-publications du Centre international de sémiotique et de linguistique*, série A n°114, Urbino, 1982, p.6.

742 *Ibid.*

743 *Ibid.*, p.11.

un ouvrage consacré à la confiance, la philosophe en épistémologie sociale Gloria Origgi emprunte un exemple à son comparse John Hardwig :

..... si A sait que B sait que  $p$ , alors A sait que  $p$ . Bien sûr, A n'a ni les raisons ni les preuves dont dispose B pour savoir  $p$ . Il peut néanmoins savoir  $p$  par le biais de B, parce qu'il peut rationnellement estimer que la connaissance que B a de  $p$  est, de toute manière, d'une qualité épistémique supérieure à celle que lui-même pourrait jamais acquérir à lui seul au sujet des mêmes faits.<sup>744</sup>

Cette illustration est donnée pour penser la confiance épistémique, mais elle peut tout de même nous servir à envisager les actes de confiance dans leur ensemble. Tout d'abord, on peut dire que A *possède des raisons de croire* ce que dit B. Ensuite, cette proposition déplace la question, qui ne se porte plus uniquement sur les motivations du destinataire mais également vers l'évaluation des qualités du destinataire : tout semble indiquer que B est *plus compétent* que A. Pourtant, et Eric Landowski ne manque pas de le remarquer dans son chapitre d'ouvrage portant sur la confiance, une phrase telle que « Épargne-moi tes explications... je te fais entièrement confiance »<sup>745</sup> est tout à fait valable. La confiance ne reposerait pas seulement sur des données objectives ou des qualités argumentatives, mais sur un supplément d'âme attribué au destinataire : celui-ci peut, au final, ne pas « mériter notre confiance » (et cette expression semble très forte pour quelqu'un qui se serait finalement « juste » trompé sur ses dires.). Affinons notre approche avec quelques exemples.

Considérons qu'une personne soit informée par un ami qu'un magasin réalise une opération de déstockage de vêtements à l'autre bout de la rue. La personne s'y rend, suivant les conseils de son ami qu'il juge digne de confiance et qui lui a assuré qu'il y trouverait très certainement un nouveau manteau à moindre coût. Une fois sur place, la personne se rend compte que tous les vêtements ont malheureusement été vendus. Les dires de son ami n'étant pas vérifiés, peut-on considérer qu'il ne méritait pas qu'on lui fasse

.....

744 ORIGGI, Gloria, *Qu'est-ce que la confiance ?*, Ed.Vrin, coll. Chemins philosophiques, 2008, p.38.

745 LANDOWSKI, Eric, *La société réfléchie*, Seuil, coll. La couleur des idées, 1989, p.203.

confiance ? Nous pourrions dire, dans ce cas précis, que l'acte de « croire » ne portait pas sur la proposition dudit ami, mais plutôt sur l'ami lui-même et sa prétention à agir dans l'intérêt du sujet (en ne lui mentant pas).

Considérons un second exemple : une personne accueille chez elle un plombier pour réparer sa chaudière – et elle lui fait entièrement confiance pour cela. Néanmoins, et même si elle se garde bien de porter tout jugement sur l'artisan, elle ne lui confierait pas ses clefs pour aller et venir comme bon lui semble chez elle car elle « n'a pas suffisamment confiance ». A l'inverse de l'exemple précédent, nous voyons bien ici que le croire ne porte pas tout à fait sur le plombier en tant qu'individu, mais sur une compétence qui lui est attribuée.

Comment expliquer que la confiance porte tantôt sur les intentions prêtées à quelqu'un (l'ami qui nous veut du bien) ou sur la véracité de la proposition de notre interlocuteur (le plombier qui réparera, comme prévu, la chaudière) ? Pour résoudre cette ambiguïté, Landowski distingue la *crédibilité* du destinataire, qui concernerait sa « compétence technique » et sa *fiabilité* qui porterait sur sa « compétence éthique » (l'une et l'autre étant affiliées respectivement aux « modalités actualisantes (pouvoir, savoir) et [aux] modalités virtualisantes (vouloir, devoir) »<sup>746</sup>. Nous pourrions simplifier et dire que, dans une relation de confiance, le destinataire a de bonnes raisons de penser que l'*autre* est honnête lorsqu'il nous dit avoir de bonnes raisons d'assumer une proposition. La confiance serait donc un savant mélange de « croire » en ce que fait ou peut dire l'autre ; et en un « croire » en son ethos. Nous pouvons formuler une proposition pour formaliser la notion de confiance :

**S2 a de bonnes raisons de croire S1 lorsqu'il lui dit de tenir P pour vrai.**

Bien que nous avons surtout parlé des compétences du destinataire, nous les situons depuis le point de vue du Sujet (S2 a de bonnes raisons de croire le destinataire) car, comme certains auteurs n'ont pas manqué de le souligner, la confiance est une forme d'*anticipation* des interactions, et les compétences du destinataire ne lui sont attribuées que par le Sujet

.....

746 *Ibid.*, pp.210-211.

qui lui « donne » sa confiance. Ainsi pourra-t-on dire que l'on n'a « aucune raison valable de faire confiance à quelqu'un » ou au contraire « de bonnes raisons de lui faire confiance », qu'on a « injustement douté de lui » ou « qu'on a bien fait de s'en méfier » : la confiance est une présupposition, un calcul plus ou moins stratégique d'un sujet sur son destinataire.

Ces distinctions nous permettent à présent de revenir sur la frilosité dont ont pu faire part certains Cenonnais lorsque nous les invitions à participer au projet : certains acceptaient avec doutes et réticences, d'autres refusaient catégoriquement. Nous nous sommes aperçue que notre affiliation à certains acteurs ou d'autres influençait la participation et que, de surcroît, la confiance (ou défiance) accordée à certains d'entre eux rejaillissait sur nous. A l'entente de l'expression « Service communication de la ville », l'engouement initial se tarissait ; si nous évoquions le Centre social et culturel, l'intérêt se décuplait<sup>747</sup>. Quant aux organisations présentes sur notre terrain, celles-ci avaient, au contraire, tendance à nous accueillir avec plus de sérieux lorsque nous évoquions le service communication. Ces différents élans illustrent parfaitement ce qu'ont pu identifier des chercheurs en Sciences de l'Information et de la Communication<sup>748</sup> : la confiance peut autant porter sur des relations interpersonnelles que celles portées aux institutions. De surcroît, l'agent d'une institution bénéficiera lui aussi du crédit apporté à l'institution qu'il représente. La contraposée de cette proposition semble tout autant valable : les agents d'une institution peuvent également souffrir du sentiment de défiance qui peut exister. Ainsi, dans notre cas, l'annonce de nos différentes affiliations influençait l'engagement des habitants à participer : que ce soit en remettant en question notre *fiabilité* (lorsqu'une habitante nous disait avoir été déçue par la déformation de ses propos auparavant), soit en cautionnant notre *crédibilité* (ou lorsqu'une Cenonnaise nous disait « je ne sais pas comment on va s'y prendre, mais comme tu es designer ça devrait aller ! »).

Nous avons souligné que le métadesign amplifiait les effets d'exclusion ou de participation ; ce qui nous amène à ne pas uniquement réfléchir à l'inclusion en mettant

.....

747 Dans certains cas, l'annonce de l'intitulé « service communication »

748 Voir à ce propos le numéro de la revue *Hermès* dédié à la confiance dans la communication ; LEHMANS, Anne, LETONTURIER, Éric (coords.), « Confiance et communication, une aporie démocratique », *Hermès* (CNRS Éditions), n°88, 2021/2, 376 p.

le citoyen au centre du métadesign, mais plutôt sa relation aux institutions. Quels besoins avons-nous de convaincre des habitués ? Si nous pouvons faire en sorte que l'environnement du projet soit le plus « accueillant » et « ouvert » possible ; il nous faut avant tout réfléchir au destinataire de la participation : les citoyens auront-ils, au final, *de bonnes raisons de croire* lorsque celui-ci leur dit que leur participation sera bénéfique pour eux ? Ont-ils des raisons de douter ? Quels mécanismes de « sécurité » les institutions peuvent-elles mettre en place pour assurer la confiance que leur portent les citoyens ?

Des auteurs assurent en effet que des mécanismes normatifs permettent de conjurer certains effets de défiance entre des individus et des institutions collectives. Si le travail de notre thèse n'est pas de proposer un cadre légal ou fonctionnel pour la mise en place de ce type de dispositif, il va sans dire qu'il serait intéressant de se pencher davantage sur cette question.

### 6.2.1.2 Les valeurs de l'échange-don et de la vulnérabilité

Si la confiance semble être un critère essentiel à la participation, des auteurs apportent quelques raisons qui pourraient motiver la *confiance* accordée par un individu à d'autres. Ce sont ces *motivations* de croire qui nous intéressent particulièrement, surtout si l'on souhaite en tirer quelques concepts opératoires. Il est vrai que certaines formes de confiance sont implicites et relèvent d'habitudes : c'est le cas lorsque l'on fait confiance à son médecin, que l'on a confiance dans le fait que les autres automobilistes s'arrêteront au feu rouge lorsque le nôtre sera vert... Comme l'écrit Wittgenstein à propos du langage : « J'ai appris une masse de choses, je les ai admises par confiance en l'autorité d'êtres humains »<sup>749</sup>. Ce n'est toutefois pas de ce type de confiance qui nous intéresse (même si l'on conviendra qu'elles sont proches parentes) car ces confiances-là sont rarement remises en question. La confiance qui nous intéresse est celle qui n'est pas tout à fait acquise, qui

.....

749 WITTGENSTEIN, Ludwig, *De la certitude*, trad. Fr. J.Fauve, Paris, Gallimard, 1976, paragraphe 161, p.61.



serait le lieu d'une décision plutôt que d'une conformité à la norme (celle qui se crée en « confrontation avec un anti-sujet »<sup>750</sup> pour reprendre les termes de Bastide).

Dans *Qu'est-ce que la confiance*, Origgi s'intéresse à certaines des « raisons » qui motivent la confiance. Elles peuvent être d'ordre rationnel et utilitaire (elle prend pour exemple le dilemme du prisonnier<sup>751</sup>) et reposent sur ce que Hardin appelle des intérêts enchâssés (*encapsulated interests*<sup>752</sup>) : celui qui place sa confiance en l'autre le fait en supposant que le destinataire aura tout intérêt à respecter sa parole. Les raisons peuvent également être d'ordre moral (Origgi évoque alors *L'idiot* de Michkine<sup>753</sup>) : le Sujet reconnaît dans son rapport à la confiance un ordre plus grand, qui le définit davantage qu'elle ne définit son destinataire. Cette distinction esquisse une opposition entre ce que l'on pourrait appeler une *confiance de base* et une *confiance d'usage* (en reprenant la distinction sémiotique entre *programme de base* et *programme d'usage*) ; la première étant mise en œuvre pour elle-même (c'est le cas de *L'idiot*) et la seconde étant un moyen pour arriver à des fins (dans le dilemme du prisonnier, celui de sortir plus tôt de prison). Ces exemples nous montrent que la confiance repose sur un équilibre précaire, tendu par les compétences présupposées du destinataire et les motivations propres d'un Sujet. De même que nous avons pu déterminer deux formes de compétences du destinataire (des compétences techniques et des compétences éthiques), nous pouvons reconnaître chez le sujet deux formes de motivation : des motivations pratiques et des motivations éthiques. A présent, ce sont

.....

750 BASTIDE, Françoise, *Op.Cit.*

751 Dans le dilemme du prisonnier, proposé par Albert W. Tucker, deux prisonniers sont incités à avouer leur crime commun : ils ont le choix de se dénoncer ou de ne rien dire, sachant que la dénonciation d'un seul des deux entraînera pour celui-ci une réduction de peine et pour l'autre la peine maximale ; leur coopération étant dans tous les cas moins coûteuse collectivement. Le dilemme du prisonnier a varié au fil du temps, soumettant chacun des prisonniers à des situations diverses mais démontrant que leur coopération pouvait servir leurs intérêts. Dans ORIGGI, *Op. Cit.*, p.30)

752 HARDIN, Russel, « Communautés et réseaux de confiance », *Les moments de la confiance* (OGIEN, A. et Quéré, L., dirs.), Paris, Economica, 2006, p.91.

753 Elle écrit : « Le souci de Mychkine de croire les autres, de leur faire confiance, va bien au-delà, dans sa psychologie, des raisons et des calculs, ou du souci de maintenir des relations de réciprocité : il n'hésitera pas à s'humilier, à piétiner son amour-propre pour garder son regard confiant sur le monde. », *Op.cit.*

donc les motivations du « participant » qui nous intéressent. Quelles raisons a-t-il de faire confiance à l'institution ou au designer ? Quelles peuvent être ses motivations ? Quels risques peut-il encourir à « trop » croire son destinataire-manipulateur ? Pour répondre à ces questions, nous nous intéresserons particulièrement à la valeur de l'échange qui a lieu au sein du dispositif, entre *l'institution*, *l'usager-citoyen* et le *designer*.

D'un point de vue individuel, les valeurs poursuivies par ces rencontres peuvent être totalement variables : il peut s'agir de *la valeur de l'action* elle-même pour celui qui *fait*, il peut s'agir de *la valeur de la rencontre*, il peut s'agir enfin *des effets du projet* sur le long terme... Illustrons ce propos. Les raisons qui poussent une personne à devenir active dans un projet collaboratif peuvent être : expérimenter et prendre part à de nouvelles activités (*valeur de l'action*), rencontrer ses voisins en dehors des lieux habituels (*valeur de la rencontre*), pouvoir échanger avec les services de la ville (*valeur de la rencontre également*) ou encore améliorer son quotidien (*valeur des effets du projet*). Nous nous restreignons au nombre de quatre car cela résulte de notre observation sur le terrain ; cela ne signifie pas pour autant qu'il n'en existe pas davantage<sup>754</sup>. En effet, les motivations de chacun étaient multiples. Certains habitants prenaient part au projet car ils trouvaient l'intention « louable » et « belle » tandis que d'autres venaient surtout discuter autour d'un café ou apprendre une technique artistique...

Les valeurs identifiées par Jean-Marie Floch (et présentées en partie [2.1.2.1](#)) peuvent être transposées à celles qu'investissent les usagers-citoyens dans leur participation. Lorsque la valorisation est pratique, les individus participent car ils perçoivent une utilité dans leur participation : ils apprennent une technique (3D, linogravure) ou rencontrent des personnes. Par opposition, les individus peuvent également participer car ils valorisent la démocratie de proximité ou la collaboration : il s'agit d'une valorisation utopique. Lorsque la valorisation est critique, ils estiment que leur participation leur sera, à terme, plus bénéfique que leur non-participation en tenant compte des potentiels effets du projet (amélioration de leur quartier) : cette valorisation est, nous le rappelons, contraire

.....

754 Notre travail ici n'est pas de dresser une liste exhaustive de ce qui peut avoir de la valeur dans un projet ; nous souhaitons plutôt montrer la diversité des attentes qu'il peut susciter.

à la valorisation utopique. Enfin, on considérera que la valorisation est ludique lorsque l'individu participe uniquement pour prendre part à une activité, parce que celle-ci est gratuite, qu'elle « change de d'habitude »... Si l'on reprend la distinction entre *programme de base* et *programme d'usage*, nous pouvons observer que valorisation pratique et valorisation ludique accordent davantage de valeur à l'*action en cours* ou à la *rencontre*, tandis que valorisation critique et valorisation utopique concentrent la valeur sur les effets de l'action (ou effets du projet).

Les différentes valeurs investies par les participants ne les incitent pas à « faire confiance » mais peuvent influencer leur motivation à le faire. Dans la scène du projet, il y a *manipulation* entre le designer (destinateur) qui construit une valeur pour l'utilisateur-citoyen (destinataire), il définit celle-ci selon la connaissance de ses besoins. Ainsi, si le co-design se fait dans un contexte où le projet n'a aucune *valeur* pour l'utilisateur-citoyen, le projet n'aboutit pas et ne se déploie pas. Dans le cas de notre terrain, il s'est avéré que les différentes associations partageaient un même constat : en contexte de pandémie conjugué à un plan de renouvellement urbain, les habitants sont davantage préoccupés par des questions de relogement ou de précarité, ce qui ne leur permet pas de s'intéresser aux activités proposées. Il y a une perte de valeur vis-à-vis de ces activités qui semblent anecdotiques. Il faut donc, avant même d'initier le projet, bâtir les valeurs de la collaboration et du projet<sup>755</sup>. Par ailleurs, la participation des habitants peut dépendre de l'une ou l'autre : soit ils accordent de la valeur à la collaboration et la rencontre, soit ils en accordent au projet. Cela nécessite d'adapter un discours et de valoriser l'action menée afin d'en montrer le potentiel. Du point de vue d'une sémiotique narrative, on peut considérer que le designer agit comme un jugeant car il définit les valeurs de l'action menée. L'exemplification (montrer ce qui se fait ailleurs, le résultat des projets ailleurs, une veille de l'existant) permet notamment de montrer la valeur potentielle du futur projet et des activités menées. Cependant, le designer finit par céder le rôle de jugeant à l'actant collectif, qui définit alors lui-même les valeurs du projet et de la rencontre : le but est-il de se rencontrer, d'échanger ? Au

.....

755 Notons d'ailleurs que les valeurs que chacun pourra lui accorder sont variables. Certaines pratiques ayant une valeur d'usage peuvent, au fil du temps, acquérir une valeur de base pour les usagers-citoyens.

contraire, les effets du projet sont-ils plus importants que la rencontre elle-même ? Notons enfin que lorsque de nouvelles personnes s'intègrent au groupe (et à l'actant collectif), elles modifient l'équilibre de l'actant et potentiellement les avancées du projet. Ainsi, les valeurs du co-design sont en constante élaboration.

Penser la collaboration comme allant d'elle-même est utopique et part d'un présupposé : que celui qui est face à nous est *même* plutôt qu'*autre*, que celui que rencontre le designer poursuivra les mêmes valeurs que lui. L'ensemble de cette recherche montre la nécessité d'entrer dans un processus de subjectivation – désobjectivation de la part du designer. Il doit questionner ses propres valeurs, les mettre en regard de nouvelles formes de vie, comprendre les présupposés que sont les siens et adapter ses pratiques au-delà de ces derniers. Nous voyions auparavant que le designer pouvait endosser le rôle de médiateur au sein du projet. Pourtant, il nous semble que ce rôle dépasse bien largement le cadre du dispositif mis en place et concerne autant la sauvegarde des intérêts individuels et collectifs. Pour qu'un usager-citoyen se sente *concerné, intéressé, investi* par un projet, il faut que ses valeurs – qui peuvent paraître triviales pour les institutions publiques – fassent également partie des considérations du designer. En effet, ce qu'il juge comme un bien fondé pour la communauté ne l'est pas forcément pour les usagers-citoyens. Ce sont à nouveau les *formes de vie* qui sont questionnées par le designer : il doit savoir départager ce qui est propre au design et ce qui relève de sa propre subjectivité.

Une question subsiste : que faut-il valoriser auprès des usagers-citoyens lorsque l'on souhaite faire du co-design ? Faut-il valoriser la dimension collaborative ou la dimension pratique du projet ? Valoriser les activités ou le projet sur le long cours ? Que l'on fasse confiance à l'institution pour qu'elle nous écoute ou pour qu'elle nous fasse passer un moment plaisant, la déception de telles attentes aura tantôt l'aspect d'une trahison, tantôt celui d'un simple regret... Ainsi, si nous ne pouvons pas répondre de manière précise, nous pouvons tout de même affirmer qu'en ne valorisant qu'un seul pan du projet, on ôte au participant le choix de pondérer lui-même les risques qu'il encourt en faisant confiance.

### 6.2.1.3 Le contre-don ou la confiance mutuelle en co-design

Si certains participants sont uniquement motivés par le caractère ludique des activités proposées, ne risque-t-on pas d'avoir affaire à des individus désengagés de toute relation ? Est-il possible de faire évoluer ces motivations et le type de confiance accordée ? Nous l'avons vu, les objets mobilisés participent à la constitution d'un actant collectif (tenant compte de l'agencement des individus, de la qualité recherchée au sein de l'actant collectif ainsi que des interactions générées au cours du projet). Pourtant, ils ne suffisent pas à l'émergence de l'actant collectif au sein d'un terrain défini. En l'état, ils permettent seulement de générer un actant collectif auprès des personnes « déjà-là » ou « toujours là » au sein des activités et rien ne permet d'assurer un continuum entre une première étape du projet et la suivante. Les habitants peuvent venir et repartir, « participer » ponctuellement et être dans un processus de débat au cours d'une activité.... Sans pour autant être réellement *dans* le projet.

Au-delà des interactions générées ponctuellement lors des différentes activités de co-design, nous devons donc nous concentrer sur celles au long cours (tout au long du projet). *Madame X* sera-t-elle présente au second atelier ? *Monsieur Y* aura-t-il toujours un intérêt à nous rejoindre ? Une perspective nous effrayait particulièrement : donner l'impression à ces habitants qu'ils avaient une simple fonction exécutive, qu'ils nous étaient « utiles » et d'une certaine manière « jetables ». Nous n'avions alors pas aperçu cet envers du décor : les habitants avaient parfois l'impression de rendre service en étant présent. Comment retranscrire leur sentiment ? Était-ce celui d'être « utilisé » ? D'être un « faire-valoir » pour justifier les actions menées ? D'être un moyen de mobiliser d'autres habitants en étoffant le nombre de participants et en donnant davantage d'envergure aux événements ? Si nous ne pouvions répondre avec assurance à ces questions, il nous semblait qu'il y avait là quelque chose à creuser.

Préserver la stabilité de l'actant collectif semble être une dimension essentielle du co-design : cela repose autant sur la stabilité de l'identité de cet actant que sur la pérennité des relations en son sein. Sur quoi peut reposer cette stabilité ? Est-elle assurée par l'identité

de ses unités – c'est-à-dire des individus qui le constituent - ? Est-elle assurée par l'identité d'un groupe ? Ou encore, est-elle assurée par la typologie de liens qui la traversent ? Dans un premier temps, il a été surtout important d'assurer la stabilité de l'actant collectif en rappelant aux habitants qu'ils en faisaient partie. Nous avons collectivement mis en place des habitudes et des rituels, ce qui contribuait à renforcer l'identité de l'actant collectif, mais également sa reconnaissance en tant qu'actant : celui-ci était bien tourné vers un *faire collectif* spécifique (ici, repenser les manières de concevoir le magazine municipal). L'identité de ses membres faisait également varier le déploiement de l'actant collectif : l'un proposait une action à mener, l'autre des habitudes de réunion, un autre remémorait des temps passés ensemble. C'est par l'apport de tout un chacun que l'actant collectif a pu se maintenir, par la pérennisation et la mémorisation des événements passés ensemble et du but commun à atteindre.

Aussi, avec une stratégie extensive d'inclusion, nous avons dû combiner une stratégie intensive de conservation des liens. Nous avons ainsi interrogé la manière de conserver des interactions avec les habitants : comment les tenir informés et impliqués dans le projet ? Facilement tentée par les stratégies habituelles de communication (newsletter, utilisation des réseaux sociaux...) nous nous sommes aperçue que ces moyens n'étaient pas en adéquation avec notre terrain. Nous avons donc observé (de la même manière que nous l'avons fait pour la stratégie d'inclusion) ce qui était efficace pour les acteurs de terrain qui avaient déjà réussi à stabiliser des relations avec les habitants. Il en est ressorti que l'utilisation du SMS était très efficace dans le quartier Palmer. Moyen privilégié d'interaction pour les habitants, il permet de les informer de manière individuelle des prochaines étapes du projet. Si nous avons eu beaucoup de mal à proposer des temps de rencontre en adéquation avec les emplois du temps, nous avons finalement pu, en concertation avec ces habitants, nous diriger vers des horaires qui convenaient à chacun. Ces rencontres ont donc commencé à se ritualiser via des rencontres hebdomadaires les vendredis après-midi où chacun s'engageait à rejoindre le groupe. Nous ne construisions pas seulement des espaces de rencontres récurrents, mais élaborions ensemble des relations de confiance.

C'est en lisant Marcel Mauss et son *Essai sur le don*<sup>756</sup> que nous avons essayé de comprendre ce qui se jouait là. Dans cet essai, Mauss développe une théorie selon laquelle le don est un échange dans lequel le contre-don est tout aussi important que le don lui-même. En étudiant les systèmes de potlatch et en considérant le don comme un « fait social total », il esquisse une théorie selon laquelle chaque don attendrait (ou susciterait) une contrepartie de la part de celui qui reçoit. Dans le cas du co-design, une erreur serait de penser que seuls les instigateurs du projet font un don aux usagers-citoyens via l'aboutissement du projet. Au contraire, notre terrain de recherche nous a montré que les usagers-citoyens sont les premiers à faire un don : celui de leur temps libre<sup>757</sup>. Par ailleurs, le bénéfice que procure l'aboutissement du projet n'est palpable qu'à la toute fin. Ce bénéfice peut être à la fois les effets concrets du projet, mais également la satisfaction d'avoir pris part à celui-ci : cela implique de considérer la confiance comme une chose « à mériter » en redéfinissant, par nos actes, notre engagement envers les Cenonnais.

Aussi, nous avons observé que la confiance était également essentielle pour le maintien de l'actant collectif. Celle-ci s'élaborait via de multiples échanges-dons qui n'étaient pas toujours liés au projet. Notre capacité à être à l'écoute des usagers-citoyens, mais également le fait d'échanger de manière informelle entre les différents ateliers permettait de consolider la confiance que nous portaient les habitants de Cenon. Ainsi, les discussions ouvertes au cours des différentes rencontres étaient importantes : tandis que l'un parlait de ses enfants, l'autre évoquait ses problèmes de santé, une autre encore nous montrait des photos de ses animaux. Ces moments de vie partagés étaient précieux ; nous portions une attention particulière à mémoriser ces détails car ils permettaient également de considérer les gens que nous rencontrions. Nous nous attachions à en reparler, à demander des nouvelles des enfants, à savoir si les problèmes de santé s'amélioraient, les dernières bêtises qu'avaient fait les animaux... Ce qui semblait être une simple bonne entente était essentiel à l'élaboration d'une confiance mutuelle. En étendant la notion de

.....

756 MAUSS, Marcel, *Essai sur le don : forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*, Flammarion, coll. Champs classiques, 2021(1924), 319p.

757 Cela pourrait également expliquer les raisons pour lesquelles les participations qui n'aboutissent pas sur des résultats attendus par les participants engendrent chez eux une telle déception.

don à des choses intangibles, nous nous sommes aperçue que ces dons pouvaient à la fois être : du temps, de l'attention ou des gestes particularisants. Ils recouvraient une multitude de situations : proposer à une habitante de venir avec ses enfants sur un atelier, donner des vidéos prises lors d'un événement à une habitante qui y tenait beaucoup, penser à apporter du matériel demandé par un autre... Pour expliquer cette confiance mutuelle, nous emprunterons simplement les mots de Michela Marzano qui se suffisent à eux-même :

..... *Indéniablement, il existe un « pouvoir subversif » de la confiance, c'est-à-dire une capacité que la confiance des uns aurait à engendrer la fidélité et la loyauté des autres. A partir du moment où l'on fait confiance à quelqu'un et que l'on parie sur lui, celui qui reçoit ce don ne peut que se sentir investi du devoir de se montrer digne de la confiance reçue. On parle alors du cercle vertueux de la confiance. La confiance ne serait pas la conséquence a posteriori de la fidélité. Elle serait, au contraire, sa condition*<sup>758</sup>

Le cercle vertueux évoqué par la philosophe et dans lequel nous nous trouvions engagée provoquait bien une intensification mutuelle de la confiance qui, dans notre cas, ne portait plus spécifiquement sur notre *crédibilité* mais notre *fiabilité*.

.....  
 758 MARZANO, Michela, « Le pouvoir subversif de la confiance », *Hermès, La Revue*, 2021/2 (n° 88), p.40.



## 6.2.2 RÉINVENTER LA RELATION DES INSTITUTIONS À LEURS CITOYENS

L'absence totale de certaines franges de la population dans le débat public empêche d'avoir accès à certaines formes de connaissances et, de surcroît, d'apporter des solutions pour l'ensemble des citoyens. Il ne s'agit pas *seulement* d'offrir la possibilité à chacun de s'exprimer, mais d'enrichir le débat démocratique avec certaines formes de savoir délaissées. Les éthiques du *care*, qui prolongent une réflexion féministe, insistent bien sur la prise en compte de valeurs qui ne sont pas considérées comme essentielles dans le débat public et qui sont pourtant celles à laquelle des individus attachent de l'importance.

### 6.2.2.1 La vulnérabilité au cœur des dispositifs

Lorsque les citoyens se refusent à participer à des dispositifs de démocratie locale, on est vite tenté de trouver d'autres manières d'échanger avec eux : comment (et faut-il) convaincre les usagers-citoyens du bien fondé d'un projet ? Faut-il marchander avec eux pour qu'ils s'impliquent, en contrepartie d'une quelconque rétribution ? L'ancienne directrice de la communication de Cenon nous a un jour confié que ce qui fonctionnait le mieux était de proposer des « lots à gagner ». Pourtant, cette option ne nous semblait pas souhaitable, mais nous avons quelques difficultés à argumenter. Quel mal y avait-il à compenser la valeur de l'investissement d'une personne par un cadeau ? Pourquoi souhaiter un investissement bénévole ? Avions-nous l'impression de *donner plus* à ces personnes qu'elles ne nous donnaient ? Attendions-nous qu'elles soient reconnaissantes des actions menées ? Ce que nous questionnions était, *in fine*, l'objet de valeur du co-design dans les politiques de proximité. Dans le *co-design*, le *design* est-il plus important que le *co* ? Le projet a-t-il davantage de valeur que la relation ? Que l'on favorise l'un ou l'autre en priorité, la perspective du co-design n'est alors plus la même. Il n'est plus question ici

de négocier les valeurs avec les usagers-citoyens, mais plutôt de considérer la valeur que possède le co-design *lui-même* dans les politiques publiques<sup>759</sup>.

Lorsque l'on favorise *le design au détriment de la collaboration*, on cherche à tout prix à convaincre les participants de *faire du design*. C'est le cas lorsque l'on offre une rétribution à des participants ; le porteur de projet valorise les effets du projet tandis que le participant valorise les effets de sa participation (les effets peuvent être d'ordre économique, liés à un apprentissage...). La relation est aussi et surtout d'ordre marchande : un donné pour un rendu, un travail contre rémunération. Le collaboratif devient un moyen du design, il a une *valeur d'usage*. Les habitants sont eux-mêmes perçus comme des moyens : ils peuvent nourrir le projet par leurs connaissances d'un terrain et la définition des usages d'un artefact, ils peuvent également servir de faire-valoir ou de caution dans le projet en justifiant les choix pris par une institution publique (le fait de les avoir consultés légitime les choix qui ont été faits). Le co-design s'inscrit ici dans une **perspective technocratique**.

*A contrario*, lorsque le *collaboratif* est le plus important, c'est l'interaction qui devient l'objet de valeur du co-design. Les *effets du projet* devient mineurs car ce sont les relations qui sont avant tout en jeu<sup>760</sup>. Le collaboratif est ici motivé par des *valeurs de base* et devient le principal moteur du co-design. Les habitants ne sont plus de simples moyens du projet – au contraire ! – le projet ne peut se faire au détriment de la relation institution-citoyen. Dans ce cas de figure, le *métadesign* est la scène de la relation politique : les usagers-citoyens peuvent décider de la valeur de la collaboration. Le co-design est ici pensé dans une perspective démocratique et devient un dispositif démocratique.

Avant même de questionner la valeur d'un projet particulier, il faudrait donc avant tout questionner la valeur donnée à la pratique. Le co-design ne saurait être un dispositif démocratique si la relation ne se construit pas autour de la quête de valeurs qui engagent

.....

759 Ne confondons pas les valeurs du co-design et les valeurs du projet. Les premières définissent la relation à l'usager-citoyen et sont déterminées par les institutions publiques qui initient le co-design, tandis que les secondes sont déterminées par l'actant collectif à condition que les premières portent surtout sur la collaboration.

760 Il ne s'agit pas de dire que les effets du projet sont inutiles et malvenus, mais plutôt que le projet ne devrait pas se faire au détriment des relations.

les individus collectivement<sup>761</sup>. De surcroît, pour que l'actant collectif puisse négocier ces mêmes valeurs, il faut avant tout que l'institution valorise sa relation aux citoyens avant le projet. Ci-après, nous proposons un tableau mettant en opposition les manières de valoriser l'inclusion des usagers-citoyen dans le design :

Valeur	Valeur d'usage	Valeur de base
Type de savoir	Savoir d'usage	Savoir citoyen
Perspective envisagée	Perspective technocratique	Perspective démocratique
« Bien » primordial	Le projet et ses données	La collaboration et les relations
Temporalité	Ponctuelle	Pérenne
Rôle de l'usager-citoyen dans le projet	Thématique : « L'usager informateur »	Actantiel : « Le citoyen engagé dans le projet »
Type de collectivisation	Consultation ou participation	Coopération ou collaboration

Tableau 4. Formes de valorisation de l'inclusion des usagers-citoyens

En reprenant ce tableau, on peut attribuer deux types de valeurs à l'inclusion de l'usager-citoyen. Soit elle a une valeur d'usage, c'est-à-dire que l'usager-citoyen est reconnu pour son *savoir d'usage*<sup>762</sup> qui permet de faire évoluer le projet et de récolter de nouvelles données : la perspective est technocratique. Son implication est alors une consultation ou participation : il est en dehors du projet et mobilisé dans certaines activités (pas nécessairement dans toutes), il a un rôle thématique (associé à des compétences présumées) qui est l'*usager* – c'est cette identité qui le définit dans le projet. *A contrario*,

.....

761 Il y a donc une recherche individuelle et de construction de soi, par rapport à soi (passé et devenir) et par rapport au collectif. Ce faisant, le projet en co-design et son métadesign instaurent une relation politique de nature réflexive.

762 La répétition du mot *usage* est fortuite, ce n'est pas du même *usage* dont il est question : la valeur d'usage est la notion proposée en sémiotique et le *savoir d'usage* celle utilisée pour parler des savoirs profanes ou citoyens.

lorsqu'il est considéré en tant que citoyen, il ne s'agit pas de lui attribuer seulement un rôle. Le citoyen y est estimé depuis son savoir-faire (ses compétences et ses performances) ainsi que son savoir-être (son statut de citoyen).

Nous comprenons mieux pourquoi une réflexion est nécessaire lorsqu'il s'agit de prôner le collaboratif : la valorisation de la relation porte une ambition démocratique. Nous nous sommes un peu éloignée de la notion de confiance, mais celle-ci n'est pas tout à fait étrangère à nos observations. Si certains en Sciences de l'Information et de la Communication observent que la confiance est une composante essentielle de la politique<sup>763</sup>, d'autres suggèrent qu'elle est également une forme de vulnérabilité<sup>764</sup>. En effet, nous expliquions précédemment que la confiance implique de faire appel à des compétences que nous n'avons pas mais que d'autres possèdent. En ce sens, elle introduit un besoin de l'*Autre* à qui l'on confie des affaires qui peuvent nous concerner mais sur lesquels nous avons peu de prise. Celui qui fait confiance est vulnérable dans cette relation ; tout repose sur l'autre, il fait un « pari sur les attentes de comportement »<sup>765</sup> (rappelons qu'il sait, et en même temps ne sait pas !).

Entre le co-design technocratique et le co-design démocratique, on peut ainsi observer que les risques qu'encourt le citoyen engagé ne sont pas du même ordre.

Dans le premier cas, l'utilisateur n'est pas considéré comme un sujet et la relation qu'on lui propose est de nature marchande. Dans ce cadre, l'institution joue avant tout de sa crédibilité (les compétences techniques qu'elle détiendrait) pour que l'individu lui « fasse confiance ». La compétence technique dont il est question serait celle de réussir à trancher, à partir d'un ensemble de témoignages, sur des options « souhaitables » pour le plus grand nombre. Dans ce cadre, le risque encouru par notre participant est limité car il lui sera bien difficile de savoir si sa confiance a été trahie ou non. En effet, si l'institution ne tient pas

.....

763 Voir à ce sujet le chapitre de la revue *Hermès* n°88 (*Op.Cit.*), intitulé « L'état, la politique et les relations internationales : au risque de la défiance », pp.87-160.

764 CAMBON, Linda, « La confiance joue un rôle central en santé publique » (entretien), *Hermès, La Revue*, 2021/2 (n° 88), pp. 254-259.

765 HUNYADI, Mark, « La confiance est un pari », *Hermès, Op.Cit.*, p.28.

compte de sa proposition, il pourra difficilement lui en tenir rigueur : cela ne faisait-il pas partie du contrat passé ? L'institution ne devait-elle pas faire preuve de ses compétences en choisissant les meilleures options ? L'utilisateur ne manquera pas d'invoquer des raisons supérieures pour expliquer le choix institutionnel et de dire : « ils ont probablement de bonnes raisons de penser que c'est mieux ainsi ». L'unique raison qu'aurait le participant de se sentir « trahi » serait de remettre en cause la fiabilité de l'institution (celle-ci aurait-elle menti en disant qu'elle prendrait en considération le « bien commun » ?). Cette situation est, somme toute, assez valorisante pour l'institution car il serait assez difficile de prouver son incompétence ou sa malhonnêteté. Autour d'un co-design technocratique ne peut que flotter une suspicion ambiante ou une foi aveugle si aucun indicateur ou aucune norme ne l'encadre.

Dans le second cas, le co-design démocratique instaure une relation fiduciaire d'un autre type : l'institution s'engage à proposer au citoyen un véritable espace de débat. Le risque encouru par le citoyen sera à l'échelle de sa déception s'il s'aperçoit que sa liberté de parole est bafouée, qu'il n'a pas voix au chapitre et – pire encore !, qu'il sert de caution à l'institution. Ici, la confiance proposée par l'institution reposerait avant tout sur sa *fiabilité* car elle met en œuvre une compétence éthique en lien avec des dispositions politiques<sup>766</sup>. De la même manière, l'institution elle aussi encourt des risques si elle bafoue la confiance que lui donnent les citoyens. Au mieux, la déception aboutit à une remise en question de sa crédibilité et de ses compétences techniques (où, comme nous confiait une habitante de Cenon lors d'un événement qui ne se déroulait pas comme prévu : « on n'est pas sûrs qu'ils savent bien ce qu'ils font ») ; au pire, c'est la fiabilité de l'institution qui est remise en cause... Ce qui devient alors assez problématique, compte tenu de l'impératif représentatif de nos institutions politiques. En effet, le risque est bien que l'Institution ait menti sur ses intentions de laisser ses citoyens décider par eux même et cette observation sera bien moins contestable que lorsque le co-design est technocratique (sur ce point, un habitant nous disait « de toute façon, ils ne nous écoutent pas vraiment »).

.....

766 Il y a bien entendu des compétences techniques mises en jeu telles que : leur capacité à réunir des personnes, à donner les moyens nécessaires au projet, à mettre à disposition des lieux... Celles-ci seront toutefois les compétences qui risquent le moins d'être mises en doute lorsque l'individu « place sa confiance ».

Enfin, nous souhaitons revenir sur la question de la vulnérabilité qu'implique la confiance. Rappelons que la confiance est une forme de *don* : on dit bien que l'on donne sa confiance à quelqu'un, ou qu'un autre peut abuser de notre confiance... Celle-ci se « ruine », « se perd », « se donne »... Mais ne se vole jamais. Elle est un don qui est forcément consenti car la confiance appartient seulement à celui qui la donne. Ainsi, si la réputation (qu'elle soit crédibilité ou fiabilité) de celui qui « gagne » la confiance peut rapidement être dévaluée, celui qui donne sa confiance est probablement celui qui encourt le plus de risque... Cela ramènerait bien le citoyen dans des cas déplorés dans l'Etat de l'art de cette thèse : il pourrait se sentir trahi par ses représentants, exclu des décisions qui le concernent et amoindri dans son statut de citoyen. La confiance rejoint donc évidemment le plan moral de nos actions – elle concerne toujours les *formes de vie*. Bien qu'elle ne soit pas centrale dans les éthiques du *care*, elle est la sœur de la sollicitude car elle rejoint l'idée de *croire en l'expérience/l'existence/les capacités de l'Autre* et ; *a contrario* invite chacun à mériter une telle confiance. En prêtant attention à la confiance, il nous semble servir le dessein qu'ont les éthiques du *care* d'être opérationnelles<sup>767</sup>, d'engager une « morale applicable » et tenant compte des spécificités des individus.

Ces observations nous rappellent donc que l'enjeu n'est pas d'animer la vie d'un quartier, ni même d'enorgueillir quelques habitants fiers d'être en contact direct avec la mairie ; mais bien de renouer des liens politiques parfois délités. Il s'agit sans conteste de penser ces relations en perspective des éthiques du *care* et de tenir compte des vulnérabilités, c'est-à-dire en ne tenant pas seulement compte des effets des projets sur les infrastructures ou organisations politiques, mais en évaluant surtout les effets de tels dispositifs sur la relation des citoyens à leurs institutions<sup>768</sup>. Pour pallier le manque de confiance que les citoyens ont aujourd'hui en leur institutions, mais également pour leur permettre de se réappropriier le politique, il semblerait que les municipalités mettant en œuvre ce type

.....

767 C'est en effet l'ambition qu'aurait le *care* qui est considéré, en philosophie morale, comme une « rupture paradigmatique ». Voir sur ce point LAUGIER, Sandra, « L'éthique d'Amy : le *care* comme changement de paradigme en éthique », *Carol Gilligan et l'éthique du care* (NUROCK, Vanessa, dir.), Paris, Presses universitaires de France, 2010, pp.57-77.

768 Distinguons bien le dispositif du projet, le premier étant une interface reliant l'institution et ses citoyens, le second étant seulement un travail mis en œuvre au sein du dispositif.

de dispositif devraient changer de paradigme relationnel, avant même de considérer les outils ou méthodes employés pour « faire participer » les habitants. Les dispositifs de co-design, tels que décrits dans cette thèse, ne sauraient être opérationnels que dans la prise en compte de ces relations de confiance qui sont peut-être à reconstruire.

### 6.2.2.2 Conserver l’empreinte des interactions

Nous ne savons pas si, lorsque Landowski a écrit sur les interactions<sup>769</sup>, il considérait également la valeur que l’individu apporte à *ce qu’il reste* des interactions révolues... Il écrit en effet à propos de la valeur de l’échange et ce qu’il apporte aux individus de manière individuelle ou interpersonnelle ; toutefois il n’évoque pas obligatoirement la durabilité de cette trace et ce qu’elle peut laisser à l’individu d’un point de vue identitaire. Pourtant, il nous semble que le sens n’émerge pas uniquement de l’interaction en cours, mais aussi de ce qu’il en reste. On évoque parfois des rencontres qui « laissent un goût amer », des amitiés « marquantes » ; il existe également des cas de traumatismes avérés provoqués par des interactions violentes ou absurdes. Ce faisant, les interactions ne sont pas seulement des cours d’action mais peuvent également devenir des objets absents et néanmoins toujours présents qui affectent l’univers matériel et cognitif des individus<sup>770</sup>. Ces traces, laissées par les relations, peuvent donc être des empreintes, c’est-à-dire qu’elles modifient durablement le Sujet et s’inscrivent en lui, le modifient parfois en profondeur, en modifient la trajectoire, le comportement et même, parfois, ses perceptions et ses valeurs. A cette liste s’ajoute la capacité qu’ont les interactions d’influencer celles à venir (nous l’avons notamment vu avec la confiance) ce qui s’apparenterait, selon les termes de Landowski, à une récursivité interactionnelle : « c’est parce que j’ai rencontré par hasard un tel que j’ai eu plus tard, grâce à lui, la chance de ... »<sup>771</sup>.

.....

769 LANDOWSKI, Eric, *Les interactions risquées*, *Op.Cit.*

770 Voir sur ce point un article mettant en relation, par une étude sémiotique d’un texte, les empreintes interactionnelles et l’énonciation du corps. HANI, Georges, « Quand le corps (s’) énonce: sémiotique des empreintes signifiantes dans Le Journal d’une femme de chambre », *Modern Languages Open*, 1:3, 2021, pp.1-9.

771 LANDOWSKI, *Op.Cit.*, p.80.

C'est sur ce point que nous souhaitons orienter notre propos à présent. Le co-design permet de générer des interactions entre individus qui sont essentielles car elles *formalisent* l'actant collectif et le projet : c'est le propre du « co » qui souhaite mutualiser toutes les formes de savoir et repenser les modes de travail. On peut alors considérer que ces interactions créent des *empreintes* dans le projet en lui-même : elles modifient les choix qui sont pris pour le projet, réorientent des pistes soulevées... Ces empreintes se lisent également au sein de l'actant collectif, car les interactions façonnent le type de relation au sein d'un groupe, les rituels de celui-ci (partager un goûter lors de l'activité, se voir tous les vendredis après-midi...). Peut-on lire ces empreintes à une échelle plus vaste ? Les interactions entretenues au cours du projet peuvent-elles laisser des empreintes au-delà du projet ? Les institutions peuvent-elles porter leur regard sur les interactions pour ce qu'elles sont : la simple occurrence d'un lien entre elles et les usagers-citoyens ?

Fontanille évoque l'empreinte en tant que « signifiant des interactions révolues et à venir »<sup>772</sup>. En tentant de définir l'empreinte d'une interaction, il précise que l'empreinte implique forcément une *absence* « à la suite ou en prévision d'une présence » et qu'elle « synthétise *une micro-séquence d'interaction* en faisant coexister deux moments de cette interaction, l'un potentialisé (la présence antérieure ou postérieure), et l'autre actualisé (l'absence actuelle). »<sup>773</sup> S'il est assez incontestable que les objets-supports du co-design anticipent une présence (individuelle et collective) au sein du projet, il est moins évident de considérer les empreintes laissées par l'interaction sur le co-design lui-même : comment évolue-t-il en tenant compte des diverses relations qu'il a entretenues avec les usagers-citoyens ? Le co-design peut-il conserver une empreinte de ces interactions dans son identité propre ? Par ailleurs, peut-il observer les interactions qui n'ont pas eu lieu (et donc l'absence d'empreintes) ?

Sur notre terrain, le premier atelier a finalement fait office de premier contact avec le terrain et ses différentes formes de vie : les interactions et les échanges qui y ont eu lieu ont laissé des empreintes sur notre pratique – en proposant une nouvelle approche par le

.....

772 FONTANILLE, Jacques, « L'analyse du cours d'action... », *Op.Cit.*

773 *Ibid.* paragraphe 73.



*faire*, en tenant compte des différences culturelles des usagers-citoyens et de leur manières propres de s'exprimer. Il nous semble insuffisant de considérer l'empreinte de l'interaction au seul niveau du projet et nécessaire d'en tenir compte sur le long terme, au sein même des pratiques de design *et* des pratiques institutionnelles. Nous sommes en droit de nous demander de ce qu'il advient de ces interactions lorsque le co-design est mobilisé par les institutions. Sur notre terrain, nous avons observé une forme de *mise en réseau* des habitants et des institutions. En effet, certains des usagers-citoyens ne connaissaient pas la Maison du projet où nous faisons des ateliers avant d'y aller pour la première fois. Au fur et à mesure de nos rencontres, ils se sont familiarisés avec les lieux et les personnes qui y travaillaient. Bien que ces dernières n'aient pas pris part à nos activités, elles étaient présentes à chaque rencontre et échangeaient également avec les habitants. Ainsi, plusieurs usagers-citoyens ont pris l'habitude de se rendre à la Maison du projet en dehors de nos rencontres ; soit pour avoir des informations, soit pour amener son enfant à du soutien scolaire, soit pour simplement venir discuter. Ainsi, un lieu qui était à priori inconnu (voire hostile) leur est devenu familier.

Nous pouvons déjà observer que notre interaction avec les habitants a laissé une empreinte sur les habitudes de ces derniers et permet de reconfigurer leurs rapports avec les institutions publiques présentes *in situ*.<sup>774</sup> Les interactions qui intervenaient dans le cadre des activités ont également laissé une empreinte durable sur les relations des habitants entre eux. En effet, deux voisins qui se connaissaient de loin sans avoir forcément développé d'amitié ont, au cours de nos activités, appris à se connaître et à s'inviter à dîner l'un chez l'autre. Deux autres sont ravies de se voir dans une association de manière hebdomadaire ; un autre nous envoie encore régulièrement des SMS pour échanger, une dernière a même suggéré de partir en weekend avec le groupe... Ces exemples montrent

.....

774 Nous ne considérons pas ce fait comme étant propre au co-design, mais que celui-ci est davantage lié à l'implication dans plusieurs projets. Nous avons déjà observé, chez l'une des habitantes, une capacité à évoluer auprès des acteurs institutionnels. Celle-ci n'hésitait pas à donner son avis au maire, à aller voir le service de proximité de la ville ou à saluer certains élus. Nous avons observé que cette habitante était en fait présente et active dans de nombreux projets et dans un grand nombre d'activités ; au cours desquelles elle recroisait souvent les mêmes acteurs institutionnels qu'elle finissait par bien connaître...

bien que les interactions générées par le projet trouvent écho en dehors du cadre du seul projet. Pour que le co-design permette un vrai changement relationnel entre les usagers-citoyens et les institutions, il faut que lui-même s'institutionnalise et ne soit pas considéré comme une pratique en marge. Le sémioticien Pierluigi Basso nous rappelle en effet que :

..... *Tôt ou tard, l'invention a besoin de s'institutionnaliser en tant qu'innovation exploitable dont on pourra apprécier durablement les apports bénéfiques ; et chaque institution montre à son tour la nécessité de profiter des moments promoteurs de nouveaux dispositifs pour réaffirmer ou renouveler le lien social qu'elle exprime.*<sup>775</sup>

Le design semble être en cours d'institutionnalisation, en témoignent les efforts du gouvernement à se doter de moyens humains et matériels à cet effet. Il s'est en effet entouré de designers, multiplié les aides à destination des créations en design et a même, pendant un temps, proposé un site à destination des agents de la fonction publique afin qu'ils adoptent une « démarche design »<sup>776</sup>. Une telle représentation peut à la fois participer à la reconnaissance du *co-design* en tant que pratique spécifique du projet, mais également induire un appauvrissement de la méthode<sup>777</sup>. Pour Basso, l'institutionnalisation est une « médiation symbolique », ce qui implique que les choix opérés déterminent les valeurs de l'institutionnalisation qui « transperce et noue divers plans de pertinence »<sup>778</sup>. Pour Basso, donc, l'institutionnalisation « touche inévitablement les instances impliquées (acteurs individuels ou collectifs) et leurs connexions »<sup>779</sup>. Concernant le co-design, son institutionnalisation dépend donc de la médiation qui en est faite : elle peut se faire au niveau des « activités », ou alors à hauteur du métadesign. L'institutionnalisation ne participe donc pas à valoriser la même chose dans un cas ou l'autre. Dans le premier cas, il s'agit surtout de valoriser les expériences individuelles et leur expression ; dans le second

.....

775 BASSO FOSSALI, Pierluigi, « Introduction. Inventions collectives et création de groupes », *Op.Cit.*, p.11.

776 Les termes sont issus du site aujourd'hui fermé, anciennement disponible à l'adresse *comment-faire.modernisation.gouv.fr*, consultée en juin 2021.

777 FORTHOFFER, Camille, POTTIER, Lisa, « Préfigurer... », *Op.Cit.*

778 BASSO FOSSALI, Pierluigi, *Op.Cit.*

779 *Ibid.*

cas, la perspective est bien plus politique car il s'agit de déterminer collectivement le cadre de valeurs des projets à mettre en place. Aussi, à diffuser seulement les « outils » du design, on valorise seulement une opposition (entre le *même* et l'*autre*), sans chercher à favoriser une mise en commun: les individus ne sont pas articulés entre eux et sont une collection d'individus. En travaillant au niveau du métadesign, on valorise la pratique du codesign au niveau des formes de vie (on pense alors le rapport entre la *participation* et l'*exclusion*). La perspective est bien davantage politique ! Il est donc à souhaiter que le co-design s'institutionnalise à hauteur de la pratique au long cours (en conservant sa réflexivité), au risque de ne générer que des parangons de la pratique (comme c'est souvent le cas avec les *personae*).

L'expérimentation est également une manière de pouvoir se saisir de sa vie et de l'améliorer ; elle est d'autant plus efficace lorsque les institutions publiques y participent car elles se remodelent en même temps que nous évoluons. De surcroît, l'implication des agents de la fonction publique peut être un vrai atout quant à l'institutionnalisation des pratiques : une recherche observe que, malgré les freins et les lenteurs des institutions publiques, les agents sont fortement motivés pour accompagner la collaboration avec les usagers-citoyens sur le terrain. Alice Martin précise même que leur rôle évolue au fur et à mesure de leur apprentissage : « De simples participants au projet, ils deviennent facilitateurs, puis moteurs de la dynamique. Les retours d'expériences d'autres administrations vont dans ce sens. »<sup>780</sup> Le co-design, pourrait donc être considéré à terme comme une pratique à même de générer des dispositifs démocratiques renouvelés. Au contact des institutions, il pourrait éprouver ces dernières, les remodeler...

.....

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

### 6.2.2.3 Le co-design pour la création de nouveaux dispositifs démocratiques

Puisqu'il configure un dispositif prenant en charge le *faire ensemble*, le co-design évolue d'un terrain à l'autre, d'une forme de vie à une autre, d'une pratique à une nouvelle. La conduite du projet évolue et redéfinit aussi les pratiques de collectivisation : de nouvelles manières de *faire ensemble* se font jour. Cette reconfiguration n'a-t-elle de prise que sur un dispositif particulier, ou sur la conduite de la démocratie de proximité également ? Peut-elle modifier les pratiques institutionnelles elles-mêmes ? Peut-on repenser, de manière plus générale, les dispositifs démocratiques en y intégrant une « culture » du design collaboratif ?

Dans le milieu des années 1980, Youri Lotman proposait le concept de *sémiosphère* pour désigner l'ensemble des manifestations sémiotiques cohérentes pour un individu<sup>781</sup>. Il donne l'exemple d'un musée pour illustrer le concept. Dans un musée, un ensemble de langages co-existent : cartel, plans de visite, œuvres... Bien que ces différents langages soient hétérogènes, ils participent de concert à une unité (autour du concept de « musée ») et prennent sens ensemble. Nous pourrions emprunter cette notion pour penser une *sémiosphère de la participation*<sup>782</sup> auquel de nombreux éléments participent : des pratiques partagées (ateliers de concertation, débat publics), des méthodes (débat mouvant, référendums, budgets participatifs)... Chaque élément contribue à renforcer l'impression qu'*untel* fait de la participation, qu'un autre n'en fait pas. En somme, les institutions partagent un ensemble de pratiques et de langages qui constituent pour eux la sphère de la « participation ».

Pour Lotman, la frontière d'une *sémiosphère* est perméable : des éléments propres

.....

781 LOTMAN, Youri (Jurij), *Op.Cit.*

782 L'approche socio-sémiotique nous a davantage amenée à parler de *collectivisation* mais le terme *participation* est le plus usité en matière de politique de proximité. Etant donné que nous ne considérons pas ici *l'agencement* des individus en tant qu'objet sémiotique mais plutôt l'univers sémantique que recouvre l'idée de *participation* politique, c'est ce dernier terme que nous utilisons ici.

à une autre culture peuvent s'y intégrer. Notons par ailleurs que plus un élément est proche du centre de la sphère, plus il est familier et constitue l'identité de la culture. Un déplacement depuis la frontière jusqu'au centre de la sémiosphère est donc une institutionnalisation : la création se pérennise et devient une norme. Ce modèle est tout autant applicable à la sémiosphère du « musée » (l'image muséale évolue, sa codification également) qu'à celle de la « participation ». En effet, cette dernière a su emprunter à différents milieux (« de l'ingénierie sociale, de la recherche, de l'urbanisme, de l'architecture, du management public [...] de la communication et du marketing »<sup>783</sup>) des méthodes qu'elle a faites siennes : celles qui ont été pleinement assimilées se situent aujourd'hui au centre de la sémiosphère de la participation. Dans cette perspective, le co-design est alors un « langage » qui se situe à la périphérie de la sémiosphère de la participation (ses pratiques ne constituent pas l'identité de la participation à proprement parler). En effet, le co-design ne constitue pas une norme mais il est le lieu d'une pratique sémiotique : il peut réévaluer les manières de *faire du politique* de manière collaborative.

Le co-design est donc le lieu d'échanges avec d'autres sémiosphères – constituées autour d'autres manières de *faire ensemble*. Nous pouvons l'envisager comme une opportunité : il est en contact direct avec de nouvelles sémiosphères car il cherche à intégrer des individus d'horizons très éloignés et permet de repenser les manières de *faire ensemble*. Notons également que cette pratique, située à la marge de la sémiosphère, est le lieu où s'instituent – ou non – de nouvelles pratiques : par un dialogue avec le centre de la sphère, le co-design enrichit les pratiques de *participation* dans leur ensemble. La tension existant entre le co-design et la participation incarne aisément le principe *d'asymétrie* de la sémiosphère qui, pour Fontanille « se manifeste dans des « traductions » qui pourraient être rapprochées du principe greimassien de la traduction intersémiotique »<sup>784</sup>. En effet, selon le sémioticien John Pier, il assure « les liens, variables et dynamiques, entre le centre de la sémiosphère, là où le langage le plus développé domine, et la périphérie, qui est

.....

783 NONJON, Magali, « Professionnels de la participation : savoir gérer son image militante », *Politix*, 2005/2 (n° 70), pp. 89-112, paragraphe 9.

784 FONTANILLE, Jacques, « La sémiosphère mise à l'épreuve de l'énonciation anthroposémiotique », *Bakhtiniana*, 14 :4, São Paulo : Oct./Déc. 2019, pp.61-83.

le lieu des langages moins intégrés »<sup>785</sup>. A la périphérie de toute sémiotique donc, se situent les espaces de création qui, parallèlement peuvent *intégrer* certains éléments au centre de la sphère de manière pérenne. En ce sens, le dispositif de co-design détient un caractère novateur vis-à-vis de la démocratie. Nous sommes alors en droit de nous demander comment le *co-design*, en tant que forme non constitutive de la *participation*, peut redynamiser cette dernière.

Nous pouvons à cet effet nous intéresser à la proposition de Marion Colas-Blaise portant sur les dispositifs innovants. Par une approche tensive de ces derniers, la sémioticienne définit quatre typologies de la création : la *spectacularisation*, le *métissage*, l'*hybridation* et le *bricolage*. Chacune de ces typologies est le jeu de continuités ou de discontinuités de sens au sein d'une culture donnée. Nous allons en donner quelques exemples à partir de démarches participatives ayant déjà existé (mais qui ne font pas nécessairement appel au design).

Une première forme de création à laquelle nous pouvons nous référer est le *bricolage*. Floch définissait celui-ci comme une « praxis énonciative [qui] implique la convocation d'un certain nombre de formes déjà constituées [mais] ne débouche pas sur la production d'un discours stéréotypé » ; il le qualifiait de *double création* où l'énoncé « donne existence à un sujet énonciateur [doté] d'une identité »<sup>786</sup>. En d'autres termes, le *bricolage* énonce un *je, ici et maintenant* spécifique qui se nourrit de modèles préexistants. Reprenant la pensée de Lévi-Strauss sur le bricolage, Beyaert-Geslin précise qu'il « ne consiste pas simplement à récupérer des matériaux ou des objets conformément à l'acception courante du terme, mais à exploiter des *signes* pouvant "raconter des valeurs" »<sup>787</sup>. Le cas de la mission « #BM2050 », qui s'est tenue dans la métropole bordelaise en 2019 peut être un exemple de *bricolage* entre les pratiques participatives instituées et une initiative nouvelle. L'événement, qui s'est déroulé pendant plusieurs mois, invitait les habitants de

.....

785 PIER, John, « Monde narratif et sémiotique », *Communications*, n° 103, 2018, pp. 265-286, consulté en juin 2022, paragraphe 12.

786 FLOCH, Jean-Marie, « Du design au « bricolage ». Introduction », *Identités visuelles*, Paris cedex 14, Presses Universitaires de France, « Formes sémiotiques », 2010, pp. 1-11, paragraphe 11.

787 BEYAERT-GESLIN, Anne, *Sémiotique du design*, *Op.Cit.*, p.107.

la métropole bordelaise à réfléchir à ce qu'elle pourrait devenir en 2050. Cette initiative n'avait rien de foncièrement nouveau : il s'agissait d'une réplique d'autres formes ayant déjà existé<sup>788</sup> adaptées pour la métropole bordelaise et ayant subi quelques modifications (diversification des lieux, des activités et événements proposés). Un tel *bricolage* est, pour Marion Colas-Blaise, un « nouveau [qui] demeure contenu dans une totalité refermée sur elle-même, dont les composantes restent juxtaposées »<sup>789</sup> ; chacune de ces dernières est alors identifiable (l'une est une forme de consultation déjà instituée, l'autre une adaptation locale de ce modèle). Pour Colas-Blaise, un dispositif de création de ce type a une faible intensité et une faible extensité.

La *spectacularisation* est un second régime de création qui est plus intense que la première. Colas-Blaise écrit que cette forme « exhibe une rupture momentanée, toujours fragile et précaire »<sup>790</sup> ; c'est une création à la fois intense (il s'agit bien d'une « rupture ») et peu extense (elle est « momentanée »). Dans le cas d'un dispositif participatif, on peut considérer que la *Convention citoyenne pour le climat*, mise en œuvre entre 2019 et 2020 sous la présidence d'Emmanuel Macron embrasse cette forme. Il s'agissait d'un événement inédit et non renouvelé, en rupture avec les pratiques habituelles mais ne reconfigurant pas nécessairement ces dernières car « la différence [...] se mue en incompatibilité »<sup>791</sup>.

Les budgets participatifs ont également eu des qualités novatrices lorsqu'ils ont émergé en France en s'inspirant d'une expérimentation brésilienne en 1989. Votés collégialement par les habitants d'une ville, ces budgets d'investissements profitent à des projets améliorant la vie quotidienne dans les villes tels que : la création de « boîte à dons », de jardins partagés, de rénovation de voiries ou encore d'amélioration des services de proximité. Les budgets participatifs sont aujourd'hui une pratique courante de la démocratie locale ; on peut les assimiler rétrospectivement une *hybridation* car « la rencontre débouche sur une nouvelle symbiose, faite pour durer, une compénétration

.....

788 Ces consultations partageaient l'intention de penser le futur des villes. Nous pouvons en lister quelques-unes : *Montpellier 2040*, *Agen 2030*, *Aix 2040*, *Nantes 2030*, *Reims 2020*...

789 COLAS-BLAISE, Marion « Le dispositif innovant... », *Op.Cit*, p.80.

790 COLAS-BLAISE, Marion, *Op.Cit*.

791 *Ibid*.

plutôt qu'une juxtaposition »<sup>792</sup>. L'*hybridation* est le corrélat inverse de la *spectacularisation*, elle est extense car elle s'installe dans le temps, dure et modifie radicalement les modèles antérieurs (ici, les manières dont étaient impliqués les citoyens dans le budget de la ville) ; elle est peu intense car les différences des éléments en présence « se résolvent dans un tout harmonieux »<sup>793</sup>. L'institutionnalisation s'évalue dans le temps<sup>794</sup> et amène une réflexion intéressante pour le co-design : ce dernier pourrait-il s'hybrider avec les pratiques participatives instituées ? Les dispositifs démocratiques pourraient-ils s'inspirer des modèles du co-design ?

L'*hybridation* n'est pas à confondre avec le *métissage* qui, bien qu'il partage son extensité, « revendique la divergence des éléments de sens en présence, lui donne un maximum d'éclat, tout en la faisant rayonner »<sup>795</sup>. La caravane du budget participatif qui circule en Dordogne<sup>796</sup> peut être considérée comme un *métissage* car elle assume à la fois l'identité des *mairies mobiles*<sup>797</sup> et celle du *budget participatif* ; chaque élément est clairement dissociable mais cette association « fait rayonner » l'initiative.

Si chacune de ces formes nous semble intéressante à entretenir, l'*hybridation* apparaît néanmoins comme celle permettant d'assurer un lien pérenne entre le co-design et les institutions démocratiques. En interconnectant ces pratiques, celles-ci s'enrichissent mutuellement, affinent la compréhension des enjeux institutionnels et redynamisent les formes de débat. Ces apports bilatéraux pourraient donner lieu à ce que nomme Colas-Blaise des *transmutations*, définies comme « des changements plus durables d'une forme

.....

792 *Ibid.*

793 *Ibid.*, p.78.

794 À partir de quand peut-on dire qu'une pratique est institutionnalisée ? Quand devient-elle davantage la norme que la marge ?

795 *Ibid.*, p.80.

796 Présentation du projet sur via le lien : <https://budgetparticipatif.dordogne.fr/dialog/la-caravane-du-budget-participatif>.

797 Les mairies mobiles sont souvent des véhicules plus ou moins lourds (de type utilitaire ou bus) qui se déplacent dans une ville à des moments et endroits stratégiques. Elles dispensent les mêmes services qu'une mairie et sont souvent déployées pour minimiser l'impact de la fracture numérique.



dans une autre »<sup>798</sup>. Bien que les dispositifs de co-design soient aujourd'hui surtout des compléments de notre système politique – et ne sont d'ailleurs par encadrés par celui-ci, ils permettent dès à présent de relocaliser le pouvoir et pourraient, sur le long terme, devenir de véritables interfaces où se jouerait la confiance politique. Quelles seraient les formes d'une telle hybridation ou du moins, que peut-on en espérer ?

L'une des remarques que l'on pourrait faire, c'est que la confiance politique semble porter sur une équation fallacieuse : elle ne devrait pas porter sur les qualités de « dire vrai » du représentant, ni sur ses « compétences politiques »<sup>799</sup> mais plutôt sur ses « compétences à représenter ». Ainsi, lorsqu'un élu n'est pas digne de confiance, lorsque l'on se *méfie* des institutions politiques et de leur fonctionnement, lorsque l'on *défie* même certaines d'entre elles... On pense souvent leurs défaillances en fonction de l'honnêteté qu'on leur attribue, et peut-être moins souvent selon leurs compétences techniques. Pourrait-on, a contrario, considérer qu'une institution qui n'a jamais été habituée à créer des liens directs avec ses citoyens, qui n'a pas toujours su déléguer les décisions à ces derniers et qui est née d'une vision capacitaire du pouvoir politique, pourrait simplement faire preuve d'un manque de compétence sur ces questions ? Bien qu'on parle de « culture de la participation » dans les politiques publiques existe, on peut considérer que ces formes n'en constituent pas l'ADN principal. On s'étonnera ainsi que des sites à destination des agents entretiennent une véritable confusion sur la portée du design dans les politiques publiques (et même sur la nature de la pratique) ; on déplorera également le manque de garanties portées à l'utilité de ces dispositifs. Il semblerait que ces compétences aillent donc de pair avec le « savoir écouter » des élus qui est aujourd'hui beaucoup questionné, et en lien avec les effets de *misrepresentation*... C'est bien sur ces questions relationnelles que le co-design permettrait d'enrichir les pratiques institutionnelles

Bien entendu, une « collaboration » par tous nous semble inconcevable. Un dispositif qui supporterait l'ensemble des citoyens d'un territoire de manière équilibrée et

.....

798 COLAS-BLAISE, Marion, *Op.Cit.*, p.81.

799 Cela rejoint nos interrogations de la partie [1.2.1.3](#) : existe-t-il réellement des compétences politiques pures, c'est-à-dire des compétences qui ne reposent pas sur des effets de langue, de gestion ou de gouvernance mais qui seraient en lien avec la « raison politique » ?

horizontale nécessiterait des moyens incommensurables. C'est pourquoi, prêter attention à la confiance qu'accordent les citoyens à leurs élus ou leurs institutions est un critère indispensable à la mise en œuvre de tels dispositifs (si l'on souhaite qu'ils soient réellement démocratiques)... C'est justement car la délégation est indissociable de la démocratie de proximité que la confiance est nécessaire. Votre voisin, votre ami ou un inconnu ira prendre part à un projet local sans que vous puissiez vous y rendre : vous pouvez néanmoins lui déléguer quelques informations et l'inviter à défendre vos intérêts. A contrario, votre voisin, votre ami ou un inconnu pourra vous inciter à prendre part au projet : ici, c'est la confiance que vous accordez à chacun qui vous incitera à y prendre part. Relocaliser les expressions démocratiques, c'est donc participer à retisser les liens entre les institutions et leurs administrés, à faire « réentendre » les voix d'en bas... Et donc à recréer la confiance perdue et « démontrer » la capacité qu'ont les institutions d'écouter convenablement les administrés.

L'hybridation qui nous semble intéressante dans cette configuration serait celle qui conserverait la capacité des dispositifs de co-design à créer des liens, tout en lui conférant un cadre institutionnel qui encadrerait la pratique. Notre proposition vise en effet à une intégration pérenne du design collaboratif à nos institutions politiques, et ce pour réintroduire ou repenser la confiance<sup>800</sup> comme une composante essentielle de la démocratie. C'est pourquoi, nous suggérons qu'une hybridation judicieuse entre le co-design et le cadre institutionnel conserve les capacités du premier à « faire collectivement » et celles du second à donner des cadres légaux, nécessaires au maintien d'une confiance institutionnelle.

#### 6.2.2.4 L'approche anthropologique aux fondements du co-design

Pour conclure, notons qu'une institutionnalisation implique une normalisation – qui

.....

800 Nous suggérons ici de tenir compte des formes de confiance à la fois institutionnelle et interpersonnelle.

définit un cadre de référence pour l'élaboration de ces dispositifs – mais pas nécessairement une standardisation – qui définirait un « modèle type » de dispositif. Les suggestions faites précédemment concernent bien entendu l'hybridation du co-design avec les institutions politiques, mais elles n'effacent en rien son essence contextuelle et adaptative.

Une approche anthropologique et sémiotique du design nous permet de considérer le design collaboratif comme étant une pratique ancrée dans un contexte culturel. Nous avons principalement cherché à déterminer la pratique comme un ensemble d'articulations complexes entre un dispositif et une situation donnée (incluant un terrain et un projet spécifique). Cela met en lumière la nécessité de considérer les *formes de vie* auxquelles le co-design est destiné et le caractère non immuable de ces pratiques et méthodes. Plusieurs études montrent que ces dernières sont plus ou moins opérationnelles selon les endroits du globe où elles sont déployées. Par exemple, une étude montre que les relations au sein du co-design sont davantage hiérarchisées chez les Japonais lorsqu'ils sont en présence d'un designer professionnel (l'horizontalité est bridée par la présence d'une personne « experte »)<sup>801</sup>. Une autre souligne l'importance de considérer les spécificités des minorités ethniques pour les inclure dans la co-construction ; notamment en s'adaptant à leurs habitudes culturelles (heures de repas, temps religieux...) ou en tenant compte des langues parlées<sup>802</sup>. Une dernière, enfin, propose une approche via des « *Cross-cultural design methods* »<sup>803</sup> (on pourrait le traduire par « méthodes de design interculturelles ») afin que des personnes « issues d'un contexte culturel différent travaillent ensemble au sein d'un projet, dans lequel les facilitateurs encouragent l'exploration des différences

801 TAOKA, Yuki, KAGOHASHI, Kaho et MOUGENOT, Céline, « A cross-cultural study of co-design: the impact of power distance on group dynamics in Japan », *CoDesign*, 17:1, 2021, pp.22-49.

802 CHAUHAN, Ashfaq, LEEFE, Jessica, SHÉ, Éidín Ní. *et al.* « Optimising co-design with ethnic minority consumers », *Int J Equity Health* 20, article 240, 2021.

803 SCHAROUN, Lisa et MONTANA-HOYOS, Carlos Alberto, « The Value of Co-Design across cultures: Engaging students to solve the 'wicked problems' of the 21st century », *Proceedings of the Australian Council of University Art and Design Schools Conference ACUADS*, 2017, pp.1-14.

culturelles en tant que plus-value créative »<sup>804</sup>. Un tel paysage montre bien la nécessité de prêter attention aux formes de vie et aux différences culturelles afin d'être le plus inclusif possible. Cela montre aussi l'impossibilité de répliquer à l'identique les dispositifs de co-design, au risque que ces derniers soient, au pire discriminants, au mieux complaisants pour les institutions.

Aussi, cette recherche n'entend pas proposer des méthodes définies, mais suggère une approche anthropologique du projet en design pour améliorer ses méthodes collaboratives. Un tel travail nécessite de considérer tout autant l'actant collectif à venir, ses formes d'expression et ses formes de vie que le projet lui-même. C'est pourquoi le travail du designer, lorsqu'il fait du co-design, s'attache particulièrement au métadesign et à sa définition, mais également à la place qu'occupe (ou pourrait occuper) le co-design dans les institutions pour les réformer. Rendre le design au citoyen, c'est s'intéresser à ce dernier en tant qu'individu unique, auto-déterminé et réflexif.

Par ailleurs, les formes de vie ne se développent pas seulement selon un endroit donné ou une culture spécifique, mais peuvent également rendre compte de formes de discrimination (liées au genre, au handicap ou une classe sociale). Pour le designer, il s'agit donc de toujours pondérer sa pratique entre ce qu'il croit savoir et ce qu'il ignore, entre le *même* et l'*autre*, entre un *type* et une *énonciation*. En étant à l'écoute de nouvelles formes de vie (en adoptant une éthique du care, en somme), le designer ne peut qu'améliorer ses pratiques. En rendant davantage accessibles les objets-supports qu'il produit, il ne peut que renforcer la pertinence et la compréhension des méthodes employées. Il peut alors inclure davantage d'usagers-citoyens aux projets.

Ce que nous apprend l'histoire du design, c'est que celui-ci n'a jamais été une pratique figée mais ancrée dans des périodes circonscrites. Ainsi, l'évolution du design est fortement liée aux évolutions sociétales et sociales. C'est pourquoi, en prêtant une attention particulière aux échanges faits au cours d'un projet, le design peut modifier le

.....

804 Nous avons-nous même traduit ce passage, dont voici l'original en anglais : « from different cultural backgrounds work together on a project in which the facilitators encourage the exploration of cultural difference as a means to find creative solutions ».

projet lui-même, mais également ses propres pratiques. Cela nous apparaît d'autant plus fondamental lorsque le design dont il est question est un design qui implique une pratique collaborative.

Enfin, l'approche anthropologique permet au designer de considérer non seulement les individus qu'il côtoie, mais également les relations qu'ils entretiennent entre eux : la présence d'un individu peut empêcher un second de venir, la méfiance qu'éprouvent les citoyens vis-à-vis de leurs institutions peut freiner leur participation... *A contrario*, la présence d'une amie mettra en confiance une personne qui n'osait pas sauter le pas ; la connaissance d'un lieu permettra à tel habitant d'en franchir la porte et la bienveillance connue d'une association favorisera l'implication des participants...

Cette analyse ouvre la réflexion sur de possibles études à venir. La collaboration est-elle acceptée et valorisée dans toutes les sociétés ? Si non, faut-il absolument la mettre en place ? Si oui, comment ? Est-ce le rôle du designer de faire de la médiation sur les effets positifs du co-design ? Comment passer d'une médiation (qui tronque nécessairement la pratique) à une pratique effective du design ? Peut-on imaginer un design collaboratif qui repose sur d'autres procédés ? Pourrions-nous, par exemple, uniquement travailler avec du matériel sonore (prise de parole orale, consignes sonores, enregistrements audio...) alors que nous vivons dans une société qui privilégie le visuel ? En tant que dispositif de création, le co-design est-il toujours du co-design sans objets-supports ? Ces questionnements reviennent à la nature du design, aux frontières de sa pratique et à son caractère évolutif. Peut-on le qualifier autrement qu'en tant que pratique d'investigation liée à la résolution de problèmes ? Cela tend également à réaffirmer les liens étroits qu'entretiennent le design et la connaissance, la création et la proposition de valeurs, l'expérimentation et la réfutation méthodique.

*In fine*, si nous estimons qu'une démarche anthro-sémiotique est essentielle pour penser les dispositifs de co-design, nous ne suggérons pas que les designers soient formés à l'analyse méticuleuse des signes qui sous-tendent le faire ensemble sur un terrain donné ; nous conseillons néanmoins que chacune des scènes qui les sous-tendent (des activités au métadesign) fasse l'objet d'une réflexion située pour s'assurer que les différents programmes narratifs (de l'énonciation individuelle à l'énonciation collective, en passant

par la participation) s'accomplissent en tenant compte des sensibilités variées d'un terrain et leurs sémiosphères.



## CONCLUSION

En initiant notre recherche, nous espérions démontrer que le co-design est par essence démocratique. Nous étions motivée par quelques *a priori* sur cette pratique : nous avons déjà observé au cours de nos expériences professionnelles que le co-design provoquait une dynamique de groupe effervescente. Lors de nos expériences précédentes, les individus impliqués partageaient la joie de ce type de projet. De nombreux indicateurs promettaient un design inclusif, stimulant et à la portée de toutes et tous. Nourrie par les retours positifs des personnes rencontrées, nous placions alors un grand espoir dans le co-design pour qu'il renouvelle les rapports entre les citoyens et les institutions publiques. Une première approche de notre recherche était alors évidente : nous comptions analyser les supports produits par le co-design, montrer que ce dernier était en toute circonstances démocratique car il stimulait des formes de débat, distribuait la parole entre les individus. Au-delà des processus de décisions, les résultats produits collectivement lors de nos précédentes expériences faisaient généralement l'unanimité, preuve que nous avons réussi à trouver une forme de compromis malgré les désaccords observés en début de projet.

Quelques hypothèses avaient émergé de ces pratiques : les résultats du co-design semblaient proportionnels aux efforts et au soin accordés aux objets de facilitation produits en amont des activités. Par résultats, nous entendons : la satisfaction de l'actant collectif, la facilité avec laquelle les actants individuels parvenaient à s'exprimer dans le projet et la répartition de la parole que nous jugions équitable. Nous avons également observé les difficultés que certains groupes pouvaient avoir à s'approprier des formes de représentations (souvent très schématiques) et que les objets-supports que nous produisions influençaient l'expression individuelle, mais aussi les dynamiques de groupe. Ce sont ces hypothèses que nous avons éprouvées dans les [Chapitre 4](#) et [Chapitre 5](#) de cette thèse.

Pourtant, une expérience initiée dans le cadre de Bordeaux Métropole 2050 aurait pu présumer le dénouement de notre recherche. A l'occasion d'un atelier planifié sur la thématique de l'évolution des Centre de culture scientifique et technique, une seule personne s'était jointe à un atelier que nous animions. La déception d'avoir passé beaucoup de temps à préparer quelques supports, mais également la gêne de proposer une activité



collaborative à une personne unique (qui avait pourtant fait l'effort de se déplacer), nous avait poussée à accuser la communication liée à l'événement. Nous avons alors remis en cause les organisateurs et les initiateurs de l'atelier, sans jamais nous demander si les conditions de l'atelier auraient pu être fixées par nous-mêmes... Était-ce là le travail du designer ? Celui-ci ne devait-il pas simplement s'accommoder des lieux à sa disposition ? N'avait-il pas suffisamment à faire avec la production de l'atelier ? Nous pensons donc que ce type d'échec n'était en rien imputable au designer, mais plutôt aux institutions qui se chargeaient d'organiser le planning des ateliers, de mobiliser les participants et de choisir les lieux de rencontre.

Selon notre point de vue, le co-design était bel et bien démocratique et ce, en dehors de toute considération pour l'inclusion de l'ensemble des usagers-citoyens dans le projet. Nous pensions que le travail du designer résidait dans le projet et sa conduite et n'imaginions pas que le *métadesign* – c'est-à-dire le *design* du design – pouvait se réfléchir en dehors des instructions données par les institutions. Le terrain nous a cependant montré que la visée démocratique du design ne lui est pas inhérente, mais qu'elle se travaille et se réfléchit. En faisant l'erreur de penser que la méthodologie (et une réflexivité limitée sur les formes des supports) suffisait à rendre le design démocratique, nous faisons le choix – un peu facile – de ne pas regarder les vraies difficultés rencontrées par le co-design.

Nous avons donc dû faire un travail de déconstruction de nos croyances pour pouvoir analyser le co-design et porter notre regard sur ce qui nous semble *in fine* le plus essentiel : les usagers-citoyens, leurs disponibilités, les valeurs qu'ils poursuivent et la reconnaissance du travail apporté. Le co-design a souvent coutume d'attendre que le public vienne à lui : nous avons choisi d'envisager une inversion de rôles où le design vient aux gens. Pour arriver à de telles observations et tourner notre regard vers ce qu'il y a « au-delà » des dispositifs mis en place par le co-design, il nous a fallu avant tout distinguer différentes scènes de la pratique. Cette distanciation a été permise grâce à une expérimentation sur la commune de Cenon qui, approchée par une démarche anthropologique de la communication, a été enrichie par une analyse sémiotique. Le contenu de cette thèse a suivi, peu ou prou, l'imbrication des différentes scènes pour monter en généralité jusqu'au rapport qu'entretient le designer avec un terrain spécifique et ses institutions politiques.

Tout d'abord, nous avons situé la simple « activité » de co-design qui est le lieu de l'énonciation individuelle : celle-ci est favorisée par la production et l'utilisation d'objets-supports que nous avons qualifiés d'*objets facilitateurs*. Dans cette scène est donnée place au vécu individuel, aux opinions variées des citoyens et de leurs expressions. Elaborés autour d'*interfaces-consignes* et d'*interfaces-réponses*, les objets font dialoguer le *même* et l'*autre* et déploient un *gameplay* qui permettent de relier la scène de l'activité à celle de la mise en commun.

Cette deuxième scène, qui fait la part de l'individuel et du pluriel, met en partage les énonciations individuelles et les voit consigner dans ce que nous avons identifié comme étant des *objets intermédiaire* de type « médiateurs ». Utilisés, ils ouvrent les horizons des possibles, multiplient les points de vue sur un pan du projet et favorisent leur mise en résonance pour que le groupe qui s'en saisit parvienne à contempler l'ensemble des données qui seront utiles au projet. Cependant, la mise en commun ne suffit pas à faire office de collectivisation car elle restitue simplement une pluralité d'énonciations, leur singularité propre ; elle les confronte mais ne les évalue pas.

Pour parvenir à cette étape, il faut que le groupe se mue en un actant collectif et que les objets intermédiaires médiateurs soient remplacés par des objets intermédiaires dits « commissionnaires » au sein desquels seront inscrits les confrontations et les choix opérés par l'actant collectif. Cette scène est celle du projet dans son ensemble, elle s'articule avec celle de la mise en commun par l'élaboration d'un *déroulé d'activité*. Ce dernier permet de configurer l'ensemble des activités proposées afin qu'elles puissent alterner des phases d'introspection individuelle et d'énonciations collectives – de mettre en opposition l'individuel et le collectif, en somme.

Ces trois premières scènes sont celles que nous avons identifiées comme étant constitutives d'un dispositif à même de réguler les interactions autour du projet. Nous avons observé, en faisant usage des types d'interaction déterminés par Landowski, que ces dispositifs sont bien subjectivants. En effet, de tels dispositifs ont, à première vue, un rapport programmatique aux usagers : ils calibrent leurs interactions, créent des échéances pour le projet et alternent des phases de confrontation et de collectivisation. Pourtant, ces dispositifs ne deviennent efficaces qu'à condition qu'ils soient une trame

non contraignante et qu'un *ajustement* se fasse jour et considère le citoyen comme un Sujet. D'une certaine manière, ces dispositifs assurent une médiation entre l'individuel et le collectif mais ne contraignent aucunement ces derniers. Les dispositifs ainsi mis en place sont des configurations actantielles : ils distribuent les statuts de chacun selon les scènes. Le Sujet varie ainsi d'une scène à l'autre : c'est l'individu qui détient ce statut dans l'activité, le groupe le remplace lors de la mise en commun et l'actant collectif prend le relais au niveau du projet.

Pour chacune de scènes, l'analyse sémiotique nous a permis d'évaluer les objets utilisés, de situer leurs effets et leurs adaptations possibles selon les terrains. Ils réalisent une double intégration descendante de la part du designer car ils tiennent compte de la pratique du design, mais rendent compte également des singularités des citoyens d'un terrain et de leurs modes d'expression. Cependant, comme nous l'avons précisé, la recherche nous a amenée à penser *au-delà* de ces scènes pour comprendre l'intérêt des dispositifs vis-à-vis de la démocratie ; ce qui nous a amenée à déterminer une dernière scène : celle du métadesign. Qualifiée ainsi car elle est, pour le designer, la scène où il fait le « projet de design du projet de design », elle calibre les éléments essentiels à la participation du plus grand nombre de citoyens. C'est cette scène qui permet de rendre le dispositif pleinement opérant d'un point de vue politique : elle gère les effets d'exclusion ou de participation, contribue à mobiliser les citoyens dans le projet. Le métadesign considère le dispositif de co-design comme une forme transposable plutôt que répliquable car celui-ci se déploie de manière située : à qui s'adresse-t-on ? Quelles sont les modalités d'expression des citoyens ? Quelles connaissances les individus possèdent-ils sur l'objet du projet ? Où, quand et comment les réunir ? Le Sujet de la scène du métadesign est donc le Citoyen considéré depuis ses formes de vie.

Le design est une discipline vivante dont les formes dépendent du contexte social dans lequel il évolue. Qu'il questionne les usages, la technologie ou les formes signifiantes des objets qu'il crée, il est interdépendant d'un système culturel et sociétal. L'approche anthropo-sémiotique montre que les effets de sens sont partagés de manière non universelle : selon les situations sociales et les contextes culturels, un objet peut être compris autant qu'il peut subir un rejet. Le co-design, en tant que pratique qui se veut

facilitatrice et inclusive doit prendre conscience de ces mécanismes. Il ne peut être une pratique qui se déploie de manière protocolaire : la fécondité du co-design réside bien dans la possibilité d'ouvrir des voies inhabituelles qui n'auraient pu être explorées si le designer était seul. Ainsi, penser que le co-design est une méthode universelle invariante selon les situations risque d'appauvrir sa portée et contraindre les chemins de pensée. Il ne s'agit pas uniquement d'exploiter des informations mises à disposition par les habitants, mais bien de *braconner* les manières instituées de faire. Nous ne proposons pas d'appréhender le design par une anarchie totale des pratiques mais de permettre de ne pas suivre la feuille de route initialement prévue car celle-ci est toujours conçue depuis une situation particulière et individuelle.

Enfin, le dispositif en lui-même (constitué des scènes de l'activité, de la mise en commun et du projet) ne régule pas les échanges qui ont lieu entre les institutions politiques et les citoyens, ce qui nous a amenée à penser la relation en amont du projet. La participation implique en effet une relation de confiance entre le destinateur de la participation (qui est tour à tour l'institution, le designer ou l'actant collectif constitué) et le citoyen. Même s'il tend à valoriser les citoyens, le co-design n'émane pas de leur volonté. Ce modèle s'apparente aujourd'hui au *modèle de consultation* de Vidal<sup>805</sup> davantage qu'à celui de la *place publique* qu'il cherche à faire émerger. Processus mis en place de manière verticale tendant résolument vers des modèles d'horizontalité, le co-design peut, lui aussi, être traversé par diverses valeurs. Il peut s'agir d'une motivation économique ou productiviste : croiser les perspectives des individus afin d'additionner les connaissances, accélérer l'amélioration des services. Il peut aussi s'agir d'une motivation politique ou morale : donner l'opportunité à chacun de s'exprimer et d'avoir prise sur son quotidien. A l'instar de la recherche qui justifie d'une méthodologie, le design est donc une pratique située qui doit également pouvoir rendre compte – et rendre *des comptes* – de ce qu'il fait.

De la même manière, les lieux sélectionnés pour travailler, l'identité des parties-prenantes impliquées ou encore le comportement du designer lui-même configurent

.....

805 VEDEL Thierry, « L'internet et les villes : trois approches de la citoyenneté », *Hermès, La Revue*, n°26-27, 2000, pp. 247-262.

le dispositif et influencent la participation des citoyens. Plus encore : ils contribuent à façonner la *fiabilité* ou la *crédibilité* du destinateur de la participation aux yeux du citoyen. Ces critères, loin d'être anecdotiques, façonnent la relation de confiance instaurée entre le citoyen et le destinateur qui le mobilise ; ils la créent, l'approfondissent et la maintiennent sur le long terme. C'est notamment la réciprocité des dons interpersonnels qui maintient ou intensifie la confiance placée dans le destinateur du projet.

Pour poursuivre, nous introduiront une citation qui renforce le caractère exploratoire de notre recherche :

..... *le détour par un terrain, une dimension monographique, n'est pas un prélude à l'enlèvement dans le culte du petit fait vrai, mais préalable à une montée en généralité qui peut éclairer bien davantage que l'objet spécifique sur lequel il prend appui.*<sup>806</sup>

De notre côté, nous avons « monté en généralité » en questionnant la place qu'occupe le design dans les politiques publiques ainsi que dans la communication des institutions. Loin de chercher à promouvoir un remplacement de la voix des élus au profit de celle des citoyens, il tend à comprendre comment le design (notamment le co-design) peut prendre sa place au sein des services publics en tant qu'alternative et garant de l'implication citoyenne. La portée du co-design dans le champ des politiques publiques est celle d'une complémentarité entre visions institutionnelles et visions citoyennes, sans nier les compétences des premières ni des secondes. Le design permet de trouver des adéquations entre les manières de faire instituées et les nouvelles manières de faire, il ouvre la réflexion à la gouvernance de tels projets (compétences partagés entre les designers et les responsables des services).

L'organisation d'actions de co-design permet de trouver quelques compromis : les contraintes liées aux institutions influenceront obligatoirement l'opérationnalité des

.....

806 FRANÇOIS, Bastien, NEVEU, Erik (dirs.), *Espaces publics mosaïques : Acteurs, arènes et rhétoriques des débats publics contemporains*, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 1999 [en ligne] généré le 24 octobre 2022, paragraphe 38.

propositions générées par les citoyens. C'est pourquoi le co-design favorise l'empathie et la tolérance entre ces deux entités (institution et citoyen) afin de trouver un accord entre les espoirs des uns et les moyens des autres. Au final, c'est un projet commun qui est porté où chacun doit trouver son compte en faisant des concessions. Dès lors, il n'est plus question de penser les usagers, mais bien les citoyens qui sont à la fois bénéficiaires et tributaires du service public en question. Au lieu de questionner uniquement l'adéquation et l'utilité d'un service, le co-design permet de créer une dynamique démocratique où les citoyens peuvent remettre en cause la conduite des politiques publiques et l'organisation de la communauté dont ils font partie.

C'est pourquoi notre propos s'ouvre, en fin de recherche, sur les perspectives du co-design dans le champ politique : nous suggérons une institutionnalisation de la pratique et de sa réflexivité, sans la réduire à une standardisation. Les éthiques du care ont contribué à cadrer les perspectives démocratiques de cette recherche, en plaçant l'*autre* et ses vulnérabilités au centre de nos réflexions. Il est à préciser que l'individu singulier est, bien entendu, concerné par cette attention accrue, mais les formes de vie collectives sont tout autant déterminantes. Leur considération permet de repenser la « culture participative » pour qu'elle intègre de nouvelles façons de travailler collectivement le politique, sans « se servir » du citoyen mais en l'émancipant. Aussi, et à l'instar de moyens démocratiques mis en place par certains états (référendums avec formation, convention citoyenne pour le climat), le *co-design* permettrait de créer des *contre-pouvoir* et des instances de régulation.

Nous nous sommes située dans la poursuite d'un renouveau démocratique, ce qui implique d'offrir l'opportunité à chacun de s'exprimer plutôt que de chercher à cumuler des compétences et des données. Pour autant, ni l'une ni l'autre des positions n'est moins justifiable qu'une autre, à condition qu'elles coïncident avec les valeurs du projet décidé en amont. Ainsi, le design dans les politiques publiques doit savoir dire *de quoi il est le nom*. Notre recherche soulève donc la question du positionnement du design vis-à-vis des institutions. Lorsque le co-design opère à côté et avec les institutions, il peut s'octroyer une liberté qui n'est pas celle des institutions. Considéré comme une instance de *mise en relation*, il peut acquérir une confiance auprès des habitants et créer une passerelle entre citoyens et politiques publiques. Considéré comme une pratique au service de la

démocratie de proximité, le co-design peut alors réaliser une jonction entre les citoyens et les institutions publiques : d'une part, les citoyens s'acculturent au service existant et se l'approprient ; d'autre part les institutions s'acculturent aux savoirs citoyens et les laissent s'exprimer. Qui porte les initiatives en co-design ? Faut-il ouvrir un service dédié à ces pratiques ? Nous envisageons plusieurs possibilités, certaines déjà en voie de développement : ouvrir des postes permanents dans les institutions publiques pour les designers – qui sont majoritairement impliqués en tant que sous-traitants, créer des postes de designers transverses aux différents services d'une commune ou encore porter un vrai projet d'acculturation et de formation aux pratiques du design dans les institutions publiques<sup>807</sup>.

Dans cette recherche, nous avons opéré une déconstruction des mécanismes du co-design afin de montrer que les *formes de vie* intégrées par le designer influencent obligatoirement sa manière de faire du *co-design*. Ce travail de déconstruction nous semble également à la portée des designers non chercheurs : en s'y attelant, ils pourraient alors limiter les effets excluants des outils et méthodes qu'ils déploient. Réaffirmer la dimension sémiotique du design, et notamment du co-design permettrait à cette pratique d'atteindre sa réelle portée démocratique. La nature du co-design en tant que processus de conception n'évolue pas selon le contexte, il reste une approche systémique motivée par une dynamique collaborative ; c'est toutefois le terrain qui en déterminera l'organisation, les supports et enfin les modalités interactionnelles avec les usagers-citoyens, les institutions et les acteurs du terrain. *In fine*, nous invitons les praticiens du design à toujours questionner le *métadesign*. *Pour qui* faisons-nous du co-design ? *Où* le faisons-nous ? *Avec qui* ? *Pourquoi* ?

Notre recherche-projet a pris le même détour que les implications politiques de cette thèse : nous avons reconfiguré la notion même de recherche-projet car ce n'était pas l'efficience du projet en lui-même qui était poursuivie dans cette recherche, mais la nature de la relation. A la primeur de l'orientation, nous avons fait le choix de préférer celle de la

.....

807 Cela nous semble insuffisant dans le contexte actuel où le design est encore trop souvent présenté via ses méthodes et ses outils. Une formation dans ce contexte devrait, à l'instar des formations en design dans les études supérieures, proposer une réflexivité sur le design, sa portée et ses modèles.

désorientation qu'implique toute expérimentation : accepter que le projet n'aboutisse pas et se concentrer sur l'appréciation des *trajets personnels de chacun*. Le co-design serait ainsi une manière de tisser des liens entre des idées, des modes de signification, des personnes...





## BIBLIOGRAPHIE

### A

---

AGAMBEN, Giorgio, « Théorie des dispositifs » (Traduit par Martin Rueff), *Po&Esie*, vol.1, n°115, 2006, pp.2533.

AGAMBEN Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, Payot & Rivages, Paris, 2007, 50p.

AÏM, Olivier, BILLIET, Stéphane, « Chapitre 2. Diversité et complexité des dispositifs médiatiques », *Communication*, Dunod, coll. Openbook, Paris, 2020, pp.36-57.

ALAUZEN, Marie et MALIVEL, Coline, « Le design est-il en passe de devenir une science de gouvernement ? Réflexion sur les espoirs suscités par les sciences du design dans la modernisation de l'État en France (2014–2019) », *Sciences du Design*, n°12, 2020/2, pp. 36-47.

ANTOINE, Frédéric et al., *Ecrire au quotidien : Pratiques du journalisme*, Chronique sociale, coll. Savoir communiquer, EVO-Communication, 1995, 143p.

ARENDT, Hannah, *Condition de l'homme moderne*, Calmann-Lévy, coll. *Pocket Agora*, Paris, 1983, 368p.

ARISTOTE, *Rhétorique*, 1358 b, traduction de Médéric Dufour, Paris, Les Belles Lettres, 1967.

## B

---

- BAKOURI, Nawal et DELPRAT, Étienne, « La plateforme socialdesign, un lieu d'expérimentation et de pensées collectives » dans *Design écosocial : convivialités, pratiques situées et nouveaux communs* (DUHEM, Ludovic et RABIN, Kenneth dirs.), Les Presses du réel, 2020, pp.177-194.
- BARTHES, Roland, *La Chambre claire*, Paris, Seuil, 1980, 200p.
- BASSEREAU, Jean-François, CHARVET PELLO, Régine, FAUCHEU, Jenny *et al.*, « Les objets intermédiaires de conception / design, instruments d'une recherche par le design », *Sciences du Design*, n°2, 2015, pp.48-63.
- BASSO FOSSALI, Pierluigi (dir.), *Créativité sémiotique et institutions du sens dans la dialectique entre l'individuel et le collectif*, PULIM, coll. Semiotica Viva, 2021, 464p.
- BASSO FOSSALI, Pierluigi et BEYAERT-GESLIN, Anne (dirs.), *Les formes de vie à l'épreuve d'une sémiotique des cultures*, *Actes Sémiotiques*, n°115, 2012, [en ligne], consulté en février 2022.
- BASSO FOSSALI, Pierluigi et LE GUERN, Odile (dirs.), *L'appropriation. L'interprétation de l'altérité et l'inscription de soi*, Lambert Lucas, 2018, 352p.
- BASTIDE, Françoise, « Exploration du "croire" dans le domaine scientifique », *Document de Travail et pré-publications du Centre international de sémiotique et de linguistique*, série A n°114, Urbino, 1982.
- BENHABIB, Seyla, *Democracy and Difference. Contesting the Boundaries of the Political*, Princeton University Press, 1996, 373p.

- BENVENISTE, Émile, *Le vocabulaire des institutions indo-européennes*, tome I, Paris, Éditions de Minuit, 1969, 384p.
- BENVENISTE, Émile, *Problèmes de linguistique générale*, tome I et II, Paris, Gallimard, 1974, 288p.
- BESSONE Magali, URFALINO Philippe, « Entités collectives et groupes nominaux », *Raisons politiques*, 2017/2 (N° 66), pp. 5-11.
- BEYAERT-GESLIN, Anne, « Les chaises. Prélude à une sémiotique du design d'objet », *Signata*, n°1, 2010, pp.177-206.
- BEYAERT-GESLIN, Anne, « Les Sic, le design et la sémiotique », *H2PTM'17, université de valenciennes et du Hainaut-Cambrésis, Arenberg Creative Mine*, Valenciennes, France, Octobre 2017.
- BEYAERT-GESLIN, Anne, « La factitivité, postérité d'un concept », *Semiotica*, n°114, 2017, pp. 393-407.
- BEYAERT-GESLIN Anne, *Sémiotique du portrait. De Dibutade au selfie*, Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur, « Culture & Communication », 2017, 256p.
- BEYAERT-Geslin, Anne, « Des valeurs "prêtes à réaliser" : l'exemple de l'application Vinted », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n°23, 2021, [en ligne], consulté en octobre 2022.
- BEYAERT-GESLIN, Anne, « De l'urbanité à l'ajustement. L'aventure de l'espace public », *Signata*, à paraître.

- BIGANDO, Eva, « De l'usage de la *photo elicitation interview* pour appréhender les paysages du quotidien : retour sur une méthode productrice d'une réflexivité habitante », *Cybergeog: European Journal of Geography*, Politique, Culture, Représentations, document 645, [En ligne], consulté le 25 août 2022.
- BLANCHET, Philippe, CLERC, Stéphanie et RISPAIL, Marielle, « Réduire l'insécurité linguistique des élèves par une transposition didactique de la pluralité sociolinguistique. Pour de nouvelles perspectives sociodidactiques avec l'exemple du Maghreb », *Études de linguistique appliquée*, 175, 2014, pp.283-302.
- BLONDIAUX, Loïc, *Le nouvel esprit de la démocratie : Actualité de la démocratie participative*, Seuil, La République des idées, 2008, 109p.
- BOISSEAU, Jean-Luc, *Stratégies et tactiques de la presse territoriale*, LGDJ, Col. Systèmes, 1996, 144p.
- BOURGANEL Rémy, HUGON Stéphane et BADR Mehdi, « Algorithmes, formes diachroniques et métadesign », *Sciences du Design*, 2016/2 (n° 4), pp.98-111.
- BONSIEPE, Gui, « The Uneasy Relationship between Design and Design Research », *Design Research Now : essays and selected projects*, De Gruyter, Boston, Berlin, 2007, pp.25-39.
- BONSIEPE, Gui, BRENNER, Niel, FEZER, Jesko et al., *Civic city. Notes pour le design d'une ville sociale*, Traduit de l'anglais par CHAMBON, Camille, Editions B42, 2017, 288p.
- BORDRON, Jean-François, « Les objets en parties (esquisse d'ontologie matérielle) », *Langages*, 25<sup>e</sup> année, n°103, 1991, pp-51-65.

- BORDRON, Jean-François, *L'iconicité et ses images. Études sémiotiques*, Presses Universitaires de France, coll. Formes sémiotiques, Paris, 2011, 216p.
- BORELLA, François, «7 - *Le temps et la politique* », *Critique du savoir politique*, Presses Universitaires de France, 1990, pp. 163-182.
- BOUGNOUX, Daniel, *Introduction aux sciences de la communication*, La Découverte, coll. Repères, 2001, 128p.
- BOURDIEU, Pierre, *Le sens pratique*, Paris, Editions de Minuit, coll. Le sens commun, 1980, 477p.
- BOURGANEL Rémy, HUGON Stéphane, BADR Mehdi, « Algorithmes, formes diachroniques et métadesign », *Sciences du Design*, n° 4, 2016/2, pp. 98-111.
- BOURSIN, Françoise, « Crise de la confiance ou de la communication politique ? », *Communication et organisation*, n°16, 1999, [En ligne], consulté en novembre 2019.

## C

---

- CALLON, Michel « *Sociologie de l'acteur réseau* », *Sociologie de la traduction : Textes fondateurs*, Presses des Mines, 2006, 304p.
- CALHOUN, Craig, « Indirect Relationships and Imagined Communities : Large-Scale Social Intégration and the Transformation of Everyday Life », *Social Theory for a Changing Society* (Bourdieu, P et Coleman, S eds.), Boulder, Westview Press, 1991, pp.95-130.
- CALVET, Louis-Jean, *Pour une écologie des langues du monde*, Paris, Plon, 1999, 304p.

CHATENET, Ludovic, DI CATERINO, Angelo « L'horizon sémiotique de l'anthropologie : paradoxes du "tournant ontologique" », *Actes Sémiotiques*, 123, 2020, [En ligne] consulté le 6 mai 2022.

CHAUHAN, Ashfaq, LEEFE, Jessica, SHÉ, Éidín Ní. *et al.* « Optimising co-design with ethnic minority consumers », *Int J Equity Health* 20, article 240, 2021.

CHAUVIER, Eric, « Amy et Jake. *Care*, réflexivité, négativité », *Recherche en soins infirmiers*, n° 122, 2015/3, pp.97-101.

CLARKE, Rachel Elizabeth, BRIGGS, Jo, ARMSTRONG, Andrea, MACDONALD, Alistair, VINES, John, FLYNN, Emma et SALT, Karen, « Socio-materiality of trust: co-design with a resource limited community organisation », *CoDesign*, 17:3, 2021, pp.258-277.

CRIGNON, Philippe et MIQUEU, Christophe, « Introduction », *Représentation politique et transformations de la citoyenneté XVIIème - XXIème siècle*, Garnier, 2017, pp.7-13.

## D

---

DE CERTEAU, Michel, *L'Invention du quotidien. Les arts de faire*, Paris, Gallimard, UGE, 1980, 416p.

DELACAMPAGNE, Christian, « Egalité, simple ou complexe ? », *Individu, citoyenneté, communauté*, Critique (Revue), n°610, 1998-03, p.12

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

- DELPRAT, Etienne, « La plateforme socialdesign, un lieu d'expérimentation et de pensées collectives » dans *Design écosocial : convivialité, pratiques situées et nouveaux communs*, Op.Cit.,
- DENI, Michela, « Les objets factitifs », *Les objets du quotidien* (FONTANILLE, Jacques et ZINNA, Alessandro dirs.), PULIM, 2005,
- DENI, Michela, « L'intervention sémiotique dans le projet : du concept à l'objet », *Objets et communication* (DARRAS, Bernard Darras et BELKHAMSA Sarah dirs.), MEI n°30-31, 2010, pp. 87-98
- DENI, Michela, « Le design de services : projeter le bien-être », *Communication et organisation*, n°46, 2014, pp.129-142.
- DENI, Michela. « Des sciences du design à la science du design », *Langages*, vol. 213, no. 1, 2019, pp. 93-103.
- DENI, Michela, « La construction de l'actant collectif par le design », dans *Créativité sémiotique et institutions du sens*, Presses Universitaires de Limoges et du Limousin, Semiotica Viva, 2021.
- DE ROSNAY, Joël, *Le Macroscopie : vers une vision globale*, Seuil, « Points essais », 1975, 295p.
- DESMONS, Eric, « L'Etat de droit, stade suprême du gouvernement représentatif. Principes de la mise sous tutelle juridique de la citoyenneté politique », *Représentation politique et transformations de la citoyenneté – XVIIe siècle – XXIe siècle* (CRIGNON, Philippe et MIQUEU, Christophe dirs.), Garnier, 2017, pp.123-137



DONDERO, Maria Giulia. «Du texte à la pratique : Pour une sémiotique expérimentale » *Semiotica*, vol. 2017, no. 219, 2017, pp. 335-356.

DONDERO, Maria Giulia, « Les discours syncrétiques Sur les rapports entre totalité et parties », *Les Discours syncrétiques. Poésie visuelle, bande dessinée, graffitis* (BADIR, Sémir, DONDERO, Maria Giulia et PROVENZANO, François dirs.), Presses universitaires de Liège, 2019, pp.18-19

DUHEM, Ludovic et RABIN, Kenneth (dirs.), *Design écosocial : convivialités, pratiques situées et nouveaux communs*, Les Presses du réel, 2020, 350p.

DUMEZIL, Georges, « Credo et fides », *Idées Romaines*, Gallimard, 1969, pp.47-59.

## E

---

ECO, Umberto. « "Homo Ludens" Oggi », *Homo Ludens* (HUIZINGA, Johan, dir.), trans. Corina von Schendel, Torino: Giulio Einaudi, 1973, pp.7-27.

ECO, Umberto, *Kant et l'ornithorynque*, Traduit de l'italien par Julien Gayraud, Paris, Grasset, 1999 (1997), 640p.

ECO, Umberto, *Dire presque la même chose. Expériences de traduction*, Traduit de l'italien par Myriem Bouzaher, Paris, Grasset, 2007, 464p.

ELEY, Geoff, « Nations, Publics and Political Cultures », *Habermas and the Public Sphere* (Calhoun, G. dir.), Cambridge Mass., MIT Press, 1992, [en ligne] consulté en novembre 2020.

EL MURR, Dimitri, « Quel est le bon nombre des amis ? Remarques sur la critique aristotélicienne de la poluphilia ». *Diogène*, n° 265-266, 2020, pp.230-250.

## F

---

- FAVRE, Pierre, « Les manifestations de rue entre espace privé et espaces publics », *Espaces publics mosaïques : Acteurs, arènes et rhétoriques des débats publics contemporains*, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 1999, [en ligne] consulté le 24 octobre 2022.
- FELDMAN, Leonard, C., « Redistribution, recognition and the state : the irreducibly Political Dimension of Injustice », *Political Theory*, 30:3, juin 2002, pp.410-440.
- FELDMAN, Leonard C., « Status injustice : the Role of the State », *Adding Insult to Injury. Nancy Fraser debates her critics*, Londres-New York, Verso, 2008, pp.221-245.
- FINDELI, Alain, « La recherche-projet en design et la question de la question de recherche : essai de clarification conceptuelle », *Sciences du Design*, n°1, 2015/1, pp. 45-57.
- FISCHER, Gerhard et SCHARFF, Eric, « Meta-design: design for designers », *Proceedings of the 3rd conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques*, Association for Computing Machinery, New York, 2000, pp. 396-405.
- FISCHER, Gerhard, « MetaDesign: Beyond User-Centered and Participatory Design », 2003, [en ligne] consulté le 2 février 2023.
- FLICHY, Patrice, *Le sacre de l'amateur : sociologie des passions à l'ère du numérique*, Seuil, La République des idées, 2010, 97p.

- FLOCH Jean-Marie, « Êtes-vous arpenteur ou somnambule ? L'élaboration d'une typologie comportementale des voyageurs du métro », *Sémiotique, marketing et communication. Sous les signes, les stratégies*, Presses Universitaires de France, coll. Formes sémiotiques, 2002, pp. 19-47.
- FLOCH, Jean-Marie, « Du design au « bricolage ». Introduction », *Identités visuelles*, Presses Universitaires de France, coll. Formes sémiotiques, 2010, pp. 1-11.
- FLUSSER, Vilém, *Petite philosophie du design*, Traduit par Claude Maillard, Circé, 2002, 120p.
- FONTANILLE, Jacques, *Sémiotique et Littérature, Essais de méthode*, Presses Universitaires de France, coll. Formes sémiotiques, 1999, 294p.
- FONTANILLE, Jacques, « Sémiotique et éthique », *Actes Sémiotiques*, n°110, 2007, [En ligne], consulté le 2 juillet 2022.
- FONTANILLE, Jacques, *Pratiques sémiotiques*, Presses Universitaires de France, Coll. Formes sémiotiques, 2008, 320p.
- FONTANILLE, Jacques, « L'analyse du cours d'action : des pratiques et des corps », *Semen*, n°32, 2011, pp.131-158.
- FONTANILLE, Jacques, « L'énonciation pratique : exploration, schématisation, transposition », communication dispensée dans le cadre du colloque *Common 14*, organisé à l'Université de Liège, du 24 septembre au 26 septembre 2014, pp.5-6.
- FONTANILLE, Jacques, *Formes de vie*, Presses Universitaires de Liège, Liège, 2015, 278p.

- FONTANILLE, Jacques « Remédiation et praxis énonciative », *Interin*, vol. 23, n°1, 2018, pp. 8-25.
- FONTANILLE, Jacques, « La constitution de l'actant collectif comme préalable anthroposémiotique », *Séminaire SaISIE : la constitution des collectifs, créativité de groupe, projets participatifs et reconnaissance institutionnelle*, Paris, 7 novembre 2018.
- FONTANILLE, Jacques, « La sémiosphère mise à l'épreuve de l'énonciation anthroposémiotique » *Bakhtiniana*, São Paulo, Oct./Déc. 2019, pp. 61-83.
- FONTANILLE, Jacques, « De la singularité à l'impersonnel : la constitution d'un actant collectif dans la praxis énonciative », *Signifiances (signifying)*, Vol. 5 n°1 : Dynamique sémiotique et linguistique des individus, 2021, pp. 21-38.
- FONTANILLE, Jacques, *Ensemble : pour une anthropologie sémiotique du Politique*, Presses universitaires de Liège, coll. Sigilla, 2021, 305p.
- FONTANILLE, Jacques, COUEGNAS, Nicolas, *Terres de sens : Essai d'anthroposémiotique*, PULIM, coll. Semiotica Viva, 2018, 275p.
- FONTANILLE, Jacques, ZINNA, Alessandro (dirs.), *Les objets du quotidien*, PULIM, 2005, 203p.
- FONTANILLE, Jacques, ZILBERBERG, Claude, *Tension et signification*, Mardaga, coll. Philosophie et langage, 1998, 254p.
- FORTHOFFER, Camille, POTTIER, Lisa, « Préfigurer les interactions entre le design des politiques publiques et les citoyens - le cas d'un site gouvernemental français », *ATIC : Le tournant design face à la communication n°2*, à paraître.

FOUCAULT, Michel, « Le jeu de Michel Foucault », entretien avec Colas, D. Grosrichard, A. Le Gaufey, G. Livi, J. Miller, G. Miller, J. Miller J.-A. Millot, C. Wajeman, *Ornicar, Bulletin périodique du champ freudien*, n°10, juillet 1977, pp. 62-93.

FOUCAULT, Michel, *Dits et Ecrits II. 1976-1979*, Paris, Gallimard, coll. Bibliothèque des sciences humaines, 1994, 4744p.

FRAENKEL, Béatrice, « La notion d'événement d'écriture », *Communication & langages*, vol. 197, n°3, 2018, pp. 35-52.

FRASER, Nancy, « Rethinking the Public Sphere », *Habermas and the Public Sphere* (Calhoun, G. dir.), Cambridge Mass., MIT Press, 1992, pp. 56-80.

FRASER, Nancy, *Scales of Justice: Reimagining Political Space in a Globalizing World*, Columbia University Press, 2009, 224p.

FREDERICK, Christine, *Selling Mrs Consumer*, The Business Bourse, New York, 1929, 405p.

FRANÇOIS, Bastien, NEVEU, Erik (dirs.), *Espaces publics mosaïques : Acteurs, arènes et rhétoriques des débats publics contemporains*, Presses universitaires de Rennes, 1999, [en ligne] consulté le 5 mai 2022.

## G

---

GAUDION, Katie, HALL, Ashley, MYERSON, Jeremy et PELLICANO, Liz, « A Designer's Approach: How Can Autistic Adults with Learning Disabilities Be Involved in the Design Process? », *CoDesign*, n°11, 2015, pp. 49-69.

- GAUTHIER Philippe, PROULX Sébastien, « Lecture politique du design : le cas de l'orientation » *Des-/Orientierung, Dis-/Orientation, Dés-/Orientation 2* (BAUR Ruedi, KOCKOT Stefanie-Vera, BELLUT Clemens et GLEINIGER Andrea dirs.), Institut Design2Context/Lars Muller Publisher, Zurich/Baden, 2009, pp.180-187.
- GÉRARD, Valérie. « Etre citoyen du monde », *Tumultes*, vol. 24, n°1, 2005, pp. 13-26.
- GIACCARDI, Elisa et FISCHER, Gerhard , « Creativity and evolution: a metadesign perspective », *Digital Creativity*, 19:1, 2008, pp. 19-32.
- GILLIGAN, Carol, *Une voix différente : La morale a-t-elle un sexe ?*, Harvard University Press, Traduit de l'anglais par Annick Kwiatek, Flammarion, (2019(1982)), 336p.
- GOFFMAN, Erving, *Asiles. Études sur la condition sociale des malades mentaux*, Paris, Minit, 1968, 447p.
- GREIMAS, Algirdas J., « Un problème de sémiotique narrative : les objets de valeur », *Langages*, 8 année, n°31, 1973, pp. 13-35.
- GREIMAS, Algirdas J., « Pour une théorie des modalités », *Modalités : logique, linguistique, sémiotique* (DARRAULT, Ivan dir.), *Langages*, 10 année, n°43, 1976, pp. 90-107.
- GREIMAS, Algirdas J., *Du sens II. Essais sémiotiques*, Seuil, Paris, 1983, 254p.
- GREIMAS, Algirdas J., « Le savoir et le croire : un seul univers cognitif », *On Believing. De la Croyance. Epistemological and Semiotic Approaches* (Herman Parret ed.), De Gruyter, 1983, pp. 130-145.

GREIMAS, Algirdas J., et COURTÉS, Joseph, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette, 1993(1979), 456p.

GURVITCH, Georges, *La vocation actuelle de la sociologie*, Paris, PUF, 1950, 8°, 607p.

## H

---

HABERMAS, Jürgen, *Droit et démocratie*, Traduit de l'allemand par C. Bouchindhomme et R. Rochlitz, Paris, Gallimard, coll. Nrf, 1997, 554p.

HALL, Edward T., *La Dimension cachée*, Paris, Seuil, 1971, 256p.

HANI, Georges, « Quand le corps (s')énonce: sémiotique des empreintes significantes dans Le Journal d'une femme de chambre d'Octave Mirbeau », *Modern Languages Open*, (1) :3, 2021, pp.1-9.

HARDIN, Russel, « Communautés et réseaux de confiance », *Les moments de la confiance* (OGIEN, A. et QUÉRÉ, L., dirs.), Paris, Economica, 2006, pp. 89-108.

HARDT, Michael et NERGI, Antonio, *Déclaration – Ceci n'est pas un manifeste*, Raison d'agir, 2013, 135p.

HAYAT, Samuel, « La volonté et l'intérêt », *Représentation politique et transformations de la citoyenneté - XVIIe siècle - XXIe siècle*, CRIGNON, Philippe et MIQUEU, Christophe (dirs.), Garnier, 2017.

HOBBS, Thomas, *De Cive*, Édition H. Warrender de l'original latin et de la traduction anglaise, 2 vol., Oxford: Clarendon Press, 1983 et Traduit du latin par P. Crignon. Paris: GF, 2010, 512p.

HUYGHE, Pierre-Damien, *Société services utilités – à quoi tient le design*, De l'incidence, 2018, 114p.

## I

---

INGOLD, Tim, *Une brève histoire des lignes*, Zones Sensibles, Bruxelles, 2011(2007), 251p.

INGOLD, Tim, *Making: Anthropology, archaeology, art and architecture*. Routledge, 2013, 176p.

INGOLD, Tim, *L'anthropologie comme éducation*, Presses Universitaires de Rennes, coll. Paideia, 2018, 122p.

INGOLD, Tim, *Marcher avec les dragons*, Paris, Seuil, coll. Points essais, 2018, 368p.

## J

---

JACQUIER, Claude. « Qu'est-ce qu'une communauté ? En quoi cette notion peut-elle être utile aujourd'hui? », *Vie sociale*, vol. 2, no. 2, 2011, pp. 33-48.

JAKOBSON, Roman, *Essais de linguistique générale. 1. Les fondations du langage*. Minuit, coll. Arguments, Paris, 1963, 260p.

JEANTET, Alain, « Les objets intermédiaires dans la conception. Éléments pour une sociologie des processus de conception », *Sociologie du travail*, 40 année n°3, Juillet-septembre 1998, pp. 291-316.



## K

---

KHAINNAR, Smail, « Le sens du “collaboratif” dans la fabrique de la ville chez les usagers impliqués. Le cas des expériences du design des politiques publiques », *Communication et organisation*, n°56, 2019, pp. 41-56.

KLINKEBERG, Jean-Marie. *Précis de sémiotique générale*. Seuil, Points essais, 2000, 486p.

## L

---

LANDOWSKI, Eric, *La société réfléchie*, Seuil, coll. La couleur des idées, 1989, 286p.

LANDOWSKI, Eric, *Les interactions risquées*, Actes Sémiotiques, 101-103, 2005, 103p.

LARROCHE Valérie, *Le dispositif: Un concept pour les sciences de l'information et de la communication*, ISTE, Paris, 2018, 2012p.

LATHAM, Richard, « Design and human values », *International Design Conference*, Aspen, 1957.

LAUDATI, Patrizia, « Construits de sens urbains par fragments diachroniques », *Recherches en Design. Processus de conception, écriture et représentations* (Leleu-Merviel, S.& Boulekbache-Mazouz, H. Eds), ISTE Editions, Hermes Sciences Publishing Ltd, 2013, pp. 89-98.

- LAUDATI, Patrizia, « La réappropriation sensible de la ville : l'expérience spatiale comme pratique interfaciale », *La Vie interfaciale, Regards croisés en Sciences de l'information et de la communication et en Arts* (ROUISSI, Soufiane et BEYEAERT-Geslin, Anne, Dirs.), Maison des Sciences de l'Homme d'Aquitaine, 2019, pp. 85-95.
- LAUDATI, Patrizia, « Le design : stratégie de communication ou outil méthodologique de la fonction communication au sein des organisations ? », *Interfaces numériques*, vol. 8/1, Université de Limoges, 2019, pp. 83-97.
- LAUGIER, Sandra, « L'éthique d'Amy : le care comme changement de paradigme en éthique », *Carol Gilligan et l'éthique du care* (NUROCK, Vanessa, dir.), Paris, Presses universitaires de France, 2010, pp. 57-77.
- LAUGIER, Sandra et OGIEN, Albert, *Le principe démocratie. Enquête sur les nouvelles formes du politique*, Paris, La Découverte, 2014, 284p.
- LAUREILLARD, Pascal, VINCK, Dominique, « Les représentations graphiques. Leur rôle dans la coopération entre métiers », *Ingénieurs au quotidien. Ethnographie de l'activité de conception et d'innovation* (Vinck D. dir.), Grenoble, Presses Universitaires de Grenoble, 1999, pp.165-179
- LEDEGEN, Gudrun, *Le Bon Français. Les étudiants et la norme linguistique*, Éd. L'Harmattan, Paris, 2000, 224p.
- LE GUENNEC Yann, « Le métadesign, ou comment l'expérience doit échapper au designer », *Sciences du Design*, 2016/2 (n° 4), pp. 124-127.
- LEHMANS, Anne, LETONTURIER, Éric (coords.), « Confiance et communication, une aporie démocratique », *Hermès* (CNRS Éditions), n°88, 2021/2, 376p.

LOCKE, John, *Essai philosophique concernant l'entendement humain*, traduction de Pierre Coste, Vrin, Lausanne, (1972 [1689]), [en ligne] consulté en octobre 2022.

LOCKE, John, « 11. Of the Forms of a Commonwealth, and Of the extent of the Legislative Power » dans *Second treatise of government*, Hackett, 1980, 152p.

LOTMAN, Youri (Jurij), *La Sémiotique*, traduit par Anka Ledenko, Pulim, coll. Nouveaux actes sémiotiques, Limoges, 1999, 149p.

LUX, Julie, « Le journal municipal. Recul du politique et affirmation de la communauté », *Communication et langages*, n°133, Dossier : L'information comme cristallisation de l'imaginaire, 3ème trimestre 2002, pp. 110-133.

LUSSAULT, Michel, *De la lutte des classes à la lutte des places*, Paris, Grasset (Mondes vécus), 2009, 221p.

## M

---

MACÉ, Marielle. « “Nouons-nous”. Autour d'un pronom politique », *Critique*, vol. 841-842, n°6, 2017, pp. 469-483.

MANZINI, Ezio, « Making things happen : Social Innovation and Design », *Design Issues*, vol.30, n°1, Hiver 2014, pp. 57-66.

MAUSS, Marcel, *Essai sur le don : forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*, Flammarion, coll. Champs classiques, 2021(1924), 319p.

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

- MELUCCI, Alberto, *Challenging Codes: Collective Action in the Information Age*, Cambridge University Press, 1996, Cambridge, 456p.
- MER, Stéphane, JEANTET, Alain et TICHKIEWITCH, Serge, « Les objets intermédiaires de la conception : modélisation et coordination », dans *Le communicationnel pour concevoir* (Caellen Jean et Zreik Khaldoun dirs.), Europa-Productions, Paris, 1995, pp. 21-41.
- MIDAL, Alexandra, *Design. Introduction à l'histoire d'une discipline*, Pocket, coll. Agora, 2009, 202p.
- MOLINIER, Pascale, LAUGIER, Sandra et PAPERMAN, Patricia, *Qu'est-ce que le care ? Souci des autres, sensibilité, responsabilité*, Payot, coll. Petite Bibliothèque Payot, Paris, 2009, 298p.
- MONSEIGNE, Annick, « Participation, communication : un bain sémantique partagé », *Communication & Organisation*, n° 35, 2009, pp.30-46.
- MORIN, Edgar, *La Méthode*, Seuil, coll. Points essais, 1981(1977), 399p.

## N

---

- NEVEU, Erik, *Une société de communication ?*, Montchrestien, coll. Clefs/politique, (2001(1994)), 158p.
- NICOLAS-LE STRAT, Pascal, *Quand la sociologie entre dans l'action : la recherche en situation d'expérimentation sociale, artistique ou politique*, Editions du commun, 2018, 232p.

NONJON, Magali, « Professionnels de la participation : savoir gérer son image militante », *Politix*, n°70, 2005/2, pp. 89-112.

NUSSBAUM, Martha, *Femmes et développement humain : L'approche des capacités*, traduit par Chapelain C., éd. Des Femmes Antoinette Fouque, Paris, 2008, 444p.

## O

---

OGIEN, Ruwen, *L'influence de l'odeur des croissants chauds sur la bonté humaine: et autres questions de philosophie morale expérimentale*, Grasset et Fasquelle, 2011, 336p.

OLDENBURG, Ray, *The great good place : Cafés, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community*, Cambridge (Mass.), Marlowe, 1999, 336p.

OLSON, Kelvin, « Participatory Parity and Democratic Justice », dans *Adding Insult to Injury. Nancy Fraser Debates her Critics*, Londres, New York, Verso, 2008, pp. 246-291.

ORIGGI, Gloria, *Qu'est-ce que la confiance ?*, Vrin, coll. Chemins philosophiques, 2008, 128p.

## P

---

PANISSAL, Nathalie, « Éduquer à la vulnérabilité et au *care* », *Trayectorias Humanas Trascontinentales*, n°1, 2017, [en ligne] consulté le 26 mars 2019.

- PAPANEEK, Victor, *Design pour un monde réel. Écologie humaine et changement social*, Mercure de France, 1971, 428p.
- PAQUOT, Thierry. *L'espace public*. La Découverte, 2009, 128p.
- PASSERON, Jean-Claude, « Acteur, agent, actant: personnages en quête d'un scénario introuvable », *Revue européenne des sciences sociales*, XXXIX-121, 2001, pp.15-30.
- PEETERS Hugues, CHARLIER Philippe, « Contributions à une théorie du dispositif », *Hermès, La Revue*, n°25, 1999/3, pp.15-23.
- PEIRCE, Charles Sanders, *Écrits sur le signe*, Paris, Éditions du Seuil, 1978, 272p.
- PEIRCE, Charles Sanders, «What is a Sign?» (1894), *The Essential Peirce*, II, Indiana University Press, 1998, pp.4-10.
- PERUSSET, Alain, « Des formes de vie aux styles de vie, et *vice-versa* », *Actes Sémiotiques*, n°122, 2019, [En ligne] consulté en janvier 2022.
- PIER, John, « Monde narratif et sémiosphère », *Communications*, n° 103, 2018, pp. 265-286.
- PIETTE, Albert, « Quand croire, c'est faire et un peu plus », *Croire en actes* (Aubin-Boltanski E., Lamine A.-S. et Luca N, dirs.), L'Harmattan, 2014, pp.63-76.
- PILLANT, Yves. « Le paradigme de l'inclusion ou la société des singularités pour horizon », *Pensée plurielle*, vol. 49, no. 1, 2019, pp. 11-24.
- PINÇON, Michel, PINÇON-CHARLOT, Monique, *Les ghettos du gotha : comment la bourgeoisie défend ses espaces*, Paris : Seuil, 2007, 203p.

PLATON, *Œuvres complètes : Le Politique*, Paris, Les Belles Lettres, coll. « Collection des Universités de France », traduit par DIES, Auguste, édition revue et corrigée, 2<sup>e</sup> éd, 1950, LXV + 187p.

POUILLOT, Manon, « Soigner le geste : le feutre, matière et forme de l'expérience sensible », *Design et pensée du care*, Dijon : Les Presses du réel, Nancy : Ecole nationale supérieure d'art et de design de Nancy, 2018, 352p.

## R

---

RANCIÈRE, Jacques, *La méésentente : Politique et philosophie*, Paris, Galilée, 1995, 188p.

RANCIÈRE, Jacques, *Aux bords du politique*, éd. La Fabrique, 1998, 189p.

RANCIÈRE, Jacques, « Dissenting Words: A Conversation with Jacques Rancière », par Davide Panagia, *Diacritics*, vol. XXX, n°2, 2000, pp.124-125.

RENON, Anne-Lyse, *Design & sciences*, Saint-Denis, Presses universitaires de Vincennes, 2020, 196p.

RIEFFEL, Rémy et LEGAVRE, Jean-Baptiste, *Les 100 mots des sciences de l'information et de la communication*, Que sais-je ?, 2017, coll. Les 100 mots, 128p.

ROMEYER-DHERBEY Gilbert, « L'un et l'autre dans la cité d'Aristote », *Revue philosophique de la France et de l'étranger*, Tome 130, 2005/2, pp. 191-202.

ROSANVALLON, Pierre, *Le sacre du citoyen*, Gallimard, coll. Folio Histoire, 2001, 640p.

ROUBAN, Luc, *La matière noire de la démocratie*, Presses de Sciences Po, coll. Nouveaux Débats, Paris, 2019, 172p.

ROURÉ Hélène et REINERT, Max, « Analyse d'un entretien à l'aide d'une méthode d'analyse lexicale », JADT 1993, ENST, Paris, 1993, pp. 418-428.

ROUSSEAU, Jean-Jacques, « Chapitre 6 : Du pacte social », *Du Contrat social*, Livre I, 1762, pp. 26-31.

ROUSSEAU, Jean-Jacques, « Chapitre 7 : Du souverain », *Du contrat social*, Livre II, Marc Michel Rey, 1762, pp. 82-91.

## S

---

SCHAROUN, Lisa et MONTANA-HOYOS, Carlos Alberto, « The Value of Co-Design across cultures: Engaging students to solve the 'wicked problems' of the 21st century », Proceedings of the Australian Council of University Art and Design Schools Conference ACUADS, 2017, pp.1-14.

SCHERER, Pauline (dir.), *Chantiers ouverts au public*, La 27<sup>ème</sup> Région, La documentation française, 2015, 498p.

SCHNAPPER, Dominique, *Qu'est-ce que la citoyenneté ?*, Gallimard, Paris, coll. Folio Actuel, 2000, 320p.

SCHÖN, Donald A., *The Reflective Practitioner*, Basic Books, 1983, 384p.

SEARLE, John R, *La construction de la réalité sociale*, Traduit de l'américain par Claudine Tiercelin, Gallimard, 1998, 306 p.



- SEIGNOUR, Amélie, « Méthode d'analyse des discours. L'exemple de l'allocution d'un dirigeant d'entreprise publique », *Revue française de gestion*, vol. 211, no. 2, 2011, pp.29-45.
- SENNETT, Richard, *Ce que sait la main. La culture de l'artisanat*, Traduit de l'américain par Pierre-Emmanuel Dautat, Paris, Albin Michel, 2010, 405p.
- SERFATY, Viviane, *L'internet en politique. Des Etats-Unis à l'Europe*, Strasbourg, Presses universitaires de Strasbourg, 2002, 423p.
- SEVERO, Marta, *Plateformes contributives patrimoniales : Entre institution et amateur*, Mémoire de HDR en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Paris Nanterre, 2018, 293p.
- SHANNON, Claude E. et WEAVER, Warren, *The mathematical theory of communication*, The university of illinois press, Urbana, 1949.
- SINTOMER, Yves, « Du savoir d'usage au métier de citoyen ? », *Raisons politiques*, n°31, 2008/3, pp. 115-133.
- SIMMEL, Georg, *Sociologie. Etudes sur les formes de socialisation*, trad. Fr. L. Deroche-Gurcel, PUF, 1999, p.355-356.
- SIMONDON, Gilbert, *Sur la philosophie (1950-1980)*, Paris, Presses universitaires de France, 2016, 456p.
- SPECTOR, Céline, « Frontières de la représentation : la "justice anormale" selon Nancy Fraser », *Représentation politique et transformations de la citoyenneté. XVIIe-XXIe siècle* (CRIGNON, Philippe et MIQUEU, Christophe dirs.), Classiques Garnier, 2017, pp.139-156.

STIEGLER, Bernard, *Pour une nouvelle critique de l'économie politique*, Galilée, Paris, 2009, 96p.

SWYNGEDOUW, Erik, « Le design de la ville postpolitique et de la cité insurgée », *Civic City. Notes pour le design d'une ville sociale* (FEZER, Jesko, et GÖRLICH Matthias dirs.), Paris : Éditions B42, 2017.

## T

---

TAOKA, Yuki, KAGOHASHI, Kaho et MOUGENO, Céline, « A cross-cultural study of co-design: the impact of power distance on group dynamics in Japan », *CoDesign*, 17:1, 2021, pp.22-49.

TARRAGONI Federico, *Sociologies de l'individu*. La Découverte, coll. Repères, 2018, 128p.

TREFFEL, Frédéric, *Le citoyen*, Honoré Champion, coll. Champion les mots, 2010, 144p.

## V

---

VEDEL Thierry, « L'internet et les villes : trois approches de la citoyenneté », *Hermès, La Revue*, n° 26-27, 2000, pp. 247-262.

VIAL, Stéphane, « De la spécificité du projet en design : une démonstration », *Communication et organisation*, n°46, 2014, pp. 17-32.

VIAL, Stéphane. « Qu'est-ce que la recherche en design ? Introduction aux sciences du design », *Sciences du Design*, vol. 1, n°1, 2015, pp. 22-36.

VIAL, Stéphane, *Le design*. Presses Universitaires de France, 2017, 128p.

VINCK, Dominique, « De l'objet intermédiaire à l'objet-frontière. Vers la prise en compte du travail d'équipement », *Revue d'anthropologie des connaissances*, Vol.3, n°1, 2009, pp. 51-72.

VINCK, Dominique, JEANTET, Alain, « Mediating and Commissioning objects in the Sociotechnical Process of Product Design : a conceptual approach », *Designs, Networks and Strategies*, Directorate General Sciences, R&D, COST A3 Social Sciences, vol.2, Bruxelles, 1995, pp. 111-129.

## W

---

WACQUANT, Loïc J. D., « Corps et âme », *Actes de la recherche en sciences sociales*, vol. 80 L'espace des sports, novembre 1989, pp. 33-67.

WALZER, Michaël, « Sauver la société civile », *Mouvement*, n° 8, 2000.

WATZLAWICK, Paul, *Une logique de la communication*, trad. fr. 1972, rééd. Seuil, coll. Points essais, 2014(1967), 288p.

WEINSTOCK, Daniel, « Vivre la citoyenneté », *Vivre la citoyenneté. Identité, appartenance et participation* (BOISVERT, Yves, HAMEL, Jacques et MOLGAT, Marc dirs.), Montréal, Éditions Liber, 2000, pp. 16-17.

WINKIN, Yves, *Anthropologie de la communication : de la théorie au terrain*, Seuil, coll. Points essais, 2001(1996), 336p. WINKIN, Yves, *La nouvelle communication*, Seuil, coll. Points Essais, 2014, 400p.

WITTGENSTEIN, Ludwig, *De la certitude*, Paris, Gallimard, 1976(1965), 151p.

WOLTON, Dominique, « Communication, incommunication et acommunication », *Hermès, La Revue*, n° 84, 2019/2, pp. 200-205.

## Z

---

ZILBERBERG, Claude, *Éléments de grammaire tensive*, Pulim, Limoges, 2006, 244 p.

ZINNA, Alessandro, « L'objet et ses interfaces », *Les objets au quotidien* (Fontanille et Zinna dirs.), Pulim, Limoges, 2005, pp. 161- 192.



## SITOGRAFIE

Auteur inconnu, « Y aura-t-il une liste «gilets jaunes» pour les élections européennes ? », *Site de FranceTVinfo*, publié 27 avril 2019, consulté le 15 mai 2019 : [https://www.francetvinfo.fr/economie/transports/gilets-jaunes/y-aura-t-il-une-liste-gilets-jaunes-pour-les-elections-europeennes\\_3414741.html](https://www.francetvinfo.fr/economie/transports/gilets-jaunes/y-aura-t-il-une-liste-gilets-jaunes-pour-les-elections-europeennes_3414741.html)

Auteur inconnu, « Réforme des retraites : «Sauce à andouilles» ou «la farce, c'est vous»... Les pancartes du cortège stéphanois », *Site du journal Le Progrès*, publié le 16 février 2023, consulté le 29 février 2023 : <https://www.leprogres.fr/social/2023/02/16/reforme-des-retraites-sauce-a-andouilles-ou-la-farce-c-est-vous-les-pancartes-du-cortege-stephanois>

« Amateur », *Site du dictionnaire le Robert*, consulté en août 2022 : <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/amateur>

BEAUMONT, Olivier et al. « Europe, vaccination, présidentielle... Emmanuel Macron se livre à nos lecteurs », *Site du journal Le Parisien*, publié le 4 janvier 2022, consulté le 7 juillet 2022 : <https://www.leparisien.fr/politique/europe-vaccination-presidentielle-emmanuel-macron-se-livre-a-nos-lecteurs-04-01-2022-2KVO3ESNSREABMTDWR25OMGWEA.php?ts=1641371607565>

Cap'Com, « Le baromètre de la communication locale », *Site internet de Cap'Com*, publié en novembre 2020, consulté le 21 janvier 2021 : [https://www.cap-com.org/sites/default/files/field\\_file/BarometreEpiceumHarrisInteractive-CommunicationLocale2020-PresentationSynthetique-201102\\_compressed.pdf](https://www.cap-com.org/sites/default/files/field_file/BarometreEpiceumHarrisInteractive-CommunicationLocale2020-PresentationSynthetique-201102_compressed.pdf)

CEVIPOF/Opinion Way, « Baromètre “confiance en la politique” : 2009-2019 : la crise de la confiance politique », *Site internet de Sciences po*, publié en 2019, consulté en janvier 2022 : [https://www.sciencespo.fr/cevipof/sites/sciencespo.fr.cevipof/files/CEVIPOF\\_confiance\\_10ans\\_CHEURFA\\_CHANVRIL\\_2019.pdf](https://www.sciencespo.fr/cevipof/sites/sciencespo.fr.cevipof/files/CEVIPOF_confiance_10ans_CHEURFA_CHANVRIL_2019.pdf)

- Comment faire : la boîte à outils de l'innovation publique*, site internet de la DITP valorisant le « design public », consulté en juin 2021 : <https://comment-faire.modernisation.gouv.fr>
- « Concitoyen », *Site internet La Langue Française*, consulté en septembre 2022 : <https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire/definition/concitoyen>
- Conseil départemental de la Dordogne, « La caravane du budget participatif », *Site internet du budget participatif en Dordogne*, consulté le 10 octobre 2022 : <https://budgetparticipatif.dordogne.fr/dialog/la-caravane-du-budget-participatif>
- Design Justice Network, « Design Justice Network Principles », *manifeste en ligne du mouvement Design Justice*, consulté le 9 octobre 2022 : <https://designjustice.org/read-the-principles>
- DIDIY European Project, « Toolkit guidelines », *Site internet du Digital Do-It-Yourself European Project*, consulté en janvier 2022 : [https://www.didiy.eu/public/codesign-toolkit/TOOLKIT\\_GUIDELINES.pdf](https://www.didiy.eu/public/codesign-toolkit/TOOLKIT_GUIDELINES.pdf)
- DUPONT-AIGNAN, Nicolas, « Gifle au Président de la République : symbole d'une fonction présidentielle abaissée dans un pays qui a perdu ses repères », *Réseau social Twitter*, publié le 8 juin 2021, consulté le 7 juillet 2022 : <https://twitter.com/duponsaignan/status/1402249268916899848>
- IDEO, « Design Kit: The Human-Centered Design Toolkit », *Site internet d'IDEO*, publié en juin 2015, consulté le 7 septembre 2019 : <https://www.ideo.com/post/design-kit>
- JANKIELEWICZ, Patrick, « Gifler le président, c'est gifler la France », *Site La Voix du Nord*, publié le 9 juin 2021, consulté le 7 juillet 2022 : <https://www.lavoixdunord.fr/1022690/article/2021-06-09/gifler-le-president-c-est-gifler-la-france>

NAPOUX, Charles, « Nuit Debout: et si un nouveau mouvement venait à naître sur la place de la République de Paris ? », *Site d'informations Ma Chaîne Étudiante*, publié le 4 avril 2016, consulté le 15 mai 2019 : <https://mcetv.ouest-france.fr/mon-mag-politique-societe/nuit-debout-mouvement-place-de-la-republique-paris-0404>

POTET, Frédéric, « A Tours, une guerre des nerfs entre « gilets jaunes » et forces de l'ordre », *Site du journal Le Monde*, publié le 2 février 2019, consulté le 15 mai 2019 : [https://www.lemonde.fr/societe/article/2019/02/02/a-tours-une-guerre-des-nerfs-entre-gilets-jaunes-et-forces-de-l-ordre\\_5418421\\_3224.html](https://www.lemonde.fr/societe/article/2019/02/02/a-tours-une-guerre-des-nerfs-entre-gilets-jaunes-et-forces-de-l-ordre_5418421_3224.html)

*La ressource de l'autonomie*, site web documentant le projet de la ressources de l'autonomie, consulté le 12 février 2020 : <https://www.ressource-autonomie.fr>

SCIENCES PO CEVIPOF, « Le baromètre de la confiance politique », *Site internet de Sciences po*, publié en janvier 2019, consulté en juin 2019 : [https://www.sciencespo.fr/cevipof/sites/sciencespo.fr.cevipof/files/CEVIPOF\\_confiance\\_10ans\\_CHEURFA\\_CHANVRIL\\_2019.pdf](https://www.sciencespo.fr/cevipof/sites/sciencespo.fr.cevipof/files/CEVIPOF_confiance_10ans_CHEURFA_CHANVRIL_2019.pdf)

THÉVENET, Romain, « Design à dimension citoyenne », *Site internet de La 27<sup>ème</sup> Région*, publié le 31 mars 2017, consulté le 5 mai 2019 : <https://www.la27eregion.fr/non-le-design-de-politiques-publiques-nest-pas-du-design-de-services-comme-les-autres>





## ANNEXES

Nous avons fait le choix de ne pas intégrer d'extraits de notre carnet de recherche compte tenu de la sensibilité de certaines données et témoignages des habitants. Afin de rendre compte d'une certaine « ambiance » sur le terrain, nous faisons tout de même le choix de présenter des photos d'observation prises lors d'événements locaux. Par ailleurs, nous montrons un certain nombre de textualisations et notations de la pratique ainsi que quelques supports de communication.

# Textualisations de niveau n-2 (préfigurations)

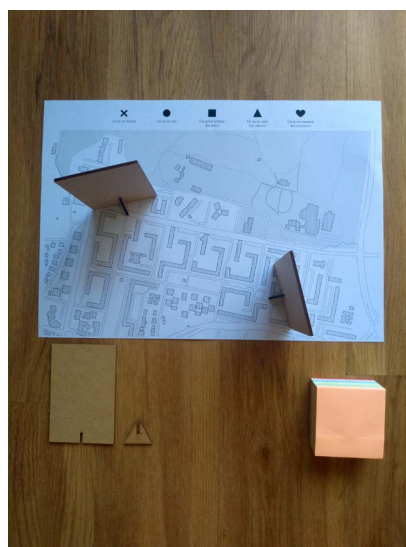
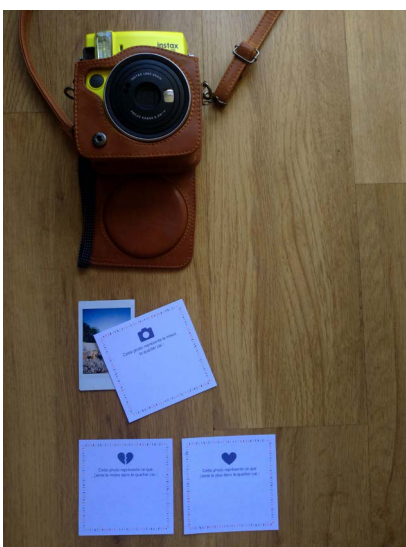


Déroulé d'animation v1



Déroulé d'animation v2





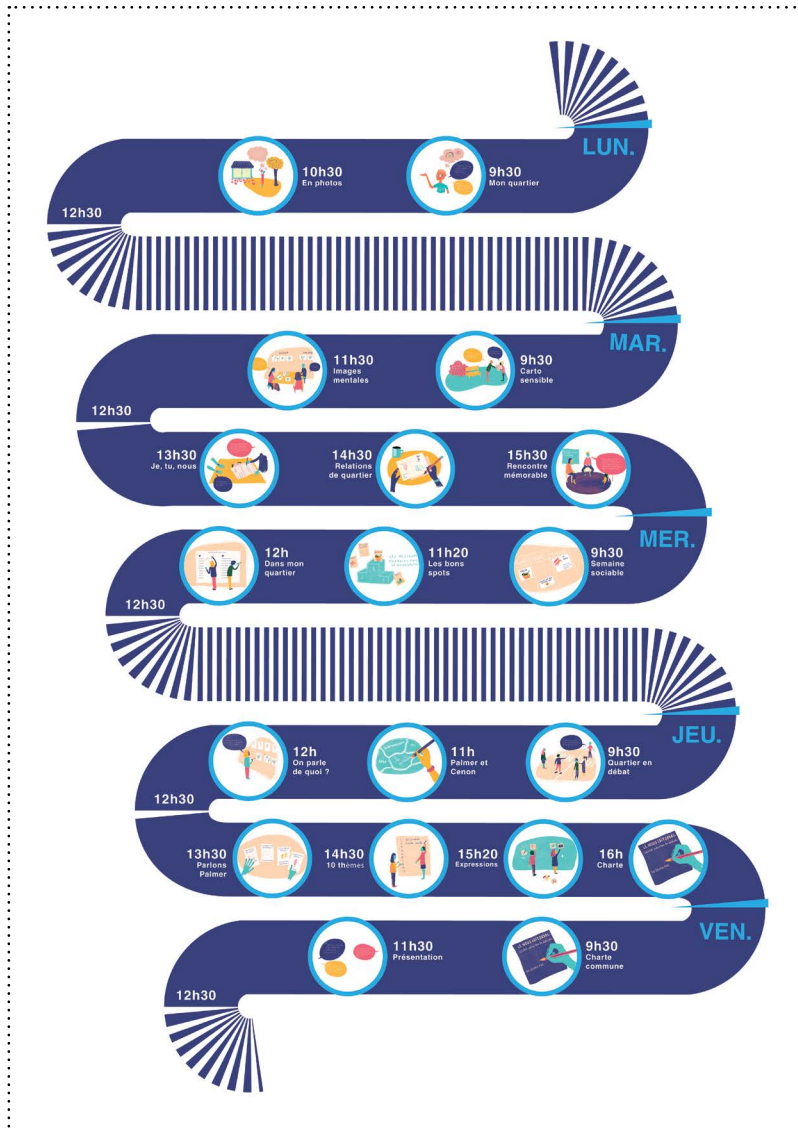
.....  
*Quelques objets de facilitation*



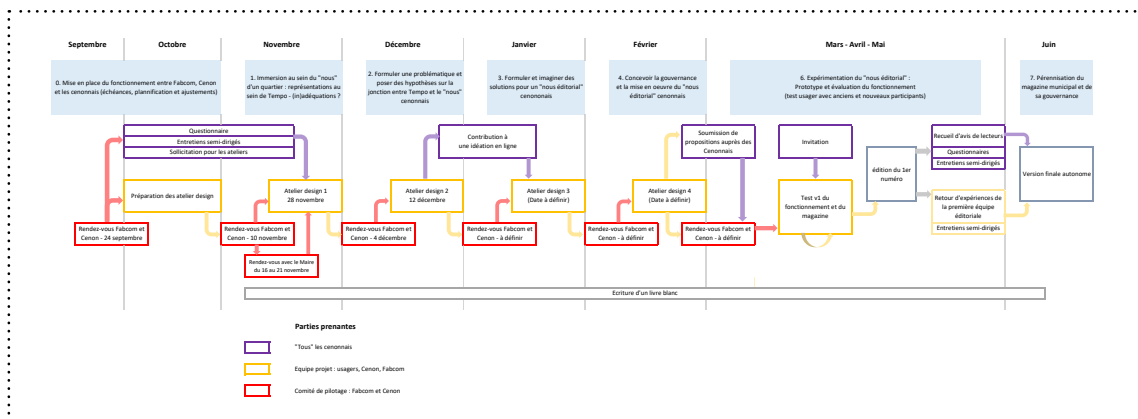


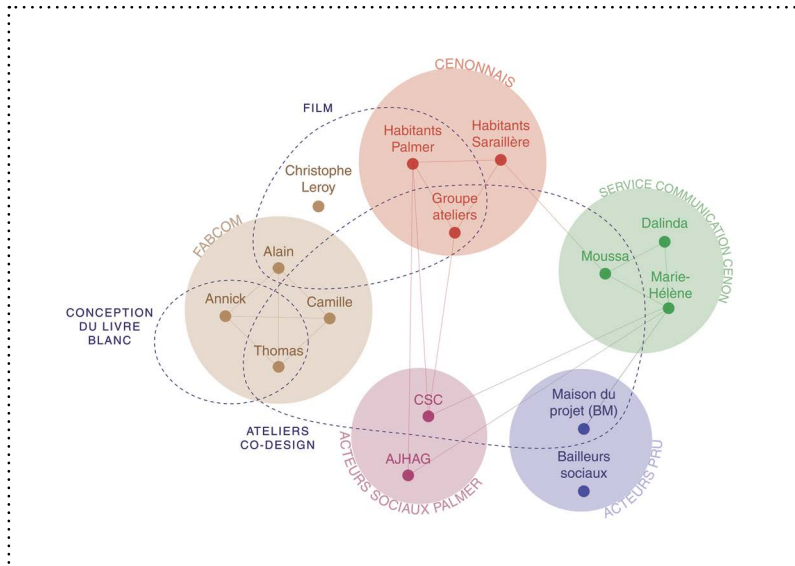


Enchaînement d'activités



Planning du projet avant les confinements Covid -19





Projection des relations et missions pour l'expérimentation

<p>UNE RENCONTRE QUI VOUS A MARQUÉE À CENON</p> 	<p>KIT LEGO</p> 
<p>LES ENDROITS QUE VOUS AIMEZ LE PLUS À CENON</p> 	<p>KIT DESSIN</p> 
<p>UN SOUVENIR HEUREUX VÉCU À CENON</p> 	<p>KIT LINOGRAPHIE</p> 

Quelques objets de facilitation utilisés lors d'événements sur le terrain

<p><b>1</b></p> <p>PIOCHEZ UNE CARTE</p> 	<p><b>2</b></p> <p>ECRIVEZ UN RÊVE POUR CENON, EN LIEN AVEC LA CARTE PIOCHÉE</p> 	<p><b>3</b></p> <p>CHOISISSEZ UN KIT POUR REPRÉSENTER VOTRE RÊVE</p> 
--	--	--





Jeu créé avec Thomas Feuardent pour un événement organisé par le CSC La Colline





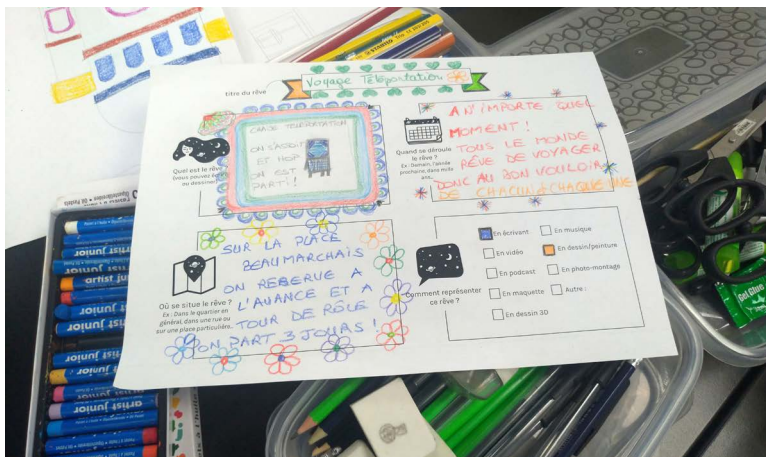
.....  
*Mise en place du jeu (on peut considérer qu'il s'agit d'une préfiguration de scène)*



# Textualisations de niveau n-1



Quelques objets utilisés







Quelques dessins réalisés par les enfants



Une piscine à vague.

Mado

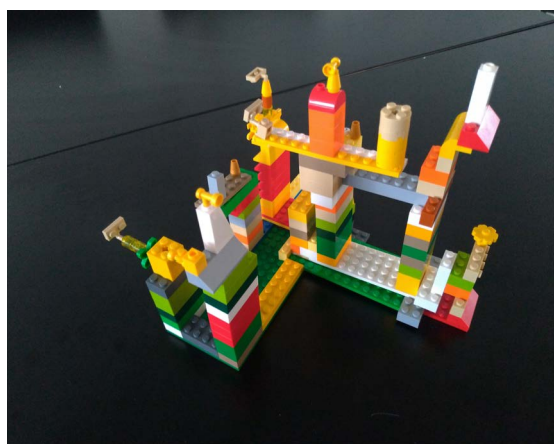
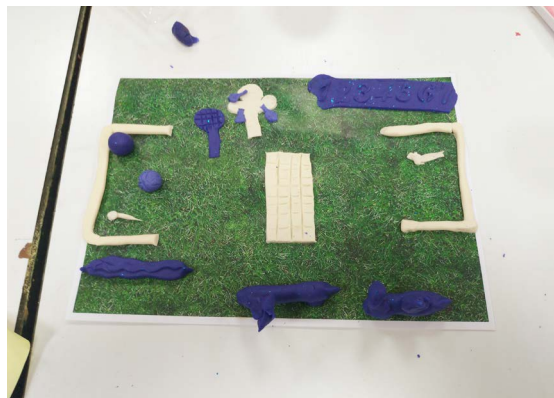
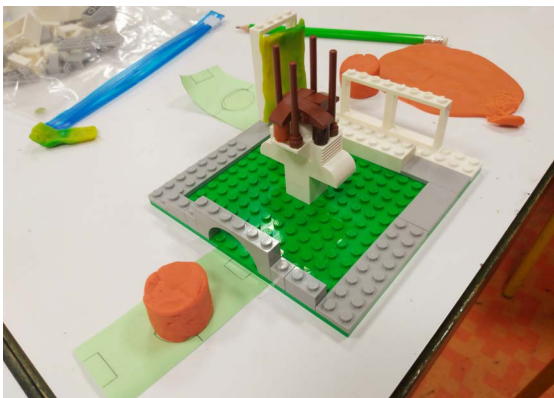


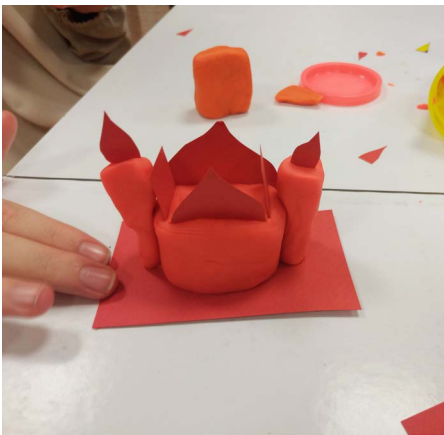
---

Autres réalisations (adolescents et adultes)





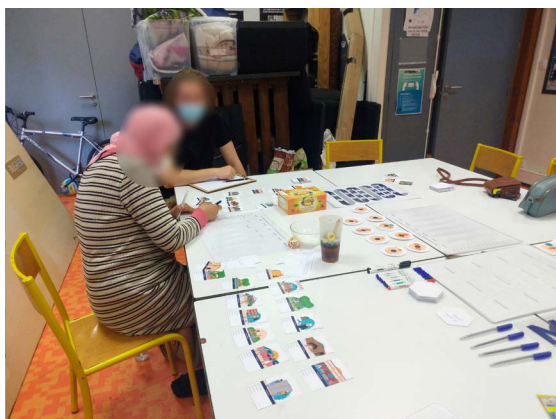


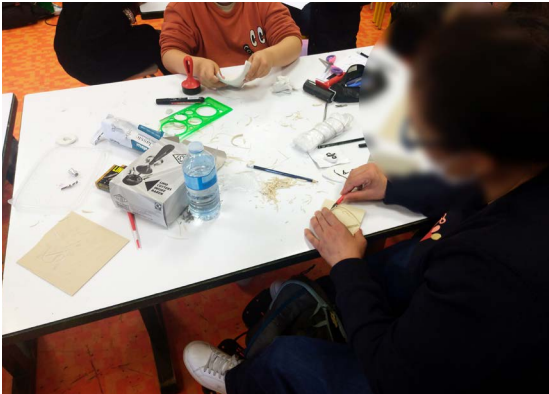




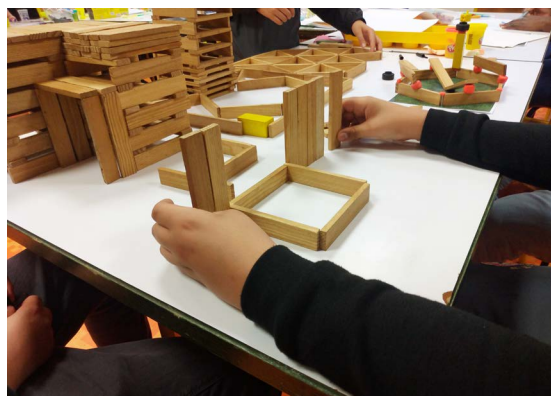
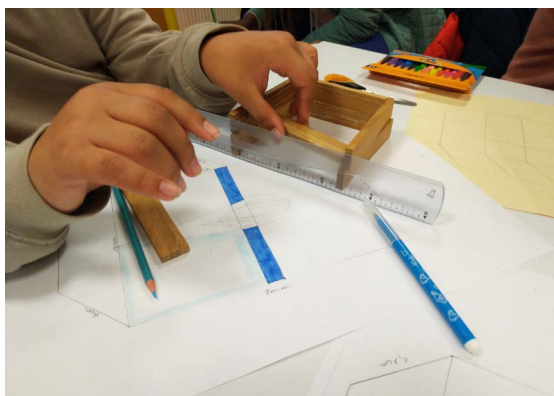
## Textualisations de niveau n+1

---

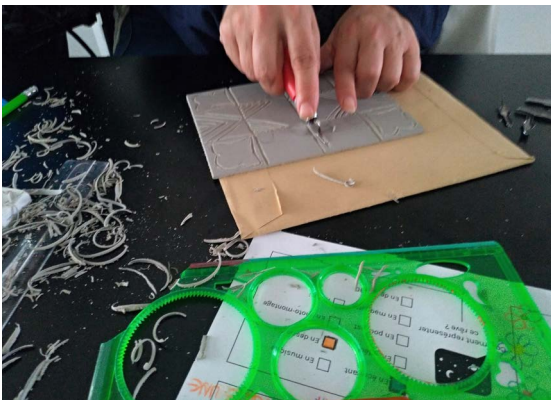












# Communication externe

edition.palmer Modifier profil

18 publications 104 followers 35 suiv(e)s

**Édition Palmer**  
Créons des rêves pour le quartier Palmer ! Toute habitant.e est bienvenue dans ce projet : création d'illustrations, vidéos, histoires, maquettes...

PUBLICATIONS ENREGISTREMENTS IDENTIFIÉ(E)

**Atelier de co-création : les rêves pour Palmer**  
(maquettes, illustrations, vidéos...)  
**VENDREDI 11 MARS**  
14H  
La Maison du projet - 15 rue François René de Chateaubriand à Cenon  
Venez bricoler et rêver !

**Atelier de co-création : les rêves pour Palmer**  
(maquettes, illustrations, vidéos...)  
**VENDREDI 4 MARS**  
14H  
La Maison du projet - 15 rue François René de Chateaubriand à Cenon  
Venez bricoler et rêver !

**Une imprimerie XXXXXI de construction**  
Des cabanes dans les arbres avec des lumières qui en sortent  
**UNE PATINOIRE EN HIVER**  
Une collaboration de retraite pour un partage intergénérationnel, lutter contre l'isolement des seniors et le manque de places en crèche

**Créer des jardins partagés**  
(pour que tout le monde ait le plaisir de jardiner)  
Proposer des repas interculturels en plein air  
Des maisons volantes, roulantes, qui parlent, qui sont vivantes  
Un cityride sur un toit d'immeuble

**POUVOIR DANSER DANS LA RUE**  
Un masqué Hala!  
Des vélos électriques à disposition qui permettent de recharger les smartphones

**ÉTÉ SI ON EN PARLE EN IMAGES ?**  
**COMMENT RACONTER NOTRE QUARTIER ?**  
**COMMENT COMMUNIQUER À PALMER ?**  
**COMMENT VIT-ON À PALMER ?**

**ÉDITION PALMER**

## Captures d'écran et bandeaux de réseaux sociaux

4G 97% 12:14

← Publication

lacolline33



👍 💬 📍 ... 📌

**lacolline33** 🌟 GUINGUETTE DE LA COLLINE 🌟  
Le jeudi 31 mars, La Colline ouvrait les portes de sa guinguette le temps d'une soirée conviviale et festive ! 🌟  
Plusieurs artistes étaient présents : un groupe Afghane composé de cinq musiciens et le Musicologue Mostafa El Harfi, spécialisé en musique Arabo-Andalouse. 🎵  
Des ateliers étaient proposés : un atelier couture,

👇 ⏪ 🏠 📄







Objets de présentation du projet



## Présentation du projet dans Tempo (Magazine municipal de Cenon) en 2020

## Vous, Cenon...

Habitez-vous ici depuis longtemps ?  
 Et qu'est-ce qui vous a amené à Cenon ?  
 Comment trouvez-vous la ville ?  
 Habitez-vous Palmer ou la Sarailière ?  
 Votre quartier vous plaît-il ?  
 Savez-vous qu'il va encore changer ?  
 Et savez-vous pourquoi ?  
 Êtes-vous informé·e·s des changements ?  
 Comment vous informez-vous sur ce qui se passe à Cenon ?  
 Comment trouvez-vous les renseignements utiles à votre vie quotidienne ?  
 Avez-vous envie d'apporter votre pierre et vos idées aux changements ?

Nous, Cenon,  
Ça vous dirait ?

Ça vous dirait de partager votre expérience d'habitant·e d'une ville en mouvement ?  
 Ça vous dirait de prendre un peu de temps pour raconter votre quartier, votre Cenon ? En paroles, en dessins, en photos, en vidéos...  
 Ça vous dirait de pousser la porte de la Maison du projet et d'en discuter avec d'autres habitant·e·s, autour d'un thé, café, jus de fruit ?  
 Ça vous dirait de proposer et de co-fabriquer de nouvelles façons de nous informer, de nous relier ?  
 Si OUI... N'hésitez plus... Venez contribuer au renouvellement de l'information de proximité !  
 Une expérience à vivre en commun qui pourrait utilement figurer sur un CV...



Rens : tempoetexto@ville-cenon.fr/05 57 80 35 50

L'idée est de constituer un comité communicant ouvert pour intégrer durablement dans la communication territoriale des sujets et des reportages choisis et réalisés avec vous.

Notre démarche s'intègre dans le programme de recherche « FABCOM, vers un NOUS éditorial », du laboratoire de recherche MICA (Médiation, Informations, Communication, Arts) de l'Université Bordeaux Montaigne

échos et actus...

## cenon.fr, tant à y faire !

Terrasse de bar, vide-grenier, échafaudage, etc : toute occupation de l'espace public pour un temps déterminé, est soumise à une demande d'autorisation d'occupation temporaire (AOT). Elle est payante pour une installation à visée commerciale, gratuite pour une manifestation à but non lucratif. Pour en savoir plus, suivez le tuto.



1 Dans le Menu, sélectionnez **Démarches**.



2 Parmi les catégories choisissez **Entrepreneuriat**.



3 Cliquez sur « **Occupation de la voirie** ».



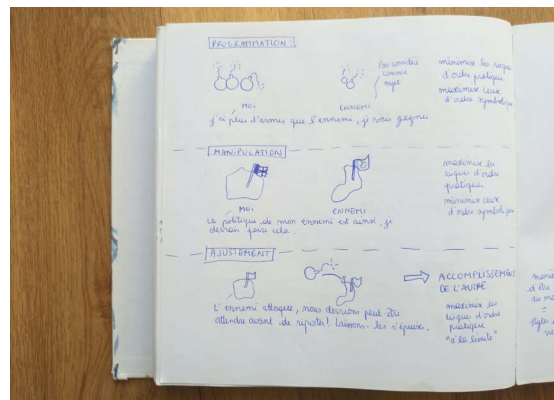
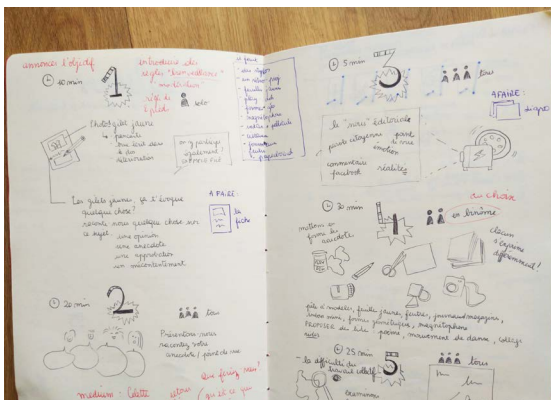
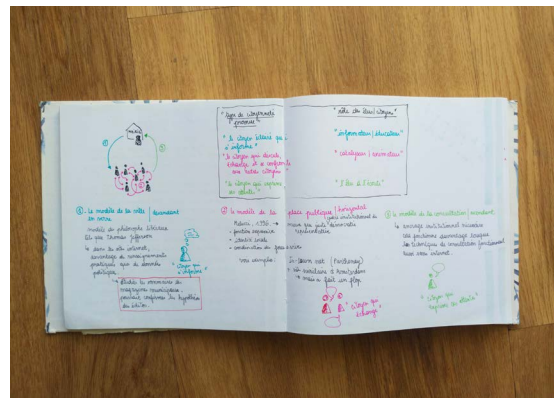
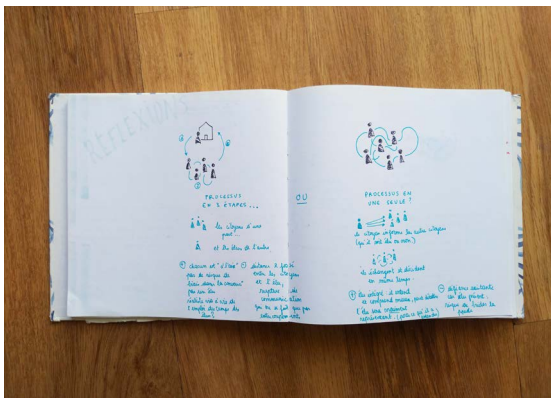
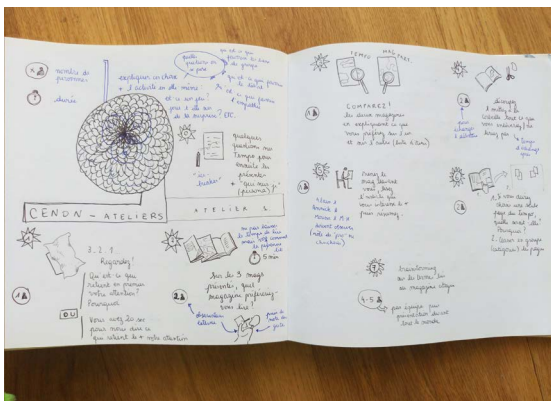
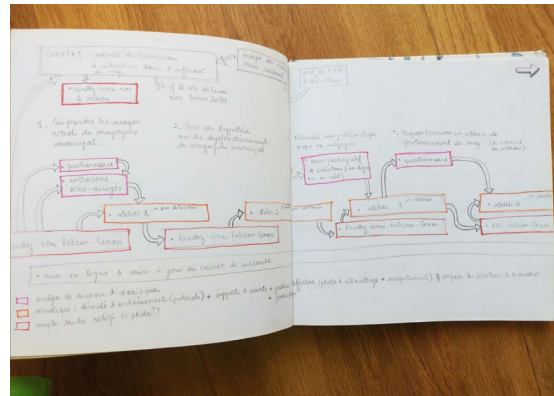
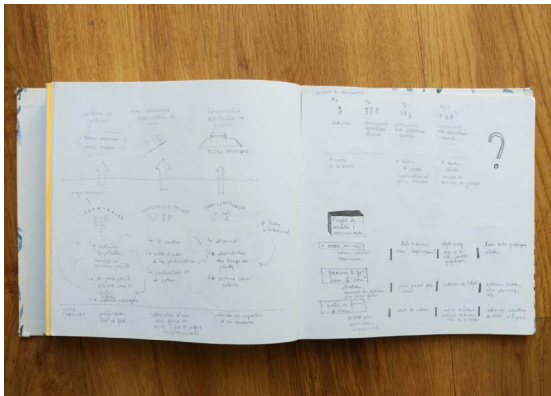
4 En fin de page, téléchargez et imprimez le dossier correspondant à votre demande. Document rempli à retourner par courrier ou à déposer au service développement économique.

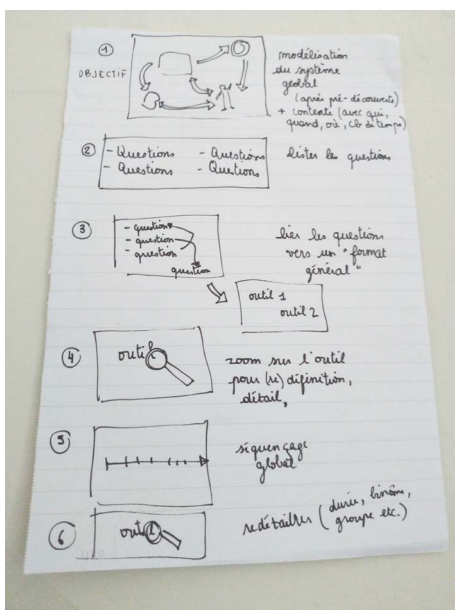
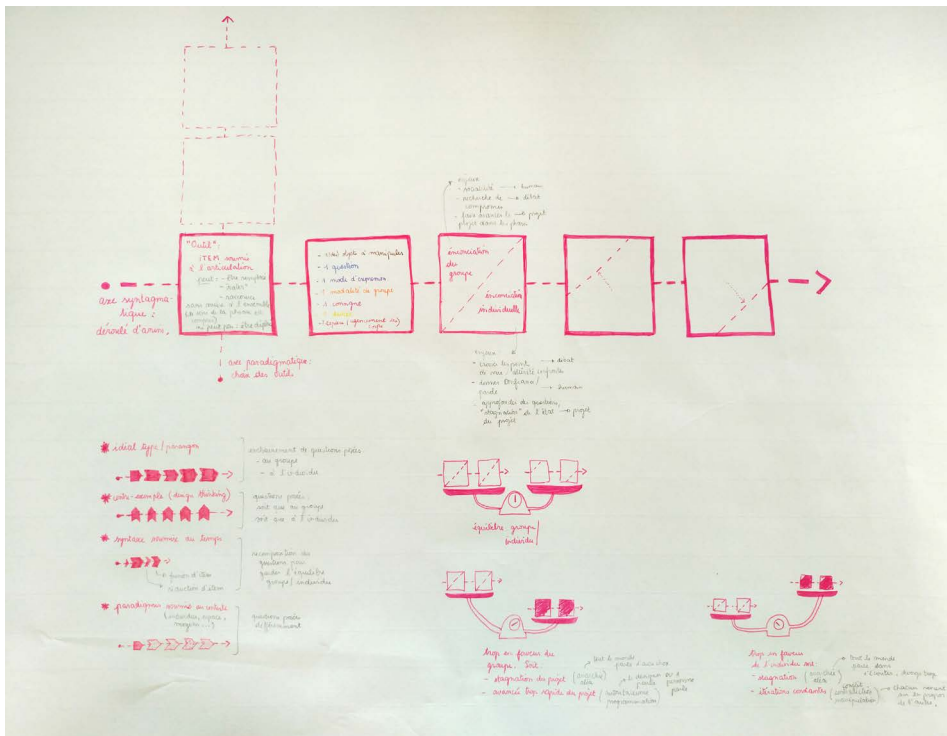
Captures d'écran faites à partir d'un mobile.

+ de tutos [sur cenon.fr](https://cenon.fr)

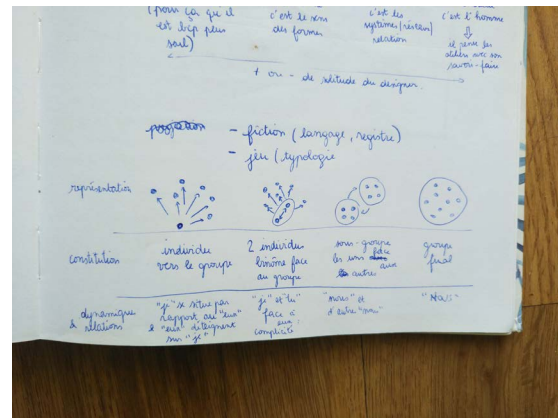
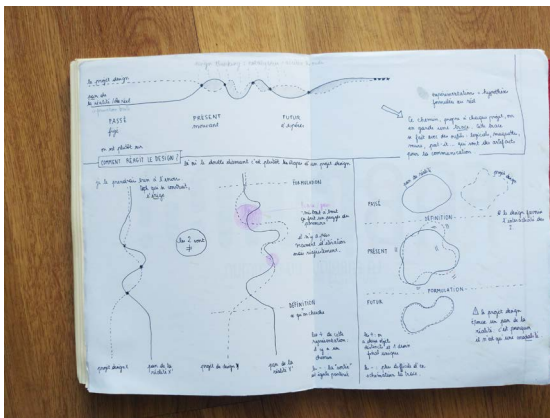
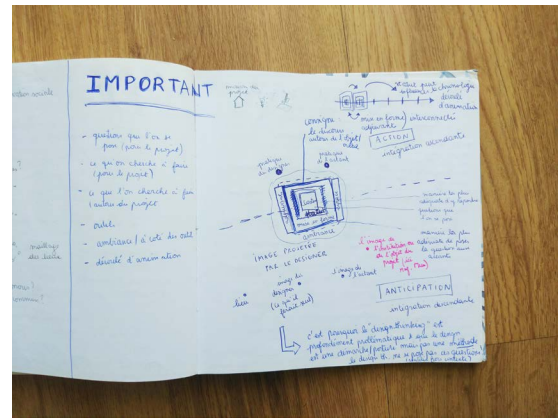
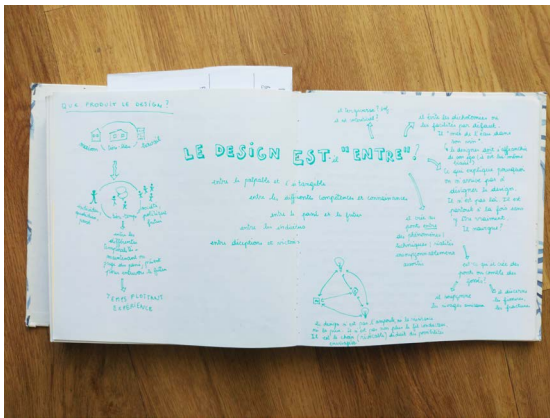
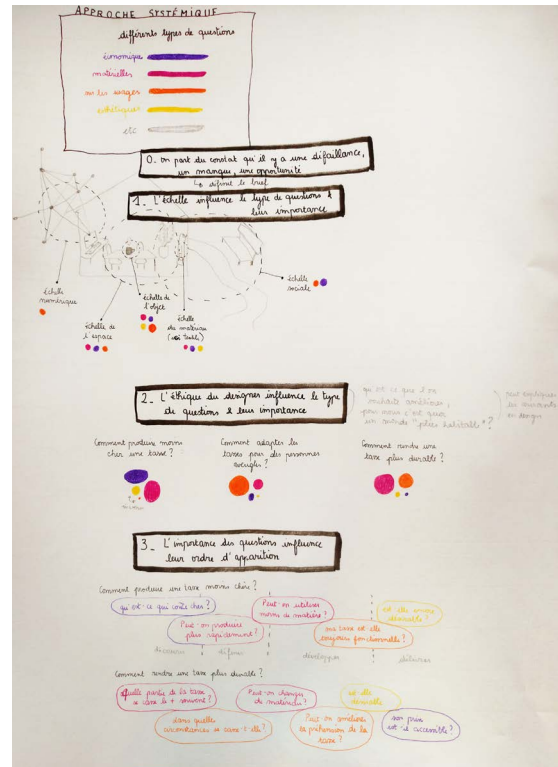
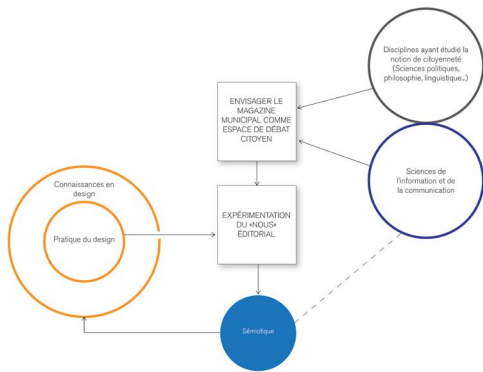






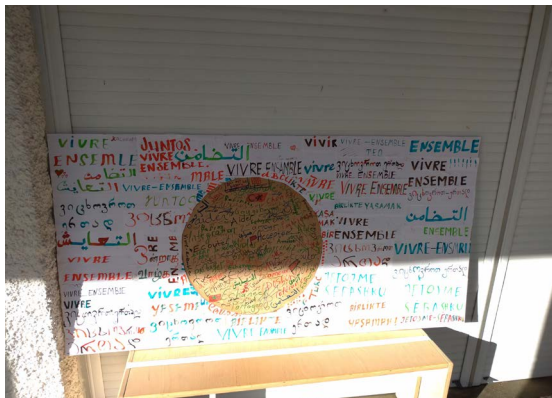
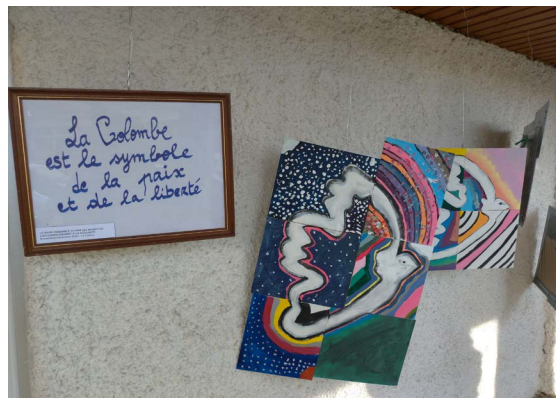
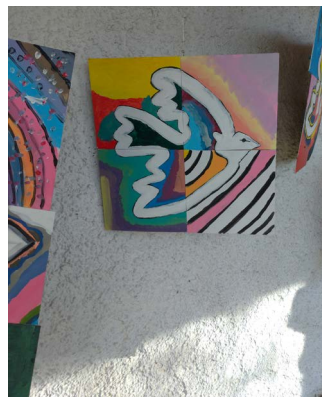
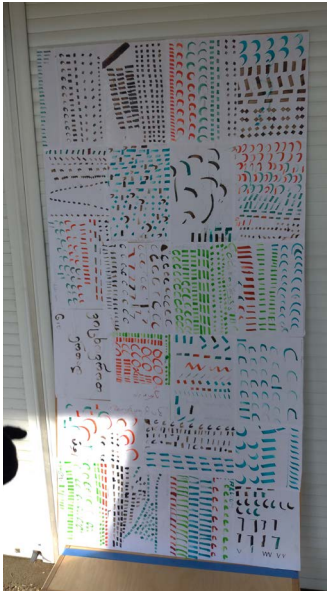






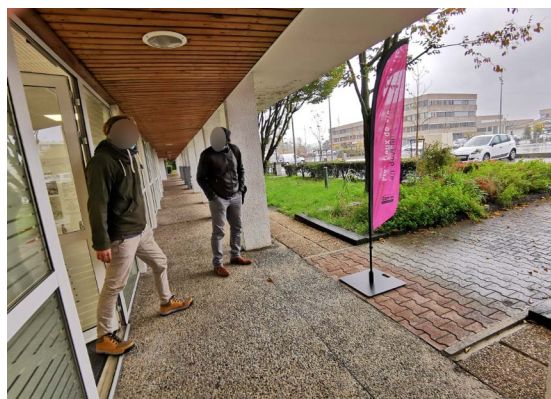
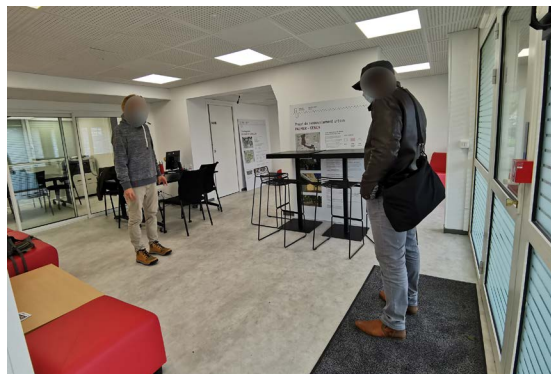
# Observations lors d'événements sur le terrain

Exposition du Centre Social et Culturel La Colline





*Divers événements et rencontres sur le terrain*





## TABLE DES FIGURES

Figure 1. Schéma représentant notre changement d'approche	18
Figure 2. Graphe récapitulatif des théories nécessaires à notre recherche selon les plans de pertinence	30
Figure 3. La citoyenneté, passage de la cohabitation à la concitoyenneté	51
Figure 4. La réflexivité de l'actant collectif pour un compromis politique	60
Figure 5. La citoyenneté comme énonciation individuelle et collective	68
Figure 6. Le consensus, en opposition avec le principe démocratique	84
Figure 7. La mise en confiance des individus, critère de mise en débat des expériences	94
Figure 8. Carré sémiotique du conflit et de l'accord	99
Figure 9. Le dissensus, intrinsèque à la recherche de compromis et à la démocratie	103
Figure 10. Les étapes de la citoyenneté	108
Figure 11. Carré des valeurs de la publicité automobile, cf Floch, Jean-Marie, Op.cit. p.131	123
Figure 12. Schéma tensif de la collectivisation	156
Figure 13. Schéma tensif de la confrontation	160
Figure 14. Photo de textualisations de niveau n-1	184
Figure 15. Photo de textualisations de niveau n-1 (2)	185
Figure 16. Textualisations de niveau n-2	185
Figure 17. Textualisations de niveau n-2 (2)	185
Figure 18. Textualisation de niveau n+1	186
Figure 19. Textualisation de niveau n+1 (2)	186
Figure 20. « Outil » proposé en licence Creative Commons par IDEActivity Cent	213
Figure 21. Représentation du métadesign à partir de la proposition de Michela Deni	217
Figure 22. Schématisation des supports mobilisés dans le cadre de l'activité «En photos»	239
Figure 23. Enchaînement des scènes prédicatives	242
Figure 24. Page extraite de notre déroulé d'activités, produit en vue d'une semaine d'atelier en juin 2021	243
Figure 25. Déroulé d'activités produit pour l'atelier de juin 2021	244



Figure 26. Schéma actantiel, version 1	246
Figure 27. Enchâssement des activités dans le projet	247
Figure 28. De l'objet d'énonciation individuelle à l'objet intermédiaire	252
Figure 29. Schéma de l'évolution de l'objet-support en co-design	257
Figure 30. Les deux axes de classification des objets intermédiaires selon Mer	258
Figure 31. Carré modal réalisé à partir du carré des modalités déontiques de Greimas	263
Figure 32. Schématisation de l'objet-support distribué dans le cadre de l'activité «Je, tu, Nous»	265
Figure 33. Schématisation des objets-supports distribués dans le cadre de l'activité «En photos»	267
Figure 34. Schématisation des objets-supports distribués dans le cadre de l'activité «Parlons Palmer»	268
Figure 35. Schématisation de l'objet support distribué dans le cadre de l'activité «Cenon et moi»	270
Figure 36. Schématisation de l'objet support distribué dans le cadre de l'activité «Carto sensible»	271
Figure 37. Photo de la fresque des rêves en cours de création	281
Figure 38. Exemples d'illustrations présentes sur les cartes distribuées aux Cenonnais	284
Figure 39. Articulations entre l'individuel et le collectif dans la préfiguration de l'activité	296
Figure 40. Schématisation des objets-supports distribués dans le cadre de l'activité «En photos»	300
Figure 41. Schématisation de l'ensemble des objets-supports distribués durant l'activité «Images mentales»	301
Figure 42. Schéma actantiel, version 2	303
Figure 43. Interactions entre l'individuel et le collectif selon les scènes, version 1	304
Figure 44. Adaptation du « Double Diamant » proposé par le UK Design Council	314
Figure 45. Schéma situant le statut des objets intermédiaires selon les phases convergentes ou divergentes	318
Figure 46. Schématisation des interactions au cours du projet	322
Figure 47. Schématisation des différentes imbrications entre les activités	326
Figure 48. Schéma des axes paradigmatique et syntagmatique dans le projet de co-design	328

Figure 49. Schéma montrant l'interdépendance entre «faire du design» et «faire ensemble» dans le projet	332
Figure 50. Interactions entre l'individuel et le collectif selon les scènes, version 2	335
Figure 51. Interactions entre le designer, l'actant collectif et le projet	339
Figure 52. Récurtivité des interactions en co-design	346
Figure 53. Schéma actantiel, version 3	347
Figure 54. Décors imprimés sur les feuilles distribuées lors de l'activité «Dessine ton quartier de rêve»	350
Figure 55. Dessin d'enfant à partir des décors distribués dans l'activité «Dessine ton quartier de rêve»	351
Figure 56. Prototypes d'affiches produites à partir des idées des habitants	352
Figure 57. Représentations 3D des propositions faites par les habitants	352
Figure 58. Schémas actantiels des différentes scènes du dispositif de co-design	374
Figure 59. Flyer produit pour l'expérimentation, distribué aux habitants et associations de quartier	378
Figure 60. Affiche réalisée à partir des productions d'habitants, exposée lors d'événements sur le quartier	382
Figure 61. Capture d'écran du compte instagram	386
Figure 62. Schéma des interactions entre l'individuel et le collectif selon les scènes, version 3	392



# TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	11
AVANT-PROPOS	15
INTRODUCTION	23
CHAPITRE 1. LA CITOYENNETÉ ET SES FORMES D'EXPRESSION : IMPLICATIONS POLITIQUES D'UN CADRE THÉORIQUE	33
1.1 LA CITOYENNETÉ, UN PROJET DE SOCIÉTÉ	35
1.1.1 LE CITOYEN : HABITANT DE LA CITÉ ET MEMBRE D'UNE ENTITÉ COLLECTIVE	39
1.1.1.1 Le citoyen et la ville	39
1.1.1.2 Le citoyen, habitant d'un territoire	40
1.1.1.3 Le citoyen, habitant de la cité	43
1.1.1.4 Le citoyen et son appartenance à une entité collective	45
1.1.2 DU « JE » CITOYEN AU « NOUS » CITOYEN : À LA RECHERCHE DU COMPROMIS	52
1.1.2.1 Façonner le « nous » citoyen	52
1.1.2.2 La construction de l'individu citoyen par le politique	55
1.1.2.3 La construction du politique par l'individu citoyen	58
1.1.3 METTRE EN FORME LE « NOUS » : LA DÉMOCRATIE REPRÉSENTATIVE	62
1.2 LA CITOYENNETÉ, UN MONDE DE SAVOIRS ET DE SENSIBILITÉS	71
1.2.1 LES LAISSÉS POUR COMPTE DE LA REPRÉSENTATION POLITIQUE	72
1.2.1.1 Remises en questions actuelles de la démocratie représentative	72
1.2.1.2 Le concept de misrepresentation	73

1.2.1.3	Le citoyen et son individualité	<b>75</b>
1.2.1.4	La légitimité du citoyen	<b>79</b>
1.2.2	LES ÉTHIQUES DU CARE COMME MORALE DÉMOCRATIQUE	<b>85</b>
1.2.2.1	Enjeux des éthiques du care	<b>85</b>
1.2.2.2	Les éthiques du care en politique, une valorisation des savoirs individuels	<b>89</b>
1.2.3	LE DISSENSUS POUR LA CRÉATION POLITIQUE	<b>95</b>
1.2.3.1	Du dissensus au compromis	<b>95</b>
1.2.3.2	Vers une horizontalité des discussions	<b>100</b>
1.2.3.3	Penser les dispositifs démocratiques	<b>104</b>
<b>CHAPITRE 2. LES NOUVELLES PERSPECTIVES DU DESIGN ET DU POLITIQUE</b>		<b>111</b>
<hr/>		
2.1	LE DESIGN EN PRISES AVEC LES VALEURS	<b>113</b>
2.1.1	DERRIÈRE LES FORMES DU DESIGN, DES IDÉOLOGIES	<b>114</b>
2.1.1.1	Matérialiser des intentions	<b>115</b>
2.1.1.2	Remédiation par le design	<b>118</b>
2.1.2	QUELLES VALEURS POUR LE DESIGN ?	<b>122</b>
2.1.2.1	La création de valeur par le design	<b>122</b>
2.1.2.2	Le design conjugué à l'impératif	<b>125</b>
2.1.3	UN DESIGN À L'ÉCOUTE DES DIFFÉRENTS SAVOIRS	<b>129</b>
2.1.3.1	Le mode de connaissance du design	<b>129</b>
2.1.3.2	Revaloriser les savoirs individuels	<b>132</b>
2.1.4	LE DESIGN ET LA CO-CONSTRUCTION DE VALEURS	<b>134</b>
2.1.4.1	La remédiation par la prise en compte des expériences	<b>134</b>
2.1.4.2	Redonner du sens aux expériences	<b>136</b>
2.1.4.3	Être à l'écoute des énonciations	<b>139</b>

<b>2.2 LE DESIGN POUR LA MÉDIATION POLITIQUE</b>	<b>143</b>
2.2.1 PENSER LE DESIGN DANS LE POLITIQUE ET DANS SON RAPPORT AUX INSTITUTIONS	<b>144</b>
2.2.1.1 Réinterroger les institutions	<b>144</b>
2.2.1.2 Le designer désorienté	<b>147</b>
2.2.2 LAISSER FAIRE L'USAGER-CITOYEN	<b>150</b>
2.2.2.1 Faire participer, quelles finalités ?	<b>150</b>
2.2.2.2 De l' « utilité » de l'utilisateur	<b>151</b>
2.2.2.3 Les paradigmes de la collectivisation	<b>154</b>
2.2.3 MÉDIER LA RELATION ENTRE LES CITOYENS, LES INSTITUTIONS ET LA CITÉ	<b>158</b>
2.2.3.1 Se confronter à l'altérité	<b>158</b>
2.2.3.2 Les paradigmes de la confrontation	<b>159</b>
2.2.3.3 Par la médiation, la collaboration	<b>161</b>
<b>CHAPITRE 3. LE CO-DESIGN EN RECHERCHE-PROJET : L'ÉMANCIPATION DES CITOYENS PAR L'AMÉLIORATION DES PRATIQUES</b>	<b>165</b>
<hr/>	
<b>3.1 ANALYSER LES PRATIQUES DE CO-DESIGN : UN CADRE MÉTHODOLOGIQUE</b>	<b>167</b>
3.1.1 UNE RECHERCHE-PROJET POUR OUTILLER L'EXPRESSION DE L'USAGER-CITOYEN	<b>169</b>
3.1.1.1 La méthodologie de la recherche-projet	<b>169</b>
3.1.1.2 Déroulement de l'expérimentation	<b>174</b>
3.1.2 DES THÉORIES DE LA COMMUNICATION AUX FORMES COMMUNICATIONNELLES DU TERRAIN	<b>177</b>
3.1.3 LE DESIGN COLLABORATIF À L'ÉPREUVE D'UNE SÉMIOLOGIE DES PRATIQUES	<b>181</b>
3.1.3.1 Analyser le sens du co-design	<b>181</b>
3.1.3.2 Notations de la pratique	<b>183</b>
3.1.3.3 Scènes pratiques, objets et sémiotique narrative	<b>188</b>

3.1.4	POUR UNE APPROCHE ANTHROPOLOGIQUE DU CO-DESIGN	<b>190</b>
3.1.4.1	Anthropologie et sémiotique	<b>190</b>
3.1.4.2	Tenir compte des énonciations	<b>193</b>
3.1.4.3	Observer l'émergence d'un actant collectif politique	<b>195</b>
<b>3.2</b>	<b>CIRCONSCRIPTION DU CO-DESIGN : DES QUESTIONS DE PROJET AUX PRISES DE DÉCISION</b>	<b>201</b>
3.2.1	CIRCONSCRIRE LES DESIGNS	<b>202</b>
3.2.1.1	Design et questionnement systémique	<b>202</b>
3.2.1.2	Objectifs des designs	<b>203</b>
3.2.1.3	Questions des designs	<b>205</b>
3.2.2	CIRCONSCRIRE LE CO-DESIGN EN TANT QUE PRATIQUE SPÉCIFIQUE	<b>207</b>
3.2.2.1	Questions de co-design	<b>208</b>
3.2.2.2	Design participatif ou design collaboratif ?	<b>209</b>
3.2.3	MUTATION DU RÔLE DU DESIGNER	<b>211</b>
3.2.3.1	Glissement du rôle du designer	<b>211</b>
3.2.3.2	La médiation au cœur du métadesign	<b>214</b>
3.2.4	DES INTENTIONS DU CO-DESIGN À LEUR MISE EN PRATIQUE	<b>221</b>
<b>CHAPITRE 4. COMMENT LE CO-DESIGN FAVORISE L'EXPRESSION INDIVIDUELLE</b>		<b>225</b>
<hr/>		
<b>4.1</b>	<b>ANALYSE DE L'ACTIVITÉ DE CO-DESIGN</b>	<b>227</b>
4.1.1	LE CO-DESIGN ET SES OBJETS	<b>228</b>
4.1.1.1	Pertinence des différents plans d'immanences de la pratique du co-design	<b>229</b>
4.1.1.2	Objets intermédiaires de conception et objets-supports de la pratique du co-design : conciliation conceptuelle	<b>230</b>
4.1.1.3	Pratique du co-design et temporalité du projet	<b>234</b>

4.1.2	LE CO-DESIGN : UNE INTÉGRATION DESCENDANTE DE LA PRATIQUE DU DESIGN	<b>236</b>
4.1.2.1	La préfiguration du co-design, au cœur de la pratique du designer	<b>236</b>
4.1.2.2	Des objets intermédiaires aux « activités » de co-design	<b>238</b>
4.1.2.3	Enchaînements pratiques des activités	<b>242</b>
4.1.2.4	La scène de l'activité	<b>245</b>
4.1.2.5	Agencement syntagmatique des activités	<b>247</b>
4.1.2.6	De la pratique du design à celle du co-design : quelle articulation entre faire du design et faire faire du design ?	<b>248</b>
<b>4.2</b>	<b>LE RÔLES DES OBJETS FACILITATEURS ET DES OBJETS INTERMÉDIAIRES : POUR L'ÉNONCIATION INDIVIDUELLE</b>	<b>255</b>
4.2.1	LES OBJETS DE CO-DESIGN, FACILITATEURS D'EXPRESSIONS INDIVIDUELLES	<b>256</b>
4.2.1.1	De l'objet à l'interface	<b>256</b>
4.2.1.2	Les deux faces de l'objet support	<b>258</b>
4.2.2	LES INTERFACES ET LES MODALITÉS	<b>262</b>
4.2.2.1	L'interface-consigne	<b>264</b>
4.2.2.2	L'interface-réponse	<b>270</b>
<b>CHAPITRE 5. COMMENT LE CO-DESIGN FAVORISE L'ÉMERGENCE D'UN ACTANT COLLECTIF</b>		<b>275</b>
<b>5.1 METTRE EN COMMUN LES FORMES INDIVIDUELLES D'EXPRESSION</b>		<b>277</b>
5.1.1	MISE EN PLACE DE RÈGLES COLLECTIVES	<b>279</b>
5.1.1.1	Exemples de syntaxes pragmatiques au sein des activités	<b>279</b>
5.1.1.2	Le gameplay du co-design : règles et transgressions	<b>288</b>
5.1.2	PLURALISATION DES VOIX	<b>293</b>
5.1.2.1	Structures des activités de co-design	<b>293</b>
5.1.2.2	Entre singulier et pluriel, les activités de mise en commun	<b>298</b>



<b>5.2 ANALYSE DU PROJET :</b>	
<b>VERS LA CONSTITUTION D'UN ACTANT COLLECTIF</b>	<b>307</b>
5.2.1 LES OBJETS INTERMÉDIAIRES AU CŒUR DU DÉBAT ET DU PROJET	<b>308</b>
5.2.1.1 De l'énonciation de l'actant individuel à l'énonciation de l'actant collectif	<b>308</b>
5.2.1.2 Le groupe, forme émergente de l'actant collectif	<b>310</b>
5.2.1.3 Le dialogue du groupe par la circulation d'objets	<b>312</b>
5.2.1.4 Typologie des objets intermédiaires au cours du projet	<b>313</b>
5.2.2 LA STRATÉGIE DU DESIGN COLLABORATIF : ENTRE <i>FAIRE DU DESIGN</i> ET <i>FAIRE ENSEMBLE</i>	<b>319</b>
5.2.2.1 Formation et déformation de l'actant collectif	<b>319</b>
5.2.2.2 L'émancipation par le collectif	<b>323</b>
5.2.2.3 Syntaxe du projet en co-design	<b>324</b>
5.2.2.4 La stratégie déployée et les risques encourus	<b>331</b>
5.2.2.5 Le projet, entre individuel et collectif	<b>334</b>
5.2.3 LES RÉGIMES D'INTERACTION DU CO-DESIGN	<b>337</b>
5.2.3.1 D'un processus linéaire à un processus itératif	<b>337</b>
5.2.3.2 Le co-design, dispositif pour faire ensemble	<b>345</b>
5.2.3.3 Changement de statut actantiel pour le designer	<b>348</b>
5.2.3.4 Le designer technicien	<b>349</b>
 <b>CHAPITRE 6.</b>	
<b>LE DESIGN COLLABORATIF POUR RECRÉER DU LIEN</b>	<b>355</b>
<hr/>	
<b>6.1 LE MÉTADÉSIGN ET SES STRATÉGIES D'INCLUSION</b>	<b>357</b>
6.1.1 ETHIQUES DU CARE ET CO-DESIGN	<b>358</b>
6.1.1.1 L'énonciation par le faire	<b>358</b>
6.1.1.2 La dimension esthétique, le soin à travers les objets	<b>361</b>
6.1.1.3 Ethos du designer et réflexivité	<b>367</b>
6.1.2 DE L'EXCLUSION À LA PARTICIPATION : ENJEUX ÉTHIQUES DU CO-DESIGN	<b>371</b>
6.1.2.1 Injonction à créer ou respect de l'individu-citoyen ?	<b>371</b>

6.1.2.2	Le métadesign pour penser les intentions du co-design	<b>374</b>
6.1.3	<b>LE MÉTADESIGN, LIEU DES STRATÉGIES D'INCLUSION</b>	<b>377</b>
6.1.3.1	Intégration des formes de vie aux supports de communication	<b>378</b>
6.1.3.2	Les inscriptions comme présentations de la pratique	<b>381</b>
6.1.3.3	Les stratégies de communication déployées	<b>383</b>
6.1.3.4	Identités exclusives ou inclusives ?	<b>387</b>
6.2	<b>AU-DELÀ DE LA PARTICIPATION, UN CHANGEMENT DE PARADIGME RELATIONNEL</b>	<b>395</b>
6.2.1	<b>COMMENT MÉRITER LA CONFIANCE DES CITOYENS ?</b>	<b>396</b>
6.2.1.1	Aux origines de la participation, la confiance	<b>396</b>
6.2.1.2	Les valeurs de l'échange-don et de la vulnérabilité	<b>403</b>
6.2.1.3	Le contre-don ou la confiance mutuelle en co-design	<b>408</b>
6.2.2	<b>RÉINVENTER LA RELATION DES INSTITUTIONS À LEURS CITOYENS</b>	<b>412</b>
6.2.2.1	La vulnérabilité au cœur des dispositifs	<b>412</b>
6.2.2.2	Conserver l'empreinte des interactions	<b>418</b>
6.2.2.3	Le co-design pour la création de nouveaux dispositifs démocratiques	<b>423</b>
6.2.2.4	L'approche anthropologique aux fondements du co-design	<b>429</b>
	<b>CONCLUSION</b>	<b>435</b>
	<b>BIBLIOGRAPHIE</b>	<b>445</b>
	<b>SITOGRAFIE</b>	<b>473</b>
	<b>ANNEXES</b>	<b>477</b>
	<b>TABLE DES FIGURES</b>	<b>507</b>
	<b>TABLE DES MATIÈRES</b>	<b>511</b>

Ce document a été rédigé avec les polices de caractères :

*Adobe Caslon Pro*, conçue par Carol Twombly

*Jost*, conçue par Owen Earl