

MÉMOIRE

Céramique et participation

Mémoire 2021

Par Maud E.SENBLAETTER

DNMADe Innovation Sociale

Promotion 2018-2021

Lycée le Corbusier

Illkirch-Graffenstaden

Merci à M. Gross pour ses relectures

*Merci à Mme. Slaghuis et Mme. Buteau
pour leurs conseils de mise en page*

*Merci à Mme. Diestchy pour son aide
pour mon enquête sociologique*

*Merci à Amandine David, La Gadoue
et Nadir Amara pour les entretiens*

Merci au MOAF pour l'atelier d'exploration

Merci aux Tasses Loquaces

Merci à ma famille et mes amis

SOMMAIRE

Mémoire

État de l'art, 13

Le projet collaboratif, 13

Le projet

La collaboration dans le projet

Mettre en place un projet collaboratif
avec des réfugiés, 18

Leur place dans la société

Des participants pour un projet collaboratif

La place du designer dans un projet
collaboratif avec des réfugiés, 24

La prise en compte de l'avis

des participants au cours du projet

Un formateur dans un savoir-faire

**Problématisation
et intentions de projet, 30**

Annexes

Question de recherche, 35

Lectures, 47

Bibliographie commentée, 48

Compte-rendu de lecture, 52
Une démarche de design

Compte-rendu de lecture, 56
Définir le projet

Compte-rendu de lecture, 62
Design participatif et codesign

Définitions, 65

Abécédaire des définitions, 66

Sociologie, 69

Données brutes, 70
Informations récoltées au cours d'entretiens et d'observations

Enquête sociologique, 78
Mettre en place un projet collaboratif en design avec des réfugiés

Étude de cas, 85

Références en art, 86

Comparaison de projets en art, 98
Des démarches participatives pour mettre en avant l'humanité et certaines injustices

Références en design, 104

Comparaison de projets en design, 114
Des projets en design avec des personnes issues de l'immigration

Références techniques, 118

Comparaison de techniques, 126
La couture et la céramique

Atelier d'exploration, 129

Présentation de l'atelier d'exploration, 130

Les résultats de l'atelier d'exploration, 134

Analyse de l'atelier d'exploration, 148
Préciser la démarche à adopter pour un projet nécessitant la participation d'un public visé

MÉMOIRE

Céramique et participation

Un projet collaboratif avec des réfugiés

Chaque projet prend place dans un contexte spécifique, qui se caractérise, entre autres, par ses acteurs et leur situation. Le sujet de ce mémoire provient de l'intention d'organiser un projet collaboratif avec des personnes en situation d'exclusion sociale. Les recherches menées sur ces intentions de projet abordent différentes questions : qu'est-ce qu'un projet collaboratif ? Qui sont les exclus ? Quelle peut-être la place du design et du designer dans la conduite d'un projet collaboratif ? Les réponses à ces questions aboutissent à une problématique qui permet de mesurer la complexité des enjeux et de préciser des intentions de projet dans lequel le designer peut pleinement trouver sa place.

État de l'art

Le projet collaboratif

Le projet

Dans l'introduction de son œuvre *Anthropologie du projet*, Jean-Pierre Boutinet définit le projet comme une projection dans le temps : ses acteurs prévoient des actions précises sur une durée donnée¹. C'est ce qu'a fait, par exemple, Lise Cognard en mettant en place le projet "Déjouons les frontières". Par cette initiative, cette étudiante en design a collaboré avec des mineurs de la ville d'Orléans issus de l'immigration pour créer un jeu. Durant la réalisation de ce projet, ces personnes ont défini, sur un temps projeté, des activités en rapport avec cette initiative². Jean-Pierre Boutinet complète cette définition du projet en affirmant que chaque projet s'inscrit dans un terrain contextualisé et revêt une idéologie sous-jacente³. Le contexte du projet "Déjouons les frontières" se caractérise par sa situation à Orléans et sa réalisation avec un groupe de mineurs issus de l'immigration. Destiné à s'implanter dans l'espace urbain, son idéologie sous-jacente est de favoriser la mixité sociale en engendrant, grâce au jeu, des échanges entre des personnes aux appartenances sociales et culturelles distinctes⁴.

Dans une partie consacrée au projet pédagogique, Boutinet divise le déroulement de ce type de projet en plusieurs étapes : le diagnostic de ses participants, sa négociation, sa définition et son évaluation. Ces phases peuvent se retrouver dans le projet collaboratif⁵. Par exemple, dans son projet, Lise Cognard a souhaité travailler avec des personnes issues de l'immigration. Il a certainement fallu qu'elle analyse en amont les possibilités à se projeter de ce groupe de personnes. Ceci représente l'étape du diagnostic. Suite à ces analyses, un projet négocié a été présenté : créer un jeu sportif inspiré du football et du vécu des participants au projet. Avant la réalisation concrète de ce projet, les objectifs, les tech-

¹ BOUTINET, Jean-Pierre. *Anthropologie du projet*, s.l., 2017, œuvre où Jean-Pierre Boutinet définit le projet dans sa globalité, en y présentant tous ses sens

² Cf. annexe : référence en design, qui présente dix références en design et explique leur rapport avec mon mémoire

³ BOUTINET, Jean-Pierre. Op. Cit.

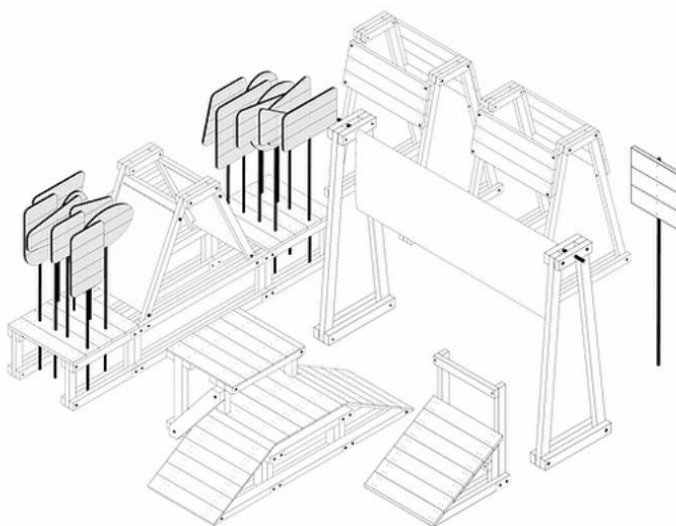
⁴ Cf. annexe : référence en design

⁵ BOUTINET, Jean-Pierre. Op. Cit.

CÉRAMIQUE ET PARTICIPATION



Lise Cognard, "Déjouons les frontières", 2018, test du jeu, construction en bois, Orléans, image obtenue sur lisecognard.wixsite.com



Lise Cognard, "Déjouons les frontières", 2018, les modules du jeu en dessin vectoriel, Orléans, image obtenue sur lisecognard.wixsite.com

niques, le déroulement et les échéances dans le temps ont été définis explicitement. Ainsi, l'objectif de cette initiative est de favoriser le dialogue en sensibilisant les participants ou les spectateurs du jeu au parcours de vie des mineurs d'Orléans issus de l'immigration. Ce projet se déroule durant une durée précise et implique des fabrications en bois sur lesquelles des formes sont peintes, etc. Aux termes de ce projet, l'initiative a sûrement été évaluée par ses acteurs : a-t-elle répondu aux objectifs définis ? Quels ont été ses apports et ses limites ?⁶

La collaboration dans le projet

La collaboration dans un projet se caractérise par les interactions entre ses acteurs⁷. Dans le projet "Déjouons les frontières", elle s'opère entre Lisa Cognard et le groupe de mineurs participants. Ensemble, ils échangent durant la définition et la réalisation du projet. Ils peuvent, par exemple, interagir lors de l'établissement des règles du jeu ou de la construction de ses infrastructures⁸. Amandine David, une designer d'objet qui réalise principalement des projets de recherche en design, en collaboration avec des artisans et des informaticiens, détaille, au cours de son entretien, les avantages et inconvénients de la collaboration. Elle affirme que l'explication et la confrontation d'idées demandent un effort d'écoute, de compréhension et de remise en question des acteurs du projet. Cet effort est récompensé par un enrichissement du projet dû à la complémentarité des avis et le résultat de l'interaction⁹.

Au sein de cette collaboration, la participation d'acteurs du projet peut être volontaire ou sollicitée¹⁰. Dans le cas d'une participation volontaire, les participants se sont dirigés vers le projet pour des raisons personnelles et leur investissement est spontané. Lorsque la participation est sollicitée, le projet est dirigé vers un ensemble de personnes. Ce deuxième cas de participation se retrouve dans l'atelier d'exploration que j'ai réalisé pour le Module d'Orientation et d'Apprentissage du Français (MOAF). Je me suis dirigée vers les élèves de cette organisation, qui consacre une année scolaire à l'apprentissage du

⁶ Cf. annexe : références en design

⁷ Cf. annexe : enquête sociologique, qui, à partir d'entretiens et d'observations, présente l'impact qu'un designer peut avoir dans un projet collaboratif

⁸ Cf. annexe : références en design

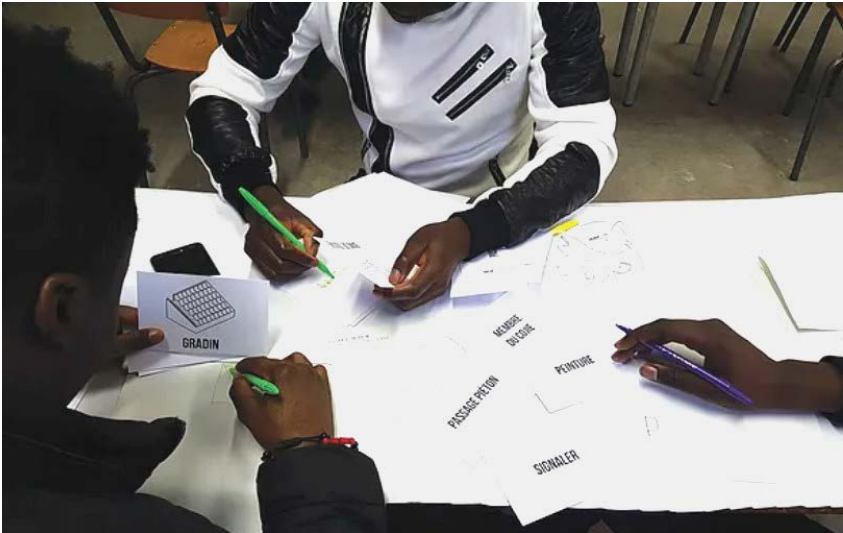
⁹ Cf. annexe : enquête sociologique

¹⁰ Cf. annexe : enquête sociologique

- ¹¹ Cf. annexe : présentation de l'atelier d'exploration réalisée avec une classe du Module d'Orientation et d'Apprentissage du Français (MOAF) qui présente une première approche de projet avec des personnes issues de l'immigration
- ¹² Cf. annexe : enquête sociologique
- ¹³ Cf. annexe : analyse de l'atelier d'exploration, qui présente une analyse de cet atelier

français. Au cours de l'atelier, ils ont réalisé un portrait d'eux dans dix ans, en décrivant leur physique, leur lieu de vie, leur travail, leur compagnie et leurs loisirs¹¹. Pour que ces participants sollicités s'investissent dans le projet, il est important que celui-ci leur soit adapté dans son sujet et sa démarche¹². Durant l'atelier d'exploration, les participants se sont beaucoup investis. Ceci a pu être induit par le sujet de l'activité, puisqu'il concerne leur avenir. Cette bonne participation peut aussi être due au fait que le matériel de l'atelier était adapté. En effet, ces personnes, qui ne sont pas forcément à l'aise avec le français ou le dessin, ont pu s'exprimer graphiquement grâce à des tampons, des pochoirs ou des collages¹³.

Ainsi, réaliser un projet collaboratif revient à prévoir, sur un temps projeté, des actions pour aboutir à un résultat concret. Cette projection se négocie, se définit et se réalise grâce aux interactions des acteurs du projet. Si l'intention de ce projet est de s'effectuer avec des exclus de la société, quels peuvent être les participants sollicités ? Quelles seraient leurs caractéristiques générales ?



Lise Cognard, "Déjouons les frontières", 2018, photographie d'un atelier collaboratif, Orléans, image obtenue sur lisecognard.wixsite.com



Lise Cognard, "Déjouons les frontières", 2018, photographie d'un atelier collaboratif, Orléans, image obtenue sur lisecognard.wixsite.com

Mettre en place un projet collaboratif avec des réfugiés

Leur place dans la société

Un réfugié est une personne ayant quitté son pays d'origine pour partir vivre dans un autre. S'il retourne dans son pays, il risque, sous différents prétextes, d'y être persécuté. Une personne ayant obtenu le statut de réfugié, après validation de sa demande d'asile, bénéficie d'une protection internationale qui lui permet de s'installer légalement dans son pays d'accueil¹⁴. Le réfugié arrive dans celui-ci avec une culture et souvent une langue différente. Par ailleurs, au cours de son entretien, Nadir Amara, un salarié du Centre Social Protestant (CSP) de Bruxelles, explique que ces personnes ont également été fragilisées par les persécutions qu'elles ont risquées ou subies dans leur pays d'origine¹⁵. Ainsi, par leurs langues, cultures et vécus différents, les réfugiés sont exclus de la norme sociale. Cette norme sociale est caractérisée par des francophones habitués à la culture française et bénéficiant d'une vie principalement stable, qui s'opère dans la sécurité. Les réfugiés se distinguent de cette norme sur certains points et il est intéressant de se demander comment un projet collaboratif peut être mis en place avec eux.

¹⁴ Cf. annexe : abécédaire des définitions, qui donne des définitions en rapport avec mon sujet

¹⁵ Cf. annexe : enquête sociologique

Des participants pour un projet collaboratif

L'atelier d'exploration organisé avec le MOAF permet de mieux appréhender la mise en place d'un projet collaboratif avec des réfugiés en tant que participants. Cet atelier a été organisé avec des personnes issues de l'immigration. Tous les participants ne sont pas des réfugiés. Cependant, par leur langue et leur culture qui diffèrent de leur pays d'accueil, ainsi que par leur changement de pays, ces personnes présentent une situation qui s'apparente à celle d'un réfugié¹⁶.

Un des objectifs de cet atelier d'exploration était d'analyser la capacité à se projeter de ces personnes pour voir comment il est possible d'envisager un projet avec elles. En effet, le projet se définissant comme une projection¹⁷, il est important que ses acteurs puissent se projeter pour pouvoir négocier, définir et réaliser un projet. La plupart des portraits réalisés par les participants de l'atelier présentent des intentions de vie qui paraissent possibles dans le futur. Il est, par exemple, envisageable que, dans dix ans, Milicia devienne coiffeuse et vive à Strasbourg. Cette bonne projection de la part de ces personnes montre qu'il est possible d'envisager la mise en place d'un projet avec elles, au sein duquel elles peuvent intervenir dans sa négociation et sa définition¹⁸.

Dans la mise en place d'un projet collaboratif, la communication verbale est le principal moyen d'interaction entre acteurs. Celle-ci s'effectue autour d'une ou plusieurs langues. Pour organiser un projet avec des réfugiés d'origines différentes et installés en France, les échanges se réalisent principalement en français. Or, les réfugiés non francophones peuvent ne pas maîtriser parfaitement cette langue et rencontrer des difficultés à s'exprimer et se comprendre. Ces difficultés sont à prendre en compte dans les moments d'interaction du projet afin qu'aucun participant ne soit exclu de la richesse des échanges¹⁹. Cette prise en compte a bien été respectée lors de

¹⁶ Cf. annexe : analyse de l'atelier d'exploration

¹⁷ BOUTINET, Jean-Pierre.

Op. Cit.

¹⁸ Cf. annexe : analyse de l'atelier d'exploration

¹⁹ Cf. annexe : enquête sociologique

CÉRAMIQUE ET PARTICIPATION



Atelier d'exploration au MOAF, décembre 2020, Strasbourg



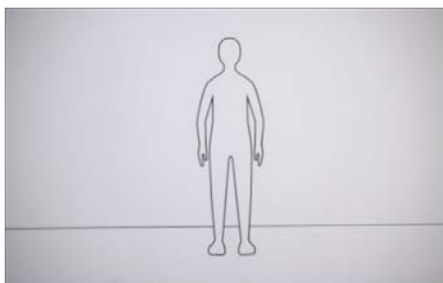
Milicia, Projection dans dix ans, décembre 2020, collage, tamponnage et dessin, Strasbourg

l'explication des consignes de l'activité de projection avec le MOAF. En effet, ces instructions ont été données deux jours avant la réalisation de l'activité. Elles ont été accompagnées d'une fiche récapitulative des consignes, d'une période de test du matériel et d'une élaboration d'un brouillon. Ceci a permis de s'assurer que les participants de l'atelier réalisent des projections répondant aux attentes de l'activité. À la fin de la création de leur portrait, ces personnes ont expliqué, en français, ce qu'elles ont produit. Il aurait également pu être intéressant d'accompagner cette étape de moyens pour faciliter l'expression orale, car ces présentations n'étaient pas très détaillées²⁰.

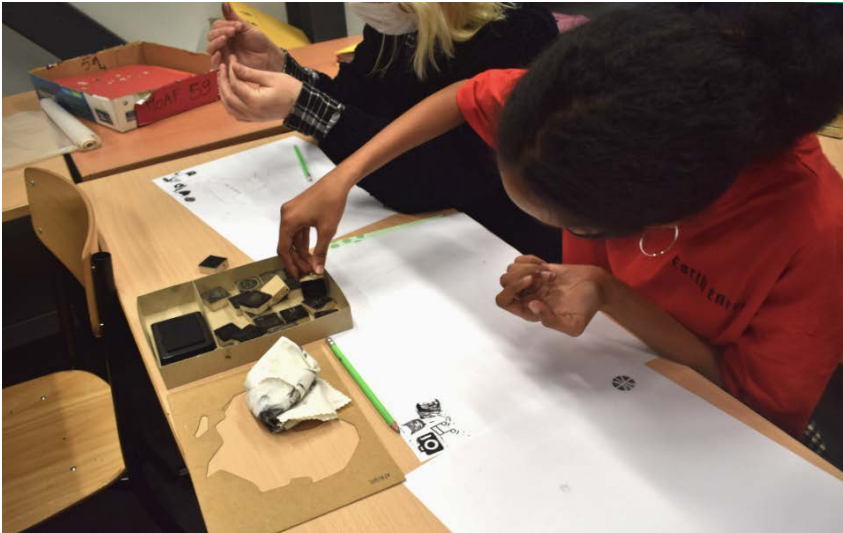
Comme le montre l'atelier réalisé avec MOAF, se projeter dans le futur n'est pas un élément bloquant pour des personnes issues de l'immigration. Ce constat montre qu'envisager des projets, et de la projection, n'est pas compromis par la situation d'un groupe allo-gène. Il est donc intéressant de faire intervenir ces personnes dans la négociation et la définition d'un projet et de se demander : comment prendre en compte leur avis ?

²⁰ Cf. annexe : analyse de l'atelier d'exploration

CÉRAMIQUE ET PARTICIPATION



Atelier d'exploration au MOAF, décembre 2020, le matériel de l'atelier : des pochoirs de parties du monde, des formes découpées, un normographe, des tampons, un support et un fiche récapitulative des consignes, Strasbourg



Atelier d'exploration au MOAF, décembre 2020,
le test du matériel et l'élaboration d'un brouillon, Strasbourg



Atelier d'exploration au MOAF, décembre 2020, la réalisation des projections, Strasbourg

La place du designer dans le projet collaboratif avec des réfugiés

La prise en compte de l'avis des participants au cours du projet

Un designer peut faire partie des collaborateurs d'un projet et proposer des outils propres à la méthodologie du design pour prendre en compte l'avis des participants du projet, soit les réfugiés. Il intervient alors selon une démarche de design participatif. Cette démarche émerge de l'intention de renverser le schéma de production du système capitaliste, qui consiste à dissocier le consommateur du producteur et à appauvrir le consommateur de ses capacités créatrices²¹. Pour y parvenir, le design participatif cible un besoin présent au sein d'un ensemble d'utilisateurs et sollicite la participation de ces utilisateurs pour apporter des réponses adaptées. Ainsi, par ses intentions et sa démarche, le design participatif présente des enjeux sociaux et politiques. Ce type de design se retrouve, par exemple, dans le projet de Lise Cognard, où les participants ont un impact sur l'élaboration et la réalisation du projet tout au long de son déroulement²². Dans son article "Design participatif et codesign", Igor Galligo distingue la démarche du design participatif à celle du codesign. Selon l'auteur de l'article, le design collaboratif se différencie radicalement du co-design. Pour un projet mené de façon collaborative, les utilisateurs sont associés à toutes les phases du projet, contrairement au co-design, où ils sont consultés au début. Les responsables du projet pilotent la suite du projet sans faire intervenir les utilisateurs au-delà de la phase de consultation initiale. Ainsi, le codesign ne renverse pas le schéma de production capitaliste et est dépourvu d'enjeux politiques et sociaux²³.

Dans le cas d'un projet collaboratif, les utilisateurs sont les participants du projet et le besoin abordé est d'établir un projet adapté à leur personne. Pour y parvenir, il est important que l'avis des participants soit

²¹ GALLIGO Igor. "Design participatif et codesign", 2018, article où Igor Galligo présente les enjeux du design participatif pour le différencier du codesign

²² Cf. annexe : références en design

²³ GALLIGO Igor, Op. Cit.

pris en compte dans la négociation et la définition du projet. Pour enrichir les avis et idées récoltées des participants au projet, le designer peut s'inspirer de la démarche présentée dans l'article "Le design social : une sociologie des associations par le design ? Le cas de deux démarches de codesign dans des projets de rénovation des bibliothèques de la ville de Montréal". Cette démarche consiste à prototyper une idée formulée pour la rendre plus concrète. Cette idée est ainsi extraite de la sphère conceptuelle pour s'inscrire dans la réalité, ce qui permet de réaliser des constats sur ses apports et ses limites et de l'améliorer²⁴. Ce procédé a, par exemple, été mobilisé pour la rénovation de la bibliothèque de Pierrefond à Montréal. Le réaménagement de ces locaux était destiné à rendre cette bibliothèque plus ludique. Durant une journée, l'avis des usagers a été sollicité pour nourrir les idées de rénovations possibles. Les participants se sont mis par groupe et ont imaginé des jeux adaptés à différentes catégories d'usagers de la bibliothèque. Pour prototyper ces hypothèses de jeux dans la réalité, ces groupes ont réalisé des improvisations théâtrales. Celles-ci ont permis d'améliorer et d'enrichir leurs idées²⁵.

En revanche, cette prise en compte de l'avis des participants peut présenter des limites. Premièrement, tous les participants concernés par le projet ne s'investissent pas nécessairement à parts égales et les prises de décision peuvent s'apparenter à un simulacre de démocratie. Ensuite, l'avis de certains peut empêcher les plus discrets d'exprimer le leur. Le risque d'une prise de pouvoir abusive n'est pas exclu. Ces deux travers génèrent une perte de représentativité des avis des participants au projet²⁶.

²⁴ ABRASSART Christophe, GAUTHIER Christophe, PROULX Sébastien et MARTEL Marie, "Le design social : une sociologie des associations par le design ? Le cas de deux démarches de codesign dans des projets de rénovation des bibliothèques de la ville de Montréal", 2015, article qui théorise

la démarche du codesign et qui peut s'appliquer au design participatif

²⁵ ABRASSART Christophe, GAUTHIER Christophe, PROULX Sébastien et MARTEL Marie, Ibid.

²⁶ ABRASSART Christophe, GAUTHIER Christophe, PROULX Sébastien et MARTEL Marie, Ibid.

CÉRAMIQUE ET PARTICIPATION



La Fabrique Nomade, cours d'un savoir-faire, Lyon, image obtenue sur lafabriquenomade.com



Ali Mousavi et Sandrine Alouf, La Fabrique Nomade, collaboration entre un artisan et une designeuse, Lyon, image obtenue sur lafabriquenomade.com

Un formateur dans un savoir-faire

Le designer peut, comme nous venons de le voir, avoir un rôle de coordonnateur, d'animateur et de garant du fonctionnement démocratique d'un projet collaboratif. Pour certains projets, le designer peut avoir un rôle supplémentaire. En effet dans le cadre d'un projet centré sur un savoir-faire, il peut aussi devenir un formateur : il initie les participants du projet à sa pratique²⁷. Il est aussi possible que certains de ces participants disposent déjà de connaissances en la matière. Dans ce cas, ces savoirs peuvent être utilisés pour enrichir le projet. C'est par exemple le cas au sein de La Fabrique Nomade, une association dans laquelle des réfugiés utilisent leurs compétences liées à un savoir-faire pour créer des objets et donner des cours. Ces artisans collaborent avec des designers pour créer des objets. Ces derniers bénéficient, durant cette collaboration, des acquis des artisans réfugiés avec qui ils travaillent²⁸.

Cette incorporation de savoir-faire dans un projet constitue un moyen de créer les réalisations définies du projet. Par ailleurs, dans son entretien, Amandine David explique que le savoir-faire constitue aussi un moyen de communiquer. Pour illustrer son propos, elle raconte une de ses expériences menées avec le projet "Hors-Piste". Ce projet consiste à organiser des résidences dans des villes spécifiques et de collaborer avec des artisans locaux. Durant une de ces résidences, Amandine David a travaillé avec une artisanne avec qui elle avait du mal à communiquer verbalement. Néanmoins, celles-ci ont réussi à échanger grâce à leur pratique du savoir-faire concerné, par des gestes et des formes²⁹.

²⁷ BOUTINET, Jean-Pierre.
Op. Cit.

²⁸ Cf. annexe : comparaison de projets en design, qui compare deux projets en design : La Fabrique Nomade et le projet "In Limbo"

²⁹ Cf. annexe : enquête sociologique

Ainsi, incorporer un savoir-faire dans un projet collaboratif avec des réfugiés représente un moyen de communiquer et de réaliser l'objet final du projet. Le designer peut être le formateur de ce savoir-faire. Personnellement, j'ai des compétences pour transmettre des savoir-faire en textile, avec de la couture, du tissage ou de la broderie, et en céramique. Toutes ces activités demandent du temps et sont abordables avec des débutants. Néanmoins, je préfère orienter mon projet de diplôme vers de la céramique, car, pour aboutir à des formes complexes et originales, ce savoir-faire est moins contraint par sa technique³⁰.

³⁰ Cf. annexe : comparaison de techniques, qui compare deux savoir-faire : la couture et la céramique

Par conséquent, au sein d'un projet collaboratif, le designer peut proposer des outils et des méthodes pour que les participants puissent être acteurs dans toutes les étapes et dans toutes les prises de décision de ce projet. Il peut également être formateur pour un savoir-faire présent dans le projet.



Fayun et Flavia de laubadère (La Fabrique Nomade), *Hua*, vase sculpté et disque en cuivre, Faïence noire, cuivre, émail, diamètre = 11 cm hauteur = 19 cm, photographie de Nicolas Du Pasquier, Lyon, image obtenue sur lafabriquenomade.com

Problématique et intentions de projet

Pour mettre en place un projet collaboratif avec des réfugiés, il peut être intéressant de centrer ce projet sur de la céramique. Un designer trouve pleinement sa place au sein de ce projet, puisqu'il peut contribuer à la mise en place d'un projet adapté à ses participants. Cette recherche-projet pose donc clairement la problématique des outils et des méthodes que le designer pour l'innovation sociale peut mettre en place pour la négociation, la définition et la réalisation d'un projet participatif adapté aux usagers.

Pour éprouver cette problématique aux aspects et enjeux complexes, j'ai posé les bases d'une collaboration qui me permet de mettre en place un projet collaboratif avec le MOAF du lycée Le Corbusier. Par ailleurs, les contacts pris avec la Fédération d'Entraide Protestante (FEP) de Strasbourg laissent entrevoir la possibilité d'engager un projet avec cette association. Celle-ci met en place, en Alsace, un réseau entre des réfugiés et des particuliers : ces réfugiés vont, un moment, vivre chez des particuliers. Enfin, une dernière possibilité me permettrait de conduire un projet avec le Foyer Notre-Dame, au sein de l'habitat transitoire proche de Saverne, où des réfugiés vont s'installer pour une durée allant de deux semaines à deux mois.

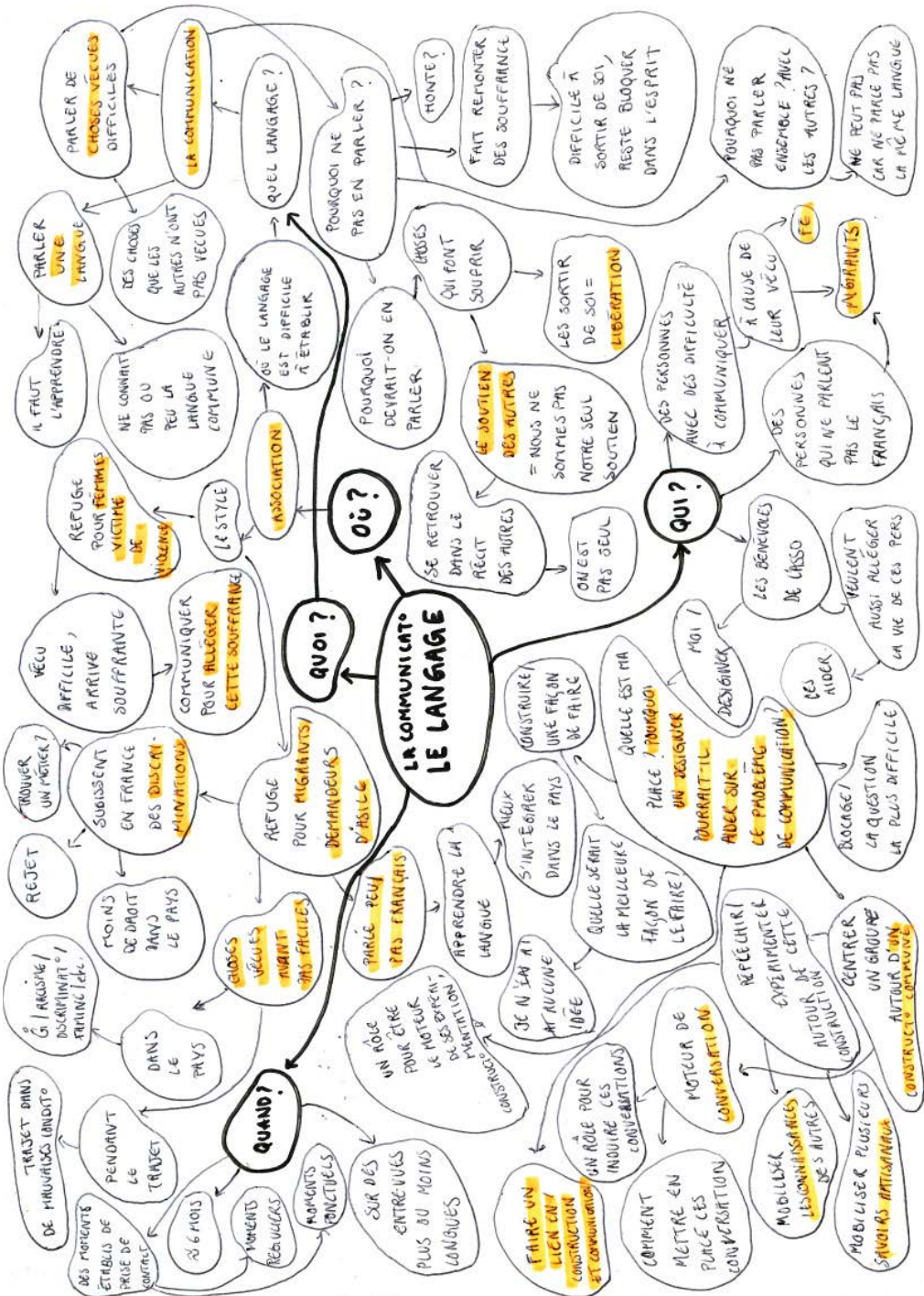
Un projet collaboratif centré sur de la céramique peut se mettre en place avec chacun de ces partenaires. Mon intention est d'utiliser la céramique comme savoir-faire permettant de rassembler plusieurs individus dans un même but pour permettre la mise en projet et la projection des participants. J'aimerais donc initier ces personnes à différentes techniques en céramique, comme la technique de la plaque, la boule pincée, le colombin ou le modelage³¹. Ce projet me permettrait d'élaborer des outils et méthodes pour expérimenter la conduite de projets collaboratifs et ainsi de poursuivre et d'éprouver les réflexions initiées par ma recherche. Ces outils permettraient aux participants du projet de s'accorder sur les productions en céramiques à créer pour répondre à un but précis. Cet objectif peut, par exemple, être de favoriser les échanges en français par le projet. Ces tests et prototypes d'outils pour apprendre à mener des projets en design pour l'innovation sociale sont, en soi, les objectifs inhérents à ma problématique. À la fin de mon projet, j'aimerais évaluer leur impact sur celui-ci pour voir comment ils ont contribué à la mise en place d'un projet participatif et adapté.

³¹ Cf. annexe : comparaison de techniques

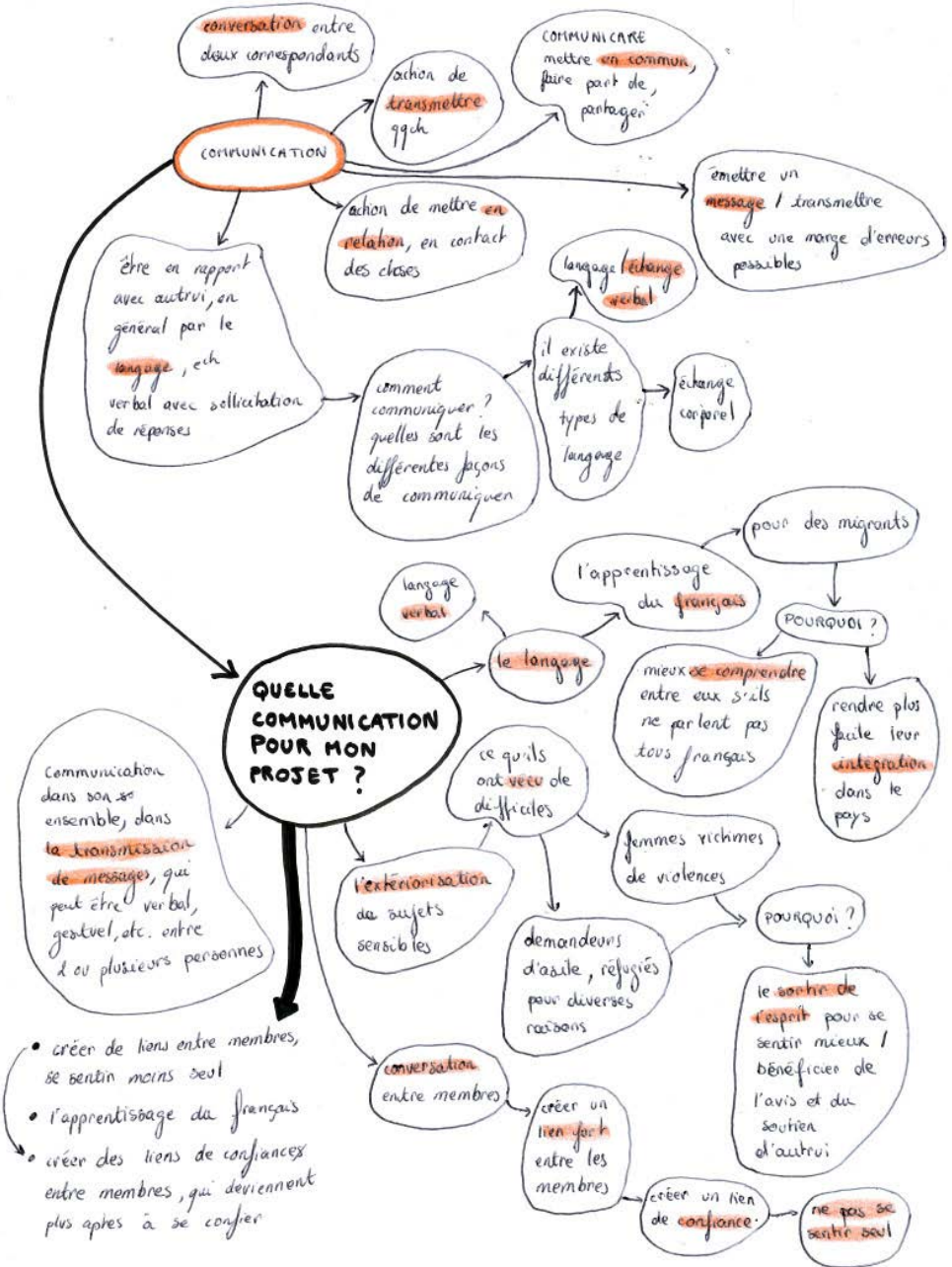
ANNEXES

QUESTION DE RECHERCHE

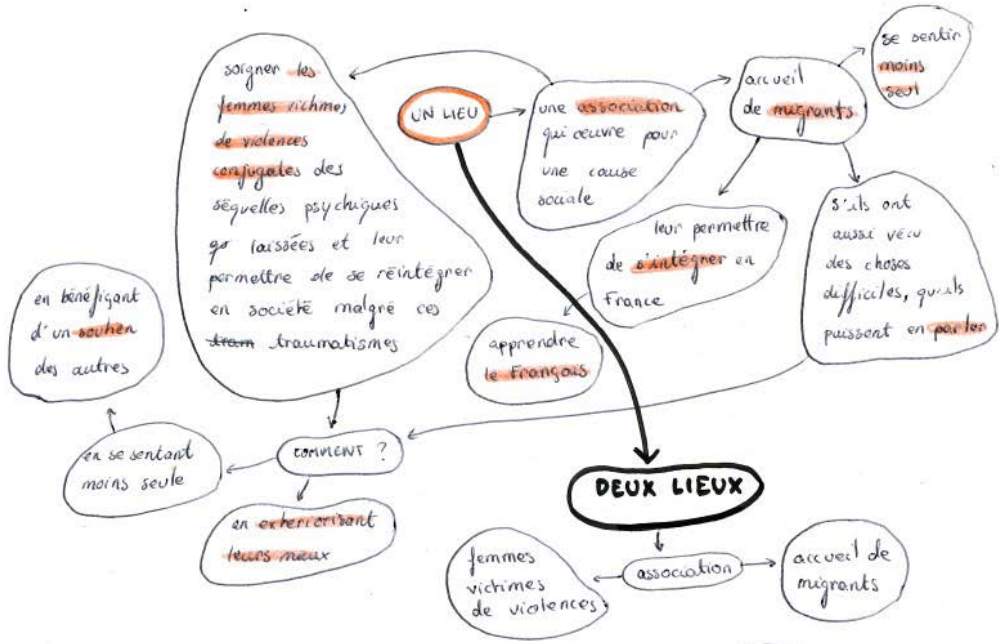
CÉRAMIQUE ET PARTICIPATION

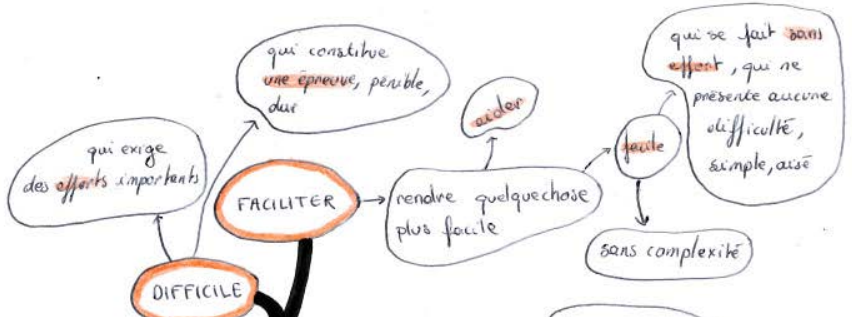


comment est-ce que, dans un lieu où la communication entre les membres de ce lieu est difficile à établir, la construction autour d'une œuvre commune permet de la faciliter ?



CÉRAMIQUE ET PARTICIPATION





ici, pour parler français, parler de choses vécues traumatisantes, les individus doivent fournir un effort, celui-ci est parfois difficile, parfois tellement pénible qu'il semble insurmontable. l'objectif serait de simplifier cet effort pour que les individus puissent s'exprimer plus facilement.

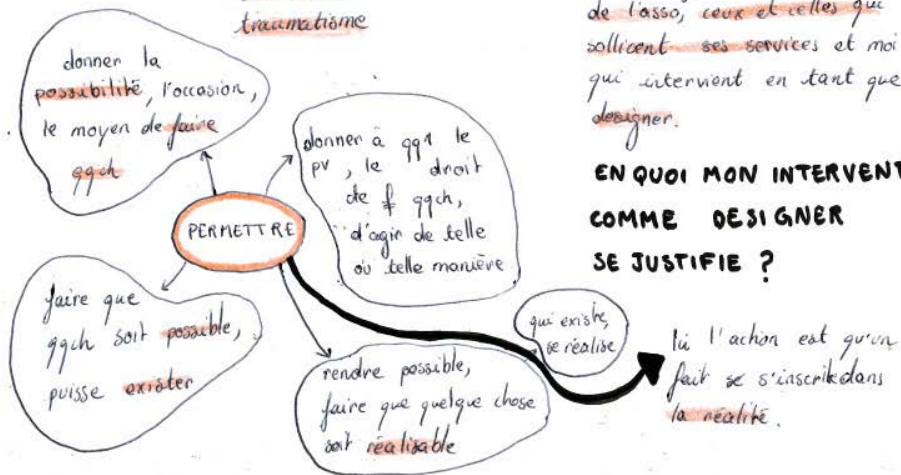
COMMENT ET POURQUOI ?

par la construction autour d'une œuvre commune
 car ça les aiderait sur différents points, entre réintégration sociale et soulèvement d'un poids, soin d'un traumatisme

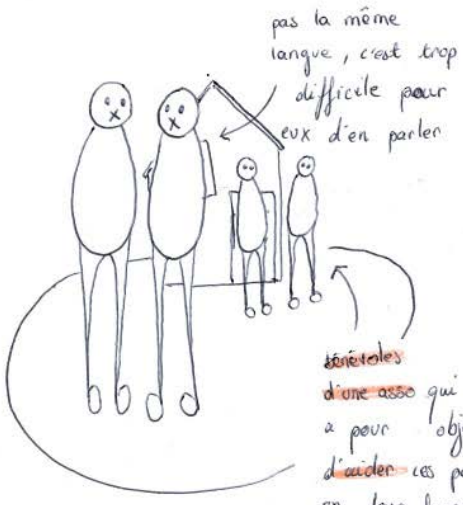


le projet rassemble trois acteurs majeurs, entre les bénévoles de l'asso, ceux et celles qui sollicitent ses services et moi qui intervient en tant que designer.

EN QUOI MON INTERVENTION COMME DESIGNER SE JUSTIFIE ?



CÉRAMIQUE ET PARTICIPATION



associations
d'une asso qui
a pour objectif
d'aider ces personnes
en leur fournissant
un accompagnement
pour qu'elles de leurs
maux et s'intègrent
en société.



J'arrive avec mon bagage
de designer pour les
aider à remplir cette
mission. J'ai envie que
• ces personnes apprennent
le français
• crée des liens de confiance
entre, ce qui leur permet
de mieux se confier et se
soutenir entre eux.

COMMENT ?
Je pense qu'en alliant
chacun autour d'un projet
commun, lié à l'amélioration
de leurs locaux, ils créent
des liens et l'on apprendrait
le français.



En tant que designer je me retrouve face à un groupe pour lequel je dois induire un projet commun. Ceux-ci converse autour du projet: quel sera t'il ? Sachant que sa construction est matérielle et pour améliorer les infrastructures de l'association. Ensuite il s'agit d'induire une réflexion sur la façon de réaliser ce projet : comment peut-on le construire avec du matériel et des savoirs accessibles ? Avancer et réfléchir autour de cette œuvre commune a pour objectif de créer des liens entre les personnes, qui, renforçant une relation de confiance avec autrui, sera pourra plus aisément parler de sujets profonds ou apprendre le français.

- o En quoi comment est-ce que dans une association un refuge pour femmes victimes de violences, qui ont subi des traumatismes les détachant de la société, construire autour d'un projet commun matériel, visant à améliorer leur refuge, leur permet de créer des liens entre elles de confiance entre elles, d'alléger leurs souffrances et de faciliter leur réinsertion en société?
- o Comment est-ce qu'un designer peut induire un projet de co-ame alléger créer des liens de confiance entre femmes victimes de violences, les rend leur permettant de parler entre elles, de ce qu'elles ont vécu et de se sentir utile, en induisant une ou plusieurs constructions matérielles pour améliorer leur refuge?
- o Comment En quoi est-ce qu'élaborer autour de projets pour améliorer les locaux d'un foyer refuge pour femmes victimes de violences conjugales, leur permet de créer des liens entre de confiance entre elles et d'apaiser les traumatismes engendrés par ce qu'elles ont vécu?

EN QUOI EST-CE QU'ÉLABORER AUTOUR DE PROJET(S) COMMUN(S) POUR AMÉLIORER LES LOCAUX D'UN REFUGE POUR FEMMES VICTIMES DE VIOLENCES CONJUGALES LEUR PERMET DE CRÉER DES LIENS DE CONFIANCE ENTRE ELLES ET D'APAIER LES TRAUMATISMES ENGENDRÉS PAR CE QU'ELLES ONT VÉCU ?

- En quoi est-ce qu'élaborer autour de projets communs pour améliorer les locaux d'un centre d'accueil pour migrants leur permet d'apprendre le français, et de créer des liens de confiance entre membres de l'association et de favoriser leur intégration sociale ?
- En quoi est-ce qu'élaborer autour de projets communs pour améliorer les locaux d'un centre d'accueil pour migrants leur permet d'apprendre le français et d'améliorer leur intégration dans le pays ?

EN QUOI EST-CE QU'ÉLABORER AUTOUR DE PROJET(S) COMMUN(S) POUR AMÉLIORER LES LOCAUX D'UN CENTRE D'ACCUEIL POUR MIGRANTS LEUR PERMET D'APPRENDRE LE FRANÇAIS ET DE FACILITER LEUR INTÉGRATION SOCIALE DANS LE PAYS ?



CENTRE D'ACCUEIL POUR MIGRANTS :

- o en quoi est-ce qu'élaborer autour d'un projet commun permet d'apprendre le français ?
- o l'intégration en société ?

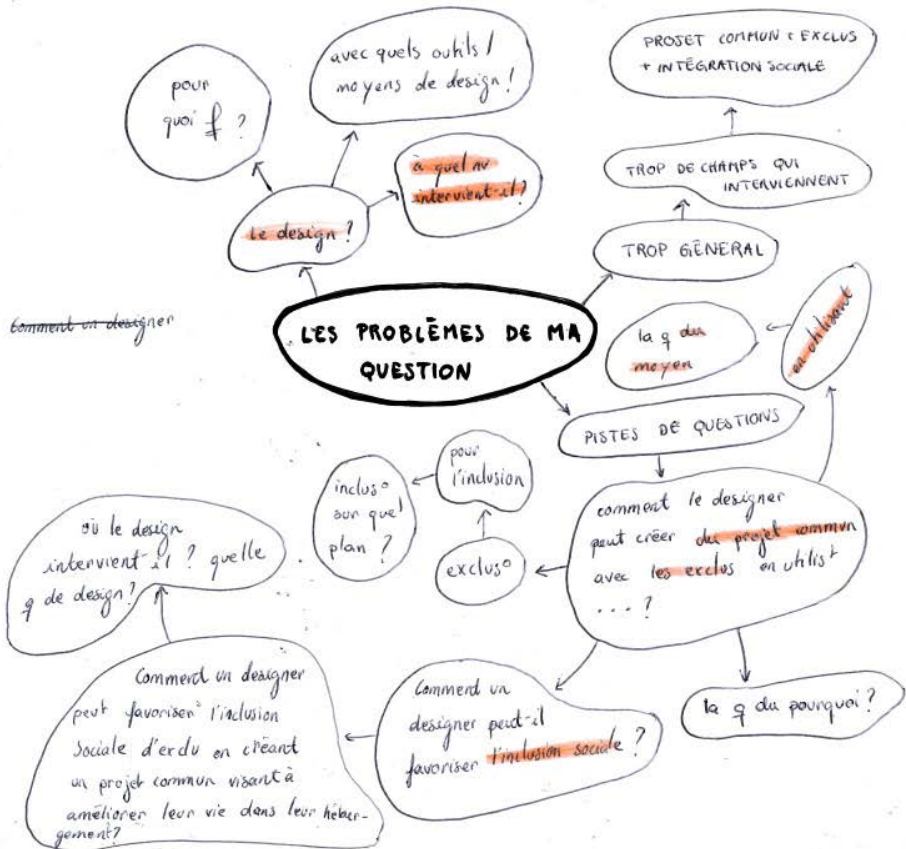
REFUGE POUR FEMMES VICTIMES DE VIOLENCE :

- o refaire confiance à leur entourage ? créer de la confiance entre acteurs ?
- o intégration en société ?

REMARQUE → trop général ⇒ 3 CHAMPS = projet commun + exclus + intégration sociale

+ INTERVENTION DE DESIGN ? TROP D'INTERLOCUTEURS MAIS PAS SPECIFIQUEMENT DE DESIGNERS
⇒ TOURNE EN ROND AU NIVEAU DE LA QUESTION

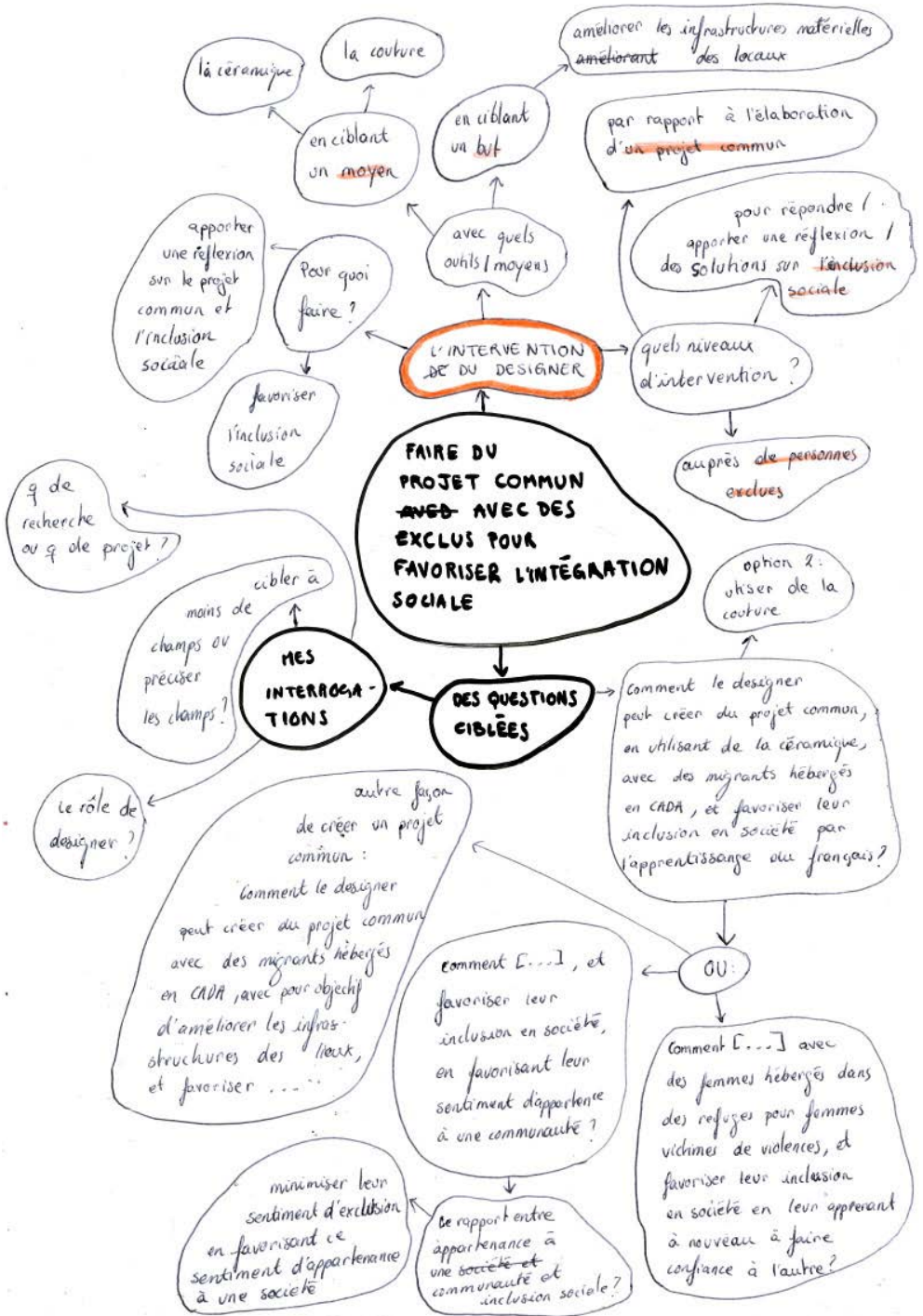
Où est le design dans ces questions ?
à quel n° intervient-il ? Avec quels outils / moyens de design ? Pour quoi faire ?



CÉRAMIQUE ET PARTICIPATION



CARTES MENTALES



LECTURES

Bibliographie commentée

• ABRASSART, Christophe, GAUTHIER, Philippe, PROULX, Sébastien et MARTEL, Marie, 2015. Le design social : une sociologie des associations par le design ? Le cas de deux démarches de codesign dans des projets de rénovation des bibliothèques de la Ville de Montréal. Lien social et Politiques. 2015. N° 73, pp. 117-138. DOI <https://doi.org/10.7202/1030954ar>.

Article rédigé il y a 5 ans, analysant des démarches menées antérieurement (un et deux ans avant), caractérisant le codesign. Il met en avant le fonctionnement de celui-ci qui, confronté à un objectif, par le design (en imaginant des prototypes) et par le social (en confrontant des individus différents), élargit/enrichit les moyens de remplir cet objectif, tout en créant de nouveaux rapports sociaux. Il expose ainsi la démarche d'un designer d'innovation sociale qui monte un projet avec une communauté.

Cet article peut m'être utile, car il explique de façon théorique ce qu'est le codesign, en donnant des exemples concrets. Il est intéressant d'analyser cette démarche en design pour préciser la démarche de mon projet. (Source primaire)

• BERNARD, Tiphaine, 2019. Coconstruire et habiter le foyer. Rhizome. 24 avril 2019. Vol. N° 71, n° 1, pp. 25-33.

Article récent (2019) qui aborde l'habitat commun et la façon dont ses acteurs se l'approprient. Il questionne aussi le rôle des foyers : est-ce un lieu d'habitat ou un lieu transitoire ? Cette étude est intéressante pour mieux comprendre la cohabitation, qui peut concerner des personnes issues de l'immigration hébergées dans des foyers. Un projet collaboratif peut s'ancrer dans ces lieux et avoir un impact sur les locaux. (source secondaire)

• BOUTINET, Jean-Pierre. Anthropologie du projet, s.l., 2017.

"Les conduites d'anticipation s'imposent aujourd'hui dans leur grande variété comme un fait majeur de notre temps", constatait l'auteur dès 1990. Plusieurs fois réédité et corrigé, ce manuel est devenu une introduction classique à l'analyse de ce que l'on appelle les "conduites à projet" et "les cultures de projet". Mais, "lorsqu'il passe de la phase de conception à la phase de réalisation, le projet constitue-t-il un guide efficace à l'action" ? Que nous apprend le projet sur la condition humaine lorsque celle-ci se préoccupe du "faire advenir" ? Cette approche anthropologique du projet vise à identifier la diversité des situations, à repérer les invariants, à comprendre comment fonctionne le projet dans différents ensembles culturels, à s'interroger sur la façon dont les individus, les groupes, les cultures construisent et vivent leur

rapport au temps." Decitre.

Ce livre a été écrit en 1990. Ses rééditions permettent d'ajuster son contenu. L'analyse de parties de ce livre me permet de définir la notion de projet et donne des éléments de méthodologie pour mener un projet. (source primaire)

- CASTELLOTTI, Véronique et ROBILLARD, Didier de, 2001. Langues et insertion sociale : matériaux pour une réflexion sociolinguistique. Langage et société. 2001. Vol. n° 98, n° 4, pp. 43-75.

"Les auteurs placent la question des pratiques linguistiques au centre des processus d'insertion, en insistant sur l'idée selon laquelle tout locuteur se manifeste, s'actualise socialement, en partie au moins de manières linguistiques, dans ses échanges avec les autres. La question de l'indexicalité des usages linguistiques (être auteur d'un discours, c'est, inévitablement, dire des choses de soi, de l'autre, de la situation) est étudiée à partir d'entretiens avec des travailleurs sociaux. Les exemples analysés plaident pour l'indissociabilité de la langue et de la société, l'une étant partiellement constitutive de l'autre, ce qui nécessite une approche qui, pour étudier la dimension linguistique, ne tente pas de la séparer de ses conditions de production et de décodage." Résumé donné par l'article.

L'indexicalité signifie le sens donné à des mots qui dépendent du contexte où ils sont énoncés. Ceux-ci indiquent donc des éléments qui ne sont pas verbalisés, mais compréhensibles grâce à la situation de leur intervention (exemple : maintenant, ici, etc.)

Cette étude date de 2001 (19 ans), donc est plutôt vieille. Cependant, elle dresse des schémas de fonctionnements sociaux qui semblent encore d'actualité. Cet article est intéressant, car mon projet s'ancre autour du français. Il met en avant l'impact de la maîtrise de la langue pour prendre place en société et au sein d'un groupe. (source secondaire)

- CHARLIER, Bernadette et HENRI, France, [sans date]. Le design participatif pour des solutions adaptées à l'activité des communautés de pratique. . pp. 8.

Article qui aborde la notion de communauté pratique, un groupe de personnes qui s'instruisent entre elles à propos d'un même thème. Il questionne le rôle d'un designer en son sein. Ceci peut être intéressant pour percevoir le rôle d'un designer au sein d'une communauté. (source secondaire)

CÉRAMIQUE ET PARTICIPATION

• CINQ-MARS, Martine et FORTIN, Daniel, 2007. Les enjeux de la planification participative : pouvoir à la communauté ou hégémonie des groupes dominants? Les Cahiers Internationaux de Psychologie Sociale. 2007. Vol. Numéro 74, n° 2, pp. 29-47.

"La planification participative constituerait une façon de mieux répartir le contrôle démocratique de la décision. Dans des enceintes impliquant des acteurs aux ressources asymétriques, la question est de savoir si cette démocratisation constitue une rhétorique au profit des acteurs dominants ou une expérience réalisable. Notre étude de cas met en scène des acteurs dominants (promoteurs publics et universitaires) et des acteurs communautaires ayant moins de ressources, tous réunis volontairement autour d'une innovation. Prenant appui sur la sociologie de la traduction, les résultats montrent que les controverses soulevées n'ont jamais été ouvertes et que la collaboration a donné lieu à deux trajectoires parallèles: un projet des acteurs communautaires auquel ont souscrit leurs concitoyens, et un rapport de recherche des promoteurs, décrivant une initiative dont les paramètres sont plus conformes au modèle théorique des acteurs dominants qu'au projet véritablement réalisé dans la communauté. Ces résultats sont discutés au regard de l'enjeu de la démocratisation dans la participation." Résumé donné par l'article.

Étude datant de 2007 (13 ans), présentant un projet participatif mettant en contact deux groupes d'acteurs aux intérêts différents. Elle présente le cheminement d'un projet qui n'aboutit pas à un accord entre ces deux partis, mais à deux projets différents. C'est un exemple de projet commun, de ses possibilités d'aboutissement et de ses risques (possibilité de ne pas se mettre d'accord). (source secondaire)

• GALLIGO Igor, Design participatif et codesign. La fabrique à écosystèmes: design, territoire et innovation sociale, Paris, Loco, 2018, pp. 108-120.

Cet article définit le design participatif et présente son origine. Il le dissocie du codesign qui présente des enjeux sociaux et politiques différents. Cet écrit date de 2018. Il est donc relativement récent. Son analyse me permet de mieux appréhender la démarche de design participatif en la distinguant de celle de codesign. Ceci me donne des indications sur la façon dont je peux mener un projet collaboratif. (source primaire)

- LECONTE, Fabienne, 2001. Familles africaines en France entre volonté d'insertion et attachement au patrimoine langagier d'origine. *Langage et société*. 2001. Vol. n° 98, n° 4, pp. 77-103.

"Les familles originaires d'Afrique noire en France doivent composer entre leur identité linguistique première et leur désir d'insertion dans la société française. La volonté de ne pas couper l'enfant de son groupe culturel en Afrique s'actualise, pour la majorité des familles originaires du Sahel, par la mise en place de stratégies linguistiques destinées à transmettre la langue du groupe ethnique aux enfants. En revanche, les personnes originaires des grandes villes d'Afrique centrale ou du golfe de Guinée privilégient souvent une identité francophone dans la communication avec leurs enfants. Au-delà de certains choix linguistiques divergents, les familles migrantes constituent des instances d'apprentissage réciproque, où chacun selon son âge, ses compétences, aide les autres à maîtriser les deux langues principales, le rôle des mères est souligné." Résumé donné par l'article.

Étude menée il y a 19 ans, qui présente un constat sociétal qui semble encore d'actualité. Article qui aborde le bilinguisme, le plurilinguisme et la double culture. Il peut me sensibiliser à tous les enjeux que cela présente (attachement à ses origines et une stigmatisation par son pays d'accueil, mêlé à un besoin de connaissances et de maîtrise de la langue et culture française pour s'intégrer au pays). Il se concentre sur une partie des migrants (migrations depuis l'Afrique centrale) mais peut éventuellement s'étendre aux autres flux migratoires. (source secondaire)

- PIPONNIER, Anne, BEYAERT-GESLIN, Anne et CARDOSO, Stéphanie, 2014. Projet et design, nouveaux mots d'ordre, nouveaux slogans de l'action et des pratiques sociales? *Communication et organisation*. 1 décembre 2014. N° 46, pp. 5-14.

"Des médias aux discours professionnels, des propos d'artistes aux stratégies de communication publique, des designers aux ingénieurs et managers, l'usage de ces termes est aujourd'hui largement convoqué voire revendiqué dans de multiples champs de l'activité professionnelle où il ouvre de nouveaux questionnements quant aux processus de conception et de production et à leur signification sociale." Résumé donné par l'article.

Cet article a 6 ans. Il est donc relativement récent. Il met en avant le lien entre projet et design pour la société. Il peut m'être intéressant pour mesurer la portée d'un projet de design sur la société et me permettre de mieux mesurer mon rôle pour mon projet de diplôme. (source secondaire)

Compte-rendu de lecture

Une démarche en design

ABRASSART, Christophe, GAUTHIER, Philippe, PROULX, Sébastien et MARTEL, Marie, 2015. Le design social : une sociologie des associations par le design ? Le cas de deux démarches de codesign dans des projets de rénovation des bibliothèques de la Ville de Montréal. Lien social et Politiques. 2015. N° 73, pp. 117-138. DOI <https://doi.org/10.7202/1030954ar>.

Cet article détaille de façon théorique une démarche dite de codesign pour faire du design social. Pour illustrer cela, il présente deux exemples où celle-ci est sollicitée pour un projet destiné à un groupe de personnes spécifiques, soit les usagers des bibliothèques de Pierrefond et de Villeray à Montréal.

Le contenu de l'article

Le design social est un domaine qui mêle des études sociales à de la recherche par le design. Il porte un regard critique sur le fonctionnement de notre société pour percevoir ses enjeux. Il remarque ainsi des situations problématiques et tente d'y apporter des réponses. Pour y parvenir, il sollicite la participation d'un maximum de personnes concernées par ces problèmes. Par de la discussion et du prototypage mené à leurs côtés, il aboutit à des solutions qui se veulent adaptées.

Un projet en design social commence par une demande ancrée dans un contexte à laquelle un groupe aux compétences différentes veut apporter une réponse. Ce collectif enquête sur ce terrain pour bien connaître le contexte de son intervention : il réalise des entretiens, fait de l'immersion, lit des documents d'experts et élabore des ateliers participatifs. Toutes ces actions créent des échanges entre les différents acteurs du projet. Il s'agit de la partie sociale de la démarche de codesign, de la médiation.

En parallèle, le collectif d'intervention et les autres participants réfléchissent à l'usage du projet et explorent les possibilités de création en prototypant. Ils questionnent ensuite chaque test et revoient les points à améliorer puis proposent de nouvelles solutions. Il s'agit de la partie de design de la démarche, de l'abduction.

Celle-ci nourrit le processus de médiation en créant de la matière à discuter. La médiation stimule le processus d'abduction, car elle fait émerger de nouvelles idées de prototypes. Ces deux phénomènes fonctionnent co-

mmune une boucle. Cette boucle prend fin lorsque la solution trouvée paraît suffisamment adaptée au contexte. Ensuite, le groupe à l'initiative du projet porte un regard critique sur son résultat : qu'est-ce que ce projet a apporté à la société ? Qu'a-t-il permis d'apprendre ?

Cependant, cette démarche de codesign présente les limites du simulacre de la démocratie et du pouvoir abusif. Ceci signifie que son exhaustivité vis-à-vis des usagers représentés n'est pas sûre : ont-ils tous participé ? Puis la voix de certains peut prendre beaucoup d'importance et opprimer celle d'autres partis.

Dans les deux exemples présentés, les bibliothèques de Pierrefond et Villeray, une démarche de codesign est mise en place. Dans ces tiers lieux, la médiation est très présente, car elle implique beaucoup d'acteurs différents qui peuvent inspirer leurs propos par des cas de bibliothèques déjà rénovées.

À Pierrefond, une journée a été organisée pour ouvrir des pistes sur des moyens de rendre l'architecture des lieux plus ludique. Durant celle-ci 5 portraits d'usagers types ont été créés. En imaginant des jeux pour chaque catégorie d'utilisateur, puis en critiquant ces idées, les groupes de participants ont commencé par une phase de médiation. Ensuite, en prototypant et présentant leurs pistes sous forme d'improvisations théâtrales, ils ont réalisé de l'abduction. Ils ont fini par un retour sur médiation en discutant ces idées après la prestation de chaque groupe.

CÉRAMIQUE ET PARTICIPATION

À Villeray, l'objectif est d'améliorer différents services de la bibliothèque. Pour y parvenir, l'équipe d'intervention a réalisé au préalable des études du lieu, par des photos et en interviewant des usagers. Ces recherches créent de la matière à discuter pour la médiation de ce projet. La journée de codesign a débuté par une phase d'abduction, durant laquelle des équipes de participants ont prototypé des services et imaginé leur usage.

Ensuite, ils ont réalisé de la médiation, en échangeant autour des idées de chaque groupe. Cette initiative a pour but de nourrir les idées des architectes qui rénovent l'espace.

Analyse de l'article

Ce texte décrit la démarche de codesign dans le design participatif. Je peux m'inspirer de celle-ci sur certains points pour mener mon projet.

Premièrement, il est important que j'enquête sur mon terrain d'intervention pour bien le connaître. Cela commence par les recherches que je fais pour mon mémoire : mon immersion sur le terrain, mon outil d'exploration et son analyse, mes études de cas, etc. Quand je réaliserai un projet, il faut que je garde un contact fort avec mon terrain pour bien m'acclimater aux lieux explorés et créer un contact de qualité avec ses acteurs. Cela se fera quand j'expérimenterai et ferai du projet avec eux, mais je peux également faire du bénévolat dans les associations d'accompagnement de personnes issues de l'immigration.

Ensuite, il met en avant le fonctionnement du codesign par la boucle entre médiation et abduction. Les échanges avec les acteurs de mon projet sont une étape primordiale de celui-ci qu'il faut que je valorise et que j'analyse. Par ailleurs, il faut que je fasse attention aux limites de ces conversations, soit le simulacre de la démocratie et le problème du pouvoir abusif.

Ces discussions vont inspirer des idées de projets et des façons pour les mener qui sont adaptées à ses participants. Il est également intéressant que je fasse des expériences en testant des thèmes de projets et en les réalisant par différentes démarches. Ces tests vont stimuler la médiation qui engendra à son tour de nouvelles expérimentations.

Mon équipe d'intervention ne sera pas une équipe pluridisciplinaire, puisque je travaille avec deux autres élèves de design d'innovation sociale. Néanmoins, leur avis contribuera également au processus de médiation. Je peux également parler de mon projet avec des professionnels d'autres disciplines, comme des sociologues, des anthropologues, des psychologues, etc. pour bénéficier de leur opinion.

Puis, à la fin de mon projet, il sera important que je porte un regard critique sur sa démarche et son aboutissement pour mesurer ses apports et ses limites.

Pour finir, dans les exemples du texte, les ateliers de codesign se déroulent sur une journée. Ils visent à donner des idées de constructions pour des rénovations de bibliothèques, qui seront ensuite pensées par des architectes et réalisées par des professionnels du bâtiment. Il s'agit de projets qui se distinguent du mien dans leurs intentions et leur démarche de réalisation, puisque mon projet est un projet collaboratif qui s'inscrit tout du long avec un groupe de participants avec qui il sera pensé et réalisé. Par conséquent, consacrer une journée d'échange et d'expérimentation avec eux est nettement insuffisant. La prise de contact, la médiation et l'abduction se font tout au long de mon projet.

Compte-rendu de lecture

Définir le projet

BOUTINET, Jean-Pierre. *Anthropologie du projet*, s.l., 2017.

Cet ouvrage de Jean-Pierre Boutinet présente une définition théorique du projet et de ses caractéristiques.

Il met en avant différents champs d'action de ce concept. J'ai décidé d'en analyser certains, en développant davantage le projet pédagogique, pour les lier et les comparer à mon projet de fin d'études.

Ceci me permet de préciser la démarche, la posture et la finalité vers lesquelles je souhaite tendre.

Synthèse de parties du livre

Définition et caractérisation du projet

Le projet se caractérise de différentes façons : c'est un moyen de contrôler l'avenir, un concept actuellement pensé positivement, une figure et présente plusieurs caractéristiques.

Le projet est un moyen d'avoir de l'emprise sur le futur : il permet de contrôler l'espace durant sa mise en place. Il plonge ses acteurs dans deux temporalités : le temps existentiel, c'est-à-dire le moment présent et le temps opératoire, celui dans lequel on se projette. Cette projection aide à mieux contrôler l'avenir. Dans notre société de culture du projet, où il est omniprésent, il représente un concept connoté positivement et y est devenu essentiel. En effet, l'école nous pousse à nous projeter et à prévoir notre avenir. Ne pas le faire revient à se marginaliser. Il constitue une figure. En imaginant un projet, on lui détermine une finalité idéale. Cet idéal prend fin lorsque le projet se réalise. Il présente différentes caractéristiques. Il doit avoir une cohérence dans son élaboration et sa réalisation. Sa visée guide sa démarche et maintient sa globalité. Il prend forme dans une situation singulière et est authentique. Il fait attention à la particularité et la complexité de son terrain d'action. L'environnement dans lequel il s'inscrit doit être ouvert à l'exploration et modifiable. Le projet a un auteur et des acteurs. L'auteur est responsable dans ce qu'il organise et doit pouvoir justifier ses choix.

Quelques champs d'application du projet

Le projet prend place dans différents champs d'application : en recherche, par de la participation, dans l'espace alternatif, dans le secteur technique et au sein de groupes d'individus.

En recherche, il permet de mieux appréhender une réalité étudiée en créant de la connaissance à son propos. Sa démarche consiste à cibler un objet d'étude et d'enquêter sur ce domaine, à partir de savoirs obtenus a priori et de savoirs obtenus par l'expérience.

Cela permet de problématiser son sujet de recherche et de définir un point de vue pour l'aborder, une démarche pour l'appréhender. Puis tout un raisonnement se construit autour de cet objet à partir des données récoltées.

Le projet expérimental et participatif rassemble les énergies d'un groupe autour d'un thème. Ces acteurs agissent dans deux réalités : une réalité symbolique qui englobe les messages et les valeurs véhiculées, puis une réalité opératoire qui représente l'application concrète du projet et ses conséquences. Ce type de projet est une alternative au fonctionnement bureaucratique et développe la créativité de chaque groupe.

CÉRAMIQUE ET PARTICIPATION

Le projet alternatif émerge d'une volonté de rejeter le système dominant, un système économique basé sur la croissance. Il se développe dans l'espace alternatif, un espace généralement convivial qui cherche à changer notre société et notre économie. Ce projet s'ancre à la fois dans une réalité qu'il dénonce, mais aussi dans un futur fictif par les alternatives qu'il propose.

Le projet d'un dispositif technique prend en compte les paramètres de coûts, de contraintes physiques et lutte contre l'obsolescence. Il vise à créer un nouvel objet avec sa propre existence technique.

Le projet en groupe prend le contre-pied d'une société qui s'individualise puisqu'il stimule les interactions entre acteurs de ce groupe, portées à son propos. Contraint de trouver des consensus pour avancer, il favorise la cohésion sociale entre individus.

Le projet pédagogique

Parmi les typologies de projet se trouve le projet pédagogique. Il s'agit d'une catégorie de projet récente qui émerge avec l'apparition de l'école institutionnalisée. Actuellement, sa définition est confuse. Jean-Pierre Boutinet parle d'une triple confusion : une confusion dans le langage par la pluralité des termes employés, une méprise sur l'action pédagogique, car ce système cherche à rendre les élèves plus créatifs en leur programmant des activités, et des motivations contradictoires en rapport avec la rigidité du système scolaire face à cette volonté de laisser davantage l'élève choisir et agir.

Pour bien comprendre le projet pédagogique, il faut distinguer l'éducation de la pédagogie. L'éducation est la façon dont on envisage l'insertion des jeunes classes sociales dans la société. Elle vise aussi à les rendre plus autonomes. Il s'agit ainsi d'une initiation à la vie d'adulte appliquée à la collectivité, l'ensemble des jeunes d'un ensemble. Mais elle peut également s'appliquer à des adultes, lorsqu'ils se forment et apprennent une nouvelle chose. Ainsi, l'éducation représente davantage un objectif d'apprentissage qui renforce l'insertion et l'autonomie en société.

La pédagogie s'applique au sein des institutions scolaires et représente la façon concrète et pratique dont on va donner de la connaissance à ces personnes. On parle d'Andragogie lorsqu'il s'agit de la façon dont une formation pour adulte est mise en place. Le projet pédagogique a une visée, un objectif idéologique vers lequel il tend. Pour y parvenir, un programme opératoire, une façon de faire, est appliqué.

Dans le secteur de la pédagogie, 4 visions du projet se remarquent : le projet éducatif, le projet pédagogique, le projet d'établissement et le projet de formation.

Le projet éducatif initie les jeunes humains à la vie d'adulte, entre autonomie et insertion sociale. Il ne se réalise pas qu'à l'école, mais au sein d'un grand nombre d'institutions éducatives. Il prend en références des valeurs qu'il véhicule et un idéal final visé. Il est important de formuler précisément ces paramètres pour avoir conscience de ce vers quoi l'on se dirige. Le projet éducatif relève davantage d'informa-

tions explicites liées à une idéologie que d'un mode fonctionnel pour y parvenir. Son discours peut être défensif et vouloir sauvegarder une identité, ou être offensif en mettant en avant des valeurs.

Le projet pédagogique s'organise dans le milieu scolaire et correspond au modèle opératoire de la visée éducative. Le professeur le met en place et l'organise avec une posture plus égalitaire que dans un enseignement vertical et classique. Il propose un projet, mais ne peut pas contrôler l'enthousiasme des élèves vis-à-vis de celui-ci.

Le projet pédagogique définit le thème du projet. La pédagogie par projet correspond à la méthode d'apprentissage de l'élève sur ce thème. Pour éviter que celle-ci soit mise en place par le professeur sans concertation des élèves, il est important que celui-ci mette en place différentes mesures en amont, pendant et en aval du projet.

Premièrement, une négociation entre les élèves et l'enseignant se met en place. Ce dernier réalise un diagnostic des compétences de son groupe pour bien connaître son terrain d'intervention. Ensuite, il cherche à savoir ce que les élèves veulent réaliser concrètement. Le projet qui s'ensuit visera à rendre l'élève actif dans son déroulement. En général, celui-ci réalise moins d'effort et peut être plus à l'aise quand le professeur lui fournit un enseignement que lorsqu'il doit prendre part activement à son apprentissage. Il est donc important de trouver des moyens pour stimuler sa participation. Cette négociation est une étape longue qui prend du temps et de l'énergie.

Suite à celle-ci, un projet collectif est déterminé. Il doit coïncider avec le projet d'enseignement du professeur et être en lien avec la volonté d'apprentissage des élèves. Dans le cas inverse, ce projet stimulerait l'assujettissement de ces derniers plutôt que d'accroître leur émancipation pour développer leur autonomie. C'est pourquoi il est très important que l'enseignant porte attention à sa posture et prenne en compte l'avis des participants au projet pour ne pas leur faire réaliser des choses dans lesquelles ils ne se retrouvent pas. Par ailleurs, les objectifs du projet doivent être réalisables. Son déroulement doit être clair : ses échéances dans le temps, ses techniques, ses méthodes et ses contraintes sont précisées.

Pour finir, le projet doit être évaluable. Pour y parvenir, il est important d'organiser son temps d'application. Il faut lui donner une durée qui n'est ni trop courte, sinon les contraintes prennent trop d'importance, ni trop longue, car la finalité du projet devient floue et insaisissable. Puis il est important de fixer des indicateurs d'évaluation dans son déroulement comme à sa fin. Le bout d'un projet prend forme quand celui-ci s'essouffle et perd de son efficacité.

Le projet andragogique, le projet de formation pour adulte, rassemble la volonté d'apprentissage de l'adulte aux objectifs de l'instance de formation et au niveau du formateur. En effet, chaque adulte a un projet individuel, souvent lié à une formation pour un emploi et une nouvelle insertion professionnelle. L'instance de formation organise des projets collectifs et appliqués selon une stratégie personnelle. Un formateur arrive avec ses compétences, écoute la demande de l'institution et diagnostique la situation de ses stagiaires pour négocier une méthode et des objectifs d'apprentissages. Ce type de projets se remarquent dans les années 1970, au sein de petits groupes volontaires. Il s'accroît en 1990 avec un essor du chômage, selon une dynamique plus individuelle. Depuis, ce type de formation revêt une fonction plus thérapeutique : des adultes se forment pour se reconnecter à eux-mêmes, mieux se comprendre et se projeter dans leur avenir.

Analyse de lecture

Ce livre me permet de distinguer mon projet de mémoire du projet collaboratif que je souhaite mettre en place cette année. Il fournit également des éléments pour caractériser ce dernier, diviser son déroulement en étapes et préciser mon rôle dans sa réalisation.

Mon projet de recherche étudie une réalité : le projet commun mené avec des personnes exclues socialement. Par un état de l'art et un outil d'exploration, je fonde un raisonnement et définis des intentions d'action sur ce sujet. Ces dernières se traduisent par un projet collaboratif avec des personnes issues de l'immigration.

Ce projet s'inscrit dans un espace alternatif. Il met en avant l'exclusion présente dans notre société et explore le lien entre projet commun et bien-être de ces groupes d'exclus. Il est participatif : je l'initie et il prend place au sein d'un groupe de personnes. Ces participants auront leur part de décision et leur capacité d'action dans l'élaboration et la création de ce projet. Il est important de définir celles-ci : quelles seront leur importance ? Ce projet stimulera également les interactions et la cohésion sociale au sein de ce groupe. De son début jusqu'au mois de juin, ses participants et moi nous projetons dans le temps opératoire de sa mise en place. Nous contrôlons ainsi notre avenir sur cette durée.

Ce projet est également un projet technique, puisqu'il se réalisera autour de savoir-faire artisanaux. Par conséquent, il aboutira à une réalisation matérielle, dont ses différentes contraintes d'existence sont à prendre en compte.

Ensuite, ce projet commun se caractérise par une visée et une démarche. Cette visée doit être définie pour maîtriser ce vers quoi le projet tend : comment va-t-elle se caractériser ? Sera-t-elle une idéologie ? Des valeurs ? Sera-t-elle offensive ou défensive ? Quelle sera la forme de sa finalité ? Cette visée guide la démarche du projet, qui se divise en quatre étapes majeures. L'analyse du terrain définit la situation des participants et caractérise le lieu d'intervention et son fonctionnement. La négociation du projet pense son élaboration future et s'établit avec ses participants. La définition claire du projet, par l'explication de ses objectifs, de ses échéances, de ses techniques et méthodes, permet de s'accorder sur ce qui est à réaliser et la façon dont cela va se passer. Puis le projet est évalué durant et à la fin de sa création.

Je suis la personne à l'initiative de ce projet collaboratif. Je me dirige et choisis le groupe et les lieux dans lequel il s'inscrit, je pense sa démarche, je définis avec les personnes concernées sa visée et je mets en place des moyens pour que ceux-ci y participent. Il est très important que ces derniers se retrouvent dans ce projet négocié, sinon il s'agirait d'un projet d'assujettissement plutôt qu'une initiative cherchant à les faire prendre part activement et volontairement au projet. Au cours de celui-ci, je tiens aussi un rôle de formateur, puisque je vais initier ces participants au savoir-faire artisanal de la céramique.

Compte-rendu de lecture

Design participatif et codesign

GALLIGO Igor, *Design participatif et codesign. La fabrique à écosystèmes: design, territoire et innovation sociale*, Paris, Loco, 2018, pp. 108-120.

Cet article définit et caractérise le design participatif et le codesign et met en avant leurs différences. Pour y parvenir, il présente l'évolution et la division du travail liées à l'émergence croissante du capitalisme au XIXe s, il rapporte cette dynamique à l'émergence du design participatif, puis décrit le codesign, qui s'approprie cette méthode pour en tirer des avantages économiques.

Le contenu de l'article

À la fin du XIXe siècle, avec l'émergence du taylorisme et du fordisme, le secteur du travail devient un ensemble divisé. Les blouses blanches, les inventeurs, pensent les objets de consommation et créent les machines qui les conçoivent. Les ouvriers participent à leur production en réalisant des tâches définies et répétitives. L'artisanat perd de l'importance. Les formes d'art reconnues et mises en avant sont celles des artistes. À partir de 1960, la consommation s'intensifie. L'individu devient un consommateur, au comportement étudié et analysé, qui a une grande utilité marchande. Il n'intervient pas dans la production de ses biens. Cette tâche est réservée à des inventeurs, comme le designer, qui pense des objets produits en série et standardisés.

En réaction à cette division entre une consommation de masse et une production standardisée, mécanisée et élitiste, émerge le design participatif. Il naît en 1960 dans le secteur de l'architecture en Belgique, aux Pays-Bas et dans les pays scandinaves. Son but est que l'utilisateur puisse intervenir dans l'élaboration et la production des biens et services dont il use. Ceci permet de créer des objets hétérogènes et originaux. Néanmoins, cette participation est à guider et contrôler pour éviter des conflits entre usagers et une organisation désordonnée. Cette pratique cherche à créer des dispositifs innovants pour la société. Au cours de celle-ci, le designer est un entrepreneur social. Il s'agit d'un entrepreneur car il initie une production qu'il va

mettre en place avec des usagers, pour laquelle il a une certaine autonomie de choix. En initiant cette production, le designer prend le risque qu'elle n'aboutisse pas à ses espérances. En revanche, si son projet s'effectue comme il l'espère, ceci donnera lieu à une rémunération. Cependant, la recherche d'un profit n'est pas l'objectif majeur de cette activité. En effet, Celle-ci prend place dans un dimension sociale et cherche à répondre à un problème lié à une communauté contextualisée. Le design participatif s'ancre dans un territoire, ce qui, selon Pecqueur et Zimmermann, induit trois formes de proximité : une proximité géographique, une proximité organisationnelle et une proximité d'instances de participants. Ces instances travaillent ensemble pour répondre à un besoin et se partagent les risques liés à cette recherche. Le design participatif engendre également une esthétique de projet faite par ses participants. Le designer veille à ce qu'elle convienne à ces derniers. Ensemble, ils créent une esthétique sociale.

CÉRAMIQUE ET PARTICIPATION

Cette méthode de design participatif, reprise par le système capitaliste et dépourvue de ses enjeux sociaux et politiques, donne lieu au codesign. Ce procédé consiste à imaginer un besoin du consommateur puis à y répondre à l'aide d'une équipe aux collaborateurs hétérogènes, avec des sociologues, des ethnologues, des artisans, etc. La forme, l'aspect et la technique du produit sont discutables et modifiables. Par des tests et des prototypes, elle aboutit à un produit commercialisé. Ce procédé vise à minimiser les risques de production, à mieux satisfaire les désirs du client et à le fidéliser à la marque. Il ne répond pas aux enjeux sociaux et politiques du design participatif puisque l'élaboration d'objets reste réservée à un groupe élitiste d'inventeurs sans consultation des usagers. Ceux-ci travaillent sur une problématique déjà formulée par l'entreprise et les designers concernés par le projet. Cette production ne s'ancre pas dans un territoire particulier.

Analyse de l'article

Ainsi, le design participatif est une démarche qui s'inscrit dans un contexte. Elle renverse les méthodes de production du capitalisme en permettant aux usagers de prendre part à l'élaboration, voire à la création d'objets qu'ils utilisent. Cette pratique revêt donc des partis pris politiques et vise à modifier le fonctionnement de notre société. Elle permet également de réaliser des dispositifs à l'esthétique sociale. Le codesign crée aussi des échanges autour d'une production, mais ceux-ci s'effectuent dans un groupe élitiste. Cette dé-

marche se réalise selon des enjeux économiques. Par conséquent, ce qui distingue ces deux pratiques est l'aspect éthique du design participatif, qui aspire à une meilleure justice et un bien-être en société plus qu'à une quête de profit.

Je souhaite davantage m'inspirer du design participatif que du codesign pour mener un projet collaboratif. En effet, je voudrais que celui-ci apporte des éléments de réponses aux besoins de ses participants. Pour y parvenir, je souhaite créer un contact fort avec ces personnes. Par cette participation, l'utilisateur n'est pas restreint au rôle de consommateur, mais il prend part et impacte les activités qu'il mène. Néanmoins, je dois guider et contrôler cette participation pour éviter que celle-ci soit désorganisée et chaotique. La production finale de ce projet ne sera pas la création d'un produit standardisé, destiné à être vendu en série pour générer un profit important. Mon but est de réaliser une production groupée avec une esthétique reflétant la collaboration entre ses acteurs. Ce projet relève donc d'une démarche de design participatif. Les caractéristiques de celle-ci s'y appliquent, soit une participation forte de l'utilisateur, une forme d'entrepreneuriat social, un ancrage dans un territoire selon trois formes de proximité et une esthétique sociale.

DÉFINITIONS

Abécédaire des définitions

D

Le droit de séjour correspond à l'autorisation pour un migrant de séjourner durant un temps limité en France grâce à une carte de séjour. 40 motifs différents leur permettent de l'obtenir, ce qui rend ce titre difficile à acquérir. La procédure juridique pour y parvenir s'élève à 600 euros. La carte est généralement valable pour un an. Celle-ci peut être vérifiée et retirée. Son renouvellement est difficile. La France cible les personnes pouvant en bénéficier et privilégie les étudiants diplômés. Dans l'attente de leurs papiers, les procédures juridiques et la recherche d'emploi des migrants sont moins faciles que s'ils avaient une situation plus régulière.

Définition disponible sur lacimade.org.

Un demandeur d'asile est une personne ayant formulé une demande de protection internationale et qui n'a pas encore reçu de jugement à ce propos. Effectuer une demande d'asile est un droit humain. Durant cette procédure, l'individu doit être traité avec dignité. Selon le principe du non-refoulement, il ne peut pas être renvoyé dans son pays d'origine. En France, le préambule de la constitution dit que "tout homme persécuté en raison de son action en faveur de la liberté a droit d'asile sur les territoires de la République".

Définition obtenue sur Amnesty.fr et la cimade.org.

E

Un étranger est une personne venant d'un autre pays.

Définition disponible sur cnrtl.fr.

L'exclusion sociale correspond à la mise à l'écart d'un groupe ou d'une personne dû à des éloignements trop importants entre elle et la façon de vivre du groupe dominant. Ce phénomène peut être volontaire ou subi.

Définition disponible sur toupie.org.

Un expatrié est un individu vivant dans un autre pays que le sien.

Définition disponible sur larousse.fr.

I

L'insertion sociale est le processus permettant à une personne isolée et marginalisée d'échanger davantage avec son environnement social. Elle s'y insère en intégrant les valeurs, normes et règles de ce système. Cela peut s'effectuer au sein de différentes instances, avec la famille, l'école, l'économie ou la culture. On parle de réinsertion sociale quand une personne s'insère à nouveau dans la société.

Définition disponible sur toupie.org.

L'intégration sociale correspond à l'intégration d'une personne au sein d'un groupe par l'assimilation de ses normes et valeurs. Ce processus dépend de l'intégrabilité de la personne, soit de sa capacité à s'adapter au groupe d'accueil, et de la capacité d'intégration du groupe, qui respecte l'individu dans sa particularité.

Définition disponible sur toupis.org.

M

Il n'y a pas de définition officielle pour désigner **un migrant**. Il s'agit principalement d'une personne ayant quitté son pays selon différentes raisons.

Définition disponible sur amnesty.fr.

La migration signifie se déplacer d'un endroit à un autre. Pour les humains, elle s'effectue d'un pays à un autre. L'émigration correspond à ce phénomène vu par le pays de départ et l'immigration pour le pays d'accueil.

Définition disponible sur cnrtl.fr.

R

Un réfugié est une personne qui quitte son pays et qui risque, s'il y retourne, d'y être persécutée selon différents prétextes. Cela peut être sa religion, sa nationalité, ses opinions politiques ou son appartenance à un groupe spécifique. Pour obtenir le statut de réfugié, il faut déposer une demande d'asile auprès du pays d'accueil.

Définition disponible sur amnesty.fr.

S

La stigmatisation consiste à lier les caractéristiques d'une personne à des attributs d'infériorités sans raison légitime. Ceci engendre du rejet social.

Définition disponible sur toupie.org.

SOCIOLOGIE

Données brutes

Informations récoltées au cours d'entretiens et d'observations

La collaboration dans le projet

- Trouver des gens motivés à s'investir dans ces projets n'est pas compliqué. Trouver des sources de financement l'est davantage.
 - Amandine David pense ainsi la collaboration comme un objet à part entière qu'il faut concevoir.
 - Les interactions avec ses collaborateurs font avancer ses projets. Elle réalise des projets en collaboration car elle trouve cela plus intéressant. Ceci décuple le potentiel du projet. On va plus lentement (et encore ce n'est pas sûr) mais on va plus loin. Le projet collaboratif est une façon de partager des idées, des visions, de communiquer et d'apprendre des autres.
 - Après cela demande parfois beaucoup d'énergie. Puis il faut avancer au rythme de l'autre pour ne pas le ralentir.
 - Pour Amandine le projet est forcément collaboratif, mais on passe par des phases de travail en autonomie. Elle aime bien ces deux façons de travailler. Elle pense qu'on a besoin des deux et qu'il faut trouver le bon équilibre entre autonomie et collaboration.
 - Le travail avec des acteurs différents est une richesse. On est challengé par d'autres gens.
 - La collaboration avec d'autres partis est très intéressante en projet. Il faut avoir des limites, un cadre, une fin de projet.
 - Le projet part d'une discussion et de contraintes posées dès le départ, ce qui forme le point de départ du projet.
- Quand elles réalisent des projets collaboratifs, les filles répondent aux exigences de leurs collaborateurs tout en apportant leur méthode, leur vision et leur compétences.
 - Les avantages de la collaboration sont la rencontre, le social et le plaisir de partager quelque chose. Les désavantages sont le temps mis à mettre quelque chose en place. C'est aussi dérangeant quand le projet est surfait, que c'est plus les organisateurs qui se projettent et que ça ne plait pas forcément aux premiers concernés.
 - Dans la collaboration on peut profiter des compétences des autres.

Vision du design

- Amandine David voit aujourd'hui le design comme un moyen de questionner des enjeux sociaux sans nécessairement arriver à un projet abouti.

Le projet de parler en prison d'Amandine David

- Le projet de diplôme d'Amandine David a été de repenser le moment du parler en prison pour repenser la relation entre les détenus et l'extérieur. En France, ce moment est rendu plutôt impersonnel et le contact avec l'extérieur est difficile. Elle a ainsi repensé l'espace et l'éclairage des lieux pour l'améliorer. Ce projet lui a permis de questionner le rôle de la prison et sa place en France. Elle a pris contact avec le milieu militant pour les droits des prisonniers, en rencontrant le directeur de l'OPI à Lyon, en discutant avec des enseignants en prison ou des anciens détenus. Elle a ainsi pris contact avec le maximum de personnes possibles.
- Notre projet a besoin d'être cohérent avec cette posture dans nos décisions prises, les moyens qu'on se donne et qu'on utilise pour le développer.
- La posture consiste beaucoup à avoir un esprit critique sur les choses, à questionner tous les aspects du projet jusqu'au détail le plus minime.

Vision du projet

- Amandine David pense qu'un projet est infini. On le commence, on peut le délaissier par moments, puis le reprendre. Il n'a jamais de fin et peut constamment s'approfondir.
- Le projet découle d'un intérêt. Nous avons tous des milliers d'intérêts, comme des fils suspendus. Nous en développons un lorsque nous tirons sur un fil. Celui-ci en amène d'autres, ce qui crée un plus gros fil. Ce plus gros fil est construit de cet intérêt choisi et d'intérêts secondaires inévitables.
- Amandine David pense que ce sont même les détails qui singularisent le projet. Chaque aspect sur ta façon de travailler a du sens, les détails de ton travail définissent ta posture.
- L'avancement des projets d'Amandine David dépend beaucoup de ses sources de financement. Lorsqu'un parti lui donne de l'argent pour faire avancer sa recherche, il attend des résultats. Ce sont beaucoup les dead-line pour résultats qui font avancer son travail.
- L'avancement de ses projets dépend aussi des occasions et opportunités auxquelles elle est confrontée.

Le partage culturel

- En Ethiopie Amandine David a travaillé avec un artisan/ céramiste. Elles ne parlaient pas la même langue et communiquaient différemment par dessin. Leurs codes de dessin étaient aussi très différents. Elles se sont comprises grâce à leur pratique de la terre.

La posture dans le projet

- Amandine David trouve que la notion de posture en projet est très intéressante. Pour elle, il s'agit de notre façon d'appréhender nos projets. La somme de ces parti-pris définit notre posture. Celle-ci est propre à chacun car nous abordons tous nos projets de façon différente.
- Lorsqu'on évolue dans ce projet on se retrouve sans cesse face à des questions. Nos parti pris dépendent de notre posture.

CÉRAMIQUE ET PARTICIPATION

- Puis elle veut partager des questionnements personnels à travers ses projets. Elle a envie de partager ses trouvailles et ses questions.
- On a besoin d'autres narratives, d'autres imaginaires pour s'emparer d'une question.
- Les projets montrent la valeur de l'altérité, on apprend de ce qu'on fait les autres. Le projet a un début, un milieu et une fin
- Le projet part parfois d'une rencontre.
- Parfois le projet part d'une mince intention et sa justification se crée après. Ils ne sont pas toujours motivés pour des raisons incroyables.

Vision du projet en design

- Le projet en design n'implique pas nécessairement de résultat. Il part d'une question que le designer développe par des recherches ou en rencontrant des personnes. Le projet en design part d'un besoin. Ou alors il peut partir d'une envie de faire des objets ou de pratiquer une technique.
- Dans leur formation à la Design Academy, les filles ont appris que le processus de création est le plus important. Néanmoins il est compliqué de faire un projet s'il n'y a pas de résultat derrière.

Le projet Hors-pistes

- Le projet Hors-pistes organise des résidences nomades pour initier des collaborations entre artisans et designers du monde entier. Il est également accompagné d'une équipe éditoriale. Celle-ci se compose d'illustrateurs qui accompagnent la résidence et communiquent sur le point de vue. Il s'agit d'un objet en soi. Aujourd'hui il se compose d'une équipe permanente de 6. En résidence ils arrivent avec des designers suite à un appel à candidatures et cherchent des artisans locaux. La première semaine est une semaine de rencontres de spécialistes, de découvertes, de visites de musées, etc. Au

cours de cette semaine, l'équipe s'imprègne de la culture des lieux. Ensuite ils commencent à réaliser des expérimentations dans les ateliers. Puis ils développent un projet de design.

- Les artisans et designers sont autonomes. L'équipe de Hors-pistes est là pour guider et porter un regard extérieur sur la collaboration. À la fin, il y a une exposition sur place.
- C'est incroyable tout ce que l'équipe hors-piste et ses collaborateurs apprennent et produisent au cours des résidences, le réseau qu'elles créent et le mélange culturel. Il s'agit d'un réel challenge humain.

Les objectifs de la Gadoue

- L'activité de La Gadoue est orientée vers un design de produit mené de façon responsable et éthique. Leur objectif est de dépolier l'artisanat et l'industrie. Pour l'exploration, elles cherchent à créer de nouveaux processus de production. Ensuite elles cherchent à ne pas créer des pièces trop exclusives pour ne pas être trop élitiste. En parallèle, elles souhaitent que les clients comprennent la valeur des choses. Pour finir, elles essaient de reconnecter les autres à la matière, en proposant des activités comme des cours de céramique.

Le réemploi dans leur projet

- Pour le moment, la Gadoue réalise des projets très différents, mais toujours tournés autour du textile et de la céramique. Les filles souhaiteraient mener des projets plus globaux et contextuels par des installations liées à un lieu total, des installations plus complètes.
- Leur projet "upgrades" tourné autour de la chemise part d'une réponse à un appel à projet. Le désavantage de ce projet est que la Gadoue passe beaucoup d'heures à travailler ces matériaux.

- La Gadoue réalise ces projets pour prouver que le réemploi n'est ni une activité de hippie, ni de rêveuse. Elles veulent prouver que cela est possible.
- Les filles font avancer le dialogue sur les façons de faire locales et de mener une production circulaire.

Retours sur des projets collaboratifs

- Le projet du canal de la Gadoue a été un projet très collaboratif. Il a nécessité beaucoup d'acteurs. Cependant, leur toile réalisée n'a pas été vraiment faite par les participants aux activités et ateliers. Ceux-ci étaient plutôt des moments d'animation de la part de ma Gadoue.
- Les filles ont aussi réalisé un projet avec "à une maison en plus", une école d'aide au devoir qui propose des ateliers créatifs par des cours de céramique pour des enfants. Cette école se situe à Forest, dans un quartier défavorisé. Il s'agit de projets réalisés suite à des appels à projet.

La participation dans le projet

- Pour leur projet de la voile ce fût difficile de laisser aller la création à quelqu'un d'autres qu'elles, les filles qui ont pensé la voile. C'était aussi difficile d'être dans un entre deux : entre l'intégration de personnes et la création d'un objet de design.
- Il ne faut pas être dans l'utopie que tout le monde va tout faire, que tout le monde va être créatif.

Exemple d'un projet collaboratif surfait : Livable world par Seb Verboom

- Travail avec des personnes issues de l'immigration qui font de l'entretien de jardin pour la commune, ce que Seb a jugé comme un travail aux tâches simples et répétitives. Il a voulu leur proposer un pro-

jet plus créatif, en créant un projet de recherche autour du roseau. Il souhaitait créer une biomatière avec les fibres de la plantes. Cette démarche n'a pas tant parlé aux participants et ils étaient peu motivés par celle-ci. Ils préféraient exercer leur travail habituel.

Les objectifs du CSP

- L'objectif du Centre Social Protestant est de venir en aide aux personnes sans discrimination.
- Dans son service, Nadir Amara reçoit des personnes en demande d'asile, quel que soit leur pays d'origine. Le service propose des appartements pour accueillir des demandeurs d'asile. Il leur apporte une aide socio-juridique.
- Le CSP propose des cours d'alphabétisation. Il propose également des ateliers couture, un restaurant social et des activités culturelles à petit prix.

La migration dans le monde

- La plupart des migrants qu'ils accueillent viennent de Syrie, Guinée, Amérique latine, Salvador et d'Irak.
- Les procédures de demande d'asile peuvent être très longues. Parfois la décision peut être négative alors que le réfugié est déjà habitué à son pays d'accueil. Son arrivée et son départ sont des traumatismes.
- Selon la convention de Genève, un demandeur d'asile doit bénéficier d'un hébergement, de quoi manger et d'un suivi scolaire pour les enfants.
- Les pays de l'est refusent beaucoup les migrations dans leur pays. C'est principalement les pays de l'ouest qui accueillent des migrants : la Grèce, l'Allemagne ou l'Italie.

CÉRAMIQUE ET PARTICIPATION

Travailler avec les migrants

- La reconnaissance des personnes issues de l'immigration est assez aléatoire. Un réfugié a beaucoup de mal à retracer son parcours.
- Nadir se sent souvent impuissant face aux procédures migratoires. Certaines situations sont sans issues et c'est frustrant de ne pas pouvoir aider ces personnes. Aujourd'hui il est également compliqué aujourd'hui de suivre une procédure du début jusqu'à la fin. Mais parfois il réalise de formidables rencontres.

Prendre contact avec les migrants

- Nadir prend beaucoup de pincettes lorsqu'il discute avec ces demandeurs d'asile car il sent qu'elles sont fragilisées.
- Quand on discute avec ces personnes, il est important de les laisser parler et de ne pas les aborder de front. Il faut être délicat et connaître les us et coutumes des pays d'origine. Il y a aussi des sujets à ne pas aborder, comme le viol.

L'accueil selon les pays

- La Wallonie et l'État français ne font pas grand-chose pour l'intégration. Dans la partie néerlandophone il y a un parcours d'intégration obligatoire, mieux organisé que dans la partie francophone.

L'intégration sociale

- Plus il y a un différentiel culturel, plus il est difficile de s'intégrer. Les personnes avec un capital culturel important s'intègrent mieux. L'intégration sociale
- S'intégrer c'est partager les valeurs du pays qui l'accueille. La langue permet de comprendre la culture du pays, c'est pour ça qu'il est important de l'apprendre. S'intégrer c'est avoir une vie sociale et économique. C'est important pour le bonheur de l'arrivant et du pays d'accueil.

Le projet avec des migrants

- Un projet avec des migrants dépend de son principe, de son animation, de son organisation. Il faut le réaliser en connaissance de cause et prendre en compte les différences culturelles avec qui on travaille.
- Il est important de connaître les codes culturels de la communauté qu'on aborde. Puis il faut partager une langue : la langue est la première passerelle pour communiquer avec quelqu'un. L'intégration passe par la langue.

Les conditions de l'observation

- Le mardi 18 novembre, 2h d'observation de 16h à 18h, avec deux classes de jeunes de 16 ans à 18 ans qui sont arrivés en France et pendant 1 an vont améliorer leur niveau en français.
- Puis j'ai de nouveau observé le groupe 2 le mercredi 25 novembre de 17h à 18h.
- Le lundi 7 décembre de 16h à 18h Clémence Salsabil et moi nous sommes rendus dans la classe pour débiter mon atelier d'exploration.
- Nous sommes revenues le mercredi pour qu'ils fassent le propre de leur présentation.

La pédagogie en classe

- Il y a deux classes d'élèves. Une première est appelée "le groupe des forts" et l'autre "le groupe des faibles".
- Maryse fait des parallèles imagés pour expliquer des choses aux élèves. Elle fait rire ses élèves.
- Maryse s'exprime moins avec les mains dans le groupe 2. Elle continue à parler clairement, mais son langage est un peu plus complexe. Elle se fâche quand les élèves discutent trop ou ne parlent pas en français.

La maîtrise du français

- Maryse parle clairement, en utilisant des mots simples et en articulant beaucoup. Elle parle avec ses mains.
- Quand un élève essaie de s'exprimer en français et qu'il a du mal à parler, les autres rigolent. (Groupe 1)
- Les élèves doivent se présenter pour l'élection des délégués. Ils parlent devant tout le monde. Beaucoup de personnes sont volontaires pour se présenter.
- Les élèves cherchent leurs mots. Parfois ils n'arrivent pas à les trouver et ont du mal à les expliquer devant tout le monde. Dans leur présentation, ils répètent beaucoup ce qui a déjà été dit par les autres "je suis gentilles, j'aime beaucoup travailler au corbusier, les gens du corbusier sont gentils". (groupe 1)
- Pour l'élection des délégués il y a seulement une personne qui s'exprime devant toute la classe. (groupe 2)

Mon arrivée

- En arrivant dans la salle, les élèves m'observent beaucoup.

Le dialogue

- Les réponses des élèves aux questions de Maryse sont souvent "oui madame" ou "non madame". (groupe 1)
- Quand je viens vers eux pour leur poser des questions, ils me répondent par "oui" ou "non" sans discuter. Une personne m'appelle pour que je corrige son travail. (groupe 2)
- Dans leur présentation, ils ont donné les informations demandées en parlant vite.
- Pour cette présentation, ils parlaient en français et manquaient parfois de vocabulaire.

Parler d'autres langues que le français

- Dans le groupe 1 les élèves discutent peu dans d'autres langues.
- Dans cette classe il y a plus de bavardages dans d'autres langues que le français.
- Deux filles discutent en anglais. Elles restent plus longtemps à l'arrêt de tram pour parler.

L'équipe pédagogique

- L'équipe pédagogique se compose de Maryse Simon, la porteuse du projet, qui accompagne les élèves et les aide pendant l'étude. Ensuite il y a des professeurs et une jeune femme en service civique.
- Maryse et la jeune femme en service civique sont deux femmes blanches.

La structure des tables

- L'ambiance de la classe est sérieuse : les tables sont rangées en rang, avec deux places par îlot.

Atelier d'exploration

- Les élèves se sont présentés les uns et les autres. Ils ont donné le nom, l'âge, la ville de naissance et celle de résidence actuelle et les passe-temps de leurs camarades.
- Ensuite nous leur avons présenté le matériel qu'ils utiliseront pour se projeter dans 10 ans. Ils ont pu les tester pour faire un brouillon de leur présentation.
- De cette façon, ils ont pu commencer à réfléchir à ce qu'ils aimeraient devenir dans 10 ans.
- Nous sommes revenues le mercredi pour qu'ils fassent le propre de leur présentation.
- Pour finir, ils nous ont présentées leur portrait et nous les avons enregistré.

Résultats

- Ils ont commencé à imaginer des scénarios de vie globalement possibles. Néanmoins, quelques idées ne paraissaient pas réalisables. Par exemple, un élève s'imaginait avec 11 enfants.
- Participation
- Toutes les personnes ont joué le jeu pour ce brouillon, sauf un qui, après une altercation avec sa la responsable du Moaf ne voulait plus travailler. Lorsqu'on se dirige vers lui et qu'on l'aide à répondre aux questions il reste réceptif et avance.
- À notre deuxième passage les participants étaient très concentrés. Ils se sont aidés entre eux. Ils étaient très attentifs lorsqu'on leur donnait des explications.

Enquête sociologique

Mettre en place un projet collaboratif en design avec des réfugiés

Pour mieux appréhender le projet collaboratif en design avec des réfugiés, j'ai réalisé une enquête sociologique qui rassemble trois entretiens, de l'observation et un atelier d'exploration.

La récolte des données

Deux de mes entretiens étaient avec des designeuses d'objet. Mon objectif était de bénéficier d'avis de personnes qui ne sont pas spécialisées dans l'innovation sociale et le design participatif à propos de la collaboration et du projet en design. Mi-octobre j'ai discuté avec Amandine David, une designeuse d'objet bruxelloise cherchant à faire un lien entre production numérique et artisanat. Elle est également à l'initiative du projet Hors-Pistes, qui organise des résidences à travers le monde, durant lesquelles des designers et une équipe éditoriale travaillent avec les artisans d'un territoire. Vers la fin du même mois, je me suis entretenue avec La Gadoue, deux designeuses d'objet, installées à Bruxelles et spécialisées en céramique et dans le réemploi de textiles.

Mon troisième entretien a été réalisé dans une association d'aide aux demandeurs d'asile. Il m'a permis de découvrir le secteur d'accompagnement au migrants et de mieux envisager une prise de contact avec des réfugiés. C'est vers la moitié d'octobre que j'ai rencontré Nadir Amara, un salarié du Centre Social Protestant (CSP) de Bruxelles. Cette Association Sans But Lucratif (ASBL) vient en aide, sans discrimination, à des groupes de personnes avec des difficultés sociales, dont des demandeurs d'asile.

Pour continuer à approfondir ce lien avec des personnes issues de l'immigration, le mardi 18 novembre, j'ai participé aux séances d'études de deux classes du Module d'Orientation et d'Apprentissage du Français (le MOAF) au sein du lycée Le Corbusier d'Illkirch.

Il s'agit de classes de personnes apprenant le français pendant une année scolaire. J'ai poursuivi ces observations, en venant une heure par semaine, pendant trois semaines, dans la classe au niveau de français le plus élevé.

C'est au sein de celle-ci que j'ai mis en place mon atelier d'exploration le lundi 7 décembre, de 16h à 18h. Il visait à intensifier le contact avec ces personnes, mais aussi à voir s'il était possible de faire du projet avec elles. Au cours d'une activité, les participants se sont présentés les uns et les autres. Ils ont donné le nom, l'âge, la ville de naissance, celle de la résidence actuelle et les passe-temps de leurs camarades. Ensuite nous leur avons présenté le matériel leur permettant de se projeter dans 10 ans. Ils ont pu tester ces outils pour faire un brouillon de leur présentation, dans laquelle ils devaient définir leur apparence, leur lieu de vie, leur travail, les personnes avec qui ils seront et leurs activités. Nous sommes revenues le mercredi, au même horaire, pour qu'ils fassent le propre de leur présentation. Nous les avons ensuite enregistrés lorsqu'ils nous les ont expliqué de façon individuelle.

Suite à ces différentes recherches, j'ai rassemblé des prises de notes écrites lors des entretiens ou après les séances d'observation. Clémence a également photographié les participants de l'atelier d'exploration lorsqu'ils réalisaient l'activité de présentation et celle de projection. Elle a aussi photographié leur portrait final. Pour finir, Salsabil et moi avons réalisé des enregistrements vocaux durant le déroulement de l'atelier et pendant les présentations des réalisations.

Analyse des données

L'analyse de ces différentes données apporte des éléments de réponse à la question : comment mettre en place un projet collaboratif en design avec des réfugiés ? Elle met en avant l'impact déterminant que peut avoir le designer pour mettre en place un projet collaboratif avec ces personnes. Pour que ce projet soit adapté à ses participants, il est important que le designer connaisse son terrain d'intervention. En l'occurrence, ce projet se réalise avec des réfugiés, pouvant être fragilisés par leur vécu. Ceux-ci interagissent en français, ce qui peut freiner la collaboration dans le projet. Pour finir, afin qu'ils s'investissent dans le projet, il faut qu'ils se sentent concernés par celui-ci.

Des personnes fragilisées

Un projet collaboratif s'inscrit dans un contexte singulier : il s'opère sur un terrain précis avec des acteurs aux intérêts divers. Il est important de connaître ce contexte pour y mettre en place un projet qui y est adapté. Dans le cadre de mon projet de diplôme, j'aimerais que ce projet s'organise auprès de réfugiés. Nadir Amara raconte, au cours de son entretien, que ces derniers sont fragilisés par les persécutions qu'ils risquent ou ont subi dans leur pays d'origine. Lorsqu'il prononce ce propos, il se réfère aux personnes avec qui ils travaillent, soit des demandeurs d'asile. Ces derniers obtiendront peut-être le statut de réfugié suite à l'acceptation de leur demande d'asile, qui leur permettrait de s'installer définitivement dans le pays où ils ont migré.

Nadir Amara ajoute que ces personnes "connaissent des difficultés à retracer leur parcours de vie". Ceci peut être produit par leurs traumatismes vécus et le climat d'urgence au sein duquel elles étaient immergées avant et pendant le départ de leur pays natal, puis à leur arrivée dans leur pays d'accueil. L'urgence induit généralement une perception du temps exercée davantage sur le court terme que pour une situation sans risque majeur car elle nécessite des solutions immédiates. Par le fait que les réfugiés aient leur demande d'asile acceptée par leur pays d'accueil, ils ne sont plus dans cette situation d'urgence. Grâce à leur stabilité de vie retrouvée, ils peuvent se projeter sur le long terme, ce qui est important pour pouvoir élaborer un projet qui se réalise dans le futur. Ceci se confirme grâce à l'atelier du MOAF effectué avec des personnes issues de l'immigration. Ces personnes n'ont pas nécessairement le statut de réfugié. Néanmoins, le fait qu'elles s'engagent à suivre des cours pendant un an pour apprendre le français montre que, comme les réfugiés, leur situation est plus stable qu'un demandeur d'asile. La plupart de leurs projections dans le futur semblent possibles. La rareté des projections ne paraissant pas envisageable, comme celle de Sanwal, au sein de laquelle il prévoit d'avoir onze enfants et trois boulangeries, n'est certainement pas induite par leur situation migratoire, mais davantage par un manque de prise au sérieux de l'atelier ou son jeune âge.

Par conséquent, un projet collaboratif avec des réfugiés s'ancre dans un terrain aux acteurs fragilisés par leur vécu. Il est important de prendre en compte cette fragilisation dans la mise en place du projet. Ensuite, les participants sont en mesure de se projeter. Il est donc possible d'élaborer un projet sur le long terme avec eux. Néanmoins, qu'en est-il quand le projet est collaboratif ? Ces personnes arrivent-elles à collaborer ? Quelles peuvent être leurs difficultés pour collaborer ?

L'interaction en français

Dans un projet collaboratif, la collaboration doit être abordée comme un objet à part entière : c'est un élément avec ses caractéristiques propres. Il s'agit principalement d'un moyen d'interagir entre des acteurs aux points de vue singuliers. Cette confrontation d'idées fait avancer le projet, tout en l'enrichissant d'avis différents. Ces interactions permettent d'aboutir à un équilibre entre les intérêts de chaque participant au projet. Néanmoins ces échanges demandent un effort d'écoute, de compréhension et de remise en question de la part de ses interlocuteurs.

Cette communication entre acteurs s'effectue principalement par un langage verbal. Lors d'un projet collaboratif en français avec des réfugiés parfois non francophones, l'enrichissement par les interactions peut être freiné par le manque de maîtrise de la langue, dans sa compréhension comme sa pratique. Lors de l'atelier d'exploration avec le MOAF, Les participants comprenaient

assez bien les consignes des activités car elles étaient expliquées avec un français articulé, un lexique simple et accompagné par des gestes. En revanche, ils osaient moins pratiquer la langue. Ils avaient peur de se tromper ou de ne pas trouver leurs mots. Lorsque l'un faisait une erreur, les autres riaient de celle-ci. Parfois ils privilégiaient leur zone de confort en pratiquant une autre langue mieux maîtrisée. Ceci a pu les pousser à réaliser une présentation de leur situation actuelle et de leur projection dans 10 ans moins détaillée que s'ils maîtrisaient mieux le français.

Pour minimiser le frein induit par un manque de maîtrise de la langue, il est possible d'accompagner le projet par d'autres moyens de communication, ce qui complètent les interactions. La communication peut, par exemple, se faire autour d'un savoir-faire, qui permet de s'exprimer par des gestes, des pratiques et des formes.

Par conséquent, la mise en place d'un projet collaboratif en français avec des réfugiés non francophones peut être freiné par leur maîtrise de la langue moins bonne qu'un francophone. Un designer peut penser à des moyens de minimiser ceci. Il peut, par exemple, mettre en place d'autres formes de communication, comme celle à travers la pratique d'un savoir-faire.

La participation dans le projet

Les interactions durant un projet témoignent de la participation de ses acteurs. Leur participation peut être volontaire ou sollicitée. Dans le cas d'une participation sollicitée, l'investissement est moins aisé : pour que ces personnes s'investissent dans le projet, il faut qu'elles se retrouvent dedans et y voient un intérêt. Au cours de mon atelier d'exploration, j'ai sollicité la participation de ses acteurs. Ceux-ci étaient bien engagés dans leur travail. Cela peut être dû au fait qu'ils percevaient leurs intérêts dans cette activité, puisqu'elle concerne leur futur. Néanmoins, on peut également supposer que cet investissement a été induit par le cadre scolaire autour.

Ainsi, la participation à un projet peut être freinée dans le cas où ses acteurs ne se retrouvent pas dedans. Cette sensation peut être induite par un manque d'identification aux initiateurs du projet de la part de ses participants. Par exemple, pendant l'atelier d'exploration au MOAF, les initiateurs de l'activité, Salsabil, Clémence, moi et les salariés du MOAF sommes des personnes plutôt privilégiées, qui n'ont pas connu de situation de migration. Il est plus difficile pour les participants de l'atelier de s'identifier à nous que si nous étions des personnes issues de l'immigration. Ce manque d'identification a peut-être diminué la sensation de ses participants d'être concerné par l'activité. Néanmoins, ceci ne s'est pas tant ressenti car ces personnes semblaient apprécier le sujet de l'atelier.

La posture du designer dans un projet en design participatif a un impact décisif dans la sensation du participant

d'être concerné par le projet. Elle dépend de la façon dont il prend en compte l'avis de ces acteurs. Pour que ces derniers se sentent bien concernés par le projet, il est important que leurs avis soient vraiment pris en compte dans l'élaboration et la réalisation du projet. Ceci n'était pas vraiment le cas durant le projet de voile d'Anderlecht de La Gadoue, mené en partenariat avec la mairie de la commune. L'intention de ce projet était de créer un aménagement extérieur, devant le canal d'Anderlecht, avec les habitants du quartier. La Gadoue a pensé à la réalisation d'une large voile à partir de morceaux de tentes, cousues entre elles en patchwork. Cette réalisation a été principalement faite par Éloïse et Audrey, les deux designeuses du collectif, ainsi que par moi, leur stagiaire. Les habitants du quartier n'ont contribué qu'à des réalisations secondaires, que nous avons pensé au préalable. Leur investissement était donc moins important que s'ils avaient été vraiment concernés par le projet, dans l'entièreté de sa construction.

Ainsi, pour que la participation d'un projet soit forte, il faut que ses participants se sentent concernés par ce projet. Ceci est d'autant plus important dans le cas où la participation est sollicitée. Prendre en compte l'avis des acteurs du projet dans son élaboration et sa réalisation permet de s'assurer que ses participants s'y investissent.

En somme, dans la mise en place d'un projet collaboratif en design participatif avec des réfugiés, le designer doit porter son attention sur un ensemble de points. Premièrement, il doit s'interroger sur le contexte du projet et ses acteurs. Ici, il s'agit de réfugiés qui peuvent être fragilisés par leur vécu. Les interactions de la collaboration peuvent être freinées par leur manque de maîtrise de la langue. Il est donc important que le designer pense à des moyens de faciliter la communication en français. Il peut par exemple la compléter par une autre forme de communication, comme la pratique d'un savoir-faire. Pour finir, il s'agit d'un projet où la participation des réfugiés est sollicitée. Pour que ceux-ci s'investissent, il faut qu'ils se sentent concernés par le projet. Pour y parvenir, il est intéressant que le designer prenne bien en compte leur avis dans l'élaboration et la réalisation du projet.

ÉTUDES DE CAS

Références en art

Acteur assis sur un hôtel

La hiérarchie sociale au temps des Romains

Cette statuette met en scène un esclave venant de voler une bourse. Il s'abrite auprès de divinités pour la vider et éviter les coups de ses maîtres. L'ordre social à l'Antiquité romaine se distingue de notre société actuelle. Une majeure partie de la population (femmes, esclaves, étrangers et en-

fants) était exclue de la vie politique de l'empire et bénéficiait de moins de droits. Il peut être intéressant de comparer ce fonctionnement avec celui actuel, en centrant cette réflexion autour de la place des migrants/ étranger à cette époque et aujourd'hui dans notre société actuelle.

Acteur assis sur un hôtel
(auteur inconnu), entre le V^e
et le IV^e siècle av. J.-C.,
statuette, musée du Louvre,
Paris, image obtenue
sur louvre.fr



A. che de mai 68

Une affiche contre le fascisme

Affiche de mai 68 qui dénonce la politique raciste et anti-migratoire de l'époque. Elle montre qu'il y a 50 ans les étrangers étaient difficilement acceptés par le système français. Il peut être intéressant de faire un parallèle avec notre politique migratoire actuelle et de se demander s'ils sont mieux acceptés aujourd'hui.



Jacques Carelman, *Meeting Antifasciste Cartoucherie de Vincennes*, 22-28 juin 1973, a. che sérigraphié, Musée national de l'histoire de l'immigration, Paris, image obtenue sur histoire-immigration.fr

Catalysis d'Adrian Piper

Pour être accepté dans une société, il faut être normal

Performances prises en photo. Adrian Piper utilise son corps comme un instrument pour choquer. Elle le rend répugnant, en le couvrant de vinaigres, d'œufs et de ketchup. Elle se recouvre de peinture blanche et affiche sur elle l'inscription "Wet paint". Elle déforme son visage en remplissant sa bouche d'une serviette. Dans nos sociétés occidentales, être "normale" c'est être blanc, sans handicap, né dans le pays où il réside, etc. Cette série de photos

sensibilise au manque d'acceptation des personnes ne répondant pas à ces critères.

Cette performance est intéressante pour mon projet, car elle met en avant la non-acceptation sociale des personnes racisées et réfugiées dans nos sociétés occidentales à cause de leur apparence et leur parcours "hors-norme". Ce phénomène contribue à l'exclusion sociale des migrants en France.

Adrian PIPER, Catalysis III, 1970, performance, photographie par Rosemary Mayer, Collection de la fondation Generali, Vienne, prêt permanent au musée d'art moderne de Salzbourg, image obtenue sur elephant.art.



Film "Human Flow"

Les migrations de l'urgence

"Capturé au cours de l'année 2016 dans 23 pays, le film suit une série d'histoires humaines empreintes d'urgence. Il offre le témoignage de ses sujets, migrants fuyant la guerre, la famine ou la répression, cadres et travailleurs humanitaires tentant de les assister dans leur quête désespérée de sécurité, de justice et de dignité. Ce documentaire constitue une expression visuelle à la

fois artistique, factuelle et émouvante des impacts profondément personnels de la crise migratoire en Europe."

(Résumé trouvé sur senscritique.com)

Ce film est intéressant, car il présente les flux migratoires majeurs dans le monde, les raisons pour lesquelles ils sont réalisés et l'accueil des réfugiés selon différents pays.



Ai Weiwei, "Human Flow", 2017, image de couverture du film, image obtenue sur amnesty.be

Inside Out par JR

Présenter la richesse
des humains

Réalisé dans plusieurs villes, ce projet consiste à afficher en grand format des portraits de différentes personnes. Il sensibilise le grand public à la singularité de chaque être et souligne la richesse des humains. Cette œuvre montre que, peu importe le genre, les

origines, l'âge, le physique, chaque personne est riche de quelque chose. Dans ce cas est-ce qu'une partie de la population mérite d'être exclue de notre société ? Sinon, pourquoi l'est-elle ? Est-ce juste ?



JR, *Inside Out*, 2012, photographie, Haïti,
image obtenue sur jr-art.net

"Je m'anime pour mes droits"

Animation sur les droits des personnes vivant en bidonvilles à Paris

Dans cette vidéo des enfants sont interrogés. Il s'agit de français d'origine gitane et rom qui vivent en caravane ou en bidonvilles près de la Seine Saint-Denis à Paris. Elle sensibilise aux discriminations, au racisme, à la précarité de logement et sanitaire qu'ils subi-

ssent. Ce court-métrage est un bon outil de sensibilisation qui met en avant la parole de personnes peu entendues sous le ton innocent des enfants. Il s'agit d'un bon outil de communication qui milite pour leurs droits.



Ludovic VERSACE, "Je m'anime pour mes droits", image de vidéo, Paris, image obtenue sur vimeo.com

La Tour de Babel par **Bruegel**

Un projet collaboratif
et ses motivations

Il peut être intéressant d'étudier cette œuvre et le mythe de Babel, car elle met en avant un projet collaboratif d'époque. On peut se demander : qu'est-ce qui a motivé cette construction ? Pourquoi ces personnes se sont alliées pour

la débiter ? Comment ce projet s'est mis en place ? Quelle a été sa finalité ? On peut ensuite faire un parallèle avec des projets collaboratifs aujourd'hui en design.



Pieter Bruegel l'Ancien, *La Tour de Babel*,
vers 1563, huile sur panneau de bois
de chêne, 114 x 155 cm, Kunsthistorisches
Museum, Vienne (Autriche), image obetnue
sur wikipedia.org

Le combat de carnaval et carême par Pieter Brueghel

La société au XVIe siècle

Ce tableau représente la société flamande du XVIe siècle. Il peut être intéressant d'étudier cette vision d'époque et de la comparer avec celle d'aujourd'hui pour se questionner sur

l'évolution de nos sociétés et sur ce qui fait la société. Quelle est sa structure ? Comment s'organise-t-elle ? Y a-t-il des exclus ? Qui en est exclu ? Pourquoi sont-ils exclus ?



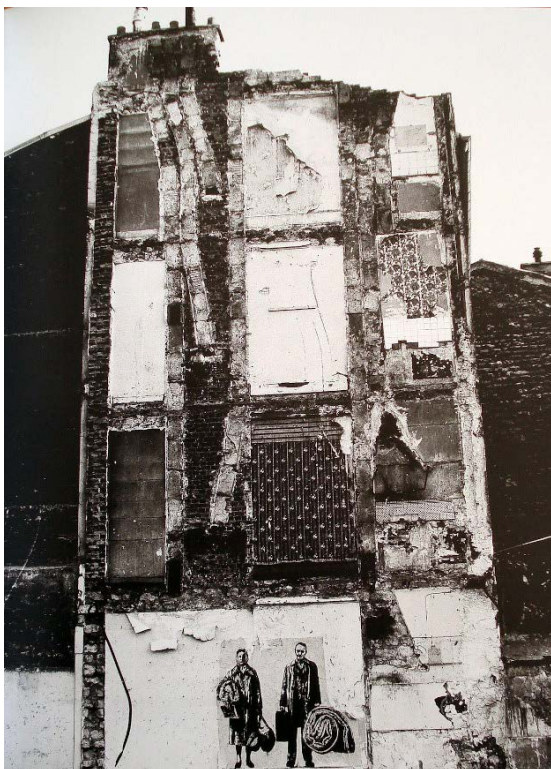
Pieter Brueghel l'Ancien, *Le Combat de Carnaval et Carême*, 1559, Huile sur panneau de bois, 118 × 164,5 cm, Kunsthistorisches Museum, Vienne (Autriche), image obetnue sur mesgrainsdesel.canalblog.com

Les expulsés de Ernest Pignon-Ernest

Les exclus de la société

Cette œuvre éphémère présente des personnes discriminées puisqu'on leur a retiré un droit fondamental : le droit de disposer d'un logement. Il s'agit de discriminations dont des personnes peuvent être victimes.

Ernest Pignon-Ernest, *Les expulsés*, 1977, Sérigraphie, réalisé à Paris mais l'œuvre a été détruite, image obtenue sur kartavoir.blogspot.com



Les mangeurs de pommes de terre de Van Gogh

La pauvreté en société

Cette peinture présente une famille de paysans de l'époque. Il s'agit d'une population incluse dans la société, mais défavorisée économiquement. Elle met en avant les groupes sociaux dans la précarité. Comment se caractérisent-ils au XIX^e siècle ? Aujourd'hui sont-ils caractérisables ? Si oui comment le sont-ils ?



Vincent van Gogh, *les mangeurs de pommes de terre*, avril 1885, huile sur toile, 82 × 114 cm, Musée van Gogh, Amsterdam (Pays-Bas), image obtenue sur [wikipedia.org](https://fr.wikipedia.org/wiki/Vincent_van_Gogh)

Les tags de Banksy à Calais

S'interroger sur la question migratoire

À Calais Banksy réalise trois graffitis en rapport avec l'immigration : Steve Jobs avec un baluchon, le radeau de la méduse contemporain et un enfant regardant vers l'Angleterre. Il investit l'espace public pour sensibiliser à la question migratoire, en montrant que les migrants sont exclus (la méduse),

qu'ils peuvent être des enfants et qu'ils peuvent apporter des richesses à leur pays d'accueil (Steve Jobs). Il permet donc à un large public de se demander : ne devrait-on pas améliorer nos politiques migratoires pour mieux accueillir et intégrer cette population ?



Banksy, pas de titre trouvé, 12 décembre 2015, peinture, Calais, image obtenue sur lefigaro.fr

Comparaison de projets d'art

Des démarches participatives pour mettre en avant l'humanité et certaines injustices

Dans le cadre de l'élaboration de mon mémoire, qui aborde les sujets de projet commun et d'exclusion, voici une étude comparative de deux projets en rapport avec mon sujet. L'initiative Inside Out de JR et la vidéo "Je m'anime pour mes droits" réalisée par Ludovic Versace sont deux œuvres participatives qui luttent contre les discriminations faites à des groupes d'humains, en les personnifiant et en mettant en avant leur sensibilité humaine. Après avoir présenté chaque projet, il est intéressant d'étudier et de comparer leur façon d'impliquer chaque participant et de lutter contre ces discriminations.



JR, *Inside Out Aristocratie en Tunisie*, 2011, photographie, Tunisie, image obtenue sur jr-art.net

Inside Out par JR

Le projet *Inside Out* de JR est un projet de photographies de portraits. Cette initiative internationale implique chaque citoyen souhaitant y participer. Elle s'est inscrite en Tunisie, aux États-Unis, en Israël, en Palestine, en Chine, au Japon et en France entre 2011 et 2014. JR et son équipe se sont rendus sur des terrains particuliers pour photographier chaque personne participante. Ils ont ensuite imprimé ces portraits en noir et blanc puis les ont affichés. L'objectif de ce projet est de présenter l'humanité dans sa globalité, avec ses différences et ses ressem-

blances et d'éviter que les hommes et les femmes ne se divisent en communautés. Il cherche à ce que chacun se sente appartenir à un ensemble, sans stigmates ni marginalisation. Ce projet global se réalise par différents chantiers contextualisés. Par exemple, pendant 50 ans en Tunisie, avant 2011, seuls les politiciens étaient représentés dans l'espace public. JR et son équipe ont permis aux citoyens du pays de reprendre leur place dans ces lieux en exposant leur visage en grand sur divers bâtiments.



Ludovic VERSACE, Je m'anime pour mes droits, publié il y a un an, image de vidéo, Paris, image obtenue sur vimeo.com

"Je m'anime pour mes droits" par Ludovic Versace

Le court-métrage d'animation "Je m'anime pour mes droits" est un projet d'éducation populaire initié par le collectif Yag Bari et réalisé par l'illustrateur Ludovic Versace. Il valorise l'expression d'enfants d'origines gitanes, roms, roumaines ou bulgares, qui vivent dans des caravanes ou bidonvilles aux alentours de la Seine Saint-Denis à Paris. Par des enregistrements vocaux, des vidéos, des illustrations, du stop-motion et de l'écriture, ce

court-métrage présente leur vie actuelle et leurs idées de leur futur. Par ce biais, cette vidéo sensibilise son audimat à la richesse humaine de ces enfants, qui sont sensibles et rêveurs. Elle met en avant la précarité sanitaire et éducative, mais aussi la marginalisation et la stigmatisation dont ils sont victimes. Pour finir, elle vise à faire valoir leurs droits pour qu'ils puissent bénéficier du même traitement que les enfants d'origine française de leur âge.

Comparaison de ces deux oeuvres

Ces deux projets sont semblables sur certains points : ils nécessitent la participation d'individus, ils mettent en avant l'humain et luttent contre la xénophobie et le racisme. Néanmoins l'implication des participants, le public représenté, les formes de représentations et le rayonnement d'influence de chacun sont différents. Par ailleurs, la vidéo "Je m'anime pour mes droits" prononce explicitement une critique de la société française qui n'est pas présente dans le projet *Inside Out*.

Premièrement, ces deux projets sont des projets participatifs, mais la participation pour chacun est différente. Pour *Inside Out*, le contact avec ses participants est bref : on prend des photos de chacun. L'unité de publication des portraits fait penser que les conditions d'affichage, le lieu, le format et le choix des images sont pensés par JR et son équipe. Pour le court-métrage, la prise de contact est plus forte : l'équipe de réalisation suit un groupe d'enfants et prend connaissance des histoires de chacun. Elle les fait aussi participer aux tournages et intervenir physiquement dans la vidéo. Néanmoins, elle garde du pouvoir sur la réalisation du court-métrage, sur les parties d'enregistrement et d'images montrées.

Ensuite, ces deux projets ont pour objectif de mettre en avant l'homme et la femme, mais ils le font de différentes façons. Avec *Inside Out*, les participants sont très divers. Leur nationalité et leur fonction dépendent du contexte d'intervention de JR et son équipe. Les portraits vont alors du détenu américain au citoyen français. Ce projet présente ainsi l'humanité dans sa globalité. Par une représentation en grand format d'hommes et de femmes, il valorise l'humain. Face à la simplicité de ce message, les possibilités d'interprétation du spectateur sont vastes et diverses : il peut imaginer l'histoire de la personne représentée et émettre différentes hypothèses sur les raisons de sa publication.

À l'inverse, la réalisation de Ludovic Versace est concentrée sur une infime partie de l'humanité : les communautés gitanes, bulgares, roms et roumaines qui logent près de la Seine Saint-Denis à Paris. Contrairement aux représentations physiques présentes dans le projet de JR, le visage des participants de la vidéo sont cachés. Ces personnes ne sont montrées que de dos, en dessin ou en collage. En revanche, le spectateur les entend s'exprimer et raconter leur histoire. L'identité qu'il perçoit d'eux se puise donc davantage dans leurs témoignages.

CÉRAMIQUE ET PARTICIPATION

Puis ces projets luttent contre le racisme et la xénophobie. Avec *Inside Out*, JR montre aux hommes et aux femmes qu'ils appartiennent au grand ensemble de l'humanité. Ainsi, même si chaque humain se distingue de l'autre, il ne faut pas être effrayé par la différence. La vidéo "Je m'anime pour mes droits" véhicule le même message, mais elle y ajoute une critique de la société française : tous les enfants n'y ont pas les mêmes droits. En effet, les enfants participants au court-métrage sont désavantagés par leur situation. Ils vivent dans des logements insalubres, mal sécurisés en cas d'incendies et trop petits pour bénéficier d'un espace personnel suffisant. Par ailleurs, ils n'ont pas tous la possibilité d'étudier dans un établissement scolaire.

Pour finir, ces deux projets n'ont pas le même rayonnement d'influence. L'initiative *Inside Out* de JR est une œuvre de renommée mondiale, car la simplicité et la beauté de son fonctionnement la rendent très impactante et appréciable. Le court-métrage du *Yag Bari* est davantage contextualisé et dense en informations explicites. Les moyens investis dans sa réalisation sont aussi nettement moins importants. Il s'agit d'une œuvre moins connue, qui rayonne principalement en France, auprès d'un public averti. Cette vidéo circule donc entre des associations spécialisées dans l'accompagnement de migrants ou d'enfants et dans des établissements scolaires.

Ainsi, le projet de JR implique une participation brève de ses participants et délivre un message simple : en présentant des hommes et des femmes, il montre que nous sommes certes différents, mais que nous appartenons tous au grand ensemble de l'humanité. Ce projet mondial impacte la sensibilité de son spectateur. Le court-métrage de *Yag Bari* nécessite une participation plus intense d'un groupe d'enfants de Paris. Il informe sur les conditions de vie en caravanes et en bidonvilles de ces personnes et sensibilise également aux discriminations dont ces enfants sont victimes. Pour finir, il prononce une critique du système français, qui ne traite pas équitablement chaque situation de vie. Cette comparaison met en lumière les différents paramètres que je peux moduler pour construire mon projet participatif avec un public visé. Premièrement, je souhaite agir avec des réfugiés et que leur participation soit importante : leur avis auront un impact fort sur l'élaboration et la création du projet. En collaborant avec une ou plusieurs associations strasbourgeoises, mon projet est également très contextualisé. Je ne souhaite pas que celui-ci formule une critique directe et explicite de la société française, mais que les personnes qui s'intéressent au projet se construisent leur propre opinion du fonctionnement de celle-ci. Pour finir, j'aimerais que les réalisations de mon projet soient mises en avant et visibles pour un public qui n'implique pas que des personnes militantes pour la cause des migrants.

Références en design

"Déjouons les frontières" par Lise Cognard

Un projet collaboratif avec
des migrants

Pour son projet de diplôme, Lise Cognard cherche à améliorer l'insertion sociale d'exclu dans l'espace urbain d'Orléans par une activité sportive et ludique. Avec un groupe de personnes immigrées, ils se réapproprient les règles du football pour penser et créer un nouveau jeu.

Ce projet présente une initiative en rapport avec mon thème de mémoire et mes intentions de projet, soit la mise en place d'un projet collaboratif avec des migrants. Celui-ci est tourné autour du football et du jeu. Il est pensé et créé par les premiers concernés par ce dispositif, soit les personnes issues de l'immigration.



Lise Cognard, "Déjouons les frontières",
2018, construction en bois, Orléans,
image obtenue
sur plateforme-socialdesign.net

Décryptages par la Cimade

Les flux migratoires de réfugiés

La Cimade, une association nationale militant pour les droits des réfugiés en France, publie un livre traitant des flux migratoires. Son format impose une prise de connaissance active de ces données, au cours de laquelle on les décrypte plutôt qu'on les lit. L'objectif de cette édition est de déconstruire nos préjugés sur les chiffres de l'immigration dans le monde : les pays riches

n'accueillent pas le plus grand nombre de réfugiés, ces derniers s'installent principalement dans leurs pays voisins. Ce projet informe son public sur les réels flux migratoires mondiaux et la participation de la France dans l'accueil de réfugiés. Il s'agit d'un outil intéressant à étudier pour aborder la question migratoire.



La cimade, *Décryptages*, 2014, livret 36 pages, impression en bichromie sur cocoon (100 % recyclé) 100 gr et filtre rouge, image obtenue sur polysemique.fr

L'Atelier Emmaüs

Le travail manuel pour l'intégration sociale

Ce projet lancé à Lyon souhaite inclure des exclus de notre société par le travail manuel. Des designers partenaires pensent des objets en bois et font appel à l'Atelier Emmaüs pour les réaliser. Les travailleurs de cette équipe, isolés socialement pour différentes raisons, renforcent leur lien avec la société par la création de ces objets.

Cette initiative présente un moyen d'inclure socialement des exclus par un projet collaboratif tourné autour du travail manuel. Il s'agit d'un exemple concret de projet qui vise à favoriser l'insertion sociale. Il est donc intéressant de l'étudier pour mon mémoire.

Ionna Vautrin et l'Atelier
Emmaüs, smala collection
de visage, construction
en bois, hauteurs
14 cm - 17 cm - 20 cm,
largeur : 7 cm, profondeur :
5 cm, Villeurbanne,
image obtenue
sur atelier-emmaus.org



"Bag2work" par NoMadMakers

Un sac à dos créé avec
des réfugiés

Ce projet fait travailler deux designers avec des réfugiés. Ils créent ensemble une collection de sacs à dos. Cette production se veut accessible et low-tech : elle ne nécessite pas d'électricité ni d'outils trop coûteux. Cette initiative cherche à créer de l'emploi pour ces réfugiés. Vendre plus de cinq cent sacs

leur permettrait de générer un revenu suffisant pour subvenir à leurs besoins. Réalisés à partir de gilet de sauvetage, ces produits sensibilisent également à la cause migratoire. Ce projet présente une façon de faciliter l'intégration sociale et économique de réfugiés.



No Mad Makers, "Bag2work",
couture à partir du tissu
de gilet de gilets et de
canots de sauvetage,
Grèce, Image de Orlando
Lovell, obtenue
sur [dezeen.com](https://www.dezeen.com)

Le mobile "In Limbo" par Manon Von Hoeckel

Stimuler un échange entre
les réfugiés et la société

"In limbo" est un bureau ambulante au sein duquel les réfugiés sont les ambassadeurs du dialogue. Ce lieu permet de s'exprimer avec d'autres membres de la société, de partager leurs expériences, leurs opinions et leurs désirs. Ce dispositif rend plus juste la vision que la société se fait de l'immigration, car il laisse une place majeure à la parole d'un parti souvent négligé dans le débat public. Il met

également en avant la singularité et la sensibilité de chaque réfugié, souvent considéré comme une masse déshumanisée et stigmatisée par la société.

Cet outil de sensibilisation veut une meilleure intégration sociale de ceux-ci par l'amélioration de l'acceptation de ces personnes par le reste de la société.



Manon van Hoeckel, "In Limbo", 2015,
structure mobile en bois, Pays-Bas,
image obtenue sur dezeen.com

Mode Estime

Coudre pour l'insertion sociale

Ce chantier d'insertion emploie des personnes éloignées du monde du travail. Par la couture, il leur permet de reprendre contact avec le secteur professionnel et de valoriser leur estime de soi par la réalisation de biens matériels destinés à la vente. Il s'agit d'un projet accompagnant l'insertion ou la réinsertion de personnes partiellement exclues de la société dans le monde du travail par l'apprentissage d'un savoir-faire manuel.



Mode Estime, photographie, Paris,
image obtenue sur modeestime.fr

"La terre en partage"

Une demande d'asile occupée

Ce projet a pour intention les réfugiés dans leur demande d'asile, qui demande un certain temps durant lequel ces personnes n'ont pas un rôle concret dans la société. Cette situation d'exclusion peut être dévalorisante. Pour rendre ce temps plus supportable et enrichissant, la terre en partage souhaite mobiliser cette communauté

dans un projet agricole durant lequel ces réfugiés cohabitent et sont accompagnés dans leur apprentissage du français. Ce projet cherche à améliorer les conditions de vie de cette communauté et à la faire se sentir davantage acceptée et intégrée à la société française.



"La terre en partage", photographie, Saint-Just-le-Martel, image obtenue sur toutestlie.catholique.fr

La Fabrique Nomade

Valoriser le savoir-faire des réfugiés

La Fabrique Nomade permet à des réfugiés artisans d'enseigner leur savoir-faire à des particuliers. Ce système met en avant et valorise les pratiques culturelles de chacun. Il les met également en contact avec le reste de la société et

les familiarise avec la culture et la langue française. Il s'agit d'un projet d'insertion sociale très intéressant qui valorise les compétences de ces réfugiés.



Denis Solopov et Andy Migevant, *Scytale*, argent, laiton, cuivre, verre, Lyon, image obtenue sur lafabriquenomade.com

"Hors-pistes"

Valoriser les savoir-faire d'un lieu à ceux d'un designer

Le projet "Hors-pistes" s'opère selon des résidences d'un mois menées dans différentes villes. Une équipe d'artisans designers européens prend contact avec les artisans locaux de leur lieu de résidence pour créer une série d'objets

imprégnés de différents savoir-faire artisanaux. Cette initiative met en contact différentes cultures autour d'un projet commun. Elle permet également de valoriser les savoirs de chacun.



Valentine Dubois, Emmanuel Ilboudo et son atelier, *Diagonal pattern*, 2013, aluminium recyclé, Ouagadougou, image obtenue sur horspistesproject.com

Comparaison de projets de design

Des projets en design avec des personnes
issues de l'immigration

Dans le cadre de l'élaboration
de mon mémoire, qui aborde les sujets
de projet commun et d'exclusion,
voici une étude comparative de deux projets
en rapport avec mon sujet : La Fabrique
Nomade et le mobile "In Limbo".
Ces deux initiatives se déroulent dans
des conditions différentes, mais présentent
des objectifs similaires.



Burhan Husseini et Julie Figueroa Afiro, *Qalın, Laine*, teintures, 58 x 103 cm, Lyon, image obtenue sur lafabriquenomade.com

La Fabrique Nomade

La Fabrique Nomade est une association parisienne, créée en 2016, qui revendique un modèle d'intégrations de personnes issues de l'immigration par la valorisation de leurs savoir-faire et compétences. Ces personnes mobilisent leurs acquis en bijouterie, couture, bois, céramique, tissage haute lisse et maroquinerie pour répondre à des commandes et réaliser des objets réalisés sur mesures. L'association propose aussi de donner des cours liés à des savoir-faire à des particuliers ou des entreprises. Elle réalise également des collections d'objets pensés et créés en collaboration avec des designers. Cette initiative valorise les personnes issues de l'immigration en leur permettant d'exercer un métier en accord avec leurs compétences tout en les adaptant à son exécution en

France. Ce projet contre le fait que les migrants doivent souvent renoncer à l'activité professionnelle qu'ils pratiquaient dans leur pays d'origine. En effet, une fois arrivés en France, ils sont victimes de nombreux freins, tels que le manque de maîtrise de la langue, de connaissance du système économique français et d'un réseau social, qui les limite dans leurs recherches de métier. Ce phénomène peut restreindre leur estime d'eux. Ces personnes prennent également contact avec le reste de la société selon une posture valorisante : elles sont indispensables au bon fonctionnement de l'association. Elles sont nécessaires à la confection de collections d'objets, pour réaliser les commandes faites en transmettant leur savoir-faire par des cours.



Alexander Popelier, sans titre, 2015, photographie, Pays-bas, image obtenue sur dutchdesigndaily.com

Le mobile "In Limbo"

Le mobile "In Limbo" est une ambassade mobile pour les personnes issues de l'immigration et sans-papiers aux Pays-Bas. Ce projet a été pensé en 2015 par Manon Van Hoeckel, une étudiante de l'académie de design d'Eindhoven. L'ambassade est une remorque en bois qui se monte et se démonte facilement. Deux drapeaux signalant le projet sont brandis à son entrée. L'intérieur est blanc. Celui-ci contient un bureau, un autre drapeau et des photographies de personnes issues de l'immigration représentant des ambassadeurs. Ce lieu est pensé pour voyager dans tous les Pays-Bas et plonger ses usagers dans une atmosphère neutre de rencontres et d'échanges officiels entre politiciens. En son sein, les personnes issues de l'immigration se transforment en ambassadeurs. Ils

prennent contact avec des particuliers et partagent leur vécu avec eux. Ensemble, ils discutent de l'immigration dans le pays. Le financement de cette initiative est supporté par des dons et par la vente de portraits de ces "ambassadeurs" photographiés par Alexander Popelier. L'objectif de ce projet est de lutter contre la marginalisation et la stigmatisation des personnes issues de l'immigration aux Pays-Bas en les mettant en contact et en créant de la discussion avec le reste de la société. Il leur permet également de partager leur point de vue sur l'immigration. Celui-ci est précieux et pertinent puisqu'il provient des premiers concernés par ce phénomène, mais se retrouve souvent négligé par les médias de masse.

Comparaison

Ces deux projets ne sont pas initiés par des migrants, mais par des personnes tierces. Ils se déroulent dans des conditions différentes. Le mobile "In Limbo" débute en 2015 aux Pays-Bas. Il s'agit d'une activité d'informations et de sensibilisation à la question migratoire qui s'opère sur un temps défini. Il n'est pas destiné à créer des richesses et puise son financement dans des dons et par des ventes de photographies. L'association la Fabrique nomade émerge en 2016. Elle vise à durer sur le long terme et à être pérenne financièrement en proposant une activité marchande.

Ces deux projets ont des objectifs similaires. Ils stimulent le dialogue entre des personnes issues de l'immigration et le reste de la société. Des individus se dirigent vers la fabrique nomade pour user de ses services, entre achats et commandes d'objets et cours sur un savoir-faire. Des particuliers participent au projet "In limbo" en pénétrant dans le mobile et en discutant avec les "ambassadeurs".

Cependant, ces échanges sont différents. À la fabrique nomade, le partage se fait autour d'un savoir-faire et de sa pratique culturelle, sans nécessairement aborder l'expérience migratoire. Dans le mobile "In Limbo", celle-ci est le sujet des discussions menées.

Chaque projet cherche à valoriser les personnes issues de l'immigration par leur posture. À la fabrique nomade, le migrant a un rôle de créateur et de professeur. Dans le mobile "In limbo", il est un ambassadeur.

L'association de La Fabrique Nomade revêt une fonction supplémentaire : accompagner les migrants dans leur insertion professionnelle, par la pratique d'un métier adapté à leurs compétences.

L'analyse et la comparaison de ces deux initiatives précisent mon projet. Je suis aussi une personne non migrante qui met en place un projet. Je souhaite que ses participants se retrouvent dedans et soient motivés par celui-ci. Ensuite, comme pour le mobile "In Limbo", j'aimerais que le projet se déroule sur un temps défini et qu'il crée du dialogue. Celui-ci serait principalement entre les personnes issues de l'immigration et axé autour de la langue française. Il porterait sur le sujet du projet et le savoir-faire mobilisé, mais peut divaguer sur d'autres domaines. Par conséquent, à l'inverse du mobile "In Limbo" il n'aborde pas directement l'expérience migratoire. Je souhaite aussi qu'une part des échanges s'effectue avec le reste de la société. J'aimerais également valoriser ses participants par leur posture au sein du projet : leurs idées guideront son évolution, ils feront des choix et prendront des décisions. Pour finir, mon projet n'est pas lié à l'insertion professionnelle des migrants.

Références techniques

Techniques de céramique

Des techniques complexes

Cette vidéo présente des céramistes très expérimentés. Elle met en avant différentes techniques réalisées avec une grande précision : le tournage, creuser dans une pièce, coloriser des creux, mélanger des terres et faire ressortir leur couleur. Il s'agit de techniques complexes. Peuvent-elles être mises en place avec des débutants ?



Lee Hyang-gu, Sanat Nedir? Sorusunun en güzel cevabi... ; 2014, céramique, capture d'image d'une vidéo trouvée sur laboiteverte.fr

Techniques de céramique

Série de vidéo expliquant
différentes façons de faire
de la céramique

En trente-deux courtes vidéos, cette série balise les différentes techniques possibles en céramique : la plaque, le colombin, la boule pincée, le tour, l'estampage, le modelage, etc. Elle présente également différentes informa-

tions utiles pour cette discipline, entre émaillage, différenciation des terres, décoration et ornement des pièces, etc. Tout ceci est intéressant à savoir si je souhaite mener des ateliers de céramique au cours de mon projet.



Minute facile, faire une poterie au colombin, 2013, céramique, France, capture d'image d'une vidéo trouvée sur [youtube.com](https://www.youtube.com)

Le Yixing

Créer des arrondis à partir
de la technique de la plaque

Cette vidéo présente une technique simple de céramique pour créer des arrondis. Elle consiste à monter une plaque en cylindre puis à battre ses rebords pour obtenir une ou deux extrémités sphériques. Je pense que cette technique est suffisamment simple pour être menée avec des débutants.



Global Tea Hut, Making an Yixing Teapot, 2018, céramique, capture d'image d'une vidéo trouvée sur youtube.com

Broderie sur feuille

La variation des supports en broderie

L'artiste Hillary Fayle coud et brode dans des feuilles séchées. Elle montre qu'il est possible d'intervenir sur d'autres supports que le tissu, tel que des feuilles d'arbre. Peter Crawley fait de même en cousant sur du papier. Cela est intéressant pour mon projet, car je peux mêler des savoir-faire à des supports surprenants.

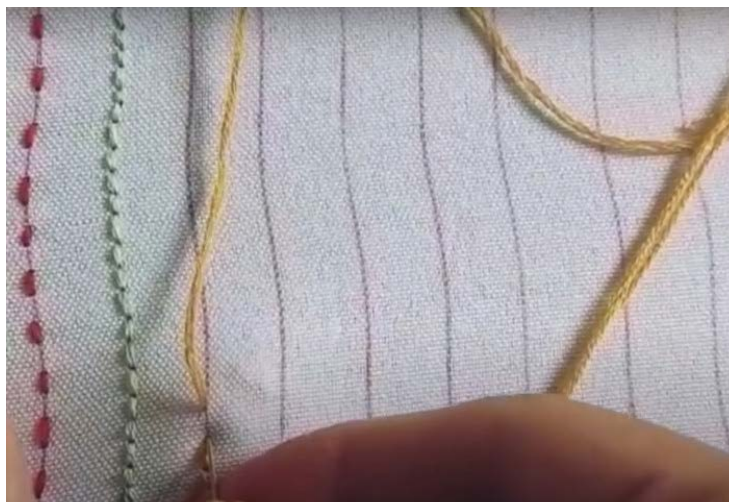


Hillary Fayle, *Botanical Stitchwork*, broderie sur feuille, Image obtenue sur hillarywfayle.com

Les points en broderie

Différents types de points

Ces deux vidéos présentent des points de broderie : le point avant, le point de piqûre, le point de piqûre surjeté, le point de Boulogne, point fendu, point de tige, point de feston, point de plume, point d'épine, point de chaînette, le point en croix, satin stitch, chain stitch, etc. Tout ceci est intéressant à savoir si je souhaite mener des ateliers de broderie au cours de mon projet.

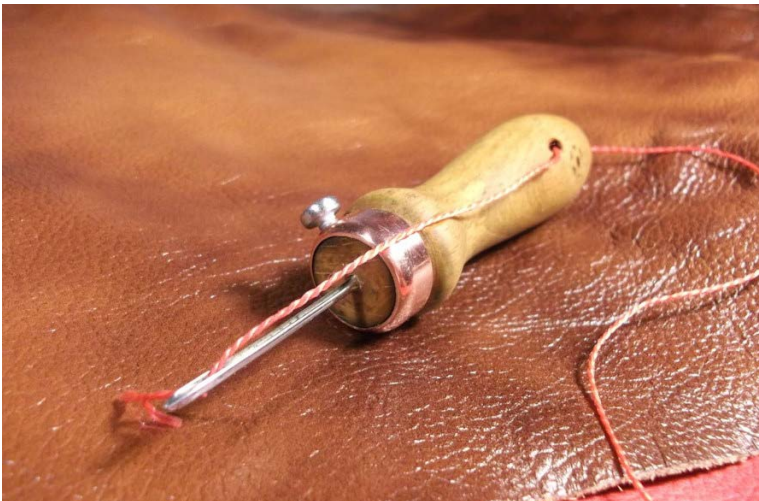


Broderie anajulia, Point de base pour broderie à la main, 2020, broderie sur tissus, France, capture d'image d'une vidéo trouvée sur [youtube.com](https://www.youtube.com)

Le poinçon à coudre

Un outil pour faciliter la couture

Cet outil permet de coudre sur des surfaces rigides, comme du cuir, ou des endroits difficilement accessibles. Dans cet article, toute sa construction est détaillée, ce qui permet de le reproduire. Il peut être utile si dans mon projet nous devons coudre sur des surfaces solides.



Waldemar Sha, *Sewing Awl*, bois et métal,
image obtenue sur instructables.com

Un site de couture

La couture pour des débutants

Ce site est un site gratuit qui accompagne des débutants en couture, du patronage à la confection de pièces. Il donne beaucoup de conseils sur différents aspects de la couture. Il peut être utile si mon projet implique de la couture.



Couture débutant, Tuto facile : coudre un panier à linge ou à jouet, 1 octobre 2019, couture, image obtenue sur couturedebutant.fr

Des portraits d'enfant par le collage

Comment peut-on se présenter ?

Constantinos Chaidalis travaille sur le portrait d'enfant. Les siens sont en noir et blanc, plutôt effrayants et lugubres. Pour mon atelier participatif, je souhaite travailler sur l'autoportrait de réfugiés avec une partie menée en collage. Il est intéressant d'observer la façon dont Constantinos Chaidalis réa-

lise les siens et de la comparer avec celle que j'imagine pour cet atelier. Sur ce point, je vois ceux des réfugiés moins travaillés, moins lugubres et plus sur l'accumulation d'éléments entiers que par des éléments découpés pour être rassemblés.



Constantinos Chaidalis, *rite*, 2017, collage,
Athènes (Grèce), image obtenue
sur behance.net

Comparaison de techniques

La couture et la céramique

Je souhaite réaliser un projet commun, tourné autour d'un savoir-faire artisanal, avec des exclus.

Cette étude de cas technique me permet d'analyser deux savoir-faire : la couture et la céramique. Comparer leurs caractéristiques, leurs avantages et inconvénients m'aide à mieux appréhender chaque savoir et choisir entre l'un ou l'autre.

La couture

Le site de couture étudié présente différentes astuces, tutos et patrons de couture. Il aborde le matériel nécessaire pour cette pratique, soit le tissu et les différentes machines, entre celle à coudre et la surjeteuse. Il s'agit d'outils qu'il faut savoir maîtriser. Ensuite, ce savoir-faire rassemble plusieurs techniques. Il y a la couture, avec la coupe et l'assemblage de tissus à la main ou avec une machine, le patronage, qui définit les pièces à assembler et pense leurs marges, et le modélisme, qui prototypage des vêtements et établit les patrons de ceux-ci. Pour finir, la couture demande beaucoup de temps et de patience. C'est pourquoi il est conseillé aux débutants de ne pas immédiatement coudre des vêtements, mais de commencer par créer des choses plus petites et faciles à réaliser.

La céramique

Trente-deux courtes vidéos expliquent et détaillent les techniques et autres informations à connaître en céramique. Il s'agit d'un savoir-faire qui s'effectue à partir de terres, entre la faïence, le grès ou la porcelaine. Celles-ci peuvent avoir plusieurs couleurs et des rugosités différentes, liées à une présence forte ou non de chamottes en leur sein. Ces terres peuvent être décorées avec des émaux ou des pigments. Elles nécessitent un certain nombre d'outils pour être travaillées. En céramique, la terre est d'abord malaxée, puis travaillée selon différentes techniques : la technique de la plaque, le colombin, la boule pincée, le tournage, l'estampage, le modelage et la sculpture. Une fois formée et travaillée, une pièce est d'abord biscuitée à 900°C. Puis, après un émaillage possible, elle est cuite une deuxième fois, à haute ou basse température. Durant ces cuissons, il y a toujours un risque que la pièce explose si elle avait des bulles d'air, ou qu'elle se fissure.

CÉRAMIQUE ET PARTICIPATION

Comparaison ds savoir-faire

Ces deux pratiques sont des savoir-faire artisanaux. La couture est assez technique et peut se lier à d'autres domaines en rapport avec les matériaux souples, comme la broderie ou le tissage. La céramique peut se pratiquer plus simplement, car elle demande moins d'expériences pour effectuer plus librement des formes complexes. Ces deux savoir-faire peuvent se réaliser avec des débutants. Pour la couture, cela se ferait davantage avec des petites pièces aux coutures simples. Pour la céramique, cela passe par un malaxage de la terre et des pratiques comme la plaque, le colombin, la boule pincée et l'émaillage. Exercer ses savoir-faire demande du temps, car leur pratique est longue et exige de l'application. Pour la céramique, ceci est accentué par le fait que créer une pièce passe par plusieurs étapes, entre la réalisation de la forme, son moment de séchage, un passage au four, l'émaillage, puis un retour à la cuisson. Ensuite, pour chacune des pratiques, il faut se procurer du matériel spécifique. Pour la couture, il s'agit principalement d'une machine à coudre, de tissus et de fils. Pour la céramique, cela correspond à de la terre, de l'émail, des outils et un four. Les matériaux de la couture sont plus familiers pour des débutants, car ces derniers portent des vêtements en tissus au quotidien.

Ainsi, pour le projet collaboratif que je souhaite mettre en place, j'aimerais initier un groupe à un savoir-faire. La couture et la céramique peuvent donner forme à de belles créations, que ce soit avec des débutants comme des confirmés. Ces deux savoir-faire présentent des contraintes techniques et de temps. Les participants au projet doivent les prendre en compte et collaborer autour de ça. Pour la céramique, les contraintes techniques sont moins importantes, néanmoins cette pratique présente plus de risques que ses réalisations se cassent au moment de leur cuisson. Pour finir, chaque savoir nécessite du matériel spécifique, mais celui en couture est plus accessible.

ATELIER D'EXPLORATION

Présentation de l'atelier d'exploration

Ses objectifs

Cet outil prend place dans une classe d'élèves du Module d'Orientation et d'Apprentissage du Français (le MOAF) du lycée Le Corbusier, où ils consacrent une année scolaire à l'apprentissage du français. Cet atelier sert à prendre contact avec des personnes issues de l'immigration et à établir un lien fort avec eux. Il sert également à mieux connaître ces personnes en les faisant parler de leur situation actuelle et de ce qu'ils aimeraient devenir. Il semble plus facile d'élaborer un projet avec des personnes capables de se projeter, aussi cet atelier d'exploration permet à ces personnes de s'imaginer dans le futur et d'analyser ces projections. De plus l'atelier permet d'étudier leur volonté à s'investir dans un projet, alors qu'ils n'ont pas choisi d'y participer.

Les activités

Les activités de l'atelier d'exploration sont décomposées en deux temps distincts, une activité de présentation mutuelle et une activité de projection personnelle. L'activité de présentation permet à chaque personne (designers et participants) de mieux se connaître, à stimuler les interactions et à créer une dynamique de groupe pour la deuxième partie de l'atelier. Selon un protocole de présentation, chaque participant énoncé le prénom, l'âge, la ville de naissance, la ville de résidence et les passe-temps d'un autre participant. Pour l'activité de projection, les participants imaginent leur apparence, les gens avec qui ils vivent, leur travail, leur lieu de vie et leurs hobbies dans dix ans.

La posture du designer

Au cours de cet atelier, le designer est le responsable de l'organisation : il pense l'atelier, le met en place et établit des consignes données aux participants. Ces derniers n'ont pas participé à la construction et aux modalités du déroulement. Seul l'avis de Maryse, la responsable du MOAF, a été sollicité. En revanche, l'équipe de designers a pris soin d'éviter que ne se mette en place une relation de hiérarchie entre eux et les participants. C'est pourquoi l'agence de Tasse Loquace, composée de Salsabil, Clémence et moi, a participé à l'activité de présentation mutuelle et a réalisé des exemples pour l'activité de projection. Chaque acteur était écouté et aidé au cours des différentes activités. Durant l'étape de projection, les participants bénéficiaient d'une certaine capacité d'action puisqu'ils pouvaient choisir leur façon de répondre aux questions du protocole, entre dessin, collage et écriture.

Déroulement de la séance

Avant cet atelier d'exploration, une phase d'immersion est mise en place, durant un mois, pendant cinq heures d'études du MOAF. Cette étape permet de connaître le public abordé, soit la classe avec le meilleur niveau de français. Cette immersion a également permis une acculturation, en nous faisant connaître le fonctionnement de ce public ancré dans un milieu scolaire. Elle permet aussi aux participants de mieux appréhender notre posture de designers qui diffère de celle des autres intervenants qu'ils rencontrent dans leur formation. Ces premiers échanges restent univoques et peu interactifs : ces personnes répondent aux questions sans amorcer un dialogue. L'atelier d'exploration dure quatre heures et est divisé en deux séances de deux heures. Il se déroule en quatre parties : une présentation de chaque acteur du projet, une présentation de l'atelier, sa réalisation puis la restitution des productions des participants.

Le matériel

Une pochette en tissu a été conçue pour l'étape de présentation des participants. Elle était destinée à contenir les prénoms de chacun. Pour l'étape de projection, un certain nombre d'outils étaient à la disposition des usagers de l'activité, destinés à les aider à s'exprimer graphiquement pour réaliser leur portrait en répondant aux questions du protocole. Il y avait des tampons avec des pictogrammes représentant des activités, des pochoirs de parties du monde, des normographes avec des éléments de paysage et des éléments météorologiques, des formes de papiers organiques et géométriques, des silhouettes d'humains, des bulles de bandes dessinées, des ciseaux, de la colle et des stylos. Avec ces outils, ils sont intervenus sur une feuille A3 présentant une silhouette non genrée et une ligne d'horizon. Ils pouvaient s'appuyer sur les exemples de projection des membres de Tasse loquace.

La documentation de l'immersion et de l'atelier

La phase d'immersion a été documentée par des prises de notes. L'atelier d'exploration a été documenté par des photographies de participants en action et de leurs réalisations, ainsi que par des enregistrements des présentations mutuelles et des explications individuelles de la projection de chacun. La récolte de ces différentes informations constitue un ensemble de données à analyser.

Les résultats de l'atelier d'exploration

Les projections des participants



Projection dans dix ans, décembre 2020, collage, tamponnage et dessin, Strasbourg



Projection dans dix ans, décembre 2020, collage, tamponnage et dessin, Strasbourg

CÉRAMIQUE ET PARTICIPATION



Projection dans dix ans, décembre 2020, collage, tamponnage et dessin, Strasbourg

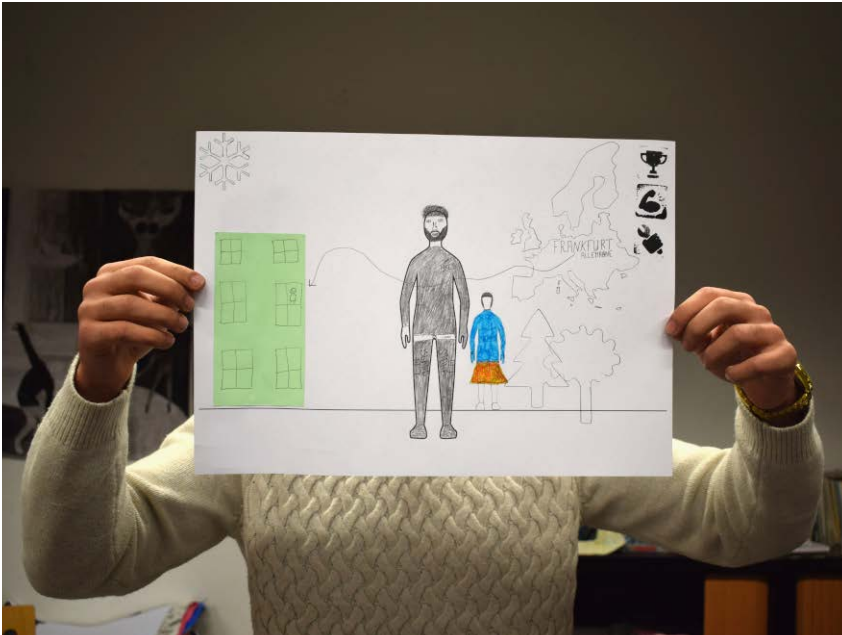


Projection dans dix ans, décembre 2020, collage, tamponnage et dessin, Strasbourg

CÉRAMIQUE ET PARTICIPATION



Projection dans dix ans, décembre 2020, collage, tamponnage et dessin, Strasbourg

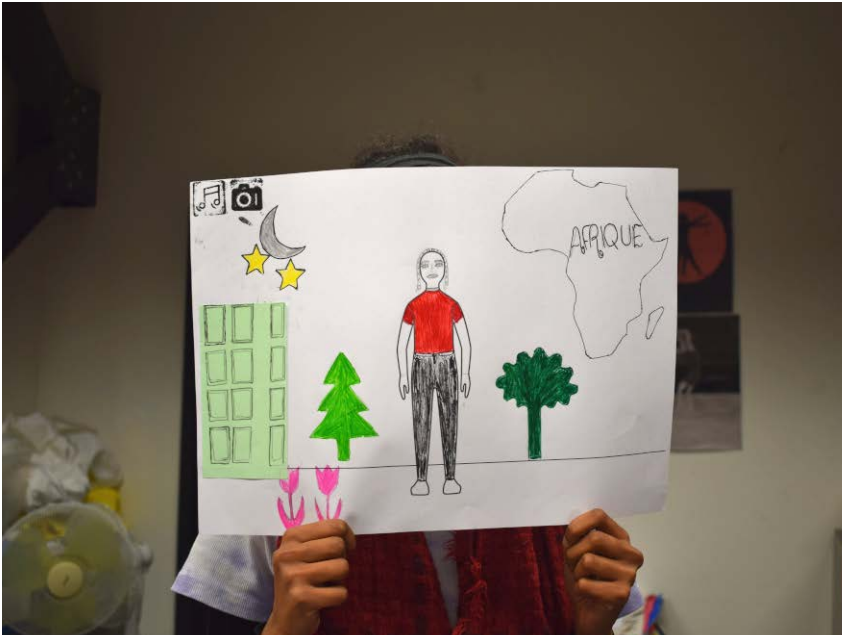


Projection dans dix ans, décembre 2020, collage,
tamponnage et dessin, Strasbourg

CÉRAMIQUE ET PARTICIPATION



Projection dans dix ans, décembre 2020, collage, tamponnage et dessin, Strasbourg



Projection dans dix ans, décembre 2020, collage, tamponnage et dessin, Strasbourg

CÉRAMIQUE ET PARTICIPATION



Projection dans dix ans, décembre 2020, collage, tamponnage et dessin, Strasbourg



Projection dans dix ans, décembre 2020, collage, tamponnage et dessin, Strasbourg

CÉRAMIQUE ET PARTICIPATION



Projection dans dix ans, décembre 2020, collage, tamponnage et dessin, Strasbourg



Projection dans dix ans, décembre 2020, collage, tamponnage et dessin, Strasbourg

CÉRAMIQUE ET PARTICIPATION



Projection dans dix ans, décembre 2020, collage, tamponnage et dessin, Strasbourg



Projection dans dix ans, décembre 2020, collage, tamponnage et dessin, Strasbourg

Analyse de l'atelier d'exploration

Préciser la démarche à adopter pour un projet nécessitant la participation d'un public visé

L'analyse de ces données permet de faire différents constats par rapport à la façon de prendre contact avec des personnes issues de l'immigration, à leur capacité à faire du projet, et à leur volonté de participer. Cette étude permet d'envisager une démarche de projet collaboratif adaptée à ce public ciblé.

Premièrement, avoir un prétexte concret à la communication aide à la stimuler. En l'occurrence, l'atelier d'exploration a permis de créer un contact plus important avec ses participants. Durant l'activité de présentation et celle de projection, les interactions sont plus importantes que pendant la phase d'immersion. Néanmoins, le peu d'interaction durant l'étape d'immersion n'est pas uniquement dû à l'absence d'un prétexte concret à la communication, mais aussi au manque de maîtrise du français des personnes abordées, qui constitue un frein à l'échange. En effet, pour eux il s'agit d'une nouvelle langue et la pratiquer représente une réelle difficulté. Par ailleurs, il n'arrivent pas toujours à faire comprendre ce qu'ils souhaitent exprimer. Ces personnes peuvent aussi avoir peur de se tromper. Par exemple, pendant leur présentation, les participants parlent vite et bas, comme s'ils souhaitaient que ce moment se finisse rapidement et qu'on ne comprenne pas leurs erreurs. Par ailleurs, cette maîtrise imparfaite de la langue les limite dans leur projection. C'est pourquoi leur portrait, accompagné de leurs explications, est rarement détaillé.

Ensuite, imposer des consignes à un public sans concertation peut le faire se sentir passif dans l'organisation du projet. À l'inverse, le fait que le designer l'aborde comme un collaborateur et puisse adopter un rôle de participant est valorisant pour les usagers.

Puis, le groupe de participants a une bonne capacité à se projeter. En effet, le portrait de chacun répond aux attentes de l'exercice. Ces projections sont majoritairement raisonnables. Il

est ainsi envisageable d'imaginer Evgeniy programmeur avec une grande maison à Moscou, Bakhtyar électricien avec une maison et un jardin à Strasbourg ou Famil mécanicien, vivant avec son épouse en Allemagne. En revanche, certaines projections ou éléments de projection ne paraissent pas réalisables. Quelques élèves ont imaginé des projections manquant de réalisme pour un futur prévu dans dix ans. Par exemple, Sanwal prévoit d'avoir onze enfants et Batsaikhan souhaite passer le printemps et l'été d'une année en Mongolie, avec sa famille, et l'autre partie de l'année en France avec son épouse. Ainsi, ces participants projettent assez raisonnablement leur vie dans le temps, même si certains ont imaginé des choses inenvisageables.

Les participants du projet se sont investis volontairement dans l'atelier. Ceci est certainement dû au fait que le sujet des activités est parlant pour eux puisqu'ils les concernent aujourd'hui et dans leur futur. Cet engagement peut aussi être dû au cadre scolaire qui accompagne cette activité. Il représente principalement un moteur au déroulement de l'atelier, car il donne du sens aux actions qu'ils proposent du fait de son inscription institutionnelle dans le système. Néanmoins, il peut aussi être un frein à l'activité. Par exemple, Adel a, à un moment, été bloqué dans la création de son brouillon à cause des remarques de Maryse, qui critiquaient la qualité de ses dessins. Ce type de comportement peut bloquer des individus dans leurs actions. Les participants ont davantage besoin d'être accompagnés et encouragés dans leur travail que rabaisés.

CÉRAMIQUE ET PARTICIPATION

Le thème de cet atelier axé sur l'individu a également permis d'en apprendre davantage sur chaque participant. Il met en avant les passe-temps favoris et récurrents de chacun, puisque les portraits sont principalement faits en fonction de ce qui leur plaît. On y retrouve des activités sportives, comme la boxe, des loisirs, comme la photographie, et la présence de la nature. Les participants sont aussi intéressés par des éléments de reconnaissance sociale, comme par l'acquisition d'une montre Rolex pour Sanwal, ou par des éléments de confort, comme la grande maison de Evgeniy avec une terrasse.

En sommes, pour mettre en place avec eux un projet collaboratif adapté à leurs caractéristiques, il est important de trouver un prétexte de projet qui leur parle pour stimuler leur participation et le dialogue. Il peut, par exemple, être en rapport avec leurs passe-temps et intérêts. De plus, pour que le projet soit plus parlant pour les participants, il est intéressant de prendre leur avis en compte dans l'élaboration du projet. Pour que la finalité de celui-ci soit envisageable, il faut éventuellement les guider et les canaliser dans leurs idées. Pour finir, le français étant un frein à l'expression, la communication et la projection de ces personnes, il est important d'envisager des dispositifs pour diminuer la difficulté des participants à pratiquer et comprendre cette langue.

Par ailleurs, cette première prise de contact avec des migrants permet de se rendre compte que ces personnes sont intégrées dans un groupe social. En effet, elles sont inscrites dans un cercle d'individus, au sein duquel elles interagissent et ne semblent pas délaissées. Ainsi, dire que les personnes issues de l'immigration ne sont pas marginalisées en tout point : elle présente aussi des points communs avec la norme sociale.