

## Entrecroisement des vécus : Dynamique des collaborations du designer dans un processus d'acteurs hétérogènes

<sup>1</sup>Hana Chebbi, <sup>2</sup>Hiba Rafrāfi, <sup>3</sup>Rania Ghrabi

<sup>1</sup>(Artcom 'sup Casablanca, Edventis, Maroc)

<sup>2</sup>(L'Institut Supérieur des Arts et Métiers de Mahdia / Université de Monastir, Tunisia)

<sup>3</sup>(Ecole Supérieure des Sciences et Technologies du Design, Université de la Manouba, Tunisia)

### ABSTRACT

Integrating the designer into a collective remains a challenging path in Tunisia. This drives us, in this article, to take a keen interest in it and to question the designer's contributions to a process and their dynamism in collaborations with transdisciplinary actors. To answer this, we will delve into a convergence of experiences from three designers who asserted themselves in projects such as architectural restitution, thermal rehabilitation, and rebranding. This intersection of the lived experiences of these versatile designers allowed us to highlight the impacts of the integrating a designer into a collective and to identify the various possible roles they may adopt.

**KEYWORDS :** Collaborations- Dynamism- Experiences- Process -Transdisciplinary actors.

### 1. INTRODUCTION

Dépassant l'aspect esthétique du design et allant vers des cieux plus sociaux, l'interactivité du designer est en évolution exponentielle. Avec ses nouveaux champs d'actions et processus de conceptions, qui se basent sur la collaboration, la participation et l'expérience, le designer quitte sa bulle d'action individualiste pour un travail plus collaboratif. Étant donné que la notion du collectif reflète l'ouverture et la participation, le designer fait ainsi évoluer ses postures. Cependant, il est plus apprécié comme travailleur indépendant que comme un spécialiste.

Acteur individuel, il est cantonné à des rôles esthétiques. Cette réflexion a été aussi abordée par les travaux de Parguel et Moreau. Ces dernières ont mis l'accent sur la distance entre usager et designer. Elles affirment également la présence d'une bulle dans laquelle le designer vit loin de l'utilisateur vu sa perception comme simple exécutant. Autrement dans la réalité du terrain, la posture du designer dans des processus transdisciplinaires émanant des objectifs du design demeurent celle de l'exécutant individuel. (Benoît-Moreau et Parguel, 2008). En Tunisie, cette évolution peine à voir le jour car le designer est encore perçu comme un simple exécutant dans ses pratiques actuelles. Partant de ce fait, dans cet article, nous allons aborder le rôle du designer dans un processus collaboratif d'acteurs hétérogènes. Au biais de l'entrecroisement des vécus de trois designers dans des processus ralliant des disciplines (comme le patrimoine et le marketing), nous tenterons de mettre l'accent sur la dynamique de collaboration. Dans la même réflexion, quelles postures peuvent avoir un designer dans ces processus. Quels impacts cette genèse pourrait-elle avoir sur le processus et ses acteurs. Ce qui nous conduit, par la suite, à s'interroger sur la polyvalence du designer. Peut-elle être un inhibiteur de tensions dans un projet collaboratif et comment la consolider.

Dans cet article, il s'agira, dans un premier temps, de contextualiser les projets dans lesquels nos auteurs ont pris part. En effet, mettre en exergue leurs objectifs permettra de dégager les démarches du design au sein de ses collectifs. A travers ces diverses disciplines dans lesquels les projets s'intègrent et grâce à l'entrecroisement des vécus des auteurs, nous étudierons les dynamiques de collaborations du designer dans ces collectifs hétérogènes. En étudiant, ces expériences nous dégagerons les postures éventuelles du designer dans de tels processus en Tunisie. Cette recherche action, durant lesquelles nos designers se sont imposés, permettra aussi d'observer les tensions possibles et relatives à l'intégration du designer.

### 2. DESIGNER INDIVIDUEL INTEGRANT UN COLLECTIF TRANSDISCIPLINAIRE

Dans la finalité d'étudier la dynamique de la collaboration des designers dans des processus transdisciplinaires, nous allons s'appuyer sur trois projets différents. Ces derniers en cours d'exécution, en Tunisie, dans le secteur du packaging avec un « *rebranding* » et le domaine du patrimoine plus précisément la réhabilitation thermique et

la restitution archéologique. Concernant la discipline du patrimoine, le premier projet « *Uthina d'hier et d'aujourd'hui* »<sup>1</sup>, consiste à faire connaître *Uthina* et transmettre au public cible son histoire depuis sa fondation jusqu'à nos jours à travers une expérience technologique unique<sup>2</sup>. Le projet assure également un impact sociétal en impliquant les jeunes de la localité adjacente de « *Farch el Annabi* » avec comme finalité l'appropriation de leur propre patrimoine culturel. Le deuxième est un concours de propositions d'idée pour la réhabilitation de « *Hammam Biadha* »<sup>3</sup>. L'objectif étant de rendre à cette région sa propre identité de station thermale en revalorisant ses sources. Principalement, ce projet se repose sur l'intégration des jeunes étudiants afin de leur offrir une expérience d'appropriation patrimoniale pour les sensibiliser envers une région et un secteur délaissé. Pour le troisième projet, « *De pasta fine a Bellini ; un rebranding* », il s'agit de la relance d'une gamme de ravioli tunisienne et de son industrie implantée à Bizerte, par un nouveau nom de marque et un nouveau packaging axées sur l'expérience et les besoins de l'utilisateur. L'objectif étant d'adapter un produit segmenté et nouveau par rapport aux habitudes du consommateur tunisien en se basant sur l'image globalement et le packaging spécifiquement. Cependant, la présence du design dans ces projets peut se définir à travers leurs objectifs. Comme nous pouvons le constater, leurs processus s'appuient sur le travail de Co-conception de leurs acteurs hétérogènes. D'où, il est primordial de mettre l'accent sur la diversification de leurs disciplines. La figure 1 représente les disciplines d'actions de ces projets.

« <i>Uthina d'hier et d'aujourd'hui</i> »	« <i>Hamma Biadha</i> »	« <i>De pasta fine a Bellini ; un rebranding</i> »
Archéologie et histoire Architecture Scénographie Musique et cinéma Politiques publiques	Architecture Urbanisme Enseignement Journalisme Politiques publiques	Marketing Industrie agroalimentaire Psychosociologie du Comportement du consommateur

<Figure 1 : Tableau résumant les différentes disciplines d'actions des trois projets>

Cet éventail d'acteurs, appuie les notions de transdisciplinarité et de collaboration dans les projets. Nous pouvons donc constater, que ces trois projets se reposent sur les concepts et fondements du Co-design, du design participatif, et du design d'expérience. En effet, « Les designers en particulier, s'insèrent dans des projets faisant intervenir de multiples parties prenantes impliquées dans la conception comme dans la réception des propositions » (Expériences vécues de design, 2020). Néanmoins, l'absence du designer comme maillon clé de ces processus fait de lui un simple exécutant vers les dernières phases du projet. Cette mise à l'écart du processus peut dépouiller le projet de ses aspects empruntés du design. En effet, tout comme une multitude de projet en Tunisie, traditionnellement le designer peine à s'imposer. Par exemple, il sera potentiellement appelé seulement pour l'exécution scénographique et/ou muséographique dans un projet archéologique (Ghrabi, 2022), ou dans l'aménagement final pour une réhabilitation thermale. Il est de même pour la création d'un packaging où il reçoit le brief à exécuter après les phases d'étude comportementale. C'est dans cette perspective que nous allons, dans ces trois projets, traiter la dynamique du designer qui s'impose dans les différentes phases. Nous étudions également sa place et ses pratiques dans des postures rompant avec celle du travailleur exécutant.

A ce stade, nous tenons à souligner que notre statut de designer se définit comme étant des designers chercheurs et praticiens. Aussi comme l'atteste Céline Caumon « Désormais, les pratiques de création artistique et design participent à un projet global de société, c'est à dire qu'elles s'imprègnent d'autres savoirs » (Caumon, 2016, p. 35). Ceci dit, lorsque nous abordons d'autres disciplines ou secteurs, il est probable que nous ne possédons pas les connaissances approfondies nécessaires pour l'élaboration de notre travail de recherche ou projet design. Afin de s'accommoder aux secteurs et domaines reliant les différents projets, et d'optimiser les conditions de nos immersions, un effort de spécialisation a été nécessaire. Mieux appréhender les contraintes et spécificités des

<sup>1</sup> Projet lancé par l'Association des Arts de l'illumination et de l'Image numérique pour la valorisation des monuments historiques et sites culturels en Tunisie (il est encore en cours d'exécution).

<sup>2</sup> Mise en disposition de l'amphithéâtre afro-romain d'*Uthina* pour la projection d'un spectacle en trois dimensions basée sur l'hologramme, le *mapping* et la restitution architecturale etc.

<sup>3</sup> C'est une localité tunisienne rattachée au gouvernorat de Siliana, connue pour ses bassins romains ainsi que ses sources thermales, son état détérioré fait l'objet d'une étude de réhabilitation par l'Office du Thermalisme et de l'Hydrothérapie avec l'Ecole Nationale d'Architecture et d'Urbanisme de Tunis.

projets, comprendre les rôles des différents acteurs, les enjeux techniques et scientifiques de chacun ainsi que le langage spécifique etc. ont nécessité des phases de recherches et de formations. En effet, pour nous imposer dans ces projets, une adaptation est de mise. Au-delà de nos expériences professionnelles en tant que designer praticien et chercheur, nous avons choisi d'être mieux sensibilisés et initiés aux disciplines de restitution architecturale, réhabilitation thermique et marketing et comportement du consommateur. Ce qui nous a conduit à prendre part à des formations, des ateliers spécifiques, et d'entamer des recherches approfondies. Nous nous sommes attardés également sur des réalisations dans les trois domaines pour comprendre la réalité du terrain professionnel en Tunisie. Par conséquent, il nous a semblé essentiel de s'entretenir avec quelques acteurs qui ont déjà pris part à des processus semblables. A partir de cette "immersion" dans ces mondes, nous avons acquis un certain savoir-penser et savoir-faire concernant ces processus et ces domaines. Ce qui a laissé aux protagonistes que nous sommes d'élargir nos champs de recherche pour une meilleure intégration. Par la suite, en tant que designers, déclencher nos intégrations au sein des différents collectifs a nécessité l'appui d'un facilitateur. Concrètement, dans le domaine de la restitution architecturale, c'est la responsable projet qui nous a intégrés suite à une discussion autour des éventuelles postures que peut adopter le designer dans ce type de projet. Pour le domaine du thermalisme, bien que le concours soit exclusivement pour les architectes nous nous sommes présentés. C'est le soutien, d'une des organisatrices qui a été la clé de voûte de notre intégration. (Rafafi, 2020) Pour le dernier projet, c'est notre expérience professionnelle au sein d'un bureau d'étude et de recherche en tant que chargée d'étude qui nous a permis cette initiative. La directrice d'étude a toléré cette démarche en nous proposant de coordonner les acteurs, afin de rapprocher le designer du consommateur.

Ces acteurs conscients de l'importance plausible de l'implication du designer, dans des projets hors le domaine du design, sont devenus des facilitateurs qui nous ont imposé. Sans ce soutien, le designer peine à sortir de sa bulle individuelle. Ainsi, la méconnaissance de ses possibles actions et postures demeure un frein à ses participations. En fonction des phases et ces projets, une fois le designer est intégré dans ces processus, ses rôles et ses postures au-delà de la conception esthétique s'avèrent être diverses :

-**Concepteur** : Mis à part ses tâches habituelles comme l'aménagement scénique ou l'aménagement d'un espace thermal ou la conception du packaging, il s'agit aussi de concevoir un modèle de processus collaboratif et transdisciplinaire à partir d'un projet pilote.

-**Coordinateur** : Au-delà de fluidifier la communication, le designer devient le garant de la synergie des acteurs hétérogènes du projet en gérant également les différents aspects de ce dernier.

- « **Thinker-designer** » : Grâce à ses connaissances et ses compétences le designer peut proposer des dispositifs et des outils basés sur la pratique du design pour l'optimisation du processus.

- **Pédagogue** : Expliquer, initier, former et encadrer les différents acteurs des processus bases du design grâce aux savoirs et aux compétences acquis est une tâche qui met en avant l'aspect pédagogique du designer.

- **Analyste** : Ce rôle s'appuie sur les expériences et les connaissances théoriques des designers qui lui permettent d'identifier et traduire les visions, les besoins et les attentes de l'utilisateur/ consommateur. Inversement, il peut interpréter et conceptualiser les visions des acteurs hétérogènes pour les consommateurs finaux du processus

- **Evaluateur** : Dans le cas du concours d'idée spécialement, le designer évalue la faisabilité, la praticité et l'esthétique des éventuels projets proposés et les expériences vécues des acteurs.

A travers ces éventuelles postures, nous pouvons attester que le designer, en tant qu'un praticien réflexif, tente d'un côté d'apprendre par des expériences tout en étant constructif et d'un autre s'éloigne de l'objectivité et de l'analyse critique.

Toutefois, l'omniprésence du designer dans les différentes phases du processus, fait accroître son interactivité avec les différents acteurs. Inévitablement des tensions peuvent être engendrées dans la dynamique collaborative. D'où il devient «le fil conducteur du projet, se place au cœur des tensions, devient l'unique garant de sa proposition» (Pesch, 2011, p. 123) L'entrecroisement des vécus et l'étude des postures des designers au sein de nos collectifs nous soulignent l'éventuelle présence de tensions. En effet, intégrer un designer, considéré tant d'années comme un simple exécutant, au sein d'un collectif hétérogène fragilise le dynamisme. De même, il peut accentuer les tensions entre designers et le reste de l'équipe en faisant de lui un acteur collaborateur à la place un exécutant individuel. Par exemple, dans le deuxième projet ces tensions se sont manifestées dans le fait d'exclure le designer dans la phase d'idéation et s'est limité juste dans la phase d'encadrement. Le tout a été accentué par la conjoncture actuelle que connaît la Tunisie qui concerne le conflit entre architectes et designers, et où se limite la tâche de chacun d'eux. C'est dans ce même contexte, aussi, que pour le troisième projet, les représentants des équipes marketing se sont interrogés sur la nécessité de la présence du designer dans les phases d'études. Pour eux, il s'agit d'un souci managérial quant à l'évolution de son rôle. Sa présence lors des focus groupes peut

engendrer des retards dans les travaux. Par la suite, son contact avec le consommateur/usager reste donc une utopie.

De plus, nous avons constaté des désaccords communicationnels. Car au sein d'un groupe d'individus, il est parfois difficile de communiquer ou d'arriver à transmettre une idée ou son propre point de vue surtout quand les individus sont issus de disciplines différentes. Pour essayer de dépasser la tension communicationnelle, il est préférable que les collaborateurs créent et adaptent des outils nécessaires afin de développer un langage commun ou des méthodes qui leur permettraient de dépasser cet obstacle de manière créative (Ghrabi, 2019). D'où la fragilité de l'intégration du designer pour créer des solutions fluidifiant la communication. Ces tensions peuvent être justifiées par la méconnaissance des tâches possibles du designer. La notion d'exécutant préalablement évoquée est un frein à son intégration au sein des processus collaboratifs. De même, par ces expériences nous constatons dans ces projets d'autres obstacles qui nuisent à l'intégration du designer pouvant émaner de lui ou de ses collaborateurs.

### 3. LES POSTURES DU DESIGNER DANS UN PROCESSUS D'ACTEURS HÉTÉROGÈNES

Comme dans tout système complexe et transdisciplinaire, intégrer un nouvel élément s'avère fragile. Comme il peut être aussi un atout. Dans les trois projets traités, la présence du designer a été un appui d'un point de vue faisabilité. Après des difficultés d'accueil, la polyvalence de ce dernier et son aptitude à assurer plusieurs postures et tâches peut être une opportunité pour stimuler l'exécution des projets.

Obstacle majeur à l'intégration du designer dans la dynamique des processus, la notion d'exécutant et non de concepteur-collaborateur complique la tâche. Architectes, spécialiste du marketing ou encore archéologues qui travaillent habituellement avec les designers de différentes spécialités ne s'accommodent pas de sa présence dans les différentes phases du projet. Nous pouvons constater donc une certaine incompréhension du rôle et des champs d'actions du designer. De ce fait, nous pouvons donc parler d'une nécessité de sensibilisation au rôle du designer, en Tunisie, par rapport à ses compétences et aux éventuelles postures qu'il peut occuper. Puisque, ce dernier, conscient des enjeux de sa profession, il doit donc «se positionner intellectuellement et/ou politiquement en société. Car celui qui se limite à une approche unidimensionnelle de la conception qui le réduira au rôle du “petit soldat” de l'industrie» (Berger, 2017, p.115). Cette sensibilisation a démarré par quelques initiatives personnelles ou institutionnelles comme Creative Tunisia<sup>4</sup> ou Ecologic de créatif collectif<sup>5</sup> qui concerne, dans un premier temps, les spécialités adjacentes des designers ensuite le grand public.

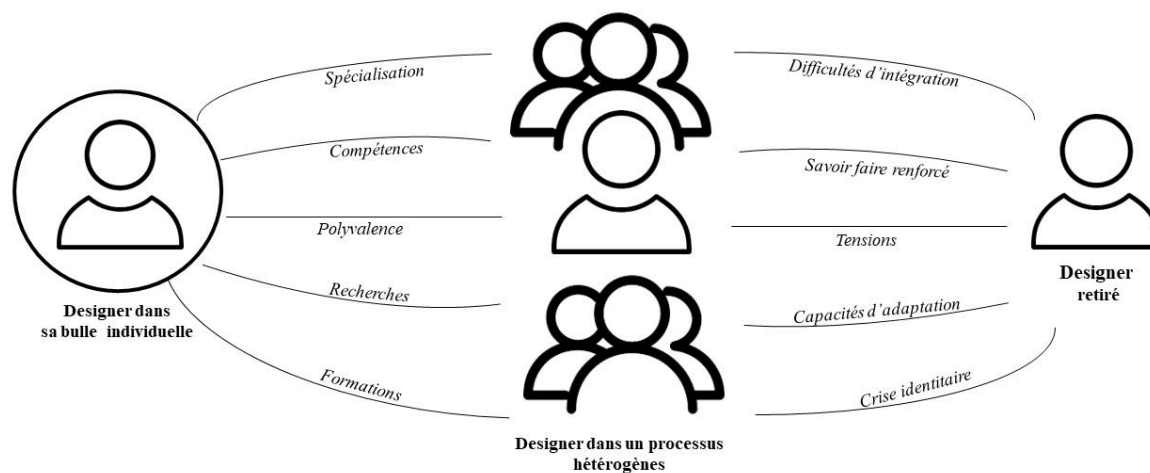
Toujours à propos des difficultés que peut rencontrer le designer lors de ces projets, le constat majeur d'une prémices d'une crise identitaire a été dégagé. En effet, sa polyvalence et son omniprésence dans de projets divers qui le permettent d'être au diapason du collectif sont aussi des freins. De ce fait dans sa démarche, pour passer de l'individuel au collectif, le designer pourrait donc se perdre suite à des tensions revenant ainsi à sa bulle comme garante de son identité de base.

Comme l'indique le schéma suivant (figure 2), l'entrecroisement de nos vécus dans des processus d'acteurs hétérogènes possède des avantages et des inconvénients. En quittant sa bulle individuelle pour prendre part à la dynamique du processus collaboratif, le designer renforce sa pluridisciplinarité grâce à des formations et des recherches. En amont, il cherche à se mettre en phase avec le système autour de ce processus. D'où il s'efforce à se spécialiser. Or, une fois plongé dans le processus, il bénéficie d'un renforcement de son savoir-faire. Également, face aux tensions, il consolide ses capacités d'adaptation. Cependant, les tensions vécues et les problèmes d'intégration préalablement cités peuvent rendre le designer sceptique, en aval, de l'expérience. De même, les différentes tâches et postures qu'il assure peuvent être la source d'une potentielle crise identitaire.

---

<sup>4</sup> Projet de création de cluster sur les régions de la Tunisie pour la relance de l'artisanat des différentes localités par l'appui des designers en termes de conceptions mais aussi de processus de savoir-faire et de savoir être.

<sup>5</sup> La relance des travaux des artisans, des architectes et des artistes par des expositions de projet en harmonie avec les bases du développement durable en Tunisie.



< Figure 2. Posture d'un designer intégrant un collectif transdisciplinaire (en amont et en aval)<sup>6</sup> >

A travers ces entrecroisements des vécus de ces trois designers qui ont essayé de s'impliquer dans les domaines de la valorisation patrimoniale et du marketing, nous constatons qu'un collectif hétérogène peut être vecteur d'intelligence commune et créative. « L'intelligence individuelle du groupe met l'accent sur le développement de l'innovation d'une communauté non seulement en partageant des savoirs et des informations mais aussi en émergeant de nouvelles réflexions » (Chebbi, 2022). Ceci crée une complémentarité entre les acteurs, qui peuvent aborder un projet sur plusieurs points de vue. Ce qui rend le projet plus créatif et plus innovant.

#### 4. CONCLUSION

Sur le plan professionnel et scientifique, désormais, la pratique du designer vire de plus en plus vers le collectif. C'est dans l'objectif d'enrichir la pratique du design et de développer des dispositifs ou encore des champs d'actions que cette notion de travail dans des systèmes d'acteurs hétérogènes s'intensifie. Le compte rendu de cet enchevêtrement de nos expériences, a mis en avant les forces et les faiblesses des dynamiques de l'inclusion du designer dans un système d'acteurs hétérogènes. Ce constat, peut être expliqué par la volonté du designer de s'imposer et de s'intégrer dans différents domaines dans le but d'être plus transdisciplinaire. Car le passage de l'individuel au collectif demeure prépondérant de degrés de son obstination à dépasser sa bulle individuelle. D'une part, la consolidation des acquis et des connaissances du designer participe à élargir ses champs de compétences en lui permettant de s'imposer dans plusieurs disciplines. Cette évolution pourrait également inhiber les tensions au sein du processus collectif. N'oublions pas que parmi les différentes postures du designer, il y a celle de la dynamique créative du groupe afin d'atteindre l'intelligence collective. D'où, étant un facilitateur, il franchit sa position de « médiateur du projet qui se met au service du projet collectif qu'il doit animer » (Darras, 2017, p. 148). D'autre part, cette ablation des tensions reste dépendante des degrés de la volonté d'acceptation du collectif que le designer n'est plus un simple exécutant et de reconnaître son statut et sa polyvalence. De cela, il existe une sorte de dualité entre le passage du positionnement du designer en tant qu'acteur individuel en un acteur au sein d'un collectif.

En effet, la collaboration au sein d'un groupe d'individu hétérogène, se traduit par une interdépendance entre les différents acteurs. Le rôle du designer au sein de ce processus collaboratif reste méconnu pour les autres acteurs, puisque le design comme le suggère Sébastien Proulx « réussit mal à faire valoir la spécificité de son expertise [...] Autrement dit, ce genre de situation est un témoignage du fait que les designers ne parviennent pas à se faire reconnaître comme des professionnels » (Proulx, 2015, p. 21) De ce fait, un questionnement devient donc nécessaire concernant la polyvalence du designer. Quel(s) parcours attend le designer pour mieux s'intégrer dans d'autres disciplines ? Et quels sont les outils qui lui permettront de s'imposer sans pour autant créer des tensions

<sup>6</sup> Schéma personnel élaboré par les auteurs.

au sein d'un collectif transdisciplinaire ?

#### REFERENCES

1. Parguel, B, Benoît-Moreau, F. (2008). « Le rôle de la congruence entre l'enseigne et son engagement dans la construction du capital-marque par la communication sociétale : une approche par la théorie de l'attribution ». Actes du Congrès International de l'AFM, France p.40.
2. Berger, E. (2017). « Rendre la critique créative la démarche abductive et créative du design. Approches inductives », 4(2), p. 109-132. doi :10.7202/1043433ar.
3. Chebbi, H. (2022) « Le designer et l'étude du comportement des consommateurs : pratiques et réception. Cas du packaging alimentaire en Tunisie » Thèse de doctorat, Université de la Manouba p.225.
4. Caumon, C. (2016). *Recherche action par la création artistique et design*, Edition Connaissances et Savoirs, p.35.
5. Darras, B. (2017). Design du co-design : Le rôle de la communication dans le design participatif. In Design et Communication, Darras, B., Vial, S., L'Harmattan, Paris, 141-158.
6. « Expériences vécues de design », Beitragsaufwurf, *Calenda*, Veröffentlicht am Mittwoch, 29. April 2020, <https://calenda.org/775621>.
7. Ghrabi, R. (2022) « Processus de reconstitution des espaces domestiques antiques afro-romains en Tunisie» Thèse de doctorat, Université de la Manouba p.245
8. Ghrabi, R. (2019) La valeur évolutive du design vis-à-vis de l'interdisciplinarité. In Revue des RAID, les publications de l'ESSTED, Tunis, p.78.
9. Pesch, F. (2011). Le design : d'une pensée individuelle vers un ouvrage collectif, [Mémoire de fin d'études, ENSCI]. Papyrus. [https://www.ensci.com/file\\_intranet/evenements\\_creation\\_industrielle/memoire\\_Fanette\\_Pesch.pdf](https://www.ensci.com/file_intranet/evenements_creation_industrielle/memoire_Fanette_Pesch.pdf)
10. Proulx, S. (2015). Le design à l'épreuve du concept de pratique. *Sciences du Design*, 2(2) <https://doi.org/10.3917/sdd.002.0020>.
11. Rafrafi, H. (2020) «Les enjeux de la réhabilitation formelle et fonctionnelle du patrimoine thermal tunisien» Thèse de doctorat, Université de la Manouba.