

WAVE



PLAY



Time

n°41

ENCÈNE

# •• Un retour dans le temps, un pas de côté pour se réapproprier les jeux de notre petite enfance ••

Sacha Hourcade

## L'art et la manière de formuler

Prenant la suite de Pierre Charrié, Guillaume Delvigne ou Ferréol Babin, Sacha Hourcade nous faisait l'immense plaisir de prendre la direction du traditionnel workshop Forme intégré au cursus du DSAA design écoresponsable. En référence au chef d'œuvre de Jacques Tati, le thème Playtime sur lequel Sacha avait décidé de faire plancher les étudiants invitait à se réapproprier les jeux de notre enfance, le tout interrogé bien évidemment par le prisme de l'écoresponsabilité.

Chaque promotion a droit à cette parenthèse dont l'objectif principal est de se focaliser sur le travail de l'expression formelle, de prendre le temps d'interroger, de diverger, de régler, de peaufiner le dessin de la forme, de faire ce pour quoi le designer existe (concevoir l'incarnation de nos artefacts), ce pour quoi il doit œuvrer (créer des formes qui ont du sens et s'invitent dans un monde réel), ce pour quoi il nous conquiert (nous faire espérer). Trop souvent le design, certainement car il a en de nombreuses occurrences été le complice de nos malheurs écologiques, est renvoyé à sa capacité à structurer, à faire méthode, à mettre en dialogue, à devenir davantage une stratégie qu'une traduction. Or le design, même s'il recherche avant tout à produire un effet<sup>1</sup>, ne doit pas s'écarter du dessin, celui qui donne du sens, celui qui répond à des besoins physiques, technologiques comme intellectuels.

À plusieurs reprises en ce début d'année, nous avons entendu les étudiants échanger sur cette citation de Victor Papanek : « Peu de professions sont plus pernicieuses que le design industriel. Il n'y a peut-être qu'une autre profession qui soit plus factice : le design publicitaire, qui persuade les gens d'acheter des objets dont ils n'ont pas besoin, avec de l'argent qu'ils n'ont pas, afin d'impressionner des gens qui s'en moquent. »<sup>2</sup> Cette phrase expliquerait, d'une certaine manière, le désaveu de la forme et la réduction du design à une démarche appliquée à tout et n'importe quoi.

1 • « le design n'est pas le champ des objets, mais le champ des effets. »  
Stéphane Vial, *Court traité du design*, Presses Universitaires de France, 2010, ISBN 9782130634751

2 • Victor Papanek, *Design pour un monde réel*, 1971, réédition 2021 aux Presses du Réel, ISBN 9782378960933

Ce design qui se cherche à distance de la création formelle, qui se veut « thinking », « stratégique », on le voit s'imposer aujourd'hui dans tant de domaines qui s'en revendiquent plus ou moins fallacieusement que la discipline tant à se vider de sa substance. Le brouillard dans lequel le design se disperse et se perd interroge à tel point que les agences comme de grandes écoles de design s'en inquiètent régulièrement, comme en témoigne le séminaire Design partout, designers nulle part<sup>3</sup> qui a eu lieu à l'ENSCI en 2019.

Comment inventer les formes d'une mutation écologique, comment la rendre désirable si nos jeunes designers ne s'inquiètent pas de ce que communiquent contours, couleurs, matières, proportions, et autres textures ? C'est à ce dessein que le DSAA design écoresponsable, ses étudiants, ses enseignants et ses professionnels s'attardent sur le dessin depuis dix ans.

Pour terminer, écoutons les mots de Sacha :

# •• La forme, il faut la traiter à fond pour ne plus avoir à en parler. ••

Sacha Hourcade

3 • Design partout, designers nulle part, séminaire donné à l'ENSCI le 11 mars 2019, <https://www.ensci.com/actualites>

# SOMMAIRE

|                                             |           |
|---------------------------------------------|-----------|
| <b>Écoresponsabilité :<br/>les en•jeu•x</b> | <b>5</b>  |
| Mots en liberté•e                           | <b>12</b> |
| <b>Dessiner à des•sein</b>                  | <b>19</b> |
| Mots en liberté•e                           | <b>26</b> |
| <b>Commu•niquer<br/>lors d'un projet</b>    | <b>33</b> |
| Mots en liberté•e                           | <b>42</b> |
| <b>Un temps<br/>à ne pas perdre</b>         | <b>49</b> |
| Mots en liberté•e                           | <b>58</b> |
| <b>À propos de l'inclusif</b>               | <b>61</b> |



l'éco  
res  
ponsa  
bilité  
les en  
jeu  
x



# L'écoresponsabilité dans l'industrialisation



Mila Gaboreau & Léna Rebollo



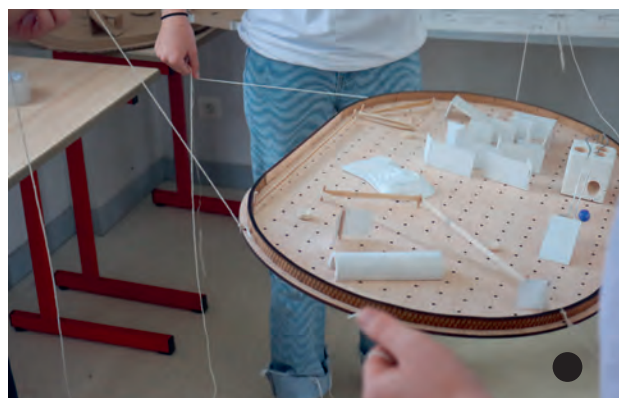
Portrait de Sacha  
et Natacha©

Nous avons eu l'occasion de travailler au côté de Sacha Hourcade sur la thématique du jeu et de la construction lors du workshop intitulé **Playtime**. Nous nous étions tous•tes renseigné•e•s sur le travail de Sacha Hourcade et de Natacha Poutoux. Certains de leurs projets avaient suscité l'enthousiasme, d'autres laissaient plus de place au débat quant à la dimension écoresponsable. Au cours d'une première rencontre, nous avons



Rug • Tapis chauffant  
de natacha•sacha©

pu éclaircir chaque aspect de leur démarche, et, ainsi, établir un lien plus direct et fécond avec lui. Le parti pris des deux designer•euse•s est d'accepter de travailler avec des marques accordant peu d'importance à leur impact environnemental afin de changer les modes de production de l'intérieur. Cette démarche peut être perçue comme un exercice périlleux, voire vain, mais elle est peut-être nécessaire. On peut ici déceler toute l'ambivalence du design écoresponsable s'exprimant dans une société de surconsommation écocidaire et, par la même occasion, la responsabilité des designer•euse•s dans chaque projet conduit jusqu'à son aboutissement.



Expérimentations autour  
du jeu de billes sur  
plateau et à plusieurs

L'objectif du workshop était de revisiter les jeux que l'on affectionnait enfant de manière industrialisable et la plus écoresponsable possible. Nous avons formé des équipes pluridisciplinaires pour confronter nos méthodes et associer nos différentes compétences. Nous avons cinq jours pour réaliser un prototype fonctionnel de notre jeu. Pour cela, nous sommes passés par la collecte de références, par le dessin dans sa globalité ainsi que dans ses détails et par l'élaboration des moyens de production du prototype.

La tension entre l'industrialisation et l'écoresponsabilité, que l'on retrouve dans le travail de Natacha et Sacha, a été au cœur de notre recherche. Au regard des dérives du système capitaliste et consumériste dans le domaine de l'industrialisation, l'un des rôles du designer·euse écoresponsable est peut-être d'inventer une industrie plus sociale, véritablement soutenable et moins pesante sur les ressources planétaires.

C'est cette relation complexe, parfois discordante, que nous allons analyser au travers de notre pratique.

### Incarner le jeu

L'un des axes méthodologiques qui nous a été conseillé était de nous amuser, de jouer, d'incarner le projet dans la démarche parce que le fondement d'un projet soutenable, c'est d'évidemment tout faire pour qu'il ne soit pas rejeté par les usagers dès sa sortie d'usine. Les contraintes liées à l'écoresponsabilité offraient la possibilité de jouer autrement. Par exemple, un groupe a étudié le babyfoot pour le rendre plus déplaçable. Pour se faire, l'équipe a joué puis a demandé la participation de personnes extérieures pour observer les divers agissements, et comprendre ce qui provoquait le sentiment de plaisir lié au jeu. C'est en partant de cette exploration que le groupe a dessiné de nouvelles formes de poignées, de nouvelles façons d'installer un terrain de jeu au sol et de marquer des points.



Expérimentations autour  
du babyfoot

Dans ce jeu, c'est grâce au design graphique que l'on identifie qu'il y a deux équipes, le design d'espace permet de remettre en question l'échelle et le support du jeu et le design d'objet offre une autre expérience de préhension. Le prototype incarnait les valeurs de partage et de convivialité portées par le babyfoot initial.

Les jeux choisis étaient très divers : le flipper électronique, le circuit à bille en plastique ou encore la cabane en bois. En conséquence, les enjeux d'industrialisation écoresponsable de chaque groupe étaient variés. Voici quelles pouvaient être les solutions envisagées : trouver des matériaux plus soutenables, des modes de production moins nocifs, des flux de matières plus courts, imaginer la réparabilité des objets. Et le tout, en gardant la liberté de dessiner les objets, de faire des choix formels justifiés et de s'y tenir jusqu'au prototypage final.

Nous avons réfléchi à l'usage des ressources en considérant le fait qu'un jeu s'appuie souvent sur des objets non essentiels. Nous avons donc employé des matériaux qui ne sont pas des puits à énergie comme c'est le cas des éléments électroniques ou encore des matières nobles surperformantes par rapport à la fonction initiale de jeu.

**•• De chacun selon  
ses moyens, à chacun  
selon ses besoins ••**

*Louis Blanc • 1839*



Moments d'expérimentations pour un jeu de lancer

Dans l'ensemble des projets, on trouvait par exemple du bambou, du contreplaqué, de l'osb, des déchets de plastique, etc. D'ailleurs, ces matériaux présentent des éléments qu'il faut mettre en question – notamment la colle utilisée dans certains types d'osb qui, au contact de l'eau, dégage du gaz formaldéhyde reconnu dangereux pour la santé<sup>1</sup>.

### Le choix des modes de production

À propos des modes de production, certain·e·s d'entre nous ont agi sur la forme pour réduire la quantité d'énergie nécessaire à la production. Il·elle·s ont choisi, pour leur plateau de flipper, un contreplaqué. Celui-ci devait être assez épais pour être résistant aux déplacements de la bille, mais assez fin pour que la consommation d'énergie de la découpe laser soit modérée. D'autres ont essayé de réduire la perte de matière lors de la production en emboîtant les pièces qui allaient être découpées. Une fois confrontées aux prototypages, nous avons pu comprendre la nécessité d'être exigeant·e·s sur la conception de notre produit, car parfois les solutions les plus convenues peuvent être éloignées de la démarche écoresponsable. Il nous arrive encore d'utiliser des matériaux neufs pour des essais alors qu'il est possible de revaloriser les déchets d'autres étudiant·e·s par exemple.

Pour prendre en considération l'ensemble des impacts qu'engendre la production d'un objet, il est important de ne pas oublier les conséquences des transports, qu'ils portent sur les flux des matériaux, d'outils ou de distribution. Le transport est l'un des paramètres sur lequel nous avons, en tant que designer·euse·s, un devoir de choix justifié afin de garantir une conception responsable.

<sup>1</sup> • D'autres sortes d'osb sont composés grâce à de la colle phénol formaldéhyde, qui est étanche, et diminue ainsi considérablement la libération de gaz.



Élément découpé à la découpe laser pour plateau mouvant à billes

Or, c'est un des points sur lesquels le groupe-classe a le moins travaillé par manque de temps ou parce que c'est un élément qui n'est pas ou peu communiqué dans beaucoup de cas. Pourtant, à propos de l'industrie, on entend dans les discours écologistes parler de relocalisation des entreprises, ce qui présente un enjeu majeur d'autonomie. Selon Anaïs Voy Gilli<sup>2</sup>, relocaliser les entreprises et faire les choix de matériaux plus locaux, c'est aussi reprendre la responsabilité de nos externalités<sup>3</sup>. En effet, en 2020, la France a exporté douze millions de tonnes de déchets à l'étranger<sup>4</sup> ...

### Réparer pour durer

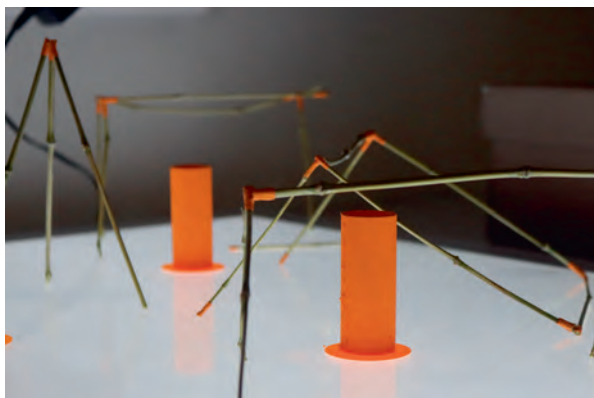
Parmi les grands enjeux qu'engendre la production d'objets en série se trouve la question de leur fin de vie. Nous devons garantir qu'une fois usé, un objet ne se retrouvera pas exporté sur le 7<sup>e</sup> continent. La démocratisation de certains procédés de fabrication - comme la découpe laser ou l'impression 3D - ouvre de nouveaux possibles en termes de réparabilité. La marque SEB propose ainsi d'imprimer en 3D les pièces abîmées pour garantir la réparabilité de leurs objets. Certain·e·s d'entre nous ont imaginé la possibilité de mettre en open source le support de leur circuit à bille pour que les usagers puissent le faire découper dans un fab lab et ainsi le faire évoluer en changeant cette base ou possiblement le réparer. L'impression 3D, et particulièrement la découpe laser, sont souvent mises en avant puisqu'elles permettent de populariser certaines pratiques de « DIY ». Ces deux procédés permettent également d'envisager des réparations à faire soi-même.

Cependant, il est important de ne pas négliger la consommation d'énergie de ces machines. La découpe laser étant plus énergivore que l'imprimante 3D, elle consomme l'équivalent de deux ordinateurs de bureau qui tournent une journée de travail.

<sup>2</sup> • Docteure en géographie de l'Institut français de Géopolitique, et chercheuse sur l'industrie et les enjeux de la réindustrialisation de la France.

<sup>3</sup> • En 2020, la France a exporté 12 millions de tonnes de déchets industriels et ménagers à l'étranger.

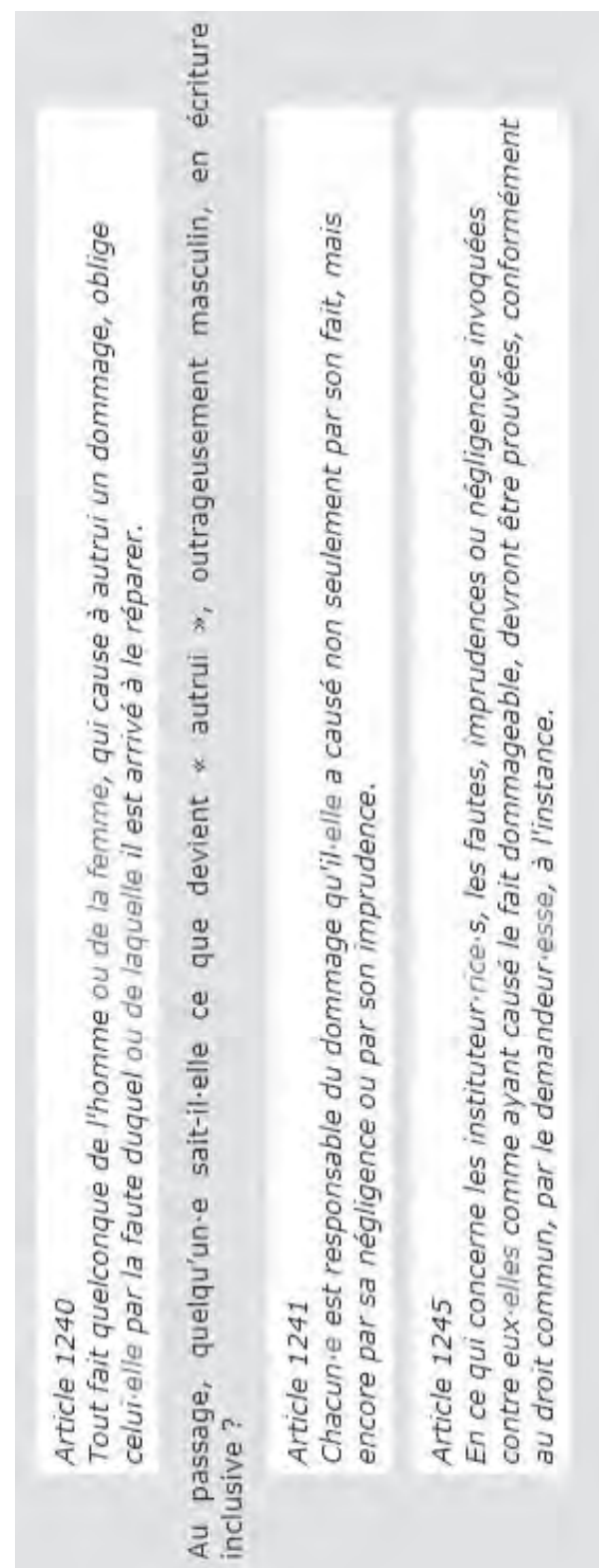
<sup>4</sup> • Pour les imprimantes 3D, on relève 60w et 250w pendant l'impression, c'est-à-dire entre 0,07 et 0,24 kWh. Pour la découpe laser, nous sommes plus proche des 0,8 kWh. Une plaque de cuisson, par exemple, c'est en moyenne 0,65 kWh.



Expérimentations avec  
des petites tiges de bambou  
et du plastique imprimé  
en 3D

### Utopie réaliste ou militantisme illusoire ?

Pour conclure, l'écoresponsabilité et l'industrialisation peuvent sembler antinomiques. Cependant, pour toucher le plus de personnes en se limitant à des coûts raisonnables, il est difficile d'imaginer des jeux en pièce unique. Sacha Hourcade a essayé de nous offrir un autre point de vue sur les entreprises avec lesquelles il collabore. Selon lui, c'est en faisant changer les mentalités des industries polluantes et en prenant la mesure de l'impact de nos projets que l'on peut croire en l'émergence de projets plus justes. Nous avons également pu voir que l'industrialisation ne concerne pas uniquement la grande échelle : aujourd'hui, les micro-industries se sont beaucoup développées, ce qui peut permettre d'éviter une surproduction. Celles-ci sont plus locales, engagent moins de transport, et permettent d'imaginer d'autres manières de concevoir.



site un article pour le web, emma Ménébrode, 1 juillet 2021

.où est  
dégenrées  
dégenrées  
dégenrées

site de révolution typographique post binaire, 16 janvier 2021, camille circlude christella bigingo

Fo<sub>R</sub>MEs

TÂCHES

DESSSSSSSSSSSSSSIN

COllABORaTION

RÉAPPROPRIATION

STYL

RECHERCHES

MÉDIATION

TECHNIQUES

SUPPORT DE COMMUNICATION

TEMPS RESTREINT

AFFO<sub>R</sub>PPLEMENT  
DÉVEL<sub>O</sub>RDANCE

NALYSES



dess  
îmer  
à  
des  
sein



# Le dessin comme témoin de pluridisciplinarité et d'écoresponsabilité



Périne Bonhomme & Willy Legrand



Esquisses  
de recherches

*La réalisation d'un projet de design pluridisciplinaire peut être compliquée dans la gestion d'un groupe. Le workshop Playtime<sup>1</sup> a mis à l'épreuve les équipes dans un temps restreint. La demande de cet atelier était de se réapproprier les jeux de notre enfance par le prisme de l'éco-conception, afin d'en donner non seulement une relecture mais aussi une nouvelle perception.*

*Les équipes, composées d'étudiant•e•s issu•e•s de différents secteurs de création, comme le graphisme, le produit et l'espace, ont réalisé différents projets au cours de cette semaine de travail. Les groupes ont travaillé en collaboration avec le designer Sacha Hourcade<sup>2</sup>, qui a suivi tout le processus de création et de conception des projets. Un designer•euse cherche avant tout à créer de nouvelles formes. Pour en projeter l'intérêt, l'originalité ou la validité, il faut les coucher sur le papier. Pour pouvoir choisir, il faut prospecter avec la plus grande générosité. S'il est l'arme première du designer•euse, le dessin a pourtant été perçu différemment selon les différentes équipes.*

**1** • Titre du workshop, en référence au film *Playtime* de Jacques Tati sorti en 1967.

**2** • Designer industriel spécialisé dans la recherche en design écoresponsable, co-fondateur du studio natacha.sacha.

**Alors, quels sont  
les enjeux, les desseins  
du dessin dans un projet  
éco-responsable  
et pluridisciplinaire ?**



Réflexion autour du dessin d'un jeu réinterprétant le basket

### Communiquer par le dessin

Faire dessiner les étudiant•e•s en design était un des objectifs majeurs du workshop *Playtime*. Ainsi, le dessin a été utilisé principalement comme moyen de communication majeur lors des différentes phases de processus de création. Conventionnellement, ces phases peuvent être fractionnées en trois parties : l'analyse, la phase créative (dite aussi « recherches ») et le développement qui vise à amener la proposition retenue à un stade de pré-fabrication.

Tout d'abord, lors de la phase d'analyse, les différents groupes ont amorcé leur projet par une recherche et une analyse de références. Ces créations peuvent provenir de différents secteurs, comme le design de produit, d'espace ou de communication. Pour ce workshop, elles pouvaient aussi être en lien avec la mémoire, comme les jeux de notre enfance, et d'une manière générale n'importe quel secteur d'activité ou champ culturel, peut s'avérer propice à alimenter les imaginaires formels. Le dessin, dans sa fonction d'interprétation, a permis de faire ressortir des notions et des principes de cette analyse, pour ensuite générer les premières pistes.

Par la suite, lors de la phase de recherches, la méthode de travail a commencé à se différencier en fonction des groupes. Certain•e•s ont travaillé conjointement alors que dans d'autres groupes, les coéquipier•ère•s se sont par instants désolidarisés pour créer plus de divergence, puis retrouvés pour une mise en commun régulière des idées. Dans les différents cas, le dessin a permis de communiquer avec l'ensemble du groupe, mais aussi avec les professeur•e•s et le designer Sacha Hourcade.

Le dessin devient alors un support de communication pour une médiation efficace. Il permet de limiter les erreurs d'interprétation. Lors du workshop *Playtime*, les spectateur•rice•s ont pu saisir la réflexion des étudiant•e•s grâce aux dessins qui gardent une trace de leurs idées et donc du processus. Pour quelques équipes, la phase de recherche a été plus longue et délicate que prévu.



Dessins et prototype du jeu réinterprétant le basket

Le fait de changer d'idée, et de ne pas être sûr•e•s des choix à faire, a fait perdre du temps aux équipier•ère•s, ce qui a influencé la forme finale de leur projet. Avoir un chef•ffe de groupe, qui aurait pu trancher sur les décisions à prendre, ou des outils d'évaluation des formes produites aurait peut-être permis d'économiser du temps.

Enfin, lors de la phase de concrétisation, le dessin a permis aux équipes de se mettre d'accord sur la forme de l'objet à présenter lors de l'oral final. Certains groupes ont fait le choix de travailler ensemble sur la réalisation du prototype de leur jeu. D'autres équipes ont préféré se répartir les tâches. Le dessin des plans, des coupes, des éclatés et des visuels aboutis de l'objet final a permis à ces groupes de rester efficaces. Grâce aux indications que donnent leurs représentations, il•elle•s ont gardé une ligne à suivre, ce qui a évité les mauvaises surprises lors de la création de la maquette à l'atelier.

### Le dessin comme atout dans l'éco-conception

Deuxièmement, lors de ce workshop, les jeunes designer•euse•s ont utilisé le dessin comme support pour réfléchir à la manière d'éco-concevoir au mieux leur projet de jeu. Comment être plus écologique dans sa manière de concevoir un projet ? Comment élaborer un jeu le plus éco-responsable possible ? Les équipes ont alors réfléchi aux meilleures solutions possibles et applicables à leurs productions.

D'abord, les groupes ont développé et dessiné les propositions qu'ils pensaient les plus efficaces pour optimiser le processus de fabrication de leur objet. Pour certain•e•s, ils ont réfléchi au temps d'usinage, de moulage et d'assemblage de leurs pièces, tout en prenant en compte la standardisation en vue d'une production sérieuse. Le designer Sacha Hourcade a été d'une aide précieuse, aiguillant en permanence les équipes quant aux méthodes de travail des entreprises qui permettent de commercialiser un projet.

Recherche pour  
le circuit à billes

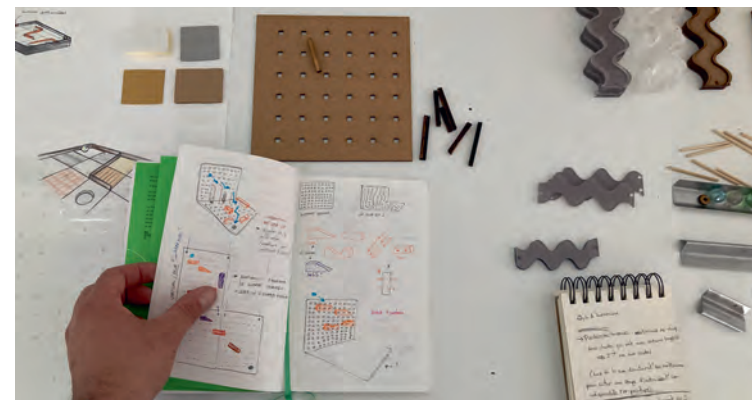
D'autres équipes ont également travaillé sur la perte minimum de matière lors de l'usinage de leur projet. Cette réflexion, qui relève de la sagacité et d'une stratégie permanente d'économie et de réduction, se déploie tout au long du processus de création. Mais pour certains groupes, l'éco-conception est arrivée tardivement dans la phase de développement.

De plus, les étudiant•e•s ont réfléchi aux matériaux qu'il•elle•s allaient utiliser dans leur projet. Certes, l'utilisation de matériaux recyclés est bénéfique dans la réalisation d'un projet écoresponsable. Cela minimise, entre autres choses, la surproduction et l'épuisement des ressources, mais quelques groupes ont utilisé par « défaut » des matériaux qu'ils avaient à portée de main. Cette décision, qui semblait être une bonne solution, a contraint le projet. La forme de l'objet a perdu du sens à cause du matériau employé. Pour avoir une production en design efficace et parlante pour le plus grand nombre de personnes, la forme de l'objet doit parler d'elle-même. L'affordance<sup>3</sup> de l'objet aurait peut-être été plus travaillée et affinée si le dessin avait été plus poussé et plus développé.

### Des objets fragiles dès les premiers coups de crayon

Pour de nombreuses équipes, la phase de dessin, n'a pas été assez développée tout au long du workshop *Playtime*. La forme des objets était alors peu détaillée, peu réfléchie et pas assez optimisée. Le risque est alors une forme d'inadéquation entre l'intention et la destination du projet. L'étape du dessin est primordiale tout au long du processus car elle permet de jauger, d'ajuster, de façonner les idées jusqu'à décantation en la forme la plus adéquate.

**3 •** L'affordance est la capacité d'un objet à communiquer à son utilisateur, de manière intuitive, son propre usage. Ce concept a été inventé par le psychologue James J. Gibson et publié en 1977 dans son ouvrage *La théorie des affordances*.

Carnet de croquis et pièces pour  
un circuit à billes modulable

Le designer•euse est aussi un acteur•rice intuitif de la conception. L'allure globale de l'objet a souvent été esquissée pour une majorité des équipes dès les premiers coups de crayon. Le croquis contenant en lui-même le concept et son épiderme général, l'idéation graphique est alors à un stade embryonnaire qu'il conviendra de tester et de façonner. Mais ne soyons pas dupes : le dessin, à lui seul, ne suffit pas pour développer une forme, expérimenter en volume pour appréhender cette forme avec plus de réalisme. Saisir l'interaction avec le futur usager est l'étape suivante. Concevoir une maquette, même sommaire, d'après dessin, permet d'aider à comprendre ce qui fonctionne et ce qui ne fonctionne pas. La maquette éclaire en quelque sorte les angles morts des projections graphiques plus facilement soumises à une part d'incertitude voire de fantasme.

Suite à ces allers-retours du plan au volume, certaines équipes ont pu tirer des constats et aussitôt le dessin est à nouveau intervenu pour modifier la forme de l'objet. Ce dialogue entre le dessin et l'expérimentation en volume est ainsi efficace pour résoudre les problèmes techniques. •

En somme, le dessin, dans un projet pluridisciplinaire, est indispensable tout au long de la démarche, que ce soit pour la communication au sein d'un groupe, mais aussi avec les personnes extérieures. De plus, le dessin est aussi efficace pour stimuler des idées, affiner les détails et comprendre l'objet. Ainsi, au cœur du travail du designer•euse, l'esquisse permet de prendre du recul lors de la création de l'objet. Toutefois, le recours au dessin présente également des limites et il doit absolument se confronter au volume pour ne pas risquer d'orienter les designer•euse•s vers des impasses ou des vues de l'esprit. Envisagé de manière trop conventionnelle, il peut aussi nous fermer et nous bloquer face à la feuille blanche. Il est également important d'interroger les outils et techniques pour dessiner. Il ne s'agit pas que de faire appel, dans une forme de routine, à un simple stylo et une feuille A4, en restant sagement assis derrière son bureau. Les outils pour s'exprimer par le dessin sont sans limites et ils participent eux-mêmes à ouvrir les imaginaires et, donc, les pistes créatives.

C'est quoi exactement l'inclusivité?

Cela signifie inclure tout le monde. Aussi simple que ça. On parle aussi de l'acte de promouvoir, de favoriser et de défendre l'intégration de minorités. *Pis une minorité c'est quoi?* Une minorité constitue ceux qui se différencient au sein d'un même groupe. *Par définition, il sont donc généralement moins nombreux.* On expliquera aujourd'hui plus spécifiquement l'inclusivité quant à l'orientation sexuelle et à l'identité de genre. *Si tu te demandes c'est quoi ça « l'identité de genre » on en parle juste [ICI](#).*

L'inclusivité, c'est quoi ?, On sexplique ça, 6 février 2017



eskimoz studio, andrea bensaid, 23 juin 2021

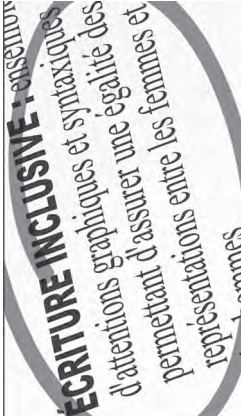
«Nous n'enseignerons plus que "le masculin l'emporte sur le féminin"»

Slate.fr — 7 novembre 2017 à 6h00

Slate.fr - 7 novembre 2017

Signataires : Chloé Pardanaud-Landriot, Col. Colette, Saint-Priest (69) — Isabelle Paget, Lyc. Paul-Émile Victor, Champagnole (39) — Julie Pagis, EHES, Paris (75) — Florence Paillat, Lyc. Aliénor d'Aquitaine, Poitiers (86) — Isabelle Paillé, Lyc. professionnel Nelson Mandela, Poitiers (86) — Manon Paillot, Lyc. André Buloche, Livry Gargan (93) — Gaël Pasquier, ESPE et Univ. Paris-Est Créteil (94) — Hélène Paumier, Lyc. Pilote Innovant International, Jaunay-Marigny (86) — Marion Pecot, Col. La Courtille, Saint-Denis (93) — Stéphane Pellicier, Lyc. Albert Thomas, Roanne (42) — Mireille Peloux, Éc. Jean Moulin, Annonay (07) — Sarah Pépin-Villar, Col. Jean-Jacques Rousseau, Le Pré Saint-Gervais (93) — Irène Pereira, Univ. Paris-Est-Marne-la-Vallée (77) — Christine Perego, Col. Claude Fauriel, Saint-Étienne (42) — Manuel Pérez, ESPE de Toulouse (31) — Hermeline Pernoud, IUT de Roubaix-Lille 2 (59) — Bruneau Perreau, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge (MA, États-Unis) — Gwenaelle Perrier, Univ. Paris 13 (93) — Laurence Perrier, Lyc. Friand, Poligny (59) — Xavier Perrocheau, Col. Paul Bert, Malakoff (92) — Alix Perrot, Lyc. Boissy d'Anglas, Annonay (07) — Isabelle Petiot, Lyc. Madame de Staël, Montluçon (03) — Anne Petitcolin, Cité scolaire Internationale, Lyon (69) — Chantal Philippe, Lyc. de l'Iroise, Brest (29) — Magali Pineau, Lyc. Condorcet, Saint-Priest (69) — Emilie Pique, Lyc. Pierre Bourdieu, Fronton (31) — Albane Plateau, Univ. de Poitiers (86) — Marc Plateau, Lyc. Camille Claudel, Digoin (71) — Elisa Pradel, Lyc. professionnel Roland Garros, Toulouse (31) — Andreea Prudeanu, Michigan State Univ., East Lansing (MI, USA) — Marie Quesney, Lyc. Victor Hugo, Poitiers (86) — Isabelle Quimbertz-Razoux, Éc. élémentaire communale, Aujargues (30) — Nicolas Rafin, Univ. de Nantes, Nantes (44) — Montserrat Rangel Vicente, Univ. de Lille 3, Villeneuve-d'Ascq (59) — Catherine Rannoux, Univ. de Poitiers (86) — Martin Rass, Univ. de Poitiers (86) — Véronique Rauline, Univ. Paris Ouest Nanterre La Défense (92) — Julien Rault, Univ. de Poitiers (86) — Mathilde Regnier, Col. Henri Barbusse, Vaulx-en-Velin (69) — Martine Reid, Univ. de Lille 3 (59) — Caroline Renard, Univ. Aix-Marseille (13) — Juliette Rennes, EHES, Paris (75) — Chloé Riban, Univ. Rennes 2 (35) — Micheline Rice-Maximin, Swarthmore College, Swarthmore (PA, USA) — Marielle Rispail, Univ. Jean Monnet, Saint-Étienne (42) — Karine Risselin, Lyc. polyvalent François Arago, Villeneuve St Georges (94) et ESPE Créteil — Anne Robatel, Lyc. Edouard Herriot, Lyon (69) — Cécile Robin, Lyc. Condorcet, Saint-Maur des Fossés (94) — Agnès Roche, Univ. Clermont-Auvergne (63) — Diane Rodet, Univ. Lumière Lyon 2 (69) — Brigitte Rollet, Sciences-Po Paris et Univ. de Versailles Saint-Quentin en Yvelines (78) — Zoé Rollin, IUT de Bobigny-Paris XIII (93) — Oscar Roman, Col. Gay Lussac, Colombes (92) — Perle Roman, Col. Lacassagne, Lyon (69) — Cécile Ropiteaux, Éc. élémentaire Voltaire, Dijon (21) — Michèle Rosellini, ENS de Lyon (69) — Ariane Rosenau, Lyc. de la Borde Basse, Castres (81) — Laurence Rosier, Univ. libre de Bruxelles (Belgique) — Julie Rouchier, Col. Jules Michelet, Vénissieux (69) — Catherine Roude, Univ. de Poitiers (86) — Heta Rundgren, Univ. Paris VIII (93) et CNRS, Paris (75) — Josquin Salata, Cité scolaire internationale, Lyon (69) — Martha Salimbeni, Institut Supérieur des Beaux-Arts, Besançon (25) — Scarlett Salman, Univ. Paris-Est-Marne-la-Vallée, (77) — Geneviève Sellier, Univ. Bordeaux-Montaigne (33) — Céline Santini, Col. La Fontaine, Paris (75) — Salter Stephen, Col. Jean Renoir, Neuville-sur-Saône (69) — Lola Sanchez, Univ. de Grenade (Espagne) — Clément Schmée, Col. Georges Brassens, Sevran (93) — Réjane Sénac, Sciences-Po-CNRS (Paris) — Vladimir Shishkin, Univ. d'État de Saint-Petersbourg (Russie) — Michèle Soriano, Univ. de Toulouse III (31) — Emilie Souvri, Univ. de Nice Sophia-Antipolis (06) — Véronique Stacchetti, Lyc. Ampère, Lyon (69) — Marie-Laure Steinbrucker, CNAM, Paris (75) — Estelle Tolliez-Moreni, 9 écoles de la zone

Le figaro (site), claire conruyt, février 2021



# AMBIValENCE

**Exigence**

# ÉCOLOGIE

## RÉPARABILITÉ

# M P A C T

**ÉCOPRESPONSABILITÉ**

# BABYfOoOt

PROTOTYPAGE

**PLAISliiR**

**A M U**

u U U U U u u u u u u u u u u u u u u u u u

# S E M E N T



com  
muni  
quer  
lors  
d'un  
pro  
jet



# Le processus de design en workshop



Agathe Pilorget & Lisa Hamidouche



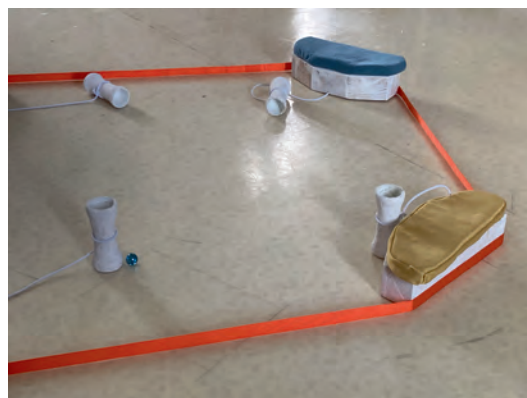
Dessins à plusieurs mains sur  
une grande feuille

*Un projet de design est défini par différentes phases de réflexion et de production. Le designer•euse doit prendre en compte chacune d'entre elles avec attention. Lors du lancement d'un projet, la première phase consiste à analyser la demande puis à la contextualiser. Interviennent ensuite l'état de l'art et un cahier des charges orientant la phase de la démarche créative. Cela engage les premières propositions qui seront questionnées et retravaillées autant de fois que nécessaire.*

*Enfin, la dernière phase consiste en la réalisation du prototype final. Dans sa vie professionnelle, au cours de ces différentes phases, le designer•euse est confronté•e à de multiples contraintes de formes, de matériaux, d'échelle et surtout de temps. En effet, lors d'une commande, une échéance est toujours définie au préalable par le commanditaire. Ces dates butoir peuvent être variables d'un projet à l'autre et peuvent même s'accumuler.*

*Comment un designer•euse, sur une durée restreinte, s'adapte-t-il •elle à des échéances multiples qui découlent des différentes étapes d'un projet ?*

**•• Comment  
s'organiser  
sur un temps limité,  
lors d'un projet ? ••**



Réinterprétation du jeu  
de babyfoot

### Le workshop

La nécessité de gérer et d'organiser son temps s'est ressentie dans les différentes équipes de designer•euse•s pluridisciplinaires lors du workshop PlayTime proposé et dirigé par le designer Sacha Hourcade. Designer produit du studio de design natacha.sacha, Sacha mène avec sa partenaire Natacha des projets de design industriel, de mobiliers et de services. Leur travail tend vers une démarche écoresponsable, qui fait écho à nos valeurs de jeunes designer•euse•s. Sacha Hourcade nous a accompagnés tout au long de ce workshop avec un sujet qu'il a imaginé, prenant à la fois le rôle du commanditaire et du directeur artistique. Ce sujet portait sur une réappropriation des jeux de notre petite enfance dans une démarche de design global et écoresponsable. L'idée était aussi de penser une reproductibilité en série. Les cinq jours d'atelier devaient déboucher sur un objet fini à l'échelle une. Les étudiant•e•s devaient organiser leurs démarches d'observation, de conceptualisation et de fabrication en un laps de temps très contraint. Pour réussir à respecter un tel délai, une organisation rigoureuse est indispensable.

### L'état de l'art

L'une des principales difficultés consiste en la prise de décision quant à l'orientation à donner au projet. En effet, le but n'est pas de simplement choisir un contexte qui plaît, mais plutôt un contexte qui s'appuie sur une problématique et qui tend à être novateur ou à identifier un besoin pertinent.

Il est important, lors de cette étape initiale du projet, de réaliser un état de l'art consistant en une analyse précise de l'existant et regroupant des sources bibliographiques, iconographiques, sitographiques et/ou cinématographiques, qui permettent de relever des principes (dans le cas qui nous intéresse, cinétiques et/ou optiques), des principes mécaniques, sonores, formels...



Affichage de l'état de l'art  
pour la cabane.

Ces principes peuvent être des sources transférables lors de la phase créative. C'est pour cela que l'état de l'art est une étape préliminaire primordiale dans un processus de design. Cette étape permet de définir les limites du projet afin d'en avoir une gestion optimale dans le temps imparti.

Durant le workshop, certains groupes ont réalisé l'état de l'art avant de s'être positionnés sur un type de jeu précis sur lequel travailler. Cela a engendré des discordances entre le choix du contexte et l'état de l'art. Ce point a donné lieu à des retards dans la conception, car d'un point de vue méthodologique, chercher sans objectif n'est justement pas logique. Cela aurait pu être évité avec la mise en place d'un chef•fe de projet qui aurait permis de cadrer le groupe et le projet. Mais aussi par un second état de l'art, plus précis, qui aurait permis d'approfondir l'analyse du jeu choisi.

### Le rôle du dessin

De plus, la prise de recul est importante pour garder une certaine distance entre l'existant et notre production. Après cette phase de contextualisation, les différentes équipes ont commencé par esquisser leurs premières idées et fabriquer les premières maquettes de principes pour commencer à appréhender en volume les créations. Durant ce workshop, cette étape n'a pas été suffisamment investie. Les formes, les assemblages, les matériaux et les dimensions ont manqué de réflexion et de définition. Cette carence définitoire et de finesse dans le dessin est la cause d'un prototype non conforme à ce que chaque membre d'une même équipe pouvait s'imaginer. Le dessin permet donc de figer une idée commune dans toute sa complexité et la précision de penser la fabrication en série. Cette étape d'esquisse de principes, travail schématisé en deux dimensions, souvent rapidement ébauché, rend difficile la perception fiable des échelles. C'est pourquoi le dessin en perspective permet de donner une appréhension des proportions et de la profondeur.

Phase d'esquisse  
de recherche

Lors de la phase de recherche du workshop, les idées étaient souvent évoquées verbalement ce qui entraînait des problèmes de compréhension, d'interprétation et donc des retards. C'est pourquoi on utilise une représentation de plus en plus normalisée au fur et à mesure qu'avance le projet. Les objectifs sont de faciliter la communication entre les différentes personnes d'un même groupe de travail qui se transfèrent le projet, de créer les charnières de validation entre les différents acteur•rice•s aux rôles et compétences multiples, et donc de gagner en fluidité et en efficience.

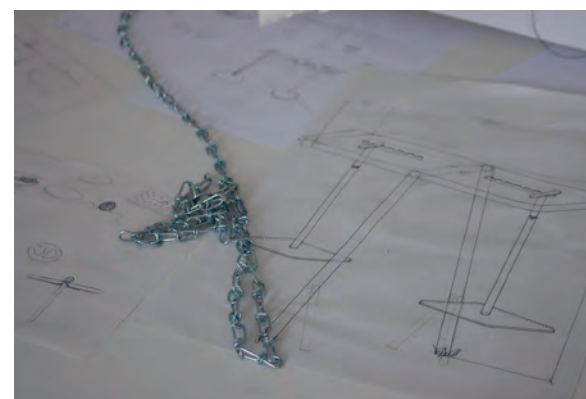
À un stade avancé, les dessins techniques autorisent par exemple un langage universel nécessaire pour mobiliser tous les acteur•rice•s et industrialiser un objet.

À cet effet, l'un des objectifs du workshop, qui était de concevoir un jeu industrialisable et reproductible en série, n'a pas réellement été atteint par plusieurs équipes.

Afin de remédier à cet écueil, bien définir en amont les assemblages en fonction des matériaux, se questionner sur les dimensions, la stabilité, les couleurs permet d'anticiper la phase de fabrication par le dessin. Pour anticiper la phase de réalisation, faire un inventaire des matériaux et du matériel à disposition permet de définir les possibilités lors du processus de fabrication. De plus, durant l'ensemble de cette phase, l'ouverture d'esprit est un savoir-être professionnel primordial afin de prendre en compte les idées et les compétences de chacun•e.

### Organisation et participation

La dernière partie du projet consistait à prototyper les jeux. Pour être efficace et réussir à conclure un projet dans un temps imparti, il faut se répartir les tâches, penser et définir l'ordre des étapes de fabrication et communiquer au sein du groupe. Ce sont les points clés à respecter pour le bon déroulement de cette phase lors d'un projet.

Dessin technique  
de la balance

Durant ce workshop, certains groupes ont parfaitement réussi cette répartition des tâches dans une démarche de design global au sein de laquelle chacun a su prendre les initiatives nécessaires en fonction de sa spécialité et de ses compétences. Cette logique de travail au service d'un design écoresponsable a permis une bonne gestion du temps. D'autres groupes n'ont cependant pas bien réparti les tâches, ce qui a ralenti leur production.

En outre, certaines équipes ont rencontré des difficultés car elles n'ont pas trouvé les matériaux nécessaires pour la fabrication souvent trop ambitieuse ou par manque de projection réaliste. Cela a perturbé le projet et a entraîné des modifications de plans. De ce fait, en tant que designer•euse, l'anticipation est une notion qui peut sembler normale mais qui s'avère réellement indispensable, afin de ne pas avoir à changer les dessins à cette étape du projet.

Enfin, l'importance de la communication entre les groupes s'est aussi fait ressentir. Dans l'atelier, différentes équipes occupaient l'espace et se partageaient le matériel.

Ceci a provoqué des ralentissements dans le processus de création. En effet, la promiscuité et le déficit d'organisation dans des espaces de travail peuvent créer des contretemps lors de la production. Avec une bonne gestion des espaces de travail et une meilleure communication entre différents groupes, des retards peuvent être évités. Les clés d'une communication efficace et permanente sont l'écoute de l'autre, le partage des temps de parole et l'utilisation de moyens de communication variés (oral, écrit, dessin...). Dans l'ouvrage *Les Origines de l'écriture*<sup>1</sup> édité en 2012, l'écriture est retranscrite comme prothèse de la parole et de la mémoire.

•• l'écriture modifie  
nos manières  
de penser, elle fait  
entrer le cognitif  
dans l'histoire ••

Roland Schaer • *les origines de l'écriture*

<sup>1</sup> • *Les Origines de l'écriture*, ouvrage collectif Viviane Alleton, Jaroslaw Maniaczyk, Roland Schaer, Pascal Vernus, 2012, éditions Le Pommier, ISBN 978-2746506374



Restitution des projets à la classe

Afin de communiquer, pour figer et conserver des paroles, la trace, l’empreinte, est posée sur une matière qui fait prothèse au cerveau. C’est pourquoi partager ses pensées et ses idées demande l’utilisation de moyens de communication pour faciliter l’échange en groupe.

### Communication et anticipation

Pour le bon déroulement d’un projet, la communication, l’ouverture d’esprit et la prise de recul sont des savoir-être professionnels importants. Aussi, afin de ne pas prendre de retard dans un projet, il semble important pour un designer•euse de savoir organiser son temps et son équipe. Ainsi, choisir un projet ambitieux mais réaliste et en accord avec le temps imparti, avoir des dessins approfondis de la forme, adopter de bons outils et canaux de communication et une stratégie de travail définie, sont autant de facteurs qui permettent au designer•euse de s’adapter à différentes situations et à différents délais.

De fait, pour qu’un designer•euse s’adapte à n’importe quelle situation (demande, échéance, outils et matériaux limités), il est indispensable de mettre en place une stratégie de travail avec un rétro-planning, en déléguant des rôles et des missions, et avant tout en anticipant (matériaux à dispositions,...). Cette maîtrise et cette gestion du temps auraient permis à tous d’obtenir un projet abouti, concret et principalement fonctionnel.



Dessins et maquettes du babyfoot



Affichage de l’état de l’art en équipe

Comment le masculin empêche de penser le féminin

Un homme est en voiture avec son fils, ils ont un grave accident. Le père meurt sur le coup. L'enfant est amené à l'hôpital. Le chirurgien entre dans la salle et dit: 'Je ne peux pas l'opérer, c'est mon fils.'

A la question: qui est cette personne ? Les gens répondent qu'il s'agit d'un couple homosexuel et que c'est le deuxième père, ou alors que c'est un père adoptif, etc. Une seule fois, j'ai eu droit à la réponse attendue: le chirurgien est une femme, et c'est sa mère. C'est un automatisme de pensée qui fait dire que le masculin est générique, car ce n'est pas vrai. Le masculin empêche de penser le féminin.

Géraldine Franck, coordinatrice du manifeste Droits humains pour tou.te.s

Manifeste pour une déclaration des "droits humains" pour tou.te.s", Terriennes Liliane Charrier, Décembre 2021

# SOMMAIRE

- Argument 1 : La langue française a toujours fonctionné ainsi, nous devons préserver notre patrimoine linguistique
- Argument 2 : L'écriture inclusive politise la langue, qui doit rester neutre
- Argument 3 : L'écriture inclusive façonne les pensées à des fins idéologiques
- Argument 4 : Il y a des combats plus importants
- Argument 5 : Le masculin c'est neutre
- Argument 6 : Ok, je veux bien féminiser les noms de métier mais vraiment, le point médian c'est trop
- C'est bon, je suis convaincu.e, mais comment ça fonctionne ?
- Ok j'ai compris en français, et dans les autres langues, ça marche comment ?
- Et à l'oral, on fait comment ?
- Les limites d'inclusivité de l'écriture inclusive
- D'autres pistes pour une langue plus égalitaire et plus respectueuse
- Pour aller plus loin

ÉCHEANCES

CONTRAINTES

LANGAGE

UNIVERSEL

RÉAPPROPRIATION

PRISE DE DÉCISIONS

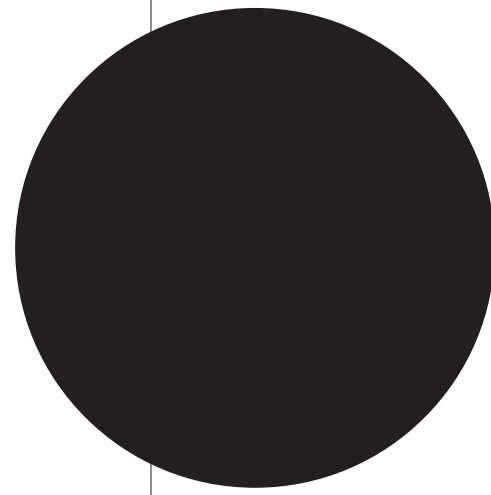
REPRÉSENTATIONS

ORGANISATION

ANTICIPATION

TEMP

REALITÉ





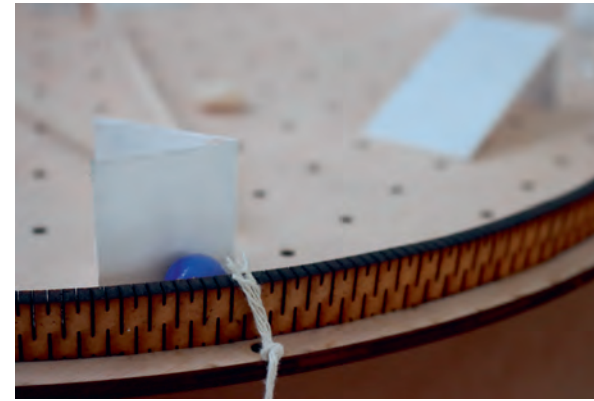
un  
tem  
ps  
à ne  
pas per  
dre



# Le Workshop et sa temporalité particulière



Léa Marchand & Benjamin Penchaud



Détails de matériaux  
et découpe laser du jeu de bille

*Revisiter les jeux de notre enfance en leur donnant de nouveaux contours grâce à l'écoresponsabilité était notre objectif durant le workshop Playtime animé par Sacha Hourcade. Ce sujet est un terrain d'expérimentation vaste qui peut faire l'objet d'un projet de longue durée. Cependant, lorsqu'il est traité lors d'un workshop, de nombreux paramètres doivent être pris en compte avec efficacité. Chaque phase du processus de création est alors réduite au minimum pour obtenir un résultat pertinent en seulement quelques jours.*

*Par conséquent, nous pouvons nous demander comment la temporalité du workshop, avec la réduction du processus de création et la gestion de l'ambition générée par le projet, peut être bénéfique à la production d'une réponse pertinente au problème de design posé.*

*Le processus de création est composé d'étapes clefs qui sont déterminantes pour le projet mais qui peuvent aussi complexifier le bon déroulement de celui-ci si elles ne sont pas pensées avec pragmatisme dès le départ.*

### Le rythme dans la démarche de projet

Pour initier la démarche de recherche, aller puiser des références dans les autres champs des arts et du design est une phase charnière qui permet très souvent de mettre en évidence des concepts qui viendront enrichir le projet et même l'initier par les portes que l'état de l'art ouvre. Les étapes qui en découlent peuvent alors, dans la plupart des cas, être abordées avec plus d'aisance. Néanmoins, une fois cet état de l'art réalisé, il est important de se détacher de ces références et de dépasser les propositions existantes. Le designer●euse s'inspire en effet de l'existant, pour proposer des idées novatrices qui viendront modifier l'expérience de l'utilisateur. Cette prise de recul a pu être délicate à mettre en œuvre durant ce workshop. Ainsi, il n'est pas question ici de ré-exploiter des solutions techniques déjà existantes mais bien de faire émerger des concepts pour impulser le futur projet. Pour certain●es, des références trop axées sur les figurines à assembler ont pu rendre complexe l'émergence de concepts par trop focalisés sur d'éventuels principes techniques à réemployer. Le designer●euse doit être capable de prendre du recul pour définir de grandes notions afin d'insuffler un nouveau terrain d'étude qui viendra nourrir le contexte de départ. Des références trop similaires peuvent être un frein dans cette réflexion, et il est alors judicieux de diversifier la nature de celles-ci, si besoin. Cette phase, une fois réalisée, nous permet d'enrichir notre démarche, souvent déjà ancrée dans un contexte, en déterminant des axes émergents de ces références et des notions associées.

### L'anticipation : faire des choix pour gérer son temps

La phase précédente ayant fait apparaître plusieurs notions clefs pour initier la démarche de recherche, nous pouvons commencer à esquisser les premiers contours du futur projet. Le moment de la recherche formelle est une étape cruciale qui doit se faire le plus efficacement possible pour ne pas perdre de temps. Concrètement, plutôt que de laisser chaque membre du groupe produire individuellement des idées pour les mettre en commun par la suite, on choisira des méthodes collectives qui

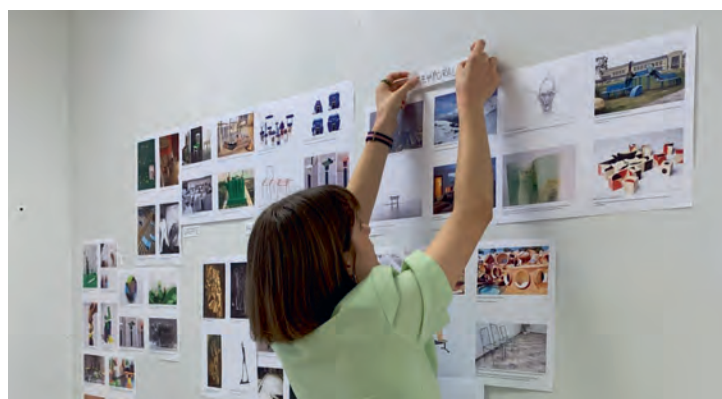
permettent de comparer en temps réel les productions de chacun●e. En expérimentant un travail à six mains sur un seul et même grand support, nous avons pu avancer plus rapidement en partageant nos pistes et nos opinions pour façonner notre projet collectivement du début à la fin. Cette méthode nous permet à la fois de proposer des réponses variées sans pour autant nous égarer grâce aux choix réalisés en commun et efficacement au fur et à mesure. Elle permet à chaque membre du groupe d'exprimer ses idées sans perdre de vue les contraintes du projet défini en amont. Cela est tout aussi utile lorsque l'on veut prendre du recul sur ce que nous avons produit. Nous n'avons plus qu'un seul support sur lequel nos intentions communiquent déjà entre elles et le cheminement de pensée du groupe apparaît plus nettement.

Néanmoins, même si certaines propositions

semblent nous satisfaire par le dessin, celles-ci doivent encore être testées lors des expérimentations pour valider leur efficacité. C'est donc pour cette raison qu'il est important de ne pas négliger cette étape charnière et de profiter de la richesse apportée par le collectif ainsi que par les spécialités de chacun pour proposer des réponses diverses et variées. Le but consiste à obtenir assez de ressources pour effectuer, par la suite, une sélection pertinente.

Une fois les contours du futur projet définis par un ensemble d'esquisses, il est indispensable de passer du plan au volume en prenant en compte tous les paramètres qui vont donner vie à notre projet final. C'est à ce moment que s'opèrent des sélections de matériaux, de formes, d'échelles... qui n'ont plus d'autres choix que de s'inscrire dans une réalité envisageable. Pour ce qui est de la proposition de réaliser un panneau de jeu destiné aux salles d'attente, de nombreuses questions sur ces paramètres ont très vite été soulevées.

## •• Faire exister le projet dans un temps imparti ••



Affichage des références  
pour expliciter le contexte du projet  
et ses différentes orientations

Il a donc fallu penser l'échelle de chaque jeu présent sur le panneau pour correspondre à la position du patient lorsqu'il attend, tout en choisissant des formes et des matériaux qui n'obstruent pas ni la vision ni la communication entre les deux patients assis de part et d'autre.

La limite de temps nous contraint alors à faire des choix rationnels et logiques pour faire exister le projet dans le temps imparti. Ici, cela se traduit par une réduction du nombre de jeux présents sur le panneau au nombre de trois, à des choix de matériaux plus aisément façonnables à l'atelier comme le tuyau en PVC pour réaliser une forme courbe. Cette urgence relative nous permet également de définir ce qui est de l'ordre du réalisable dans notre phase de recherche formelle, et de le ré-exploiter si besoin, d'où l'importance d'avoir produit suffisamment de ressources en amont. Ces expérimentations vont alors donner lieu ensuite aux dessins techniques des différents paramètres retenus.

C'est sur ce point-là que le projet peut paraître trop ambitieux et ne pas aboutir au résultat prévu au départ. En effet, lors du workshop, des pièces du panneau de jeux validées en amont comme une paroi trop grande et difficile à façonner ou le manque de définition des matériaux à employer ont pu ralentir la réalisation. Le manque de précision dans les dessins techniques ou d'expérimentations en volume peut fragiliser cette étape.

Pour être plus efficaces, nous devons nous efforcer d'anticiper chacun de ces paramètres pour pouvoir donner vie à nos idées dans ce temps imparti. Sur un temps aussi réduit que celui du workshop, cette phase d'expérimentation est finalement très succincte si on la compare à une durée de projet plus classique. Cependant, cette réflexion, lorsqu'elle est bien gérée, améliore notre capacité à déduire plus rapidement ce qui fonctionnera, ce qu'il est bon de développer et ce que nous devons abandonner.



Croquis techniques  
et expérimentations en volume  
du panneau de basket nomade

## L'aboutissement

Ainsi, après avoir pu anticiper ces aspects techniques, nous pouvons passer à la réalisation, sans trop perdre de temps, grâce aux dessins techniques et aux maquettes réalisées en amont. Cependant, des contretemps arrivent toujours malgré l'anticipation du groupe au cours de cette dernière étape. Réaliser un projet à échelle 1, c'est aussi devoir faire avec des matériaux qui ne correspondent pas toujours à ceux que nous avons en tête mais aussi avec des techniques encore inexplorées ou peu concluantes. Parfois, privilégier l'usage d'une machine plutôt que de réaliser certaines étapes à la main peut nous faire gagner un temps précieux ainsi que de la précision. Pour parvenir à créer cette forme courbe nécessaire au panneau de jeux, le plus judicieux était de réaliser des entailles dans le tuyau en PVC grâce à une scie circulaire au regard de la taille de la pièce à façonner. Cependant, les entailles n'étant pas assez profondes, il fallait retravailler cela, tout d'abord à la main avec une scie puis finalement à l'aide d'une meuleuse pour plus de précision.

Ces tâtonnements entraînent une perte de temps sur le moment, mais cette phase est toujours enrichissante pour les membres du groupe et pour le projet. Elle montre la capacité du designer à rebondir rapidement sur ses choix pour proposer une réponse toujours pertinente malgré les aléas. De plus, nous pouvons même être surpris de trouver des solutions auxquelles nous n'avions pas pensé, et de voir ce que le « faire » peut débloquent sur le moment.



Restitution des projets  
à la classe

Le contexte du workshop portant sur un sujet aussi riche nous a permis de mettre en évidence, a posteriori, les étapes clefs du processus de création pour ensuite les gérer plus efficacement dans cette temporalité de travail. Nous pouvons en conclure que cette maîtrise méthodique est indispensable pour le designer en général et plus encore lorsque ce dernier doit apporter une réponse en un temps limité. Ce temps restreint nous amène à faire des choix cruciaux pour limiter nos ambitions trop souvent irréalisables et réussir à concrétiser nos idées. Ce moment rapide et intense génère en nous de nouvelles capacités de réponse plus efficaces, qui ne peuvent qu'être bénéfiques et transposables à de nouveaux projets.

•• le worshop  
nous a permis  
d'être efficaces  
dans un temps  
restreint ••



Fabrication à l'atelier  
des prototypes de jeu

NOUS N'ENSEIGNERONS PLUS QUE  
« LE MASCULIN L'EMPORTE SUR LE FÉMININ »

Nous, enseignantes et enseignants du primaire, du secondaire, du supérieur et du français langue étrangère, déclarons avoir cessé ou nous apprêter à cesser d'enseigner la règle de grammaire résumée par la formule « Le masculin l'emporte sur le féminin ». Trois raisons fondent notre décision.

• La première est que cette règle est récente dans l'histoire de la langue française, et qu'elle n'est pas nécessaire. Elle a été mise au point au XVII<sup>e</sup> siècle. Auparavant, les accords se faisaient au gré de chacun·e, comme c'était le cas en latin et comme c'est encore souvent le cas dans les autres langues romanes. Bien souvent, on pratiquait l'accord « de proximité », venu du latin, qui consiste à accorder le ou les mots se rapportant à plusieurs substantifs avec celui qui leur est le plus proche. Par exemple : « afin que ta cause et la mienne soit connue de tous » (Ronsard, *épître à la Response aux injures et colomnies...*, 1563). La nouvelle règle a d'ailleurs dû attendre la généralisation de l'école primaire obligatoire pour être appliquée massivement : « On peut aller sur le lac [d'Évian], en bateaux à vapeur ou petits-bateaux, et visiter les coteaux et montagnes voisines, à pied ou en voiture » (Dr Linartx, *Guide pratique de la Savoie et Haute-Savoie médicale et pittoresque*, 1896).

• La seconde raison est que l'objectif des promoteurs de la nouvelle règle n'était pas linguistique, mais politique : « Parce que le genre masculin est le plus noble, il prévaut seul contre deux ou plusieurs féminins, quoiqu'ils soient plus proches de leur adjectif. » (Duplex, *Liberté de la langue française*, 1651) : « Le masculin est réputé plus noble que le féminin à cause de la supériorité du mâle sur la femelle » (Beauzée, *Grammaire générale...*, 1767). Si l'école de la République a préféré abandonner cette formule au profit de celle qu'on connaît, c'est en reconduisant l'ordre de valeur qui est à son fondement. Un ordre que les classes politiques maintenaient parallèlement, en refusant aux femmes les droits politiques jusqu'en 1944, et en refusant plus longtemps encore de leur ouvrir les grandes écoles ou d'abroger les derniers dispositions du « Code Napoléon ».

• La troisième raison est que la répétition de cette formule aux enfants à partir de l'âge de sept ans, dans les lieux mêmes qui dispensent le savoir et symbolisent l'émancipation par la connaissance, induit des représentations mentales qui conduisent femmes et hommes à accepter la domination d'un sexe sur l'autre, de même que toutes les formes de minorisation sociale et politique des femmes. Pourquoi n'accepteraient-elles pas de gagner moins que leurs collègues, ou d'accomplir des corvées dont leurs compagnons se dispensent, ou de supporter leurs coups, s'il est admis au plus haut niveau que « le masculin l'emporte sur le féminin » ?

La lutte contre les stéréotypes de genre, qui est essentielle au progrès de l'égalité réelle des femmes et des hommes, ne peut être efficacement menée si cette maxime n'est pas mise au ban de l'école. D'autres mesures travaillant à l'expression d'une plus grande égalité dans la langue sont nécessaires, mais le plus urgent est de cesser de diffuser cette formule qui résume la nécessaire subordination du féminin au masculin.

En conséquence :

- Nous déclarons enseigner désormais la règle de proximité, ou l'accord de majorité, ou l'accord au choix ;
- Nous appelons les enseignantes et les enseignants de français, partout dans le monde, à renouer avec ces usages ;
- Nous les appelons à ne pas sanctionner les énoncés s'éloignant de la règle enseignée jusqu'à présent ;
- Nous appelons le Ministère de l'Éducation nationale à donner à ses personnels et à ceux des établissements sous sa tutelle des instructions précises allant dans le même sens ;
- Nous appelons les professionnelles et les professionnels de la presse et de l'édition, les correcteurs et correctrices, les écrivains et les écrivains à en faire autant ;
- Nous appelons les citoyennes et les citoyens francophones à en faire autant.

Écriture inclusive : un manifeste pour que le masculin ne l'emporte pas sur le féminin, Slate.fr, 7 novembre 2017

Travail, genre et sociétés - Anne-Marie Houdebine-Gravaud-La Découverte - 2018 - Cairn

Critiques

Éliane Viennot

Non le masculin ne l’emporte pas  
sur le féminin ! Petite histoire  
des résistances de la langue française

Éditions iXe, Donnemarie-Dontilly, 2014, 119 p.



**IM**  
pulsion



RICHe **SS**E



RÉfÉRENCES



PRISE DE REC **UUUU**L  
U  
U  
UUU



**U R G E N C e**



**P A R T A G E**



**C • L L E C T I F**

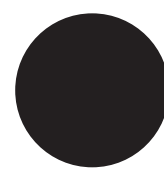
**A A**  
**M**



**B I T I O N**

**pertiNeNCE**



**CH**  **IX**

**six MAINS**



Durant la conception de cette revue, nous avons été amené•e•s à utiliser l'écriture inclusive dans les différents articles

Nous avons tenté de mettre en page de façon à observer si cela contraint la lecture et si cette écriture entrave la compréhension des arguments développés ou non.

Nous avons fait ce choix car, en tant qu'étudiant•e•s, nous avons la volonté de la mettre en place dans notre travail de rédaction. L'écriture inclusive correspond à une pensée écoresponsable car l'inclusivité est une question de reconnaissance sociale, qui prend aujourd'hui une grande importance dans nos vies.

Cependant, le corps enseignant avait des avis divergents quant à la lecture de ce type d'écriture, dans le cadre de la lecture et des corrections de nos écrits. Elle entrave en effet une compréhension des idées énoncées, surtout pour les personnes ayant des troubles dys, pour qui le texte devient illisible.

Ainsi, cette revue est à considérer comme un terrain d'expérimentation, pour en comprendre les atouts graphiques mais aussi les contraintes engendrées.





Ours•e

Rédacteur•ices

Mila Gaboreau et Léna Rebollo  
Périne Bonhomme et Willy Legrand  
Lisa Hamidouche et Agathe Pilorget  
Léa Marchand et Benjamin Penchaud  
Bertrand Courtaud

Mise en page

Kara Michalczyk, Laurie Juin,  
Léna Rebollo et Marie Grandouiller

Typographies

*Minerale* par Thomas-Huot Marchand  
*Fedra Sans* par Peter Bil’ak  
*Fedra Serif* par Peter Bil’ak

Papiers

Munken Lynx 90 g/m²  
Artic Volume white 115 g/m²  
Heidi Faded grey 330 g/m²  
Clairefontaine Clémentine 160 g/m²

Achevé d’imprimé en novembre 2022  
au sein de la cité scolaire Raymond Loewy



