

INFORMATIONS
PRATIQUES

MISE AU POINT
2019

Ce livret sert d'actualisation et d'approfondissement sur ma pratique du design et me permet de clarifier mon positionnement au regard de ces recherches théoriques. Il est donc présenté en tant qu'annexe, et sa lecture doit être préférablement précédée par celle du mémoire afin d'assimiler les références et positionnements que j'y développe.

Mon mémoire a été édité une première fois dans le cadre de mon DNSEP (Diplôme national supérieur d'expression plastique) 2018. Ce dernier ayant été ajourné à la session de 2019, l'équivalent du mémoire est réédité avec l'ajout de ce livret. Cet écrit me permet de retracer les fondamentaux de mes recherches théoriques, d'exposer les difficultés antérieures à les incorporer dans ma pratique, et le bénéfice de cette prise de recul et de positionnement à l'évolution nécessaire pour la conception d'un projet cohérent et constructif.

Bien que mon mémoire ait été écrit l'année passée, mon intérêt envers les sujets que j'y expose n'a pas décliné. De par l'importance de les traiter dans l'actualité, mais également par le rapport personnel que j'ai avec mon domaine de recherche. Comme j'ai pu l'évoquer dans la troisième partie de mon mémoire, un processus de design doit être nécessairement induit par l'empathie du designer envers un sujet ou une population. Étant donc toujours sensible et impliquée envers les sujets abordés dans mon mémoire, leur articulation dans mes positionnements théoriques et ma pratique plastique a tout de même évolué.

EMPATHIE ET ENJEUX PERSONNELS TRAVAIL THÉORIQUE TRAVAIL PLASTIQUE

Ces notions (ci-contre) doivent être mises en œuvre dans l'intégralité du processus design, non pas de manière linéaire, mais en effectuant sans arrêt des allers-retours de l'une à l'autre, en les considérant comme une seule entité et non pas comme trois conditions distinctes.

Dans une recherche en design, ce n'est pas la finalité formelle qui est primaire, mais le processus. La forme n'est d'ailleurs pas toujours une finalité. Elle peut être réfutée, modifiée ou améliorée en faisant cet aller-retour avec le travail théorique. Il est donc nécessaire de toujours avoir un regard critique sur ses propres productions, en cherchant à

créer une cohérence entre ce qui nous anime personnellement à travailler tel sujet, le contexte et les problématiques soulevées, et les réponses proposées. Pour cela, il faut maîtriser le sujet à travers un travail théorique tout en le réinjectant dans la pratique pour le confronter à un contexte existant. Le travail théorique et plastique doivent être considérés tout au long du processus, simultanément, bien qu'il soit nécessaire de définir des temps à chacun mais surtout un temps de transition pour prendre du recul et effectuer des constats. Cela permet de dégager les fondamentaux qui ont émergé durant les recherches théoriques pour les réinjecter dans la pratique, et de constater si leur implantation dans un contexte et un projet permet de les soulever, d'y répondre ou de les réfuter.

La situation de l'année précédente étant celle d'un temps négligeable à cette prise de recul, du à un stage pendant la période scolaire et un calendrier resserré entre le mémoire et le projet, m'a détourné des objectifs soulevés dans la recherche théorique. Depuis, avec un temps spécialement dédié à cette prise de recul, j'ai pu tirer profit de la situation précédente et je suis consciente des enjeux et objectifs théoriques soulevés dans le mémoire, qui doivent constituer le travail plastique. Je pourrai les réunir sous deux notions : Identité et Design. Il est nécessaire dans un premier temps de revenir sur chacune de ces notions, puis de présenter le lien entre elles, la difficulté précédente que j'ai eue à l'intégrer dans ma pratique, et enfin, comment j'ai pu en tirer profit pour créer une cohérence entre théorie et pratique.

Identité

Cette notion s'apparente dans mes recherches à différents sujets. Il y a d'abord la relation entre **identité et altérité**, étudiée majoritairement dans les parties 1 et 2 du mémoire. J'y expose comment la recherche identitaire passe par la relation avec d'autres identités. Pour se définir, on cherche à trouver ce qui est différent des autres. Pour cela, on cherche à faire face aux représentations des autres identités, amenant à la relation entre **identité et représentation**. Cette dernière, étudiée dans le contexte muséal dans le cadre du mémoire, s'apparente en généralité à une représentation d'une culture à travers son patrimoine matériel. Dans l'historicité des expositions étudiée dans le mémoire, ce patrimoine est présenté de manière réductrice et stéréotypée, créant une distance avec ceux qui le représente ou ceux qui le découvre. De plus, en représentant l'identité par le patrimoine matériel, on l'apparente à des objets, des architectures ou encore des images, constituant des choses fixes et non évolutives dans le temps.

Ces représentations sont utilisées en tant qu'opposition et différence, bloquant toute possibilité de créer un lien culturel. Dans le contexte français choisi pour mes recherches, la diversité des cultures est encore sectionnée, ou présentée comme multiculturelle («Qui relève de plusieurs cultures différentes.» Larousse). Lorsqu'il s'agit de représenter l'identité d'un territoire (national, régional ou ne prenant pas en compte

les frontières administratives comme le concept de biorégion (évoqué dans le mémoire), la multiculturalité permet de prendre en compte les différentes cultures mais sans aucun lien si ce n'est leur présence sur un territoire commun. L'intention défendue dans le mémoire est celle d'une représentation interculturelle («Qui concerne les contacts entre différentes cultures ethniques, sociales, etc.» Larousse), à travers une mise en relation entre **identité et interculturelité**. Il s'agit donc de représenter les différentes cultures d'un même territoire à travers « les contacts » entre celles-ci, sans tomber dans un lissage culturel qui peut créer une banalisation et amener à ne plus les distinguer. Pour cela, il faut créer des analogies entre les cultures. Constituant alors un processus de pensées et de recherches théoriques, le design permet de les formaliser et matérialiser.

Design

Cette notion est apparentée ici au **contexte muséal**. Présenté principalement dans la troisième partie du mémoire, le design que je défends est différent des disciplines que l'on trouve habituellement dans les musées, comme le design graphique, le design d'espace ou la médiation. Étant impliquée dans une recherche en design lié au contexte muséal et à des notions de pédagogies et de transmission, ma pratique a souvent été caractérisée dans le champ de la **médiation** plutôt que dans celui du **design**. Il m'a donc semblé nécessaire de revenir ici sur

leur distinction.

D'abord, bien qu'il ait une place légitime dans ces lieux, le design dans lequel je suis impliquée n'y est pas ancré. Ce qui fait sa profondeur c'est d'être appliqué **sur le terrain**, en dehors des musées, tout en créant un lien avec ceux-ci. Cela permet de construire des projets autour de réalités économiques, sociales et/ou politiques actuelles à partir du contact avec le terrain et ses acteurs, associant cette discipline au secteur du design social.

De plus, contrairement au médiateur qui répond en général à une demande de ses structures, le designer social s'implique, comme dit plus haut, dans des sujets déclenchés par une **empathie** et une attention personnelle envers ceux-ci.

Puis, la pratique du design social est une **prise de position** envers les sujets traités, contrairement à la médiation. En effet, selon la définition du terme d'après l'encyclopédie libre Wikipédia, « la médiation est une pratique ou une discipline qui vise à définir l'intervention d'un tiers pour faciliter la circulation d'information, éclaircir ou rétablir des relations. Ce tiers neutre, indépendant et impartial, est appelé médiateur. » Le designer social, quant à lui, n'est pas neutre dans sa pratique. Bien que ce soit son empathie qui l'implique dans un contexte de recherche particulier, son positionnement face à ce dernier ne se fait pas dans une individualité. Cette prise de position se fait à travers la recherche théorique et la pratique. Comme vu précédemment, ces trois notions (empathie, théorie et pratique) sont mises

en œuvre tout le long du processus de design. Le designer les implique en faisant un aller-retour de l'une à l'autre, mais doit aussi les pratiquer de manière égale. En effet, elles doivent être considérées à la même échelle, sans que l'une prenne le pas sur les autres. Si le travail plastique prime sur le travail théorique et les enjeux personnels, le projet peut être dénué de sens pour être uniquement esthétique. Si le travail théorique prime sur le reste, sa mise en œuvre sur le terrain est inexistante et l'aller-retour nécessaire entre théorie et pratique est impossible. Et si l'empathie et les enjeux personnels du designer sont dominants sur le reste, le projet peut devenir recentré sur le créateur, créant une personnification et un éloignement des enjeux sociaux, économiques ou politiques soulevés par l'étude théorique.

Enfin, le médiateur engagé dans le contexte muséal, appelé médiateur culturel, fait le lien entre ce qui est existant et le public. « La médiation culturelle est une forme particulière de médiation qui regroupe l'ensemble des actions visant à mettre en relation un public avec une offre artistique ou culturelle (exposition, concert, pièce de théâtre, performance artistique, œuvre littéraire ou cinématographique, etc.). » Wikipédia

Alors que le designer, plus particulièrement le designer social, va produire lui-même le **contenu** permettant de faire le lien entre une problématique actuelle et les usagers.

Identité et Design

Comme exprimé plus haut, contrairement au médiateur, le designer se positionne face au sujet traité. Mon positionnement face à la thématique générale de mes recherches qu'est celle de l'identité, est celui de considérer que **l'identité est évolutive et multiple**. Bien sûr, ce positionnement fait suite à des recherches théoriques et plastiques.

Depuis l'écriture du mémoire, je me suis donc impliquée dans une recherche autour de la notion d'identité, notamment avec l'ouvrage du démographe et historien français Hervé Le Bras, *Malaise dans l'identité*, édité aux éditions Actes Sud en 2017, qui constitue une référence majeure pour mes recherches. Il y exprime cette idée d'identité évolutive en lui insufflant une dynamique d'ouverture et de pluralité. D'après lui, *«L'entrecroisement de toutes les appartenances d'un individu est unique, à l'image de son ADN. Ce n'est pas l'identité qui est culturelle, mais la combinaison originale des différentes appartenances culturelles qui constitue l'identité de chaque individu.»* Cette phrase pourrait être, selon moi, aussi juste que si l'on parlait d'une identité non plus d'un, mais de plusieurs individus, réunis dans un même territoire.

Mais alors, comment représenter cette identité en prenant en compte cette *« combinaison originale des différentes appartenances culturelles »* tout en créant une identité propre au territoire et commune à ses habitants?

Le design me permet alors d'expérimenter des réponses possibles à cette question, en formalisant des notions immatérielles et théoriques grâce à l'aller-retour entre théorie et pratique.

On a vu que dans le contexte d'exposition étudié dans mon mémoire, la représentation de l'identité culturelle passe par son **patrimoine matériel** constitué de choses, en général, non-évolutives (objet, architecture, images). Je me suis alors engagée dans une pratique autour du **patrimoine immatériel**, pouvant constituer une ouverture vers une représentation de l'identité par des critères évolutifs. Le patrimoine immatériel est défini selon la Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel adopté en 2003 par l'UNESCO comme « *pouvant se manifester dans les traditions et expressions orales, y compris la langue comme vecteur du patrimoine culturel immatériel ; les arts du spectacle ; les pratiques sociales, rituels et événements festifs ; les connaissances et pratiques concernant la nature et l'univers ; les savoir-faire liés à l'artisanat traditionnel.* » Dans cette même convention, l'UNESCO affirme que le patrimoine immatériel serait la source principale de notre diversité culturelle. On retrouve cette idée dans la phrase « *Ce patrimoine culturel immatériel, transmis de génération en génération, est recréé en permanence par les communautés et groupes en fonction de leur milieu, de leur interaction avec la nature et de leur histoire, et leur procure un sentiment d'identité et de continuité, contribuant ainsi à promouvoir le respect de la diversité culturelle et la créativité humaine.* »

Le processus de design que j'ai engagé autour de cette notion d'identité est alors celui d'expérimenter différents domaines du patrimoine immatériel pouvant représenter une identité évolutive et interculturelle. Afin de contextualiser et illustrer ces expérimentations, j'exposerai dans ce livret ma démarche constituée de différentes approches. Comme je l'ai dit précédemment, une pratique de design social n'est pas forcément une réponse directe et juste à une problématique, mais une recherche à travers théorie et pratique. Je présenterai alors mon cheminement autour de différents domaines du patrimoine immatériel, avec une première recherche autour des **rituels**, puis une expérimentation autour de la **mémoire collective** et enfin une approche autour de la **langue**. En exposant ces démarches, je présenterai alors comment les fondamentaux de mes recherches théoriques ont été ou non intégrés dans ma pratique antérieure, et comment je souhaite les assimiler dans mon projet actuel.



INTENTION

Ce projet reprenait le principe du projet *Oriente-toi* présenté dans la troisième partie du mémoire (*Design et Musées*, page 16 à 19). Pour rappel, il s'agissait d'un projet collaboratif entrepris en 2017, dont le concept était une expérience en trois temps, destinée à trois spectateurs à la fois, dont un temps immersif où chacun visionnait, à travers des casques de réalité virtuelle, un documentaire sur une pratique de tatouage ritualisée en orient. L'intention était celle de partager des images positives de l'Orient et la diversité de ces cultures dites orientales, à travers un documentaire présentant différents aspects culturels comme la langue, les vêtements ou les croyances.

Cette première proposition présentait ces pratiques selon les pays dont nous {Deux autres étudiantes ayant collaboré au projet et moi-même} étions originaires : la Thaïlande, la Tunisie et le Maroc.

En reprenant le projet, j'ai étudié dans un premier temps le rapport entre ces pratiques. Les propositions de documentaires autour du tatouage berbère en Tunisie et du tatouage au henné au Maroc me semblaient faire sens, le premier étant en quelques sortes l'origine du second. De plus, leur situation géographique étant commune (Maroc, Algérie, Tunisie), cela permettait de présenter la diversité d'éthnies dans ces pays. Afin de garder cette cohérence, le rituel thaïlandais a été remplacé

par le Mehndi, tatouage au henné en Inde. Celui-ci permettait de faire le lien avec le tatouage au henné marocain, les deux étant utilisés durant les mariages avec beaucoup de similarités (motifs, significations, cérémonie), et de montrer cette pratique hors des pays dits arabes, auquel elle est systématiquement apparentée.

FORMALISATION

L'ambition de cette réalisation audiovisuelle était démesurée par rapport à la période du cursus. Une seule vidéo a été réalisée, supprimant le concept d'échange culturel pour devenir uniquement un projet documentaire et me donnant une position de journaliste ou d'anthropologue et non de designer.

Ma position était également plus recentrée sur mes enjeux personnels face aux éléments théoriques et plastiques. En reprenant mes propos précédents, cela crée une personnification et un éloignement des enjeux sociaux, économiques ou politiques soulevés par l'étude théorique. Ainsi, je me suis recentrée sur la volonté de réaliser la vidéo autour de la cérémonie du henné au Maroc, au lieu de penser au dispositif dans son entièreté, perdant l'intention socio-culturelle fondamentale. Par ailleurs, avec ce manque de prise de recul et de lien entre théorie et pratique, la vidéo en elle-même contredisait mes intentions.

En me focalisant sur cette réalisation, je me suis positionnée en dehors de mes compétences, devant faire appel tardivement à d'autres disciplines (étudiants en audiovisuels) et créant une précipitation organisationnelle. Cela a provoqué, par exemple,

une absence d'acteurs, m'amenant jusqu'à être physiquement dans le rôle du personnage principal ou devant faire appel à un groupe de musiciennes folkloriques en tant que figurantes.



Photographies du tournage

Cela a limité l'exécution du scénario prédéfini, bloquant toutes possibilités d'impliquer le spectateur avec un scénario dans lequel les acteurs pourraient s'adresser à lui ou avec des prises de vues originales.

POSITIONNEMENT

Sans faire l'aller-retour entre travail plastique et travail théorique, la **prise de recul** que j'expose aujourd'hui était inexistante. Cela m'a permis de comprendre que l'égarement à se focaliser sur cette réalisation d'une seule vidéo bloquait l'intention interculturelle par l'absence des autres vidéos mais surtout par l'absence du reste du dispositif. En effet, ce qui permettait de faire sens et de répondre aux intentions théoriques était la globalité de l'expérience, réunissant trois usagers par un temps de jeu avant le visionnage et un temps d'échange après, opposant l'aspect individualisé de la réalité virtuelle. S'il y avait eu une association entre ma pratique plastique et théorique, je me serais concentrée sur la création des espaces, de la scénographie et des objets de l'expérience plus que sur la réalisation audiovisuelle, privilégiant la position de designer à celle de l'anthropologue ou de la réalisatrice.

Enfin, cette expérience m'a permis d'assimiler l'importance du **contexte d'implantation** dans un projet en design.

Il y a d'abord le **contexte social**. Si ce contexte avait été dans un des pays représenté par le projet, l'intention interculturelle

aurait été cohérente. Par exemple, implanter cette expérience au Maroc, où les questions ethniques entre arabes et berbères sont actuelles, aurait permis de créer un lien autour d'une pratique dont l'une tient l'origine de l'autre. Mais en exposant ces cultures réunies sous le critère oriental dans un contexte français, je créais un éloignement avec le public visé et tendais vers ce que je dénonçais dans mon mémoire. En effet, le projet créait une frontière entre le visiteur et le sujet et une simple contemplation d'une culture qui, présentée par un rituel, sans le rapport à son origine ethnique par la relation avec le rituel berbère ou sa multiculturalité par la relation avec la pratique en Inde, lui donnait un caractère folklorique et esthétique.

Puis, il y a le **contexte spatial**. L'intention était d'implanter le dispositif dans un contexte muséal. En revenant sur les fondamentaux soutenus théoriquement dans la troisième partie du mémoire, le rôle d'un designer en s'associant aux musées était d'après moi défini selon trois points:

- attirer les visiteurs et améliorer l'accessibilité des informations et l'expérience muséale
- être médiateur du lien social et culturel
- faire le lien entre le musée et l'extérieur

En faisant aujourd'hui l'aller-retour entre ceux-ci et le projet, je constate l'incohérence. Concernant le premier point, bien que le numérique et la thématique peuvent attirer les visiteurs, l'absence du reste du dispositif ne permettait pas l'accessibilité des informations et les esquisses de ces dispositifs tendaient

plus vers de la médiation que du design social. En reprenant le développement du projet, le second point est également écarté par l'éloignement entre le sujet et le visiteur ne permettant pas de créer un lien socio-culturel. En implantant la totalité du dispositif dans un espace muséal, le lien entre le musée et l'extérieur constituant le troisième point ne peut être possible. Avec le recul, sans considérer les contresens présentés précédemment, le projet aurait pu être enrichi en présentant l'expérience en dehors du contexte muséal dans d'autres espaces publics, et en se servant de la plateforme des musées pour y présenter une exposition autour de cette thématique. Ainsi, le dispositif permettrait de créer une prise de conscience et un espace d'échange tandis que l'espace muséal serait une invitation à approfondir le sujet.

Cette expérience m'a donc permis de faire évoluer ma pratique en saisissant les fondamentaux du design social et de mes recherches :

- Contrairement à d'autres disciplines du design, le design social n'est pas une finalité ou une réponse absolue à un problème soulevé. Il est nécessaire de faire un aller-retour perpétuel entre ses enjeux personnels, son travail plastique et ses recherches théoriques pour développer une prise de recul et un regard critique sur ses productions.
- Ces notions (enjeux personnels, travail plastique et théorique) doivent être considérées sur une même échelle.
- Il faut prendre en considération le contexte d'implantation de manière sociale, géographique et disciplinaire (dans quel design on se situe?)
- L'intention principale des recherches à appliquer plastiquement est celle de créer un lien interculturel.
- La place du designer est plutôt à l'extérieur des musées, en tant que générateur de prise de conscience et de situation socio-culturelles. Les musées lui servant alors de plateforme pour présenter les situations créées ou approfondir le sujet.

Aujourd'hui, grâce à cette expérience, je tente de mettre en place ces fondamentaux dans ma pratique, notamment dans mon projet dans le cadre du DNSEP 2019.



Projet introductif : Pile au rdv

Ce projet est primordial dans la construction de mon **argumentation** car il m'a permis de changer de point de vue et d'approche par rapport à mon sujet tout comme le projet précédent. Il me permet de construire une introduction à mes recherches et ma pratique ainsi que de présenter que la recherche en design n'est pas une réponse juste et efficace dans l'immédiat mais un aller-retour dans le **processus** à travers plusieurs étapes de recherches, concepts, tests, prototypages, etc.

INTENTION

Chaque année, la Condition Publique organise un festival intitulé «Pile au rdv», dans le désir de tisser des liens forts entre les habitants du territoire et la manufacture culturelle. Dans ce cadre, la Condition Publique a fait appel aux étudiants de l'ESAD Valenciennes pour proposer plusieurs concepts pouvant être intégré dans un premier temps durant le festival de 2017, puis sur du long terme dans le quartier du Pile. Ce dernier étant souvent présenté médiatiquement comme reclus, défavorisé ou encore «à éviter dans le tourisme roubaisien», l'intention de cette collaboration allait au-delà d'un festival.

Le **contexte roubaisien** est lié à l'industrialisation. Durant cette période, la demande de main d'œuvre augmente en France, amenant différentes populations à venir y travailler. Ces populations se sont installées en France dont la majorité jusqu'à aujourd'hui. Une partie ayant émigré pour travailler dans des mines, des fabriques de textiles ou autres usines aujourd'hui remplacées, se retrouvent alors sans emplois, dans une grande précarité, les amenant souvent à se loger dans des logements sociaux aux périphéries des villes, créant une distance avec les centres-villes et leur population ainsi qu'une stigmatisation exponentielle. Venant à l'époque d'Italie, de Pologne ou des pays du Maghreb, aujourd'hui, même après trois ou quatre générations issues de cette immigration, ces populations sont encore considérées comme « étrangères ». Pourtant, il règne une certaine solidarité dans le quartier du Pile entre ces cultures et les habitants sont attachés à leur territoire.

Tandis que le contexte d'implantation des autres groupes était un lieu précis dans le quartier, Marianne Barrier et moi-même avons travaillé sur l'ensemble du quartier et de la ville de Roubaix, dans l'idée de créer un parcours, dans un premier temps dans le cadre du festival, puis dans un second temps autour d'une proposition plus pérenne. L'intention de notre parcours était celle de faire découvrir l'histoire du quartier du Pile à travers les 5 sens autour d'une **mémoire collective**. C'est à travers la conceptualisation de cette intention que j'ai compris que malgré de bonnes intentions, inscrites dans un design social et participatif, la manière dont on y répond formellement peut aller à l'encontre de notre propos.

FORMALISATION

Notre **première proposition** était celle de créer un parcours de jeu, dont chaque étape représenterait une culture ou nationalité que l'on retrouve dans le quartier. Ainsi, sur chacune des étapes, le joueur serait amené à faire une expérience sensorielle pour ensuite trouver à quel pays elle correspondrait. Notre approche était alors totalement **réductrice** car elle divisait et sectorisait les différentes cultures, en les réduisant à une musique, un goût, une odeur, une image ou un objet. Même formellement, les structures imaginées pour chaque expérience formaient des espaces confinés et asociaux (ci-dessous).

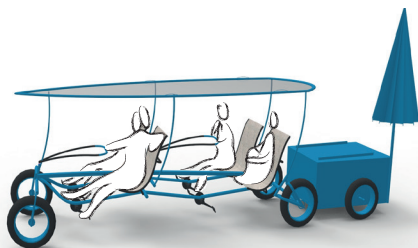


POSITIONNEMENT

Cette analyse s'est faite en confrontant notre concept aux personnes en charge du festival. Il est nécessaire d'exposer, tout au long d'un processus de design, ses intentions et concepts à d'autres personnes, particulièrement hors du domaine, qui peuvent apporter un autre regard au projet pour contester certains points ou en appuyer d'autres. Cela engage également le designer à énoncer clairement son projet, avec un vocabulaire qui peut être compris rapidement et de tous.

Grâce à cette **prise de recul et de regard critique**, nous avons pris une **différente approche**, prônant une histoire commune, celle du quartier, sans catégoriser les différentes cultures mais au contraire, en les réunissant sous une culture et une mémoire collective.

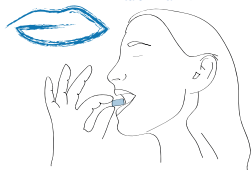
Ainsi, nous avons développé deux parcours : «Double sens» dans le quartier du Pile et dans une temporalité proche et éphémère du festival *Pile au Rdv*, puis «Pile à l'heure» dans un cadre plus pérenne et un territoire plus élargi sur la ville de Roubaix.



Découvrir l'histoire du quartier à travers ...

...un lieu de collaboration...

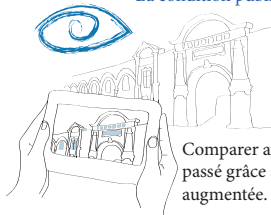
Rue Franklin



Goûter des bonbons fait à partir de fruits, légumes et plantes du jardin partagé.

...une architecture...

La condition publique



Comparer avec le passé grâce à la réalité augmentée.

...un lieu de démolition...

Rue Jules Guesdes



Toucher de la brique sous plusieurs formes: entière, en poudre, remodelée, etc... en collaboration avec le projet «Le Flash».

...un évènement...

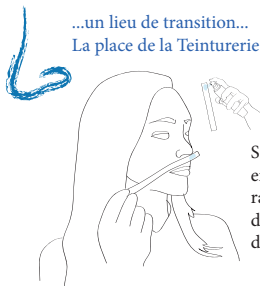
Le bombardement de 1941



écouter des bruits de bombardements ponctués par des témoignages d'habitants.

...un lieu de transition...

La place de la Teinturerie



Sentir des odeurs du passé, entre charbon et fumée, rappelant les cheminées et des odeurs issues du jardin d'aujourd'hui.

L'histoire du quartier et de la ville de Roubaix, en générale, permettait une ouverture vers cette **mémoire collective**, à travers son passé industriel et des événements de guerre, tandis que son présent permettait de présenter le quartier, autrement que dans les médias, à travers les reconstructions et les actions sociales, et de le réintroduire dans le tourisme et la vie sociale roubaisienne. Mais avec une **nouvelle prise de recul** sur ce projet, développé il y a maintenant deux ans, suite à l'écriture du mémoire et à ma pratique, je remarque que ce projet n'atteint pas encore mes intentions. Bien que cette proposition permette de donner une **identité commune au quartier et à ses habitants**, et permette de faire du foisonnement culturel et populaire du Pile une force, plutôt qu'un prétexte à de multiples préjugés, cette mise en place ne prend plus en compte les cultures et crée un **lissage** où l'on ne porte plus le regard sur la **diversité culturelle** du territoire. Cet état intermédiaire compris entre une classification des cultures et un lissage culturel est complexe. J'ai donc continué mes expérimentations en m'y approchant par des travaux autour du critère linguistique développés ci-après.



Collectif Babel

Projet intermédiaire: Mallette Babel

INTENTION

Comme vu dans les projets précédents, l'intention principale de mes recherches est celle de créer des dispositifs prônant une **culture locale et interculturelle**. Cette culture doit prendre en compte toutes les cultures présentes dans le territoire ciblé, sans créer de sectorisation ou de frontières. Pour cela, il est possible de se servir de différents critères.

Dans la proposition du *Pile au rdv* présentée antérieurement, ce critère se rapportait à la mémoire collective. Ici, le critère vecteur de cette identité locale est celui de **la langue**. La notion de langage a été choisie uniquement comme point de départ. En effet, la thématique des langues servait d'ouverture vers des sujets plus vastes autour des notions de **patrimoine matériel et immatériel**.

FORMALISATION

Ce projet, présenté dans la troisième partie de mon mémoire (Design et musées, page 22 à 27), est, pour rappel, une proposition d'ateliers autour d'une mallette de jeu de cartes, qui se déplace de ville en ville dans une même région. La mallette contient des cartes sous différentes thématiques (faune et flore, expressions, alimentation et objets) composées d'un dessin du sujet et de son intitulé écrit en différentes langues présentes dans la région. Le but étant d'offrir un support graphique et linguistique pour découvrir le territoire environnant. Mais l'essentiel du projet est



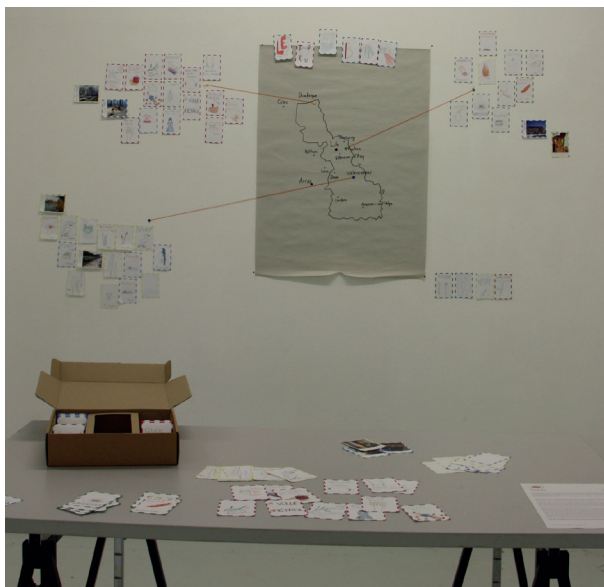
dans le reste des cartes qui sont soit uniquement avec un dessin, ou uniquement un mot ou totalement vierges. Cela donne alors une ouverture aux participants qui sont amenés à créer de nouvelles cartes pour alimenter la mallette, faisant naître une plateforme mobile d'échange linguistique et une trace matérielle du parcours.

POSITIONNEMENT

Bien que le projet peut être formellement apparenté à de la **médiation**, ce qui fait la **différence** ici avec cette discipline et ce qui le définit en tant que projet de design est la pluralité des applications de la mallette. D'une part, grâce aux cartes non-complètes ou vierges, qui permettent une **évolution de l'objet** en impliquant l'utilisateur et en s'adaptant au territoire. D'autre part, grâce à l'utilisation du critère linguistique, vecteur d'une **ouverture vers des sujets autour du patrimoine matériel et immatériel**. Ainsi, contrairement à un médiateur qui développe un atelier spécifique, qu'il reproduit dans différents lieux, amenant globalement à un résultat prédéfini, le designer offre un projet dont les **possibilités d'utilisation sont multiples et adaptables**.

Un **processus de design social** ne constitue pas un cheminement linéaire et limité par la formalisation. Il est nécessaire de le prototyper, le tester, revenir sur le concept pour y apporter une évolution, etc. Pour cela, le designer doit être capable de se projeter pour **anticiper les actions** différentes que permet le prototype et donner une valeur au concept avant de le soumettre à une utilisation. Comme dans le cas ici où la

temporalité du format de workshop nous ne permettait pas de tester le projet. Nous nous sommes mis en scène sous forme de collectif, en donnant un nom et un logo à ce dernier et en imaginant un parcours que l'on aurait fait avec la mallette dans la région pour apporter une **authenticité au projet**. Ainsi, nous avons présenté des situations que la mallette pourrait produire, comme par exemple un atelier de cuisine, une balade ou encore une exposition, afin de démontrer les autres aspects au-delà du jeu de cartes.



Le **critère linguistique** semblait être une ouverture vers une culture commune. Mais ici, son utilisation tend plutôt vers une **multiculturalité** que l'**interculturalité** ciblée dans mes recherches. Bien que la mallette invite à échanger autour d'un territoire commun en prenant en compte les différentes langues qui s'y situent, il n'y a **pas de lien culturel** exposé si ce n'est le critère territorial. Suite à ce constat, la nécessité était alors celle d'étudier et d'expérimenter ce sujet pour atteindre une ouverture vers une interculturalité.

C'est à partir de là que j'ai développé des recherches autour du **critère linguistique lié à la notion d'identité**. Bien que l'identité ne puisse être réduite à une langue, cela me semblait être le critère le plus favorable à l'ouverture vers une interculturalité. Cette idée est soutenue par Hervé Le Bras dans l'ouvrage *Malaise dans l'identité*. Il y écrit « *L'identité nationale pas plus que l'identité des Français ne se résument à l'usage de la langue, mais celui-ci assure une formidable ouverture sur le monde, le contraire de ce que l'on entend souvent par l'adjectif 'identitaire'.* » En effet, la **langue** permet cette «**ouverture sur le monde**» en s'enrichissant d'emprunt de mots d'autres langues. De plus, elle est **évolutive**. Ce qui permet, en étant apparenté à la notion d'identité, de montrer qu'elles sont toutes les deux non figées et surtout non-distinctes. J'ai alors adapté ce sujet à mes enjeux et fondamentaux ciblés dans le mémoire, à travers un projet autour des **relations entre la langue arabe et la langue française**, développé ci-dessous.

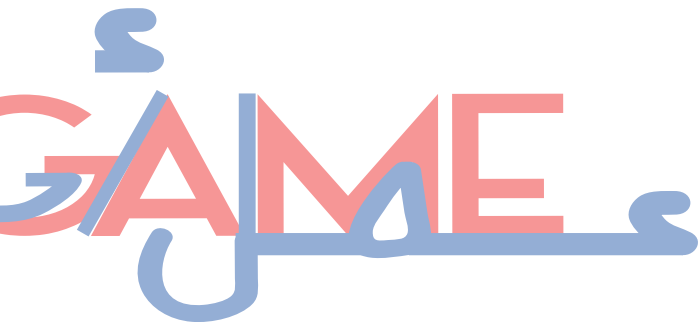


ANXIALC.

Projet de diplôme

INTENTION

Mon projet de diplôme s'inscrit dans le **champ socio-culturel**, impliquant deux notions : l'**identité** et l'**interculturalité**. Mon objectif est de montrer qu'elles peuvent, et même doivent, être liées. Ce **positionnement** m'amène à développer un projet de recherche qui enrichit, informe, questionne et transmet une identité locale, en incluant les différentes cultures qui la constituent sans créer de séparation. Il s'agit alors de construire autour d'une **identité évolutive, multiple et commune**, sans la réduire et la parodier. Pour répondre à ces intentions, j'ai d'abord expérimenté l'an passé des dispositifs présentés précédemment, autour des **rituels** et de la **mémoire collective**. Avec une prise de recul et un regard critique sur ces productions, j'ai pu reprendre les fondamentaux et les impliquer autour d'une recherche sur la **langue française et son rapport aux langues arabes à travers l'étymologie**.



Comment le rapport étymologique entre le français et l'arabe conduit à une interculturalité?

Tout d'abord, contrairement à la place des Gaulois dans la formation de la nation française qui a été instrumentalisée au début du XXe siècle par certains mouvements nationalistes luttant contre l'immigration, au niveau linguistique, **il y a deux fois plus de mots français d'origine arabe que de mots français d'origine gauloise**. Étudier l'arabe, permettrait donc d'en apprendre plus sur la langue française et de revenir sur le fondement des discours discriminatoires. Pourtant, d'après l'article « *Jean-Michel Blanquer éteint la polémique sur l'arabe à l'école* » de la journaliste Marie-Estelle Pech paru en 2018 dans le Figaro « *Aujourd'hui, seulement 0,1 % des écoliers apprennent l'arabe, soit 567 élèves, surtout dans l'enseignement privé. Contre 97,3 % d'élèves qui apprennent l'anglais, 4,3 % l'allemand, 0,8 % le portugais et 0,4 % l'italien. Au collège et au lycée, seuls 11.200 collégiens et lycéens étudient l'arabe, soit 0,2 % des élèves... en dépit de nos liens économiques et diplomatiques étroits avec le Maghreb et le Proche-Orient. Et alors que 3 millions de personnes parlent arabe sur notre territoire.* »

Puis, en étudiant les mots français d'origine arabe, on se rend compte que **l'emprunt n'est pas uniquement d'une langue à une autre**, mais passe par différentes langues. Par exemple, le mot « Jubba » signifiant veste du dessous en arabe, est passé par l'italien « Giubba » avant de donner « Jupe » en français. Étudier l'étymologie de ces mots permet de comprendre que la langue est interculturelle et évolutive.

Enfin, l'emprunt français-arabe ne se fait pas dans un sens unique. Avec l'histoire coloniale au Maghreb, les origines françaises de mots en dialectes arabes sont très nombreuses. Par exemple, en dialecte marocain pour dire « je suis allé à l'école en voiture » je dirai « mchite l'icol b'tomobil » : école reprenant les mêmes sonorités pour 'icol' et 'tomobil' venant d'automobile. Passer par les dialectes arabes permet également de comprendre la diversité des pays arabes, de leurs différentes cultures, au lieu de les réduire à un même ensemble.

FORMALISATION

Le design est le vecteur permettant de donner une temporalité, une matérialité et une spatialité à ces notions théoriques et immatérielles.

La mise en forme du projet consiste à concevoir un système de dispositifs, pouvant permettre de créer des implantations éphémères dans l'espace public, dans le but d'échanger et de créer avec les usagers, autour de thématiques linguistiques et interculturelles. Bien que la conception vienne en amont en développant des supports (mobilier, graphisme), le processus de design prend sens lorsque ces supports s'implantent dans la ville et que le projet appelle à la participation des habitants.

Mes objectifs étant de faire prendre conscience de ce sujet dans un premier temps, puis d'inviter à échanger, partager autour de celui-ci. Pour cela, je développe différents dispositifs, dans une intention de les installer de manière temporaire dans les espaces publics d'une ville. Au-delà du design d'espace ou de mobilier,

la dimension de design social et de recherche en design sont impliquées en prenant en compte le contexte d'implantation. L'idée étant, sous la forme d'une démarche presque scientifique, d'installer les dispositifs dans des contextes différents (associations, musées, centre sociaux, centre villes, etc.) et d'observer, discuter, rendre compte de l'impact et des actions qu'ils génèrent.



« LES RAISONNEMENTS MÊME N'ONT
GUÈRE D'EFFETS CONTRE LES STÉRÉOTYPES
ET LES LIEUX COMMUNS. C'EST POURQUOI,
IL FAUT LUTTER CONTRE LES MOTS QUI
SUSCITENT DES PASSIONS PAR DES MOTS
QUI SUSCITENT AUSSI DES PASSIONS. »
HERVÉ LE BRAS, MALAISE DANS L'IDENTITÉ.

