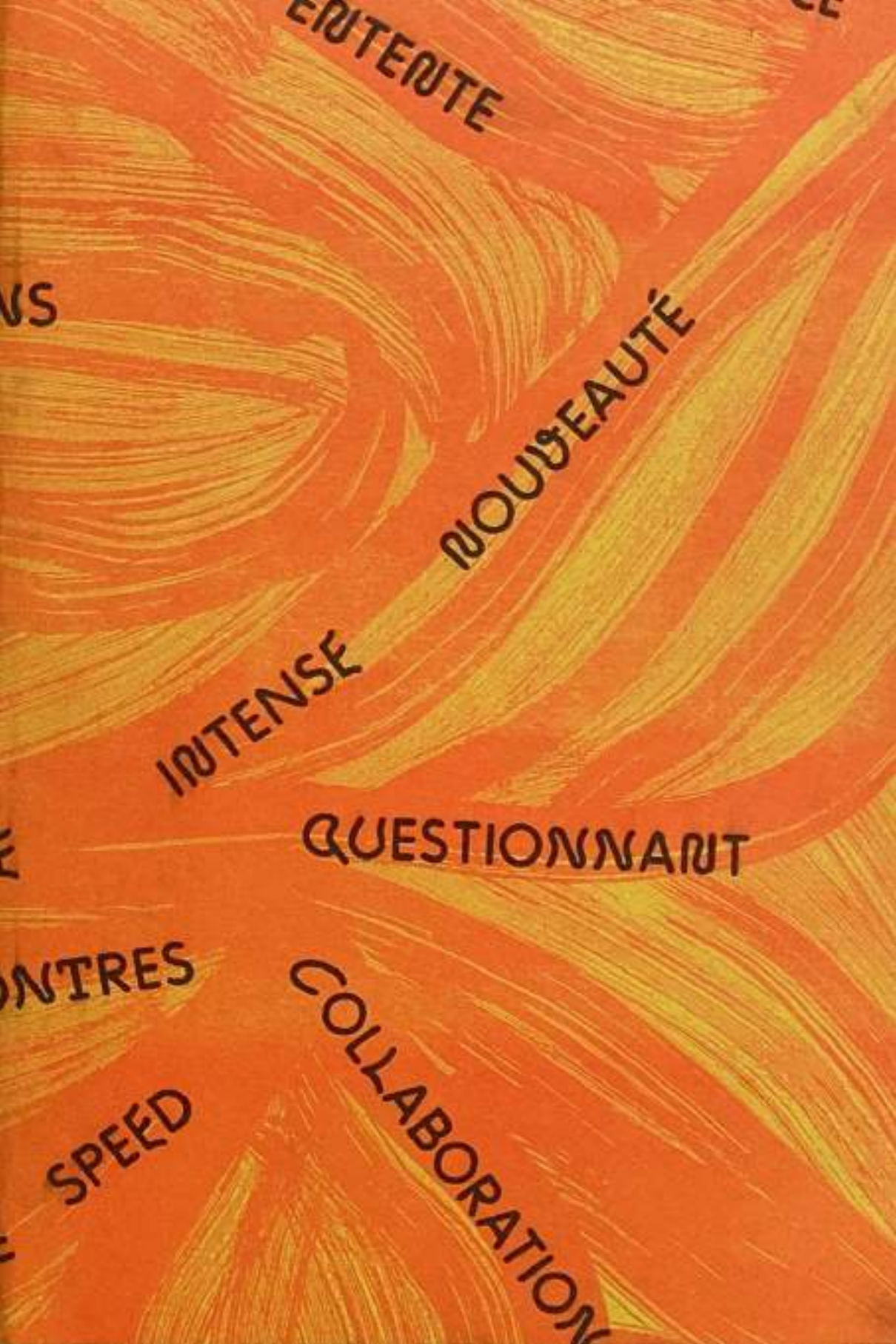

ENTENTE
NOUVEAUTÉ
INTENSE
QUESTIONNANT
COLLABORATION
SPEED

PARTICIPATIVE

EN CÈNE

Numéro 43

SOMMAIRE

6 Édito

9 Agir sur les prises de décisions

17 L'Échange, source de création en design

25 La Genèse d'un projet participatif

36 Reportage photo

53 Le Design participatif au service de l'écologie

61 Le Workshop comme support d'apprentissage du projet de design global écoresponsable

70 Exemple de projet du workshop design participatif

ÉDITO

Faire du design est une aventure, exigeante et forte en émotions, d'autant plus quand la dimension écoresponsable en est la direction, et le travail en équipes pluridisciplinaires le véhicule/support. Nos étudiantɛs en première année l'ont éprouvé lors d'une semaine de workshop orienté design participatif*.

L'entreprise Picoty est installée à La Souterraine depuis 100 ans cette année, et présente sa nouvelle charte de développement durable aux collaborateurɪ́cɛs. Elle a sollicité le DSAA design écoresponsable pour réfléchir aux potentialités offertes par la suppression des cuves et la dépollution du site. La proposition de travail faite par le DSAA intègre une audition des personnels préalable à la réflexion en design, et l'ouverture de l'atelier aux collaborateurɪ́cɛs pour venir voir, discuter des projets en cours de conception, afin de proposer des projections à plus ou moins long terme, prenant en compte les besoins des collaborateurɪ́cɛs qui travaillent sur le site.

Les étudiantɛs se sont confrontéɛs à de multiples difficultés, avec courage et ténacité, telles que celles de travailler en équipes (collaborer et coopérer), d'incarner la dimension écoresponsable qui leur tient à cœur, de considérer les doutes liés à l'éthique, sans oublier celle d'aller à la rencontre des personnels, avec de belles compétences d'écoute.

Je tiens à remercier chaque étudiantɛ pour sa confiance, et l'investissement personnel dans ce travail tout au long de la semaine.

*au sens de Henry Sanoff, architecte

Ann Pham Ngoc Cuong

À propos d'écriture inclusive

Dans cette édition, nous avons volontairement écrit nos articles dans une forme inclusive, dans le but d'en vérifier la lisibilité. Pour ce faire nous avons utilisé la typographie inclusive : Adelphe créée par Eugénie Bidaut, qui permet l'usage de ligatures. Ce sont les fusions de deux ou 3 graphèmes pour former un caractère unique. L'exemple le plus courant de ligature est œ, dite « e dans l'o ».

Ainsi sont présents dans cette revue les caractères suivants :

- ɛ : employéɛs pour employés et employées
- ea : lea designer pour le designer et la designer
- ɪ́ : utilisateurɪ́cɛ pour utilisateur et utilisatrice
- ɛ̃ : tousɛ̃s pour tous et toutes
- ɤs : curieuɤsɛs pour curieux et curieuses
- ɩl : ellɩi pour elle et lui
- ɐ : celɐux pour celles et ceux
- ɓ : actiɓɛpour actif et active
- fɛ̃ : chefɛ̃ pour chef et cheffe

AGIR sur les PRISES de DÉCISIONS

Sortir de sa zone de confort
pour répondre à une situation précise

AGIR SUR LES PRISES DE DÉCISIONS

COMMENT UNE MÉTHODOLOGIE DE DESIGN PERMET DE TROUVER DES ALTERNATIVES AUX RÉPONSES SOLUTIONNISTES

« Faute de capacité critique sincère, l'administration risque à la fois l'obsolescence programmée et les dérives du solutionnisme : des techniques de gestion pensées il y a un demi-siècle constituent encore la boîte à outils des décideurs d'aujourd'hui, tandis que des technologies nouvelles sont vues comme les solutions à tous nos problèmes de demain. »

La 27e Région

Le DSAA éco-responsable du Lycée Raymond Loewy a été sollicité par l'entreprise Picoty, un négociant pétrolier et acteur économique majeur du bassin sostranien. La demande formulée était d'aménager le terrain extérieur de l'entreprise, libéré par le démantèlement des cuves historiques et par la dépollution des sols. Le projet envisagé d'emblée par l'entreprise était de couler une dalle de béton sur l'intégralité de cette surface, et d'y construire un nouveau bâtiment administratif, avec l'objectif de désengorger les anciens bâtiments historiques. Cette solution peut être qualifiée de "dérive solutionniste" au regard de la critique formulée par la 27e région[1]. Le solutionnisme désigne une vision technophile du progrès, où tout problème trouve une solution dans des technologies nouvelles. Le terme décrit aujourd'hui des solutions bon marché et rapides, utilisant des technologies finalement inappropriées. Ainsi, lors de la gestion du projet de réaménagement, nous avons constaté que les décisions sont centralisées par les dirigeantes de l'entreprise Picoty. La solution proposée est standardisée, vise l'efficacité, et ne prend pas en compte les spécificités du terrain et des acteurices du lieu. La dimension environnementale et écologique d'un tel projet est oubliée, au profit de l'usage massif d'un matériau abordable. Mais est-ce la réponse la plus appropriée ? Est-ce réellement ce dont l'entreprise a besoin ? Ainsi, les designers peuvent-ils trouver des alternatives aux dérives solutionnistes, en déployant une méthode de design participatif ?

1 *Cette association de design des politiques publiques applique les principes de la "conception centrée utilisateurice" à des projets d'ordre politique. Elle agit lors d'interventions de l'État, ou d'une autorité publique, afin de proposer des solutions adaptées à un territoire.*

DÉFINIR LES BESOINS AU MOYEN DU DESIGN PARTICIPATIF

Le design participatif a la volonté de répondre le plus justement possible aux besoins des usagēr·ères en les plaçant au cœur du projet. Pour éviter une solution hâtive, qui ne répondrait pas ou que partiellement aux problématiques des acteurices concernées, cette méthode permet d'identifier la singularité d'une cible. Notre démarche consiste donc à auditionner les collaborateurices lors d'ateliers participatifs, l'objectif étant de faire émerger des besoins liés à l'environnement de travail des futurs usagēr·ères. Pour favoriser une expression personnelle et active, les entretiens se sont déroulés en petit comité ou de manière individuelle, avec une garantie d'anonymat. Les dirigeantes ont été interrogées à l'écart des collaborateurices pour ne pas influencer leurs réponses. Pour que les séances soient efficaces, chaque organisateurice a un rôle défini. Une personne est chargée d'animer les activités, une autre de l'assister pour s'assurer du bon déroulé et enfin les scribes s'occupent de recenser les données récoltées.

mise en place de l'atelier participatif

Le questionnaire est lui aussi organisé de manière à encourager la participation. Il débute par des questions simples, permettant d'engager la discussion. Il alterne ensuite entre des questions fermées, plus impersonnelles, et ouvertes où les collaborateurices sont amenées à développer un point de vue personnel. De nombreux sujets sont abordés, certains directement liés à la demande, et d'autres ont pour objectif de connaître les habitudes des personnes avec qui nous travaillons. Cette deuxième catégorie de questions permet de traiter des sujets qui ne sont pas formulés par l'entreprise. Ces questions découlent souvent d'intuitions du designer, ou de sujets qu'il lui semble intéressant de traiter.

Les données sont récoltées sous différentes formes : cartographie, réponses orales retranscrites à l'écrit, post-it... Elles sont ensuite traitées et recensées, afin d'établir des statistiques. En nous fondant sur celles-ci, nous avons alors identifié des éléments de convergence, pouvant devenir des sujets d'investigation. Après cette première lecture, nous nous sommes organisés en équipes pluridisciplinaires, composées d'une designer graphique, une designer d'espace et une designer de produit, pour sélectionner les pistes qui nous semblaient les plus pertinentes. Chaque équipe devait répondre à un des besoins identifiés, et pour garantir une approche globale, chaque spécialité devait avoir un rôle à jouer lors de la conception. Au terme de cette phase, des pistes de recherches émergent, mettant en avant à la fois les besoins formulés par l'entreprise, et les particularités des acteurices interrogés. Les solutions envisagées se précisent, et s'écartent des propositions standardisées initiales.

installation pour le speed meeting

UNE APPROCHE GLOBALE

Le délai à tenir étant très court, nous avons alors mis en place des outils de travail pour nous permettre d'aller à l'essentiel. D'abord avec l'organisation en groupes pluridisciplinaires, pour s'assurer d'avoir des réponses complètes et de proposer une vision globale. Nous avons ainsi confronté nos points de vue, et associé nos spécificités pour comprendre quels étaient les points importants sur lesquels nous pouvions agir. Cette phase de recherche est découpée en plusieurs temps et débute par des premières esquisses réalisées en speed drawing. Chaque groupe s'occupait d'une des pistes de travail, et avait trente minutes pour dessiner ces premières intentions. Un processus rythmé, qui contraint le designer à aller à l'essentiel. Ces idées, créées sur le vif, ont sûrement déjà été envisagées par les commanditaires, et attaquent souvent le sujet en surface. Elles constituent ainsi une base de travail nécessaire sur laquelle nos recherches s'appuient plus en profondeur. Dans un second temps, nous avons développé nos recherches. L'objectif était de créer une cohésion entre les différentes spécialités, et de les matérialiser, au travers de maquettes d'intentions et de dessins de mise en situation. En effet, dans cette volonté de placer les usagēr·ères au centre de notre démarche, il est essentiel de prendre en compte leur avis, lors des différentes étapes de la conception. Pour cela, il est important de communiquer au mieux nos idées pour qu'ils puissent s'y projeter.

Ces mises au point se sont faites sous forme de speed meeting au cours desquels les équipes de designers présentent leurs propositions. Un échange débute entre l'équipe et les acteurices du lieu. Il aura deux effets. D'abord renforcer la participation et le sentiment d'implication des acteurices : celle§eux-ci vont pouvoir faire part de leur satisfaction ou de leurs craintes face aux solutions proposées. Leur parole est prise en compte afin d'ajuster les projets avant la présentation finale. Le résultat sera donc plus proche des spécificités des besoins des acteurices grâce à leur participation. C'est aussi l'occasion pour les designers de proposer des solutions plus radicales, et, au travers de discussions, de partager et de défendre leurs idées dans le but de faire avancer les clientes dans une direction qui paraît plus juste, notamment au regard de l'éco-conception. Dans notre cas, nous nous sommes concentrées sur l'impact environnemental du projet et le bien être des collaborateur·ices de l'entreprise. Par rapport à la demande initiale avec un aménagement extérieur standard, nous avons imaginé un parking cohabitant avec des terrasses et des jardins partagés, des abris forestiers en guise de salle de réunions et des tapis de yoga pour les pauses détente. En proposant cela, lea designer doit être capable d'entendre les remarques négatives et de savoir proposer les ajustements nécessaires pour éviter que l'usagēr·ère ait l'impression qu'on lui impose des changements

auxquels iel n'adhère pas. Néanmoins, il peut permettre de rendre curieux·ses collaborateur·ices et dirigeantes, qui seront plus enclines à se diriger vers des solutions plus singulières et innovantes.

Face à un système de prise de décision souvent déconnecté des réalités humaines et matérielles, la méthodologie du design participatif permet de guider la conception d'un projet en prenant en compte les particularités du lieu où elle s'implante. Cette méthode impose une réflexion sur des temporalités différentes. C'est là que l'étroite cohabitation du designer et de l'usagē·ère s'avère à la fois essentielle et exigeante. La mise en place de ce travail peut être coûteuse et mobiliser beaucoup d'énergie et de temps, malgré la mise en place d'outils visant à l'efficacité. Quand les réponses apportées sortent des cadres classiques pour s'adapter aux particularités, elles peuvent alors paraître moins tangibles.

Au regard de cette problématique, lea designer peut se demander si, lors de la mise en pratique du design participatif, il est plus important de proposer des idées réalistes et accessibles pour concurrencer les solutions standard. Ou, au contraire, s'il lui faut imaginer des solutions plus utopiques pour permettre de bousculer les consciences et de faire avancer les mentalités au travers de la dimension médiatique de la méthodologie.

Alicia Teihoarii
Antoine Boyer

concertation en équipe

moment de détente avant le speed meeting

L'échange, source de création en design

Quand la discussion
guide le travail du designer

L'ÉCHANGE, SOURCE DE CRÉATION EN DESIGN

QUAND LA DISCUSSION GUIDE LE TRAVAIL DU DESIGNER

Le dernier workshop auquel nous avons participé lors de ce début de formation était axé sur le design participatif. Ce workshop s'est déroulé au sein de l'entreprise Picoty, dont le siège social se trouve à La Souterraine. Cette entreprise travaille dans le négoce, le stockage et la distribution des produits pétroliers. Nous avons été invité·es à réfléchir sur l'amélioration du cadre de travail pour les collaborateur·ices travaillant chez Picoty, tout en prenant en compte la dimension écoresponsable de notre formation.

partage des recherches individuelles en groupe classe

L'aspect participatif du projet s'est illustré à travers la diversité des personnes prenant part dans le projet. Les personnes les plus directement impliquées étaient les étudiantes designers et les commanditaires mais l'avis des usagēr·ères a aussi été pris en compte. La dimension participative du projet ne s'entendait pas seulement entre les designers et l'entreprise mais aussi à travers l'activité des designers eux-mêmes, dans un travail de projet de design global, qui désigne un travail de collaboration entre designers venant de différentes spécialités. Ainsi, nous pouvons nous demander comment le designer peut gérer un projet lorsqu'il échange avec différents interlocuteurs : commanditaires, usagēr·ères, designers provenant de différentes spécialités ?

LA DÉFINITION DES BESOINS, UN ENJEU POUR LE DESIGNER

Dans un projet, lea designer peut être amené à faire face à une multitude d'interlocuteurices. Dans le cas du projet Picoty, les étudiant·es designers se sont vus confrontées à la différence qu'il peut exister entre l'avis des commanditaires du projet (les dirigeantes de la société) et celui des usagēr·ères principales du projet (les collaborateurices de l'entreprise). Lors de la visite du site, les étudiantes ont pu se rendre compte aussi que les dirigeantes émettaient des idées relevant de la construction architecturale pure et donc en inadéquation avec le projet, fondé sur l'écoresponsabilité appliquée au design global, que pouvaient proposer les étudiantes designers. La récolte des différents points de vue s'est avérée une étape clef de la démarche de projet en design. Pour ce workshop, l'outil mobilisé pour déterminer ce qu'il était envisageable de travailler a été les auditions à l'aide de questionnaires. Les rendez-vous individuels et les ateliers auxquels ont participé collaborateurices et dirigeantes à qui étaient soumis un certain nombre de questions ont permis aux étudiantes designers l'identification des problèmes et des besoins de l'entreprise. L'appel au design participatif représente ainsi un intérêt méthodologique pour lea designer afin de guider un projet mêlant différentes interlocuteurices car cette étape permet d'engager une recherche conceptuelle ayant du sens et orientée sur la réponse concrète à des problèmes formulés.

Toutefois, cette approche est confrontée à certaines limites. D'une part, le taux de participation à ces auditions peut ne pas être assez élevé pour être réellement représentatif, ce qui a été le cas lors de nos auditions chez Picoty. Cela permettait de révéler seulement une tendance. D'autre part, lors des ateliers, certaines questions n'ont pas obtenu de réponses en ce qui concerne les hobbies, par exemple, du fait d'une autocensure liée au cadre de l'entreprise probablement. Néanmoins, lea designer doit s'appuyer sur ces différentes interventions comme base fondatrice de sa démarche. Les designers peuvent ainsi expérimenter une première approche de la notion du global au sein d'un projet, avec l'outil que représente le design participatif et la constitution d'équipes pluridisciplinaires pour sa réalisation.

concertation en équipe pluri-disciplinaire

DES OUTILS MÉTHODOLOGIQUES À LA DISPOSITION DES DESIGNERS

Comme nous l'avons dit précédemment, la phase de diagnostic est nécessaire afin de définir le cadre du projet. Lea designer doit donc se plonger dans l'univers du client (ici l'entreprise Picoty) grâce à la documentation et aux auditions. Pour créer un projet ayant du sens, lea designer ne doit pas en rester à sa première idée sur le secteur concerné, première idée qui parfois peut aussi relever du préjugé. Pour le projet Picoty, sans la phase d'information, la liaison entre la dimension écoresponsable et le secteur pétrolier, fondé sur l'exploitation d'une énergie fossile, aurait sans doute provoqué des tensions importantes. Cette phase de documentation a permis aux étudiantes

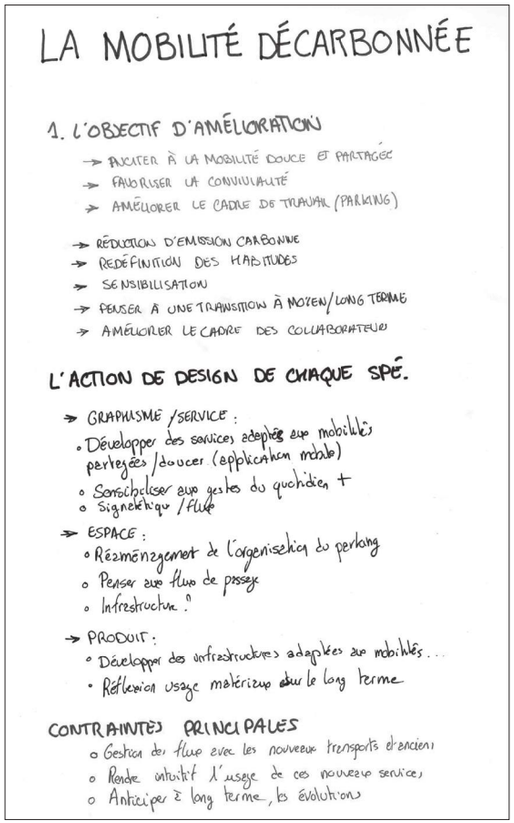
designers de concilier les deux - en tenant compte du fait que les entreprises de ce secteur sont soumises à des normes à respecter - et ainsi être forces de proposition. Les designers ont été rapidement amenées à réfléchir sur la base des données collectées (réponses aux questionnaires comme, par exemple, les moyens de transport des employées) en émettant des hypothèses et en esquissant des premières intentions sous la forme de croquis, de schémas et de plans. L'organisation et les changements fréquents d'équipes ont permis en interne de confronter les différents avis des designers et de réfléchir à la manière de s'organiser en équipe pluridisciplinaire tout en gardant la bonne réalisation du projet comme objectif. L'alternance entre phase de documentation, phase d'esquisses et phase de présentation permet au designer d'alimenter son projet en ne perdant pas de vue les objectifs et de répondre aux différentes problématiques. L'exercice du speed meeting (présentation en 5 minutes des projets devant les collaborateurices) est un autre outil répondant à la problématique des intervenants multiples. Le pitch permet d'expliquer de façon concise le projet pour remporter l'adhésion. Pour cela, lea designer doit chercher à établir une relation de confiance avec ses interlocuteurices en faisant la présentation la plus claire et la plus précise possible du projet. Cela a permis d'obtenir des retours constructifs sur les projets. Pour remporter cette adhésion, il nous est apparu qu'il était nécessaire que les designers montrent leur connaissance de l'entreprise et soient préparées aux éventuelles questions et remarques négatives. La documentation, en amont, sur le secteur d'activité pétrolier et la législation apparaissent alors comme des étapes obligatoires pour le bon déroulement de ce projet.

DES AVIS AUX PROJETS FINAUX

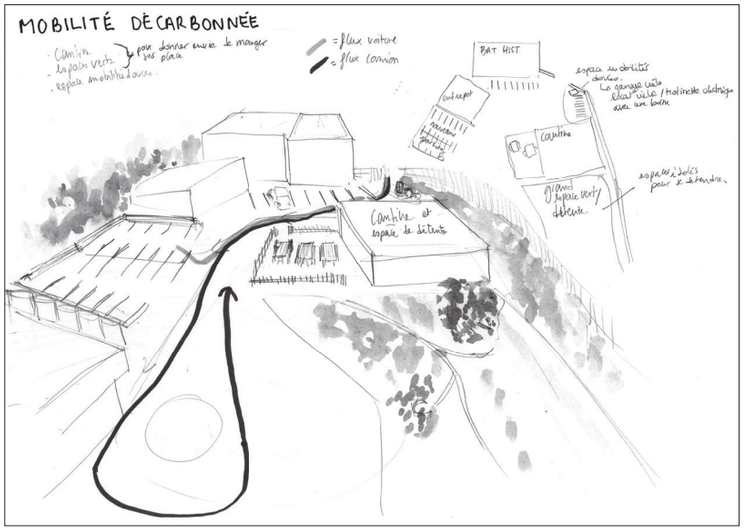
Les speeds meeting ont constitué une étape très enrichissante pour les designers sur le plan intellectuel car elle est source de nouvelles idées et de conseils venant de la part des collaborateurices mais aussi humainement car elle est fondée sur l'échange, l'entraide et la solidarité du groupe. Suite à cet exercice, les équipes ont été à nouveau modifiées pour que différents projets puissent être combinés et que de nouvelles idées émergent et soient consolidées, menant au projet final. Ce dernier se devait d'être le plus concret possible en revenant parfois à des volontés de projet moins utopiques mais plus réalistes pour que l'entreprise réalise réellement les projets et non pour les abandonner. Une bonne communication et compréhension des idées de chacun étaient de rigueur pour pouvoir créer un projet plus conforme aux attentes des collaborateurices de Picoty. La finalisation des projets a conduit les designers à réfléchir à la façon de les présenter aux futurs usagèr·ères et clientes sans être dans la répétition de ce qui avait été proposé durant le speed meeting. Par conséquent, le projet se devait d'être clair pour qu'il soit compris facilement de tous·tes et sans explications orales (impression de la communication, plan à échelle 1/50e...)

mais aussi innovant dans la réalisation des planches. Une présentation finale des projets a tout de même été réalisée pour que les collaborateur·ices de Picoty puissent comprendre au mieux les projets mais aussi pour qu'ils puissent échanger une dernière fois avec les designers, poser leurs questions mais aussi exposer leur avis final sur les projets réalisés.

Lea designer peut donc mener à bien un projet comprenant l'intervention de différentes interlocuteurices, grâce à une bonne compréhension des attentes de chacune et des enjeux généraux du projet. Effectivement, lorsque les commanditaires et les futurs usagēr·ères du projet sont différents, les besoins et les volontés de projet ne sont pas les mêmes, ce qui peut être source de conflit et donc nécessiter une écoute de ces demandes. Lea designer se doit aussi de trouver



feuille de route



croquis-plan rapide

un terrain d'entente entre ellui et ses coéquipiers, venant de spécialités différentes ou non, lorsqu'il établit une direction de projet. L'entente et la compréhension sont, là aussi, essentielles. Lorsque le moment est venu de présenter le projet et d'avoir les avis des différents acteurices du projet, il est, là aussi, primordial de prendre en compte, dans la mesure du possible, les remarques reçues. Lea designer se doit d'être à l'écoute de toutes interlocuteurices, ce·tte dernier·ère pouvant être lea commanditaire, les futurs usagēr·ères du projet, ses collègues ou encore d'autres personnes extérieures. La mise en avant de ses compétences et de ses valeurs reste essentielle pour mener à bien un projet. Et de fait, ce projet nous a conduites à nous interroger sur la place fondamentale du design participatif au sein d'une démarche de design écoresponsable.

Élodie Claude
Astrid Georgy

La Genèse d'un Projet Participatif

Une collaboration
entre designer & usagers

LA GENÈSE D'UN PROJET PARTICIPATIF

UNE COLLABORATION ENTRE DESIGNER ET USAGERS

Faire participer le futur usager à l'élaboration du projet est une attitude fondamentale que le designer se doit d'adopter pour atteindre la dimension écoresponsable. En effet, pour répondre efficacement aux besoins des usagers, il faudrait les impliquer dans le processus du projet qui leur est destiné.

Lea designer est donc, au-delà d'un concepteur, unɛ médiateurícɛ. C'est là un rôle qu'il est important de mettre en avant. La médiation, selon le dictionnaire Larousse, se caractérise par une "entremise destinée à amener un accord". De ce fait, lea designer, en tant que médiateur·ice, se sert de la forme qu'il conçoit pour faire le lien entre l'usagēr·ère et le fond du projet. Ce rôle invite par conséquent à faire participer les usagēr·ères et à revoir leur position qui n'est plus simplement d'être unɛ destinataire. Nous avons effectué un projet de design participatif auprès de l'entreprise pétrolière Picoty dont le site, implanté à La Souterraine depuis sa création, possède plusieurs pôles et services où les activités principales consistent en du stockage de produits pétroliers, du négoce, de la distribution et du développement d'un réseau de stations-services Avia. Pour ce projet, il était question de laisser une part importante à la parole des collaborateurícɛs travaillant dans l'entreprise au travers d'un projet le plus en adéquation possible avec leurs besoins. Le fonctionnement du design participatif requiert de repenser la relation qu'entretiennent lea designer et les usagēr·ères. De plus, lea designer va se trouver face à des personnes qui seront potentiellement au cœur du projet, mais dont les connaissances et les préoccupations dans le champ du design et de l'écoresponsabilité ne sont pas nécessairement très développées. Cela implique que leurs besoins et/ou attentes peuvent être en décalage face aux enjeux actuels sociétaux et environnementaux. Il s'agit ainsi de déterminer les limites que prend la participation. Jusqu'où peut-on laisser l'usagēr·ère intervenir ? Durant cette semaine de workshop, nous avons eu le loisir d'explorer en quoi le design participatif permet l'expression singulière d'un processus de conception. Dans quelle mesure les usagēr·ères peuvent-ils être acteurícɛs d'un projet de design écoresponsable sans en être familiēr·ères ?

On a pu également se demander quelle est la place du designer en tant que concepteurícɛ et formalisateurícɛ, et à quelles étapes et quel degré il intervient dans le projet. Pour ce faire, il s'agit de mettre en avant la place centrale de l'usagēr·ère dans le projet, de repenser la place du designer vis-à-vis de son positionnement et de mettre en place une démarche de design participatif qui lie lea designer à l'usagēr·ère selon des processus de création particuliers.

L'ÉCOUTE COMME FONDATION

De manière générale, l'usagēr·ère est la personne à qui est destinée le projet. Dans le design participatif, l'usagēr·ère devient activɛ. Pour le projet Picoty, les dirigeantɛs ont fait la demande du réaménagement potentiel du site de La Souterraine suite au démantèlement des cuves dans le cadre de la dépollution du site. Leur intention était, entre autres, de poursuivre leur engagement dans la démarche RSE (Responsabilité Sociale des entreprises sur les plans économiques, sociaux et environnementaux), pour mieux répondre aux enjeux de développement durable, ce qui pourrait expliquer leur sollicitation auprès de designers écoresponsables. La consultation des futurɛs usagēr·ères lors de la conception d'un projet n'est pas toujours évidente, de nombreux projets existent indépendamment de leur prise en compte. Pourtant, il est essentiel de les impliquer entièrement dans le processus de conception afin que le projet gravite autour de leurs besoins réels. Pour ce faire, nous avons mis en place un questionnaire et des activités sous forme d'ateliers liés à leur environnement de travail et nous leur avons fait un compte rendu intermédiaire de nos premières recherches de projet. Les interventions de certainɛs collaborateurícɛs n'ont pas

visite de site, dépôt d'huiles et lubrifiants

synthèse tournante des questionnaires d'auditions en petites équipes

été toujours explicites et faciles à décrypter dans certains ateliers. En effet, il était parfois question d'une prise de parole afin qu'ils puissent s'exprimer. Mais la prise de parole devant un groupe n'est pas toujours quelque chose d'évident, et certaines peuvent avoir des difficultés à exprimer leur opinion dans leur environnement de travail. La difficulté pour lea designer est d'arriver à obtenir des résultats qui restent objectifs sans être dans l'interprétation, c'est-à-dire sans directement voir les réponses sous un prisme personnel. Il y a donc une alternance entre les phases de participation et de synthèse par lea designer où celle·ui-ci fera ensuite le lien entre les préoccupations générales des collaborateurices et les enjeux de design écoresponsable auxquels elles peuvent se rattacher. Leurs remarques ne semblent pas a priori relever de questions de design ou d'écoresponsabilité, pourtant il en va du designer de savoir repérer les informations pertinentes qui, parfois anecdotiques, peuvent néanmoins être interprétées comme le soulèvement de questionnements nécessaires dans la conception du projet. Pour saisir les leviers et freins au projet, le choix des questions est crucial car elles doivent amener l'usagēr·ère à une précision des réponses sans l'influencer. Par exemple, une question très ouverte peut permettre de soulever des points clés précis grâce aux réponses apportées. La question "qu'est-ce que vous n'aimez pas dans votre environnement de travail ?" nous a permis par exemple de comprendre que le fait qu'ils soient séparées entre services était un inconvénient majeur. Nous en avons déduit que le problème posé était la dispersion des bâtiments sur le site qui empêchait une convivialité. Les retours sur expérience sont donc importants pour le projet, mais l'usagēr·ère n'a pas forcément le recul nécessaire pour comprendre ce qui est "bon" pour ellui.

STRUCTURER LE GROUPE ET LES IDÉES

C'est là qu'intervient aussi le rôle du designer, à savoir permettre une prise de recul de l'usagēr·ère par rapport à son expérience vécue. Il nous a paru important de capter les signaux, grâce à une écoute active des usagēr·ères lors de la phase déterminante de l'atelier participatif, mais aussi de saisir les informations avec justesse et impartialité, par une prise de notes précise afin de permettre au designer d'être au plus proche des besoins des usagēr·ères. C'est une capacité qu'on pouvait tous imaginer avoir, avant même de débuter le projet, étant donné le choix commun de poursuivre le cursus de designer global écoresponsable où le lien entre l'humaine et son environnement a une place majeure. Les défis étaient donc de savoir gérer un groupe d'individus aux personnalités différentes, d'animer les ateliers pour obtenir une ambiance détendue propice à des réponses pertinentes et de savoir différencier les données qui sont importantes de celles plus génériques et stériles. Cette pertinence se définit grâce à la synthèse des données et à leur hiérarchisation qui définit les priorités des besoins. Nous avons utilisé pour cela des pourcentages reprenant les réponses, parce que, visuellement, on comprenait directement quels étaient les besoins partagés par la majorité. Ces données peuvent être biaisées par les rapports de pouvoir entre les différentes hiérarchies des personnes au sein de l'entreprise. Nous avons auditionné séparément les dirigeantes des collaborateurices pour ne pas influencer les réponses. Bien que nous ayons veillé à cela, il y a eu quelques inégalités de temps de parole que nous n'avons pas toujours maîtrisé car certaines personnes ont un tempérament plus extraverti et plus enclin à s'imposer. Cela a pu mettre parfois en retrait les autres, et peut être influencé dans une

certaine mesure leurs réponses. Nous aurions dû mieux répartir les temps de parole, soit en s'imposant verbalement pour mettre fin à leur discours, soit en mettant en place un dispositif de bâton de parole en exposant les règles au préalable.

Il est aussi question de faire preuve d'empathie quant aux demandes relevées au moment de la phase de conception, afin de ne jamais trop s'éloigner des demandes au profit de l'intérêt personnel du designer. Cependant, le but n'est pas non plus de suivre à corps perdu les besoins formulés au point d'en oublier ses valeurs et convictions. Il s'agit donc de prendre en compte autrui en lui apportant une part de sa vision des choses, ici l'écoresponsabilité, nécessité qui n'était pas forcément formulée par les collaborateurices, du moins pas explicitement. Lors des auditions des collaborateurices, les données recueillies relevaient de remarques très pragmatiques telles que le fait qu'ils ne puissent pas manger entre collègues le midi car le réfectoire est trop petit (autrement dit qu'ils doivent retourner chez elle·ux), ou encore leur volonté de se rendre sur leur lieu professionnel en vélo mais de n'en avoir aucun à disposition. Nous en avons déduit que ces deux cas impliquaient beaucoup de déplacements en voitures qui pourraient être évités. Dès lors, un enjeu écoresponsable de décarbonation des déplacements est apparu.

cuves de lubrifiants

Justement, un problème se pose quant à cette notion d'écoresponsabilité, pas toujours comprise par les usagēr·ères que l'on a face à nous. Lea designer opère alors une recherche constante d'équilibre entre besoins et écoresponsabilité. Nous avions par exemple pour intention de décarboner les déplacements de collaborateurices. Cependant, ils ont besoin de leur voiture puisque nous sommes dans un contexte rural. Nous avons donc proposé des compromis tels que la mise en place d'un système de covoiturage, de prêts de vélos et de la végétalisation des parkings. Ils n'ont pas été réfractaires face à ces propositions.

COMMUNIQUER POUR BÂTIR

En sommes, les usagēr·ères et les designers sont intimement liés, et s'inscrivent dans une certaine démarche pour mener à bien tout le processus de design du projet. Naît alors une collaboration entre les deux parties, qui se nourrissent mutuellement.

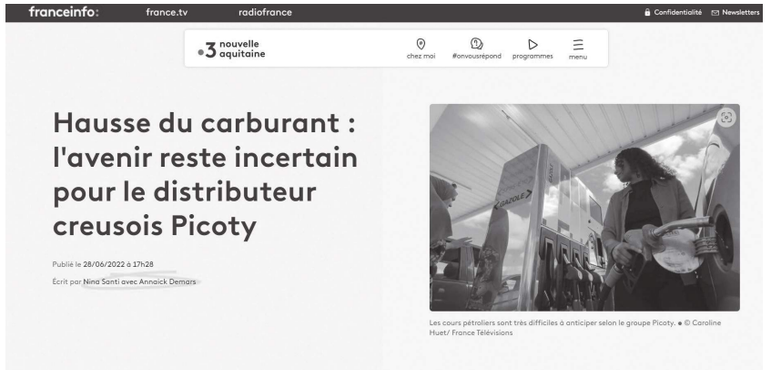
En effet, les collaborateurices ont apporté un regard pragmatique et concret sur leur situation actuelle dans leur lieu de travail, comme évoqué ci-dessus, c'est-à-dire leur vision de ce qui fonctionne ou ne fonctionne pas, ce qui pourrait manquer ou être supprimé, à améliorer ou non ; mais aussi de leurs besoins quant à la nécessité de trouver un confort de travail et une meilleure organisation inter-services. Quant au designer, iɛl a apporté sa connaissance en design en termes de matériaux, de formes, d'écoresponsabilité et de contraintes techniques. Le projet se pense donc constamment en regard des demandes implicites des usagēr·ères. L'idée est donc de capter les signaux faibles qu'iɛls envoient de manière plus ou moins sous-entendue dans le cadre des ateliers participatifs. La compréhension de ces besoins n'a pas toujours été évidente car il y avait un choix à faire pour chaque groupe de designers concernant la manière de récolter des informations. En effet, si certaines méthodes paraissaient plutôt efficientes telles que l'apposition de post-it pour chaque réponse, d'autres méthodes comme l'association de couleurs pour déterminer des trajets sur une carte, l'ont été beaucoup moins. Et pour cause, le manque de compréhension et de lisibilité des informations s'accompagne parfois d'un manque de connaissance du document support (carte) que nous avons proposé aux usagēr·ères.

Le processus nécessite des adaptations de la part du designer. De fait, l'implication des usagēr·ères ne s'arrête pas aux ateliers participatifs, ils doivent garder cet intérêt jusqu'au bout, jusqu'à se projeter au travers de croquis et mises en situation. Chez Picoty, les usagēr·ères n'étaient pas forcément informés de ce qu'est le design, de ses enjeux et de l'importance de la dimension écoresponsable. Il était donc question de communiquer un projet efficace, compréhensible et accrocheur en un seul coup d'œil. Pour ce faire, il fallait penser avec attention

la forme que prendraient les croquis. L'accent était placé sur la couleur pour les éléments pensés par lea designer, sur différents angles de vues en perspectives qui permettent d'appréhender le projet à plusieurs échelles, en vue d'ensemble et de plus près pour être plus immergés dans le projet. Très peu de recherches étaient présentées, l'accent était placé sur les croquis de mise en situation. Le but était d'attirer leur intérêt visuel et produire cet "effet viscéral", dont parle Donald Norman, impliquant une adhésion ou un rejet instantané des collaborateurices. Pour ce faire, les dessins ne devaient pas être trop précis au risque de fermer le projet car les usagēr·ères vont le voir en tant que projet déjà concret et donc ne laisser aucune place à d'autres possibilités. Au contraire, si le dessin est trop imprécis, l'usagēr·ère ne peut s'y projeter. Cela a été parfois difficile de mettre en avant certains éléments du dessin qui devaient apparaître au premier regard. L'une des causes plausibles pourrait être par exemple la crainte de faire usage de la couleur sur les différentes planches qui, même s'il y a eu une tentative, restaient encore trop timorées. Cela a eu pour résultat un manque d'accroche visuelle au premier abord. Néanmoins, l'un des objectifs de départ lié à la communication des propositions auprès des usagēr·ères a été atteint puisque les idées que nous voulions transmettre ont été comprises.

Le design participatif nécessite une redéfinition du rôle du designer et de l'usagēr·ère qui entrent en cohésion, afin qu'un lien se crée entre eux. Effectivement, l'un ne peut donc fonctionner sans l'autre. De plus, la démarche se place dans un équilibre constant entre la prise en compte des besoins des usagēr·ères, la prise de position du designer notamment en terme d'écoresponsabilité et la manière d'aborder le projet et sa communication dans un contexte où les destinataires du projet ne sont pas nécessairement sensibilisées aux causes que l'on prône. Bien que la démarche principale opérée auprès d'un groupe soit commune, chaque projet aura son caractère singulier à l'image des usagēr·ères.

Fania Villeneuve Saint-Charles
Laurie Juin



franceinfo: | france.tv | radiofrance | Confidentialité | Newsletters

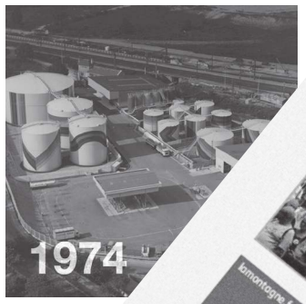
3 nouvelle aquitaine | chez moi | #onvousrépond | programmes | menu

Hausse du carburant : l'avenir reste incertain pour le distributeur creusois Picoty

Publié le 28/06/2022 à 17h28

Écrit par Nina Santi avec Annaick Demars

Les cours pétroliers sont très difficiles à anticiper selon le groupe Picoty. ● © Caroline Huet/ France Télévisions



Les cheminots renouent avec la contestation

SNCF. Forte opposition à la réforme « rouleau compresseur ».

LA MONTAGNE

CREUSE

Manifestation devant les cuves de Picoty à Gu

Manif intersyndicale creusoise à guéret © BARLIER Bruno

Les organisations syndicales creusoises organisent un rassemblement à Guéret mardi 18 octobre devant le dépot Picoty, zone industrielle de C... de 11 heures à 14 heures, pour d... augmentation des salaires ... ève. Un nouvement ... des raffineries ...

20 La Rochelle Agglo Vendredi 30 septembre 2016 SUD OUEST

Portes ouvertes chez Picoty

LALEU-LA PALLICE Le groupe pétrolier a inauguré hier ses quatre nouveaux bacs en ouvrant exceptionnellement (sur invitation) le site à la visite

FRÉDÉRIC ZABALZA

Comme en apesanteur, à une vingtaine de mètres de hauteur, flottant entre les cuves, avec le pont de Ré à l'horizon. Vertigineux, mais virtuel. Il est possible de découvrir le site Picoty à La Rochelle en trois dimensions avec un simple casque. Hier, les visiteurs invités à l'inauguration de la nouvelle cuvette ont pu tester cette technologie dernier cri. Une mise en bouche avant la visite « en vrai » de la plateforme logistique du groupe pétrolier.

Port du casque obligatoire. Dessous, des partenaires, des clients, des cadres d'entreprises filiales de Picoty, mais aussi des représentants du port de commerce et des dirigeants de sociétés voisines, comme Sica Atlantique. Sans oublier les associations de riverains des quartiers de Laleu, la Pallice, la Rossignolette, jusqu'à Port-Neuf. L'association Respire, qui a fait son possible pour entraver la construction des quatre nouveaux bacs, était invitée. Avec 11 millions d'euros investis pour ce projet, le groupe était décidé à marquer le coup. « L'activité du site est à l'arrêt complet pour l'occasion, de 15 heures jusqu'à de[illegible]re nuit] à 3 heures. Il n'y a p[illegible]gement, pas de transfert », [illegible]t le directeur, Olivier Bourdut.

De fait, il régnait sur p[illegible] un calme inhabituel quand le[illegible]pes de visiteurs ont traversé [illegible] ferrée pour pénétrer dans l'enc[illegible] interdite. Un peu d'histoire p[illegible] commence, à partir de l'installa[illegible] de Picoty en 1968, avec deux p[illegible]miers bacs de 8 000 m³. Un agra[illegible]dissement en 1973, avec sept autr[illegible] bacs, puis la cuvette numéro 3 e[illegible] 1988. De 200 000 à près de 240 000 m³ en 2006, avec la cons[illegible]truction de deux bacs supplémen[illegible]taires, puis celle de la cuvette num[illegible]ro 4, avec quatre bacs de 1[illegible] chacun, [illegible] 22 mètre[illegible]té por[illegible] 283 0[illegible]

« At[illegible] Quelq[illegible]ques en[illegible]ges cana[illegible] panneau[illegible]mosphè[illegible]ment Sev[illegible] Les guides [illegible]cent sur les im[illegible]

Les visiteurs au pied des nouveaux bacs de 10 000 m³ chacun. PH-OTO PIERRE MELINE

[illegible]tifs d[illegible]curité, du toit flottant sur [illegible]éviter l'évaporation de [illegible]s de [illegible]lette.

Les Verts insistent, Picoty dément

Le groupe local d'Europe Écologie - les Verts n'a pas manqué de commenter l'inauguration des quatre nouvelles cuves de Picoty. « qui ose dérouler le tapis rouge » à ses partenaires selon lui.

« Rappelons que la mise en œuvre des doubles coques sur ces quatre nouvelles cuves a été pour partie financée par les riverains eux-mêmes à travers la participation de l'État, du Conseil départemental et de la Communauté d'agglomération de La Rochelle, soit presque les deux tiers du financement de l'opération », signe Dominique Steinkrietzer, co-secrétaire d'EELV à La Rochelle. Des propos démentis par le directeur de Picoty La Rochelle, Olivier Bourdut.

« C'est faux. Ce financement vient de l'argent que nous avons versé aux collectivités, via la CET [contribution économique territoriale] et l[illegible] [cotisation foncière des entreprises], qui ont remplacé la taxe [illegible]ionnelle. »

Prix des carburants : à La Souterraine, le groupe Picoty a du mal à faire face à la concurrence de Total

Voyage, indépendance, relationnel

Publié le 10/09/2022 à 17h12

Écrit par Cécile Gauthier et Robin Spiquel

franceinfo: france.tv radiofrance

3 nouvelle aquitaine

Guerre en Ukraine : le groupe Picoty face à l'augmentation du prix des carburants

Publié le 16/03/2022 à 09h36

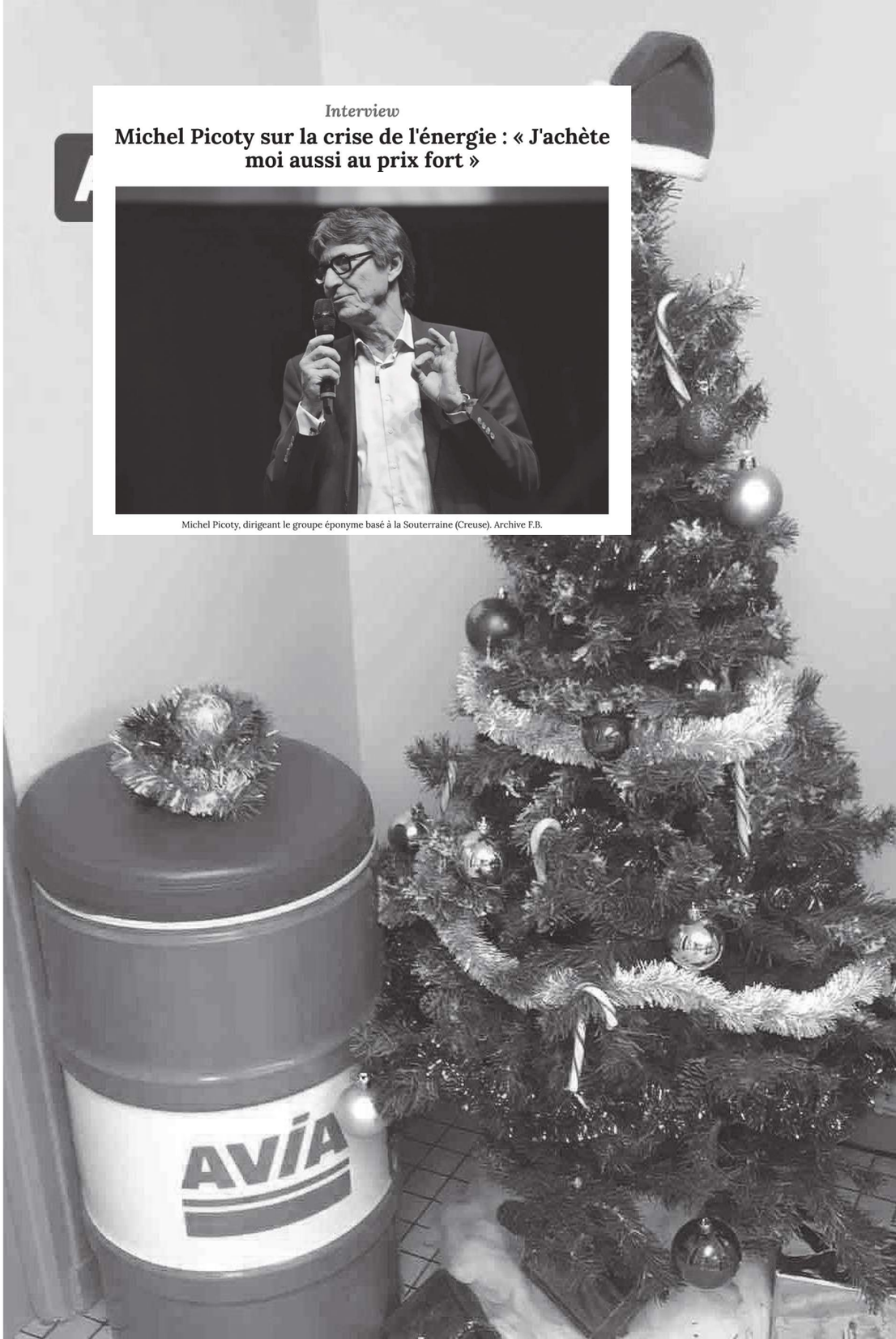
Écrit par **Franck Petit**.

picoty

Interview

Michel Picoty sur la crise de l'énergie : « J'achète moi aussi au prix fort »

Michel Picoty, dirigeant le groupe éponyme basé à la Souterraine (Creuse). Archive F.B.



Mobilisation intersyndicale pour le
et la hausse des salaires : ce que
manifestants de Creus

Publié le 18/10/2022 à 18h30

Le dépôt Picoty était tout trouvé pour un clin d'œil aux salariés du secteur pétrolie
national.

Jusqu'à 180 personnes se sont rassemblées mardi 18 octobre devant
Plusieurs syndicats et partis politiques de gauche ont ainsi décliné en
de mobilisation intersyndicale.

Picoty n'avait rien à voir dans l'histoire, mais puisque la grogne sociale
l'industrie pétrolière, les cuves guérétoises étaient un lieu hautement

GUY PICOTY

La Souterraine

Chers Compatriotes,

Le 8 Mars prochain vous devrez désigner un nouveau Conseiller Général capable de défendre avec énergie et avec efficacité le canton de La Souterraine.

Je suis candidat.

Pourquoi ?

C'est l'explication que je désire vous donner dans cette lettre qui représente, pour moi le contact le plus direct, et pour vous le meilleur moyen de réfléchir à une décision.

Notre Département se dépeuple. On parle du "Désert Creusois". Il m'est toujours refusé en différence - j'ai toujours vécu dans la Creuse et dans les Creusois. Toute ma vie, toute mon action, vous le savez bien, est liée en liaison avec ce réel. Toutes mes activités se déroulent dans notre Canton et dans notre Département, et chaque jour j'ai affaires et rencontres et de créer des emplois nouveaux.

Je vois que vos enfants et les miens, (j'en ai quatre) repartent dans notre Département et y restent attachés autant que vous-mêmes. Je vous connais bien, que de jeunes y reviennent. Je crois et vous d'y vivre ensemblement et dans vos mêmes. Défendre pour notre canton, et la Creuse, n'est pas mauvais, ne pas laisser plus d'habitants mais en gagner.

Dans ce combat, avec vous, je veux m'engager.

Je me suis en effet.

CANTON DE LA SOUTERRAINE

ÉLECTION AU CONSEIL GÉNÉRAL DU 8 MARS 1970

Guy PICOTY

Candidat pour la Défense et l'Expansion du Canton de La Souterraine et du Département de la Creuse

C'est dans la pratique que l'Homme doit démontrer la réalité de son action et non pas dans la controverse ou dans l'obéissance aveugle à une doctrine politique ancienne et et toujours dépassée.

Pleurer sur le sort du Canton ou du Département comme le font les autres candidats

CE N'EST PAS LE PROBLÈME

il faut agir

Pour stopper l'exil de nos enfants

Pour créer de nouveaux emplois

Pour apporter de nouvelles ressources indispensables à la vie de nos communes

UN SEUL REMÈDE

L'EXPANSION

Je m'engage de toutes mes forces à mener ce combat avec l'acharnement et le dynamisme que vous me connaissez.

Faites - moi confiance . . . d'avance Merci

VOTER EST UN DEVOIR

picoty

Patrimoine industriel

Les cuves du groupe Picoty démontées : une page d'histoire qui se tourne à la Souterraine (Creuse)

Publié le 23/03/2022 à 13h50

Au lendemain de leur démontage, Michel Picoty contemple une photo sur l'installation des premières cuves où figurent les deux cet petits-enfants à la tête de l'entreprise, André et Michel. Photo F.B.

Le groupe Picoty vient de procéder au démontage de ses cuves historiques de La Souterraine. Une vraie page qui se tourne dans cette histoire industrielle et familiale centenaire.

« On arrive à La Souterraine, on voit les cuves de Picoty ! » Avec le temps c'était devenu un repère familier pour beaucoup de voyageurs en train depuis Paris. Au fil des décennies ces installations avaient fini par s'inscrire dans le paysage castranien.

Le site Seveso Picoty inquiète les habitants

Lecture 2 min

Accueil • Charente-Maritime • La Pallice

Le PPRT doit établir divers périmètres d'expositions aux risques. photo pascal couillaud © Crédit photo : Couillaud Pascal

Par Amélia blanchot
Publié le 17/06/2010 à 9h23

S'ABONNER

Ecouter cet article Le site Seveso Picoty inquiète les habitants 00:00

Mardi soir, la première réunion du plan de prévention des risques technologiques (PPRT) concernant les sites Picoty et SDLP a été houleuse

La sensation de vivre à proximité d'une bombe à retardement. C'est l'impression qu'ont nombre d'habitants des quartiers de Laleu-la-Pallice qui résident non loin des sites industriels Picoty et SDLP (Société du dépôt de la Pallice). Ces deux dépôts pétroliers stockent environ 450 000 mètres cubes d'hydrocarbures. Largement de quoi les classer sites Seveso « seuil haut ». De cette classification découle automatiquement l'élaboration, sous l'autorité du préfet, d'un plan de prévention des risques technologiques (PPRT, lire encadré). Il au approuvé, après concertation des habitants, en juillet préfet a autorisé un délai jusqu'à fin 2011

FAURIE D
GUERET
31 AVENUE CHAR
23000 GUERET

Le DESIGN PARTICIPATIF au SERVICE de l'ÉCOLOGIE

Donner vie à de nouvelles pratiques

LE DESIGN PARTICIPATIF AU SERVICE DE L'ÉCOLOGIE

DONNER VIE À DE NOUVELLES PRATIQUES

Dans un contexte mondial de transition écologique - visant à instaurer un nouveau modèle énergétique répondant aux enjeux d'approvisionnement en énergie, aux fluctuations des prix, à l'épuisement des ressources et aux impératifs de protection de l'environnement -, le distributeur pétrolier Picoty a sollicité le DSAA design écoresponsable.
La requête consistait en une "étude du potentiel spatial suite au démantèlement des cuves et à la dépollution du site". Au siège de cette entreprise, fondée en 1922, à La Souterraine, se trouve un dépôt pétrolier, fermé depuis 2007, dont les cuves ont été démontées. Après avoir engagé les travaux de dépollution du site, Pascale Schildt-Picoty, membre du Conseil de surveillance, nous a reçus pour exposer le cadre du partenariat.

visite de site

Lors de cette présentation, la demande n'est pas clairement énoncée. Nous apprenons que le projet est de construire un nouveau bâtiment répondant aux normes et pouvant regrouper tous les services. Nous comprenons alors que la démarche vise à améliorer les conditions de travail des salariées (isolation thermique, gain de place, etc.). Il nous appartient donc de renforcer l'engagement environnemental de la société. Leur vision du projet semblant, à ce moment-là, déjà nette et figée, la raison de notre présence est devenue floue. Nous étions simplement là pour "agrémenter" leur projet et pourquoi pas de "jolis espaces verts", dixit Picoty. Malgré tout, nous avions la possibilité de questionner le bien-fondé de ce projet et de dégager des pistes d'intervention en design écoresponsable, en interrogeant les futures usagēr·ères, soit la direction et les collaborateurs, au moyen d'auditions. Ainsi, nous analyserons comment le design participatif nous a permis de partager nos valeurs écologiques avec les collaborateurs de Picoty et de les amener à réfléchir à de nouvelles pratiques plus écoresponsables.

ÊTRE À L'ÉCOUTE

Dans un premier temps, nous avons mis en place trois modes de consultation : des ateliers animés par les étudiantes, des entretiens individuels et des questionnaires en ligne. Afin de permettre à tous de s'exprimer, de façon simple, équitable et sans jugement - ce qui peut être difficile dans un cadre professionnel -, nous avons proposé différents supports de prise de parole et d'expression : jeux de mise en situation, supports graphiques, cartes géographiques, diagrammes. Malgré tout, nous avons compris que ce travail demande beaucoup de temps et d'accompagnement, notamment lors d'un travail en groupe. Nous avons donc préféré les interroger oralement à tour de rôle. Nous avons consigné les réponses et en avons extrait les données exploitables. Ces auditions ont permis une immersion dans l'environnement de travail des collaborateurices et des dirigeantes et ainsi, de transformer des données abstraites, chiffrées, en données humaines, liées aux usages.

Par la suite, nous nous sommes questionnées sur la répartition des pouvoirs décisionnaires dans un projet de design. Nous avons récolté des volontés de changement, majoritairement pour l'isolation des bâtiments anciens, mais pas seulement et certaines s'avéraient contradictoires, comme l'augmentation des places de parking s'opposant à la mise en place de mobilités durables. Alors comment opérer les choix ? Et qui est en mesure de le faire ? Comme le disait l'architecte belge Lucien Kroll, "(...) la participation des usagers est une méthode sociale de prises de décisions qui permet de produire de la diversité." Mais elle nécessite que " l'organisation des prises de décisions (soit) repensée et reconstruite à chaque cas."[1] Ainsi, nous avons opéré une synthèse des vœux collectés, permettant d'obtenir des données chiffrées (pourcentages), nous engageant dans une compréhension commune des vrais besoins et de l'opinion des usagers, tout en dégageant de potentiels terrains d'actions dans le domaine de l'écoresponsabilité.

1 *Interview de Lucien Kroll par Lucas Brusco et Martial Résibois, Éditions de la Faculté d'Architecture La Cambre Horta, 2018, n° 5, Hors-série, pages 188 à 217*

Cette synthèse est divisée en grands thèmes, telle la perception des collaborateurices de la dimension écoresponsable de l'entreprise ou des espaces de travail. Nous avons alors décelé des points d'intérêt, notamment sur une vision de l'écoresponsabilité, qui est apparue limitée et vague, avec des propositions comme vider sa boite mail, faire plus de tri ou installer un compost. C'est ici que nous, designers écoresponsables, sommes forces de proposition et vecteurs de changements. Il est de notre responsabilité d'accompagner les changements de mentalités et d'apporter des solutions concrètes.

speed drawing

speed meeting

ÉCHANGER POUR AMÉLIORER

Nous avons alors travaillé rapidement en binômes sur chaque point d'intérêt dégagé. L'objectif n'était pas de produire un développement poussé mais d'obtenir le maximum de pistes. Cela nous a imposé de synthétiser brièvement notre intention en un dessin, qui puisse servir de générateur d'idées pour le groupe qui souhaite s'attaquer à ce sujet. Le fait d'avoir des regards complètement différents a apporté une diversité de champs d'actions possibles. Quand, sur la thématique de travailler dans un jardin, certaines proposent d'intégrer la flore dans l'espace de travail, d'autres repensent le bureau pour l'amener en extérieur. Chaque groupe a ensuite pu, au vu des différentes idées, choisir un projet à développer en vue des "speed meeting" du lendemain. Courts entretiens de dix minutes, ils permettent de présenter rapidement l'essentiel et l'intérêt des pistes retenues, tout en ayant un retour direct sur les idées proposées.

Ainsi les remarques instinctives des récipiendaires sont sorties et nous ont permis de discuter des premières réticences ou étonnements, et de sentir si nos idées étaient plutôt en accord avec leurs attentes ou pas. Il nous fallait également justifier une approche sensible à l'écologie et essayer de transmettre des envies fortes aux collaborateurs de Picoty. En effet, contrairement aux "jolis espaces verts" inertes que la direction attendait de nous initialement, la majorité des projets nécessite l'implication de l'usagēr·ère pour avoir un réel intérêt et perdurer dans le temps. Nous avons effectivement essuyé quelques grimaces à

l'emploi de mots comme "toilettes sèches" ou même, plus surprenant, "covoiturage". C'est à cet instant que le travail de médiation, grâce aux esquisses, entre en jeu. A l'aide de visuels permettant aux collaborateur·ices de se projeter dans la réalisation des projets, nous avons pu rendre concrets ces principes, ce qui a fait disparaître peu à peu les réticences. Au fil de la présentation et des dialogues, les visages des commanditaires se sont ouverts tout comme leurs esprits. L'objectif des "speed meetings" était atteint : nous avons eu des retours critiques sur nos premières idées et nous avons pu, au passage, amorcer une discussion autour de la question environnementale.

Lors de la présentation finale chez Picoty, nous nous sommes appuyées sur nos dessins et nos modélisations pour rendre tangibles les projets. Nous avons aussi édité des supports papier pour expliquer le fonctionnement des solutions techniques dites "low-tech" telles que le frigo du désert - qui n'utilise pas d'électricité et convient donc plus pour une utilisation occasionnelle en entreprise - que nous avons prévu dans la nouvelle cantine. Les retours ont été positifs et les projets ont été reçus sans qu'il y ait de réserve majeure. Le but de cette phase était de convaincre pour de bon les employées et les dirigeantes que l'enjeu écologique était incontournable. Les projets ayant été pensés par rapport aux besoins exprimés des collaborateurices, ceux-ci ont pu y trouver une résonance et, de ce fait, envisager plus facilement des changements dans leurs comportements en vue d'un quotidien plus écoresponsable.

Garance Delavallade
Matéo Vincent

Le WORKSHOP comme SUPPORT d'APPRENTISSAGE du PROJET de DESIGN GLOBAL ÉCORESPONSABLE

Un SEPT en entreprise

LE WORKSHOP COMME SUPPORT D'APPRENTISSAGE DU PROJET DE DESIGN GLOBAL ÉCORESPONSABLE

UN SEPT[1] EN ENTREPRISE

Le DSAA design écoresponsable de La Souterraine fonde sa pédagogie sur la pratique, le « faire »[2], ce qui s'incarne tout particulièrement dans le moment du workshop, un temps à part consacré à un travail dense qui donne ses fruits en fin de semaine. C'est le principe du dispositif pédagogique du SEPT Séjour d'Etude-Projet en Territoire, qui, pour cette session, prend place en entreprise[1].

Le faire, c'est aussi le vivre, faire l'expérience, de la rencontre d'abord, de la collaboration ensuite, avec une nouvelle enseignante, avec des salariées en entreprise, et certains de leurs dirigeantes. L'humain est au cœur de la réflexion en design écoresponsable. C'est pourquoi ce workshop est orienté vers un design participatif, qui tente d'intégrer les destinataires du projet à la réflexion en phase d'idéation. Ce contact direct avec les destinataires du projet préfigure des situations professionnelles et les compétences relationnelles à maîtriser, nécessitant la confrontation à la réalité de la rencontre. L'intention pédagogique est de développer chez les futurs designers écoresponsables des qualités d'écoute, d'empathie, propres à une compréhension fine des besoins, tout en accompagnant ces expériences, et en les décryptant a posteriori afin d'en tirer toutes les leçons offertes. Toute la difficulté reposera ensuite sur l'arbitrage. Lea designer doit en effet assumer la responsabilité de ses choix, des propositions faites, comprendre pour répondre au plus juste, et offrir tout le champ de ses compétences pour le bien commun.

1 Pour découvrir le dispositif pédagogique Séjour d'Étude-Projet en Territoire : sites.google.com/view/dsaa-sept

2 en référence à John Dewey

visite du bâtiment historique

« SA SEULE ALLÉGEANCE SERA DUE AUX CLIENTS DIRECTS, LES VRAIS UTILISATEURS DES ARTICLES, DES OUTILS, DES PRODUITS ET DE L'ENVIRONNEMENT QU'IL A CRÉÉ. »
V.PAPANEK, DESIGN FOR A REAL WORLD, 1971

La pratique s'invite dès l'introduction au workshop, qui offre le matin une découverte du site et de l'entreprise, et l'après-midi une formation à l'animation d'ateliers participatifs destinés à auditionner les collaborateurices.

La stratégie pédagogique est fondée sur l'expérience partagée comme moteur d'apprentissage. Aussi les étudiantes sont-iels mises en situation, dans un jeu de rôles alterné. Vivre tour à tour l'expérience de l'animateurice en équipe, et celle du participant, ajoutée à celle de l'observateurice, permet d'investir plusieurs points de vue, qui, partagés dans une optique constructive d'amélioration des prestations, conduisent à l'acquisition immédiate de compétences. Cela n'élimine pas le stress lors des ateliers en entreprise, mais cela permet surtout de les animer de manière adaptée en s'appuyant sur la mémoire des expériences préalables.

La pratique encore pour le processus de projet, car la phase d'analyse, tout comme la phase d'exploration, sont l'occasion d'un temps de formation, d'échange préalables à la mise en œuvre, avec une explication sur la méthode proposée. Lors de ce travail, les étudiantes sont

exercice d'animation des ateliers

atelier participatif

amenés à questionner le processus de projet, les objectifs fixés et les moyens mis en œuvre, l'orientation (la vision) à donner aux propositions et sa formulation (la question a déjà été posée lors de la présentation des questions pour les auditions). Enfin, interroger la dimension écoresponsable des projets dans chaque champ de spécialité a été associée à l'objectif d'améliorer « l'habitabilité du monde »[3], afin de faciliter le choix de l'orientation à donner aux propositions de projets.

[3] *Alain Findelli*

La pratique est associée systématiquement à l'analyse de la pratique, inspirée de Donald Schön, grâce aux moments réguliers de retour sur le processus, en groupe, et aux consignes explicitées. Par exemple, en phase d'esquisses, la demande de représenter le contexte du projet en valeurs de gris, noir et blanc, et ce qui est conçu en couleur, conduit à prêter attention lors du dessin de conception, à ce qui est « designé » et qui doit par conséquent témoigner des compétences de conception.

Des compétences sociales et relationnelles sont développées lors de ce travail, mené en équipes pluridisciplinaires tournantes, avec une·e chef·e de projet en responsabilité, la nécessité de se parler, de s'écouter, de s'entendre, de témoigner d'ouverture d'esprit, de curiosité. Sans oublier que la temporalité courte exige une certaine efficacité dans l'organisation du travail, et parfois, donc, des tensions dues au stress, qui doivent être accueillies et atténuées en équipe projet. S'entre-aider, se soutenir, mais aussi partager des moments de tension, d'appréhension, offre une expérience positive de potentielles futures situations professionnelles difficiles, permettant de se projeter sans appréhension. L'instauration d'un climat de confiance et d'attention à chacun permet d'accueillir cet apprentissage, qui s'étendra, lors des rencontres avec les collaborateur·ices, avec la dimension de l'accueil, la neutralité lors des auditions, l'ouverture et l'écoute, éprouvées dans le réel, après avoir été explicitées et préparées en classe.

La difficulté dans ce dispositif pédagogique repose sur l'objectif à atteindre (présenter tout le potentiel écoresponsable de l'étude de manière compréhensible et agréable aux collaborateur·ices afin de motiver leur

implication) tout en ne connaissant pas le niveau de compétences métier des étudiantes au préalable car il s'agit d'un workshop de rentrée. Cela a nécessité une adaptation tout au long de la semaine, tout en respectant le planning, et en improvisant afin d'adapter au mieux la méthode au groupe classe, tout en étant attentif à chacun. Il est en effet important de respecter les échéances, et d'organiser le travail de manière à le permettre. Le DSAA s'inscrit en effet dans un dispositif de commande qui nécessite une gestion similaire à celle d'une agence de design, la visée étant professionnelle. Les équipes sont d'ailleurs pilotées par une·e chef·e de projet, responsable du lead, et l'enseignante se tient en retrait pour placer les étudiantes en contact avec le public. Le contexte particulier de ce projet implique une réflexion sur le positionnement éthique du designer écoresponsable, et induit des échanges qui amèneront chacun à se situer pour mener à bien cette étude, même si cela peut évoluer tout au long de la formation, et de la vie professionnelle.

La dimension spatiale du workshop est liée à la fois à la situation de l'entreprise toute proche qui permet les allers-retours à pied en moins de dix minutes, pour les ateliers, pour faire des croquis, pour les présentations. Cette localisation offre toute la mobilité nécessaire à l'esprit du workshop, physique et mental. L'espace du plateau a également été entièrement investi afin de mettre le groupe classe, les équipes, dans des conditions d'exercice adaptées, en changeant de salle alternativement pour les exercices d'animation d'ateliers, en cercle au sol pour un bilan de journée dans une grande salle dégagée, installés en dispositif auditoire pour des présentations dans une petite salle, en pôles pour la synthèse des auditions, répartis sur tout le plateau pour le travail de conception en équipes. De même, les différentes salles de réunion sur site ont été investies et aménagées de manière à garantir des ateliers participatifs agréables et conviviaux. Les étudiantes ont terminé le travail sur site, portes ouvertes, recevant les collaborateur·ices curieuxses de voir les projets. L'espace permet de vivre une expérience optimale, et accompagne la pratique. Il favorise la mobilité d'esprit nécessaire à la pratique d'un design écoresponsable éclairé.

Le moment du workshop, moment-bulle dans le temps scolaire, permet donc la mise en place d'un dispositif d'apprentissage riche, investi pleinement ici dans une optique professionnelle, en intégrant à la fois une spatialité invitant à la mobilité intellectuelle et créative, une temporalité tournée vers l'objectif qui ignore le rythme habituel de l'école, des compétences relationnelles variées, et une pratique en équipes pluridisciplinaires qui mobilise autant la collaboration que la coopération.

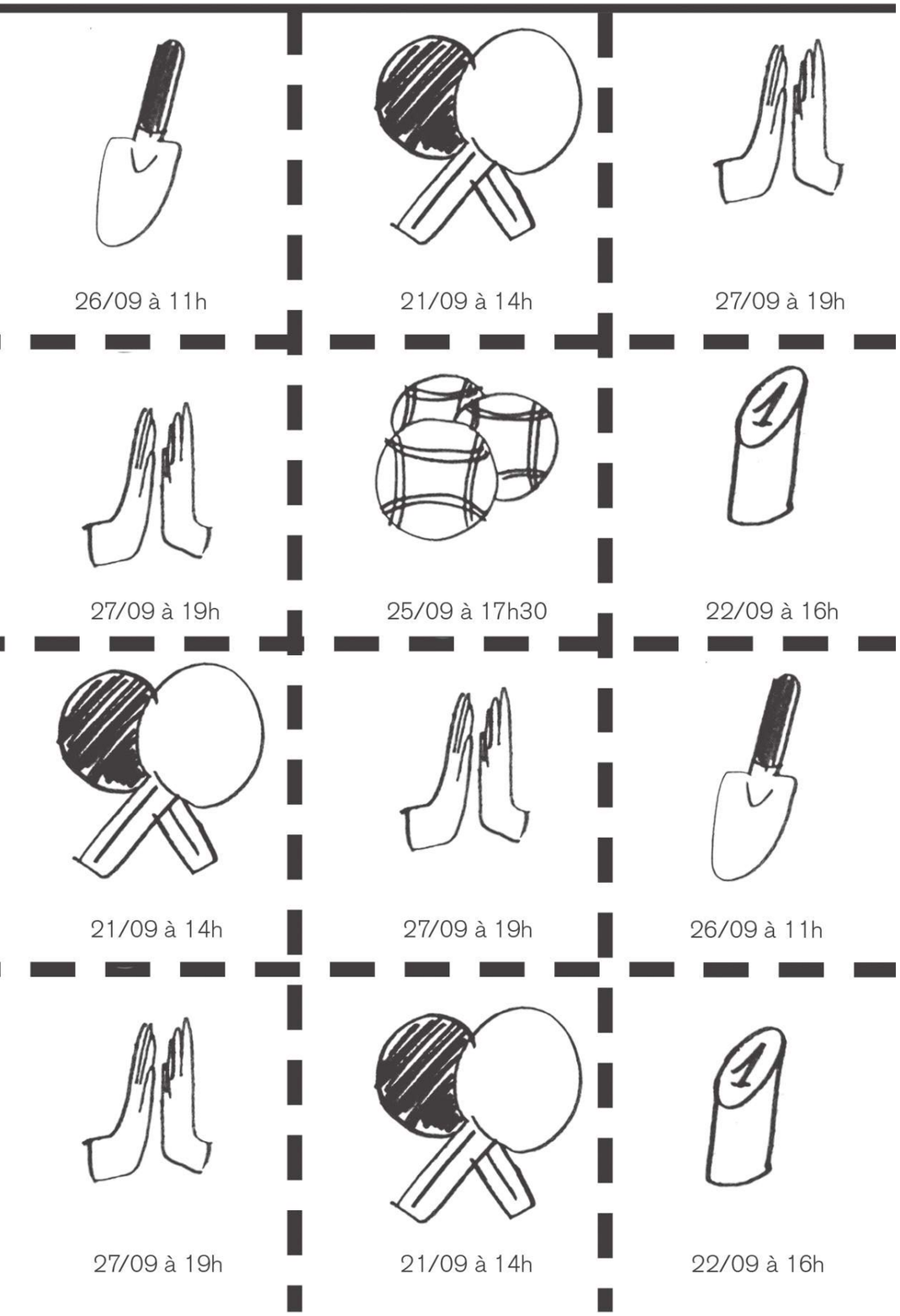
Merci à l'entreprise Picoty et aux collaborateurices pour leur accueil, merci à Caroline Schild d'avoir offert aux étudiantes l'opportunité de travailler en situation, merci à Alix Massard sans qui cette étude n'aurait pas été conduite dans d'aussi bonnes conditions.

Ann Pham Ngoc Cuong

Merci aux étudiantes pour cette semaine et ces soirées de travail soutenu et inspiré!

travail en équipe pluri-disciplinaire

synthèse tournante des questionnaires d'auditions en petites équipes



Pourquoi décarboner ?

Pourquoi est-il important d'imaginer d'autres modes de transport en milieu rural et périurbain ?

L'étalement des agglomérations et la dispersion de l'habitat en zone rurale, la localisation des activités économiques et le manque de transports en commun dans ces territoires où vivent 40 % des Français, ont poussé à une utilisation massive de la voiture individuelle qui n'est plus tenable aujourd'hui tant pour le climat, la qualité de l'air que le pouvoir d'achat des habitants des zones périphériques et rurales, contraints d'utiliser leur véhicule au quotidien.

Les collectivités locales, en association avec des acteurs privés ou associatifs, doivent désormais proposer et susciter des façons alternatives de se déplacer, moins polluantes pour l'environnement et moins coûteuses pour leur budget. Il s'agit de maintenir le lien social et l'accès aux services : santé, enseignement, commerces, loisirs…C'est également un atout pour renforcer l'attractivité de leur territoire.

Depuis le 12 juillet 2010, date de l'entrée en vigueur de la loi ENE (Engagement National pour l'Environnement), les entreprises de plus de 500 salariés sont tenus de réaliser un bilan carbone ou BEGES (Bilan d'Émissions de Gaz à Effet de Serre). Ce diagnostic s'articule autour de trois périmètres :

– le scope 1 concerne l'ensemble des gaz à effet de serre directement émis par l'entreprise, comme le chauffage ou la climatisation des locaux.

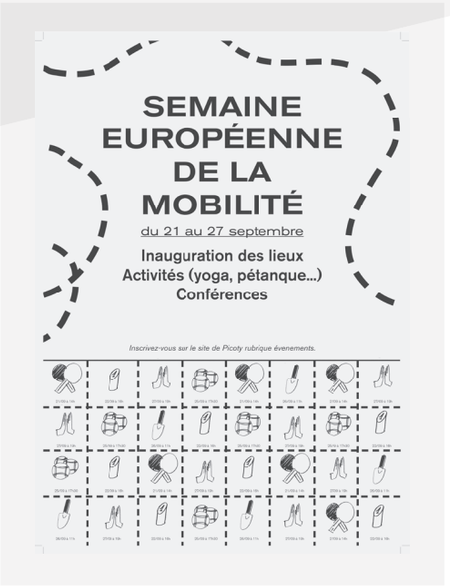
– le scope 2 recense les émissions indirectes générées par la production (fabrication, usinage et manutention).

– le scope 3 s'attache à relever les émissions indirectes liées à l'activité de l'entreprise, comme l'achat de matières premières et le transport de marchandises. Les trajets entre le domicile et le lieu de travail appartiennent à cette catégorie. Leur prise en compte est obligatoire depuis janvier 2022.

Ces trois scopes permettent d'obtenir un état des lieux précis et ciblé. À partir des résultats, les entreprises peuvent mettre en place des actions correctrices adaptées.

Le trajet entre le domicile et le bureau est un levier important pour les entreprises qui désirent réduire leur empreinte carbone. En dépit des efforts déjà réalisés pour encourager la transition vers la mobilité verte, 70% des déplacements entre le domicile et le travail sont encore effectués en voiture.

Ce comportement n'est pas l'apanage des longs trajets, puisque 42% des salariés dont le lieu de travail est situé à moins d'un kilomètre de leur domicile choisissent de s'y rendre en voiture !



GUIDES

des petits gestes

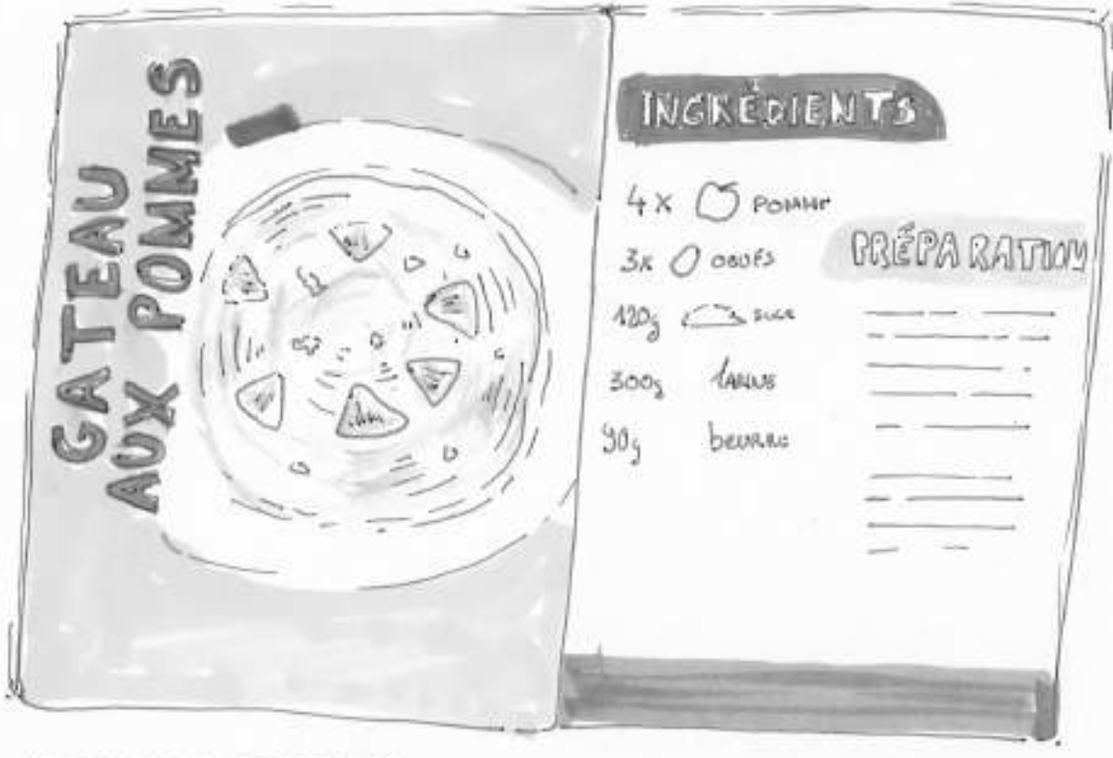
CRÉER DE NOUVELLES HABITUDES
ÉCORESPONSABLES AU SEIN D'UNE ENTREPRISE

GUIDE DES PETITS GESTES
CONSOMMER LOCAL
JARDIN COLLABORATIF

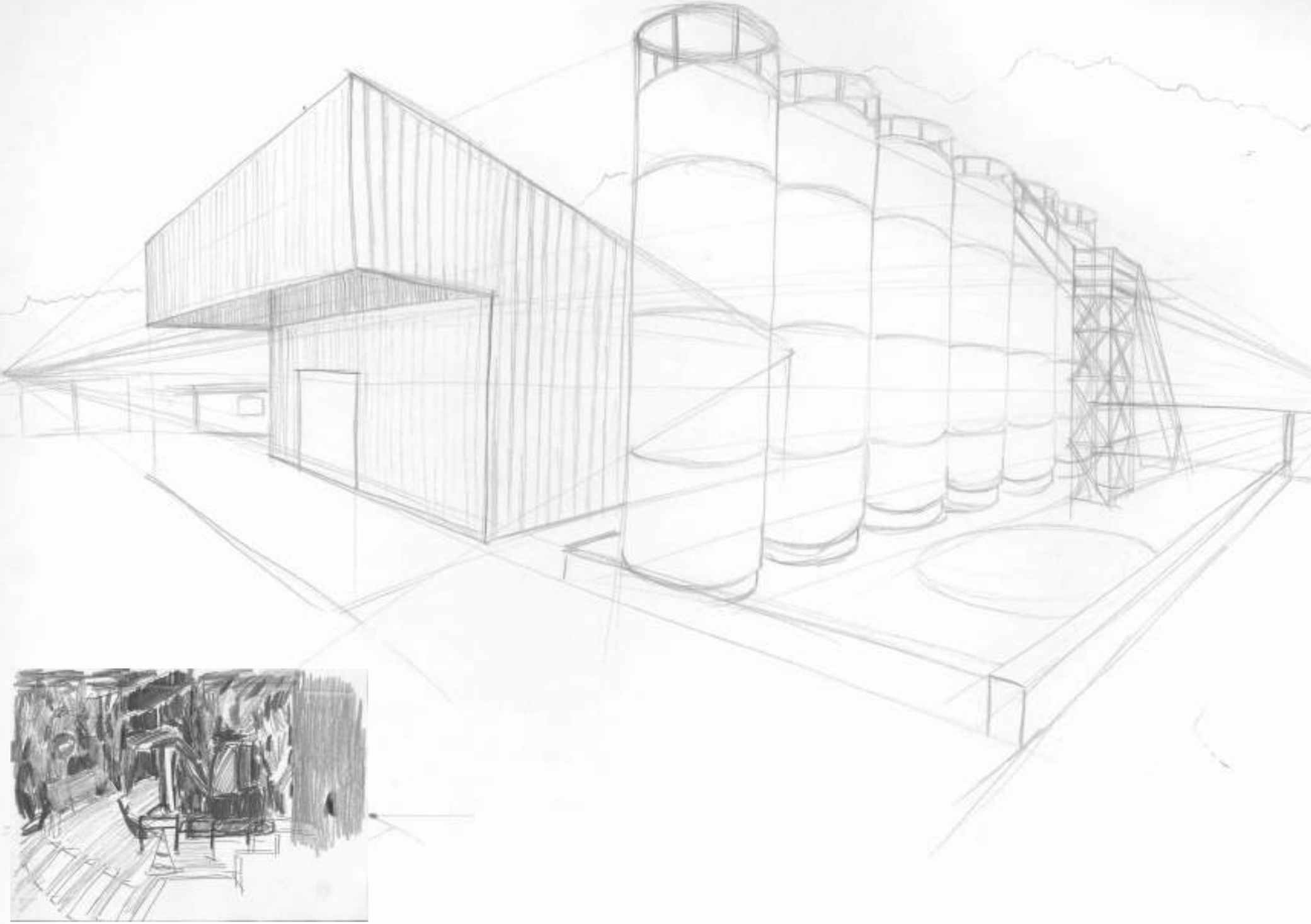
FICHE ENTRETIEN PLANTES

AFFICHE INFORMATIVE
Placée dans chaque balcon

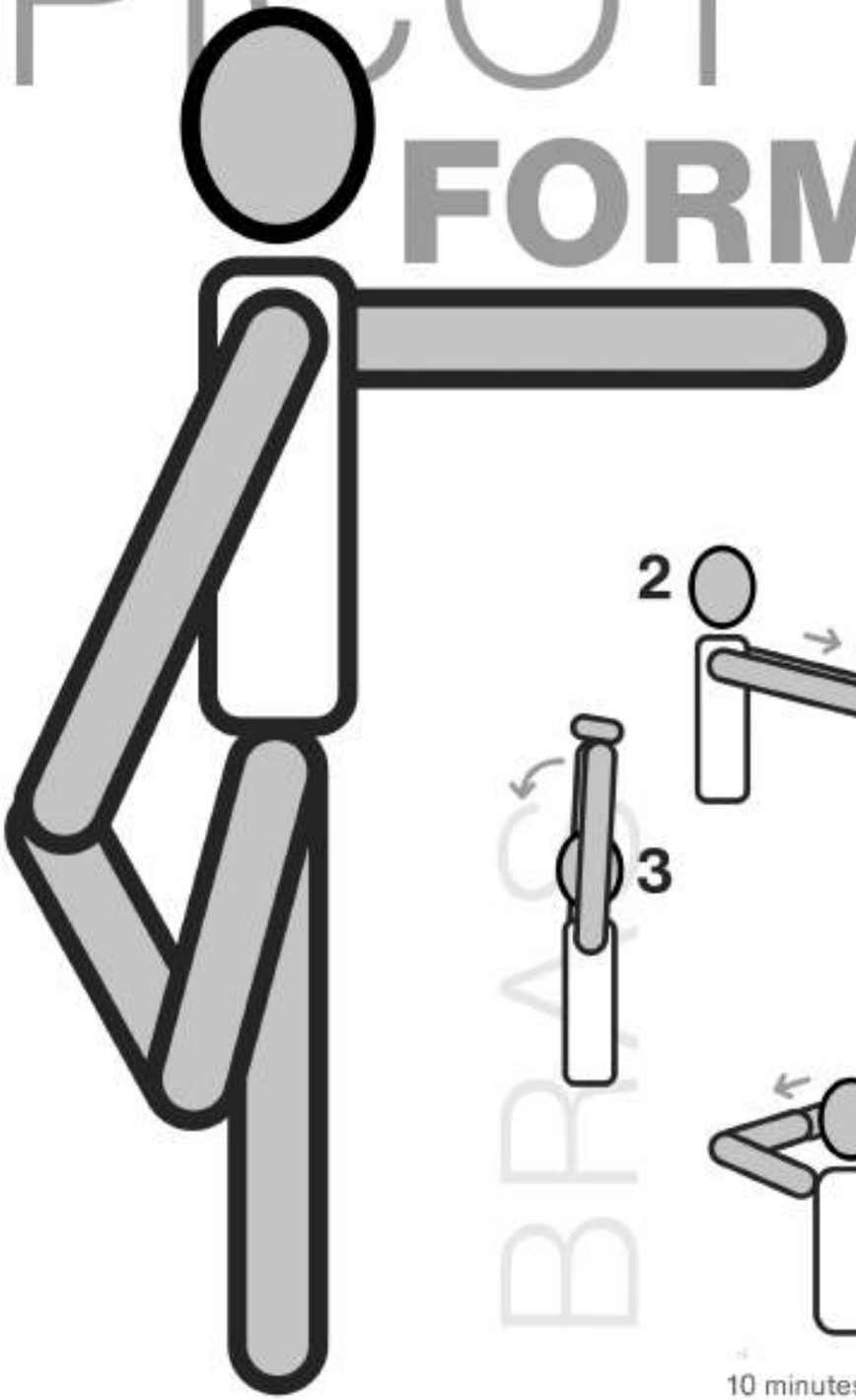
STICKER CUISINE
GUIDE DE PRODUCTION

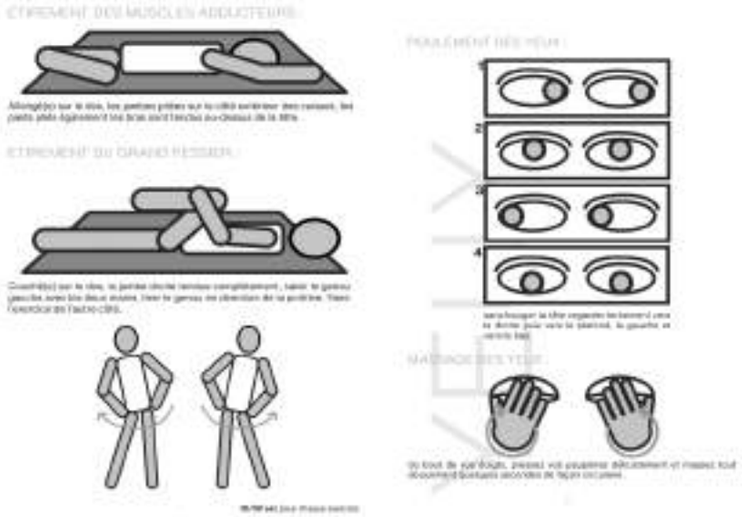


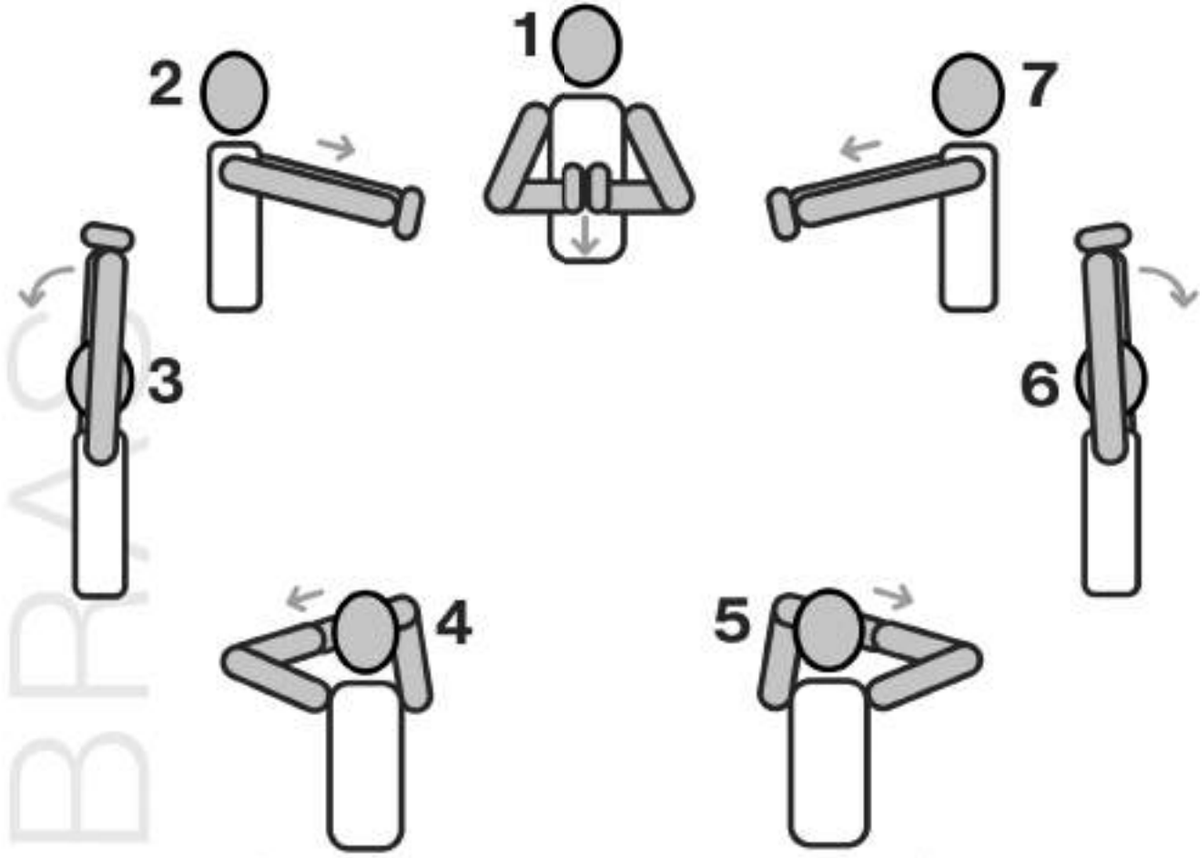
LIVRE DE RECETTES
→ PLACÉE DANS CES DEUX CUISINES



PICOTY en FORME







10 minutes de relaxation.

COLOPHOURS

Surcouverture imprimée en risographie sur Clairefontaine Trophéee soleil 160g/m2

Couverture imprimée sur 1028 Tobacco 270g/m²

Intérieur imprimé sur Munken Lynx 90g/m² & Clairefontaine Trophée 160g/m²

Revue écrite avec le Zigzag dessiné par Benoît Bodhuin, distribué par Volcano Type ; le Adelphe dessiné par Eugénie Bidaut, déveoppé par Bye Bye Binary.

Rédaction

Fania Villeneuve Saint-Charles, Laurie Juin, Élodie Claude, Astrid Georgy, Antoine Boyer, Alicia Teihoarii, Ann Pham Ngoc Cuong, Garance Delavallade, Matéo Vincent

Conception graphique & éditoriale

Garance Delavallade, Matéo Vincent, Anna Ogor, Victor Montigny

Encadré par

Anne-Catherine Adam-Céard & Thomas Rochon

Comité de rédaction

Bertrand Courtaud & Julien Borie

Achevé d'imprimé le 18 novembre 2022

DESIGN PARTICIPATIVE

Novembre 2022