Design
Arts
Médias

Faire éclater la boîte noire du design participatif pour en montrer les possibilités de résonance

Margot Laudoux

2026-06-15

Margot Laudoux est designer et doctorante en Design à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne (Institut ACTE) sous la direction de Catherine Chomarat-Ruiz. Son travail de recherche porte sur la cartographie sensible et participative, nommée inter-carte, comme outil d'enquête à l'épreuve de la migration.

Résumé
Cet article interroge le rôle du design dans la mise à disposition du monde, à partir des travaux de Hartmut Rosa. Nous nous demandons ainsi si le design peut contribuer à restaurer une relation vivante au monde, fondée sur la résonance plutôt que sur la maîtrise. La thèse défendue est que certaines pratiques de design participatif, sensible et situé, peuvent constituer des formes de résistance à la logique technocratique dominante, en ouvrant des espaces de reconnaissance et de transformation partagée. Après avoir montré comment le design moderne s'inscrit dans une dynamique d'accessibilité fonctionnelle et d'aliénation, l'article explore la notion de design de la résonance et ses relations au design participatif. Enfin, il propose une tentative de traduction sensible à travers un dispositif éclaté et une échelle critique des formes de participation. Nous discutons ainsi des limites et paradoxes d'une telle démarche, entre désir d'ouverture et risque de figer la complexité du réel.

Abstract
This article examines the role of design in the broader project of making the world available, drawing on the work of Hartmut Rosa. The central question is: Can design help restore a living relationship with the world, one based on resonance rather than control? The thesis is that certain participatory, situated and sensitive design practices offer forms of resistance to dominant technocratic logics by creating spaces of shared recognition and transformation. The article first analyzes how modern design contributes to functional availability and alienation. It then explores the notion of resonant design and the conditions under which it can emerge. A sensitive translation is proposed through a layered, exploded-view device and a critical scale to assess participatory design practices. Finally, the article reflects on the limits and tensions of this approach, between the desire for openness and the risk of standardizing the unpredictable and relational nature of design.

À l'heure où la modernité technique promet une accessibilité totale au monde, cette mise à disposition généralisée semble produire l'effet inverse : un éloignement croissant, une perte de lien, un monde rendu silencieux. C'est cette tension que met en lumière Hartmut Rosa dans sa sociologie de la résonance, en soulignant que l'hyper-disponibilité technique conduit à une indisponibilité existentielle. Dans cette perspective, le design moderne, historiquement associé à l'optimisation fonctionnelle, à la rationalisation des usages et à l'efficacité industrielle, participe activement à ce projet de maîtrise. Mais des formes alternatives de design émergent, en rupture avec cette logique de contrôle. Elles cherchent au contraire à créer des espaces de résonance, où l'expérience, la relation et la transformation sont privilégiées sur la production. Cet article s'inscrit dans cette critique du design comme opérateur de disponibilité, pour explorer la possibilité d'un design de la résonance, relationnel, situé, et ouvert. À partir des travaux d'Hartmut Rosa[1] et de la théorie critique du design élaborée par Catherine Chomarat-Ruiz[2], nous interrogeons comment certains dispositifs participatifs peuvent désinstrumentaliser notre rapport au monde, et devenir des vecteurs de reconnaissance et d'hospitalité. Nous proposons d'approfondir cette hypothèse par une tentative de traduction sensible, à la fois critique et incarnée, de la résonance en design. Cette réflexion s'appuie sur l'éclatement méthodologique (décomposer le processus), visuel (comme un schéma éclaté) et critique (mettre en lumière les tensions et limites) d'un projet participatif. Il s'agit également de proposer une échelle critique des pratiques, dans le but d'ouvrir la « boîte noire[3] » du design tout en en révélant les fragilités, les tensions et les potentiels.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:17, depuis le 216.73.216.201

1. Le design moderne comme vecteur de mise à disposition du monde

1.1 La mise à disposition selon Rosa

Selon Hartmut Rosa, « l'élément culturel moteur de cette forme de vie que nous qualifions de moderne est l'idée, le vœu et le désir de rendre le monde disponible[4] ». Cette volonté de rendre le monde totalement accessible se manifeste à travers l'exigence constante de croissance économique, de progrès technique et d'innovation culturelle. Bien qu'il ne s'attarde pas sur le terme, dans ce passage, Hartmut Rosa ne laisse aucun doute sur le fait qu'il s'agit du système capitaliste. Comme il l'avait déjà souligné dans l'ouvrage *Accélération*[5]*,* ce système est structurellement incapable de ralentir ou de s'interrompre. La modernité repose dès lors sur « la promesse de l'extension de notre accès au monde[6] ». Ainsi, Hartmut Rosa identifie quatre dimensions principales de cette dynamique de mise en disponibilité : rendre les choses visibles et compréhensibles ; les rendre atteignables ou accessibles ; les maîtriser et les dominer ; enfin, les rendre utilisables. Ces quatre logiques sont étroitement liées aux institutions modernes comme la science, la technique, l'économie, ainsi qu'aux structures judiciaires et politico-administratives.

Or, selon Rosa, ce projet de mise en disponibilité généralisée a atteint un point critique : il se retourne désormais contre lui-même. Le monde, loin de devenir plus accessible, tend à se refermer, à devenir opaque et silencieux. Il apparaît à la fois menacé et menaçant, devenant ainsi fondamentalement indisponible[7]. Rosa réactive ici la notion d'aliénation[8] pour montrer que la volonté de maîtrise totale du monde débouche paradoxalement sur une nouvelle forme d'aliénation, perceptible notamment dans la montée d'une agressivité diffuse dans toutes les sphères relationnelles. La mise à disposition du monde s'accompagne ainsi indéniablement d'une accélération technique, d'une disponibilité fonctionnelle accrue, mais aussi d'une perte de relation vivante avec le monde.

1.2 Le design comme opérateur de disponibilité fonctionnelle

Nous suivons ici l'hypothèse de Catherine Chomarat-Ruiz selon laquelle le design moderne participe pleinement à cette dynamique de mise à disponibilité du monde[9]. Elle prend pour exemple Raymond Loewy qui a manifestement amélioré le design de Skylab, première station spatiale américaine lancée en 1973[10] et dont l'objectif n'était plus seulement d'observer la lune mais d'aller sur ce satellite ; rendant le monde toujours plus atteignable, toujours plus disponible. Catherine Chomarat-Ruiz cite également le premier atlas d'Abraham Ortelius édité par Plantin-Moretus[11], mettant en avant les liens entre la cartographie et le design graphique, notamment dans son rôle dans le colonialisme européen et donc dans l'objectif de rendre « maîtrisable » et contrôlable le monde[12]. Dans cette même perspective, nous pourrions citer des exemples d'objets ou de services du design afin d'accompagner chaque dimension de la mise à disponibilité du monde de Rosa. L'objectif de l'ensemble de ces productions de design était de mener à une vie bonne. Pourtant Hartmut Rosa soutient que le monde est en retrait, devenant froid et muet : assiste-t-on a un échec du design pour mener à une « vie bonne » et donc un échec éthique du design ?

Pour Hartmut Rosa, la volonté de tout maîtriser a été tellement forte que le monde est devenu de moins en moins disponible et qu'il est de moins en moins possible d'entrer en résonance avec lui. Avec la modernité tardive, nous assistons au « retour de l'indisponibilité dans la vie concrète, mais sous une forme modifiée et angoissante, comme une sorte de monstre qui se serait créé lui-même[13] ». Un exemple emblématique de cette dynamique est le TGV Sud-Est, dont le design a été conçu par Jacques Cooper dans les années 1970[14]. Pensé pour symboliser la modernité, la vitesse et la maîtrise technique, ce train à grande vitesse participe à l'extension de la disponibilité du monde en réduisant drastiquement les distances-temps. Pourtant, cette accélération génère aussi une indisponibilité nouvelle : perte de repères temporels, standardisation des territoires, pouvant nous apparaître comme périlleuse, angoissante.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:17, depuis le 216.73.216.201

Harmut Rosa nous indique que la disponibilité du monde est régie par les institutions modernes comme la science, la technique, l'économie, ainsi que les structures judiciaires et politico-administratives. Alors, les designers participants à cette mise à disposition font partie intégrante d'un système particulier et aliénant. Si les usagers sont aliénés, les designers n'y échappent pas[15]. Ce fonctionnement masque les conditions de production, les récits, les rapports de pouvoir et les subjectivités des usagers. En cela, le design reproduit une vision technocratique et fonctionnelle du monde, au détriment d'un rapport situé, réflexif et démocratique aux objets et aux environnements conçus. Ainsi, si la plupart continuent à produire des objets et services efficaces, optimisés pour l'usage, mais souvent vidés de leur ancrage sensible, social et politique, certains entrent dans une forme de résistance.

1.3 Résister à la disponibilité du monde par le design

Il s'agit alors de mettre en lumière et d'explorer ces formes de résistances imaginées et portées par les designers. Nous pouvons évoquer ainsi l'élaboration de communs par les designers qui s'organisent en fondant des coopératives à l'image des FabLabs[16], qui utilisent des logiciels libres, qui produisent des objets reproductibles par le plus grand nombre. Il s'agit non seulement de résister par l'organisation et la production mais également par l'éducation et par l'ouverture du design. En écho aux fablabs, nous pensons ici aux *makers* c'est-à-dire les individus évoluant dans ces espaces collectifs qui peuvent être designers, ingénieurs ou architectes mais également amateurs. L'objectif est alors, dans un design commun, également appelé *open design*[17], de faire entrer la figure du non-expert dans la compréhension des processus, dans leurs fabrications, dans leurs usages ; autrement dit dans l'ensemble de la chaîne de conception et de fabrication[18]. Le design « ouvert » envisagé par les acteurs du mouvement *maker* entre en opposition avec le secret et la hiérarchie de l'industrie classique et donc des systèmes économiques, judiciaires et politiques qui régissent la mise à disponibilité du monde[19].

Nous pouvons citer par exemple le projet Arduino[20], plateforme électronique open-source, qui s'inscrit dans une logique d'open design et de design commun en rupture avec les modèles industriels classiques. Accessible et modifiable, il permet à chacun de concevoir des dispositifs interactifs en dehors des circuits experts. À rebours du design fonctionnaliste qui tend à naturaliser la maîtrise technique, Arduino valorise le bricolage, l'expérimentation et le partage de savoirs, en lien avec une approche située et relationnelle. Dans la perspective critique d'Hartmut Rosa, qui dénonce la mise à disponibilité généralisée du monde par la technique, Arduino propose une forme d'indisponibilité productive. Il ne garantit ni efficacité maximale ni contrôle total, mais ouvre à des expériences de résonance : des relations vivantes, co-construites, évolutives. En cela, il constitue un levier de résistance au design expert, en réactivant les conditions d'un design hospitalier, démocratique et transformateur. Face à la mise à disposition du monde par les designers régis par des dispositifs politico-économiques, des designers font preuve d'ouverture et de relations évolutives au monde dans un objectif de résonance.

1.4 Le design participatif : un design de la résonance ?

La résonance, selon Rosa, désigne une relation vivante et réciproque avec le monde[21]. Elle suppose de sortir de la logique d'appropriation et de contrôle, pour accueillir l'altérité et se laisser transformer. Nous partons ici du présupposé que certaines formes de design participatif[22] peuvent s'apparenter à un design de la résonance ou tout du moins à une surface de résonance au sens d'Hartmut Rosa. Les dispositifs employés par les designers permettent ainsi de faire émerger des savoirs vécus. Ils agissent comme des surfaces de résonance, en mettant en action et en forme des parcours, des sensations, des relations qui échappent aux standards fonctionnels du design. La méthode employée met en place un espace-temps de résonance en donnant au design la possibilité de devenir un vecteur de relations sensibles au monde et de reconnaissance partagée. Alors, le designer ne joue plus un rôle de médiateur neutre et silencieux. Il devient un vecteur de reconnaissance, de narration partagée, et de démocratie sensible. Il rejoint la visée critique de Rosa : désinstrumentaliser notre rapport au monde. Ainsi, dans sa sociologie de la résonance, Hartmut Rosa identifie quatre moments-clés qui composent une relation vivante au monde[23]. Ces dimensions trouvent un écho particulier dans le champ du design participatif situé.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:17, depuis le 216.73.216.201



Figure 1 : Photographie d'un atelier d'inter-carte, Fred Lebert, Ambert, 2021.

En premier lieu, nous découvrons le moment du contact, soit le fait d'être affecté par quelque chose. Ce moment correspond, dans le design participatif, à l'ouverture sensible au contexte, aux récits, aux vécus. C'est la phase d'émergence où le designer, mais aussi les participants, se laissent affecter par une situation, un territoire, une histoire. Les méthodes comme la cartographie sensible[24] (Voir figure 1), le jeu de reconstruction spatiale (JRS)[25] ou la photo-elicitation[26] visent justement à créer les conditions de ce contact premier, non encore filtré par la logique de résolution de problème.

Puis, vient le moment de l'efficacité personnelle, autrement dit de la réponse. Dans le cadre d'un design situé, ce moment se traduit par l'activation du pouvoir d'agir des participants, leur capacité à prendre part au processus, à répondre, à transformer leur position initiale. Cela suppose une posture du designer qui laisse place à la réciprocité, à la prise de parole, à la co-construction. La réponse ne vient pas seulement du designer, mais du collectif, dans un échange de résonance.

Ensuite, nous observons le moment de l'assimilation, le fait d'être transformé. Ce troisième temps est central dans les démarches participatives authentiques : il renvoie à la transformation mutuelle des parties prenantes. Le design participatif situé ne cherche pas seulement à produire un objet ou un service, mais à faire évoluer les représentations, les liens, les manières d'habiter un lieu ou de raconter une expérience. Ce moment rend visible la portée transformatrice du design comme pratique sociale.

Enfin, se trouve le moment de l'indisponibilité, de l'imprévisible, de l'incontrôlable qui nous rappelle que la résonance ne peut être produite à volonté. Dans un projet participatif, cela signifie que malgré tous les dispositifs mis en place, la rencontre réelle, la transformation profonde, l'émergence du commun ne peuvent être garanties. Elles surviennent ou non dans les interstices, les silences, les moments de friction. Le design participatif situé doit donc intégrer cette part d'imprévisibilité, accepter de ne pas tout maîtriser, et reconnaître la résistance du réel à toute forme de mise en disponibilité totale.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:17, depuis le 216.73.216.201

Ainsi, le design participatif, hospitalier et situé ne vise pas l'optimisation mais l'inter-relation. Il permet de réancrer le design dans une écologie des liens, des affects et des récits partagés. Les dispositifs et formes issus de cette démarche peuvent être pensés comme des fuses de résonance : des éléments qui déclenchent des expériences de lien, d'attention et de transformation. Le design cesse d'être un outil de mise à disposition, pour devenir un espace de résonance. C'est ce point précis de la théorie du design que nous essaierons de traduire sensiblement.

2. Traduire sensiblement le concept de résonance en faisant éclater la boîte noire du design participatif

2.1 Les limites du design participatif illustratif : une boîte noire qui se déguise

Lors de la journée d'étude organisée les 15 et 16 mai 2025[27], nous avions proposé « d'ouvrir la boîte noire que constitue la méthode du designer pour en extraire "la science en train de se faire[28]" au sens de Bruno Latour[29] ». Il s'agissait de prendre pour exemple notre recherche en cours sur l'inter-cartographie, outil d'enquête participatif et sensible à l'épreuve de la migration, pour en faire un exemple de projet vertueux c'est-à-dire un espace de résonance. Il s'agissait alors « d'éclater » la boîte noire de cette recherche en design participatif en montrant à la manière d'un éclaté toutes les couches d'enquêtes et de participation ainsi que les méta-données produites. Nous voulions ainsi, par un exemple, montrer l'intérieur de ce « fourre-tout[30] », de ce « bricolage méthodologique[31] », de cette « boîte noire[32] » que peut représenter le design participatif. Comme énoncé lors de cette journée d'étude, il semblait pertinent de creuser un sillon et de révéler les « zibouibouis » ou les « gloubiboulgas[33] » que peuvent prendre les méthodes participatives, souvent empruntées aux sciences sociales par les designers. Ces « zibouibouis » et ces « gloubiboulgas» sont finalement ce qui n'apparaît pas dans ces schémas (voir figures 2 et 3) ou explication de méthodes : il s'agit des non-dits, des non-montrés.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:17, depuis le 216.73.216.201

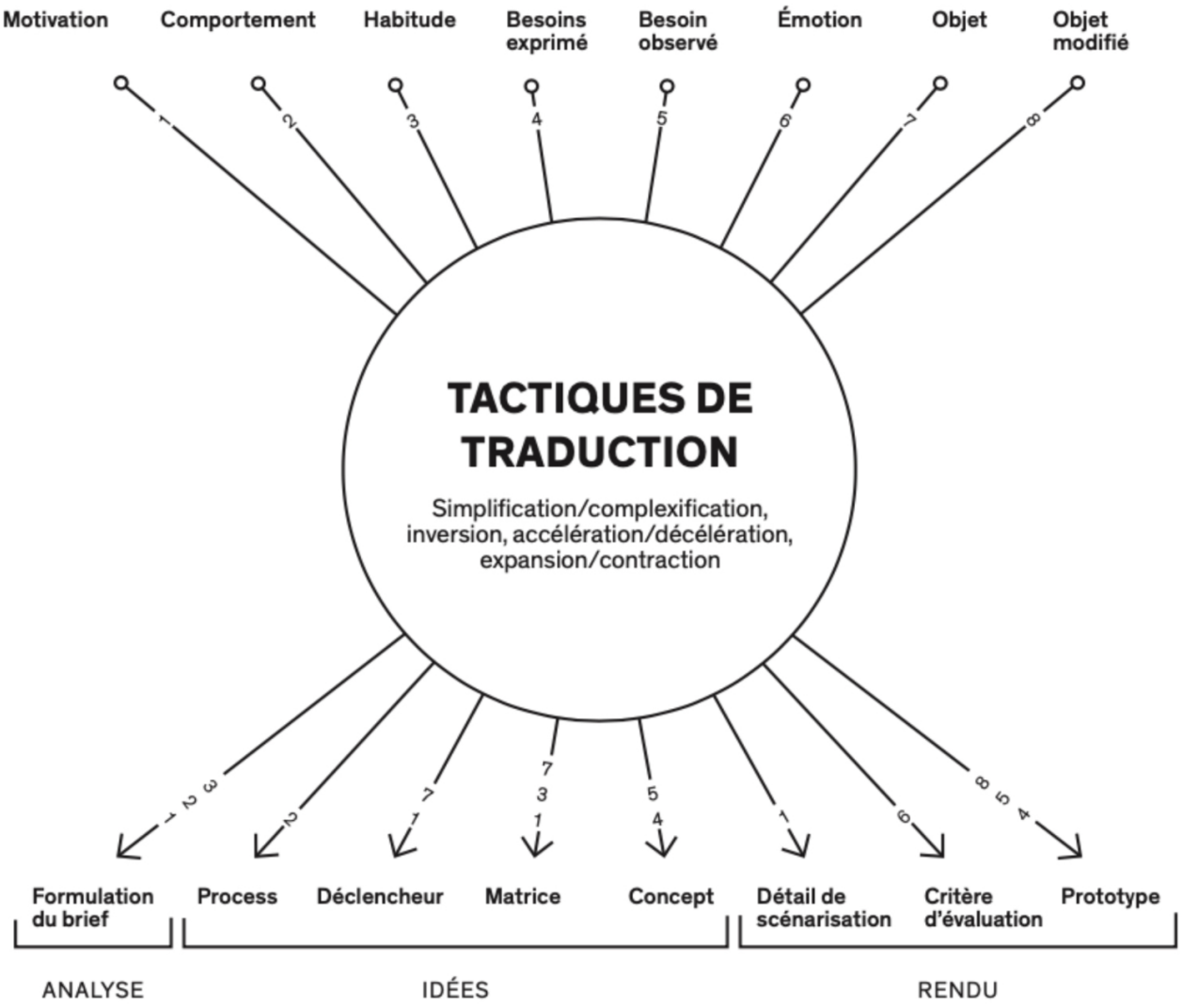


Figure 2 : Modèle du transfert des observables vers la création d'objets de design, dans Lysianne Léchot Hirt, Nicolas Nova, Fabienne Kilchor et Sébastien Fassel, « De l'ethnographie au design, du terrain à la création : tactiques de traduction », *Sciences du design*, n°1, 2015, p. 90.

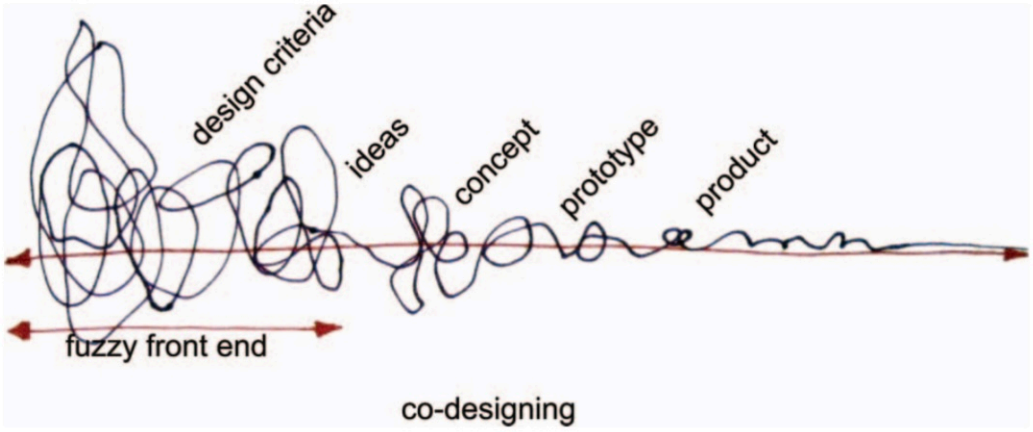


Figure 3 : The front end of the design process has been growing as designers move closer to the future users of what they design[34] dans Elizabeth B. N. SANDERS and Pieter Jan STAPPERS, « Co-creation and the New landscapes of design », *CoDesign*, vol. 4, n°1, 2008, p. 6.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:17, depuis le 216.73.216.201

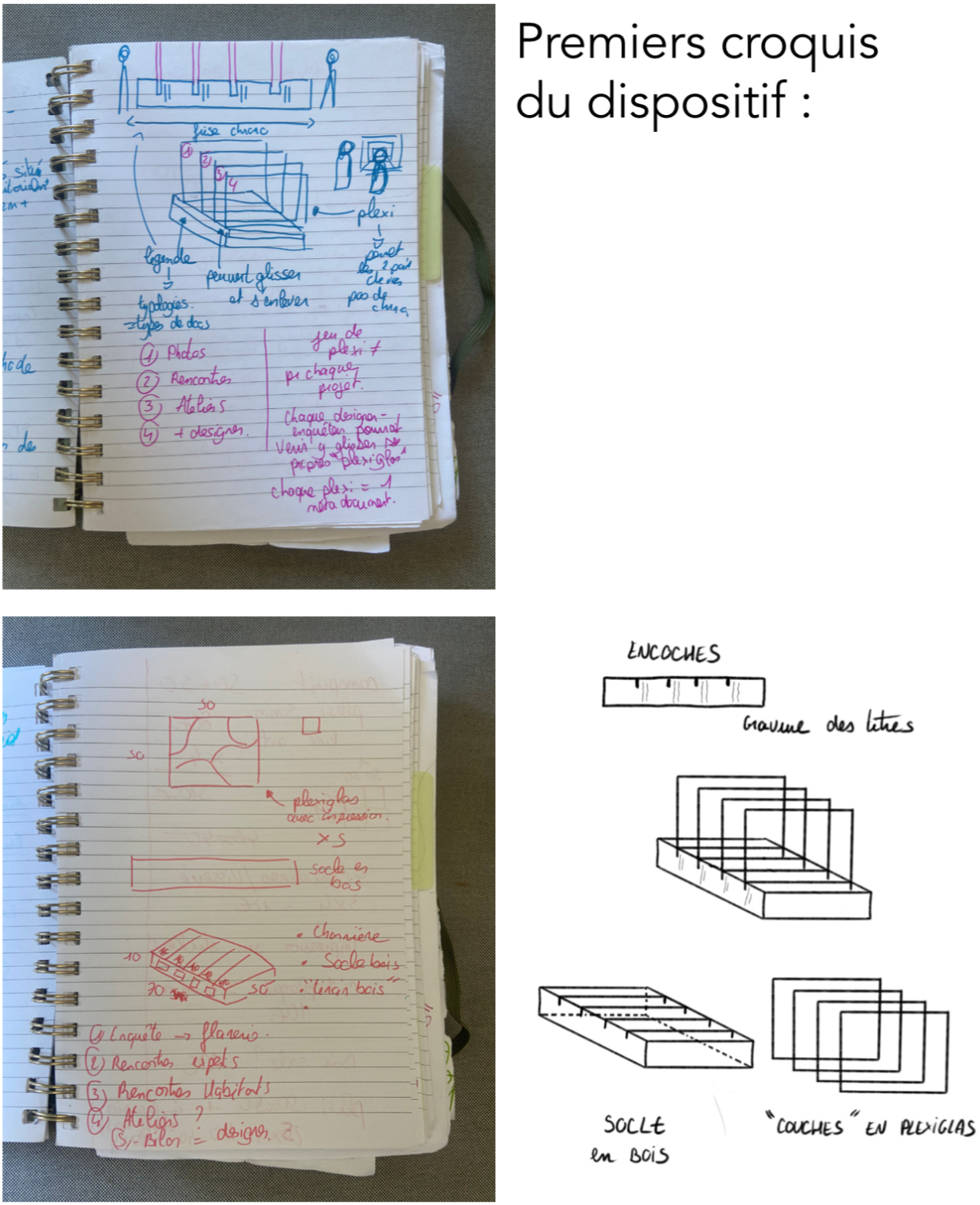


Figure 4 : Ensemble de croquis du dispositif imaginé, Margot Laudoux, 2025.

Il s'agissait alors par cet éclaté visuel (Voir figure 4), tactile, sensible de traduire un design relationnel et hospitalier dont l'objectif est de désinstrumentaliser notre rapport perceptif au monde dans la lignée des questionnements d'Hartmut Rosa en mettant en avant un projet considéré comme résonant et vertueux. Un projet de design participatif peut être mené avec des intentions éthiques fortes, intégrant des méthodes sensibles telles que la photo-elicitation, la cartographie participative ou la narration située à l'instar de notre recherche sur l'inter-carte. Ce type de projet donne la parole à des publics empêchés[35], ouvre des espaces de co-construction et produit des formes partagées. Cependant, même dans ces configurations vertueuses, des limites subsistent : les participants peuvent rester à la périphérie de la prise de décision, le cadre peut être défini en

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:17, depuis le 216.73.216.201

amont par les designers, ou les restitutions peuvent ne pas leur revenir véritablement. Ainsi, la traduction sensible du concept de résonnance par le design participatif restera incomplète si nous choisissons d'utiliser un seul projet. Montrer un seul projet éclaté, même si celui-ci sort de l'appropriation fonctionnelle du monde pour retrouver des expériences de relation, nous semble incomplet dans la mesure où il ne s'agit que d'une illustration sans contextes, sans points de comparaisons. Notre question devient alors la suivante : comment traduire sensiblement une théorie critique du design, ou en tout cas un fragment, ici le design participatif comme espace de résonance, sans l'illustrer ?

2.2 Proposer une échelle du design participatif situé

Pour dépasser une lecture binaire entre bon et mauvais design participatif, il nous semble à présent nécessaire de proposer une échelle critique permettant d'observer différentes formes de participations. Une telle opposition entre bons et mauvais dispositifs participe d'une lecture moralisatrice et désincarnée qui empêche de penser la complexité des situations concrètes. Or, les projets de design participatif sont souvent pris dans des tensions entre intention éthique, contraintes de terrain et formes effectives de participation[36]. D'où la nécessité de mettre en place un outil d'analyse nuancé et dynamique (Voir tableau 1). L'objectif de cette échelle est de situer les projets de design social et participatif selon leur degré d'ouverture, de réciprocité et de résonance. Elle permet de visualiser un passage progressif : d'un design participatif instrumental à un design hospitalier, capable de produire des relations durables et des formes partagées de reconnaissance. Chaque projet étudié est situé dans cette échelle pour éviter l'idéalisation et mettre au jour les tensions, limites, et forces de ces dispositifs. Il ne s'agit plus d'utiliser un seul et unique projet afin de traduire ou plutôt d'illustrer le concept d'Hartmut Rosa, mais bien de traduire ce concept dans son environnement conceptuel complet. Dans ce cadre, il s'agit d'une traduction : non pas une simple illustration du concept de résonance, mais son passage vers un autre registre de signes et de formes. L'échelle critique proposée permet ainsi de transposer un contenu théorique en un dispositif visuel et méthodologique, suscitant une compréhension sensible et située plutôt qu'une explication abstraite.

L'échelle proposée ne vise pas à produire un jugement normatif, mais à situer chaque projet dans un paysage relationnel et critique. Elle articule plusieurs critères (degré d'ouverture, réciprocité des échanges, inscription territoriale, production de reconnaissance mutuelle) afin de rendre visibles les tensions et les zones d'ambiguïté propres à chaque démarche. Elle assume une lecture située et sensible, ancrée dans les expériences vécues, plutôt qu'une évaluation abstraite.

Niveau	Type de projet	Caractéristiques principales	Limites	Vertus critiques
1	Design participatif instrumental	Consultation formelle, objectifs fixés en amont, méthode UX	Participation décorative, boîte noire inchangée	Faible
2	Design participatif sensible	Récits et émotions pris en compte, formes co-construites	Co-auteurs peu visibles, restitution limitée	Moyenne
3	Design relationnel	Co-auteurs impliqués, restitution partagée, temporalité longue	Cadre encore défini par les designers	Élevée
4	Design hospitalier / commun	Dispositif transmis, ancré dans le territoire, sans centralité du designer	Nécessite du temps, difficilement reproductible	Très élevée

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:17, depuis le 216.73.216.201

Figure 5. Tableau : Tentative d'établir une échelle d'un design participatif instrumental à un design hospitalier, Margot Laudoux, 2025.

Cependant, traduire sensiblement selon la définition apportée par Catherine Chomarat-Ruiz consiste en :

« Un procédé par lequel on fait passer un contenu (un concept, une question, une explication, etc.) d'un registre de la langue à un autre registre de signes (typographiques, imagés, sonores…) afin non pas de condescendre à éclairer des esprits supposés faibles, à vulgariser, à illustrer ou à évoquer ce contenu, au risque d'induire en erreur, mais pour sensibiliser à un propos et susciter un jugement éclairé. Elle se caractérise par l'effet émotionnel qu'elle produit, son inclusivité et sa multimédialité[37] ».

Autrement dit, il s'agit ici de traduire le design comme possible espace de résonance en faisant appel à un ou plusieurs médias en suscitant l'émotion et l'imaginaire afin d'instruire et de proposer un positionnement critique face au design participatif.

2.3 Format final de la proposition

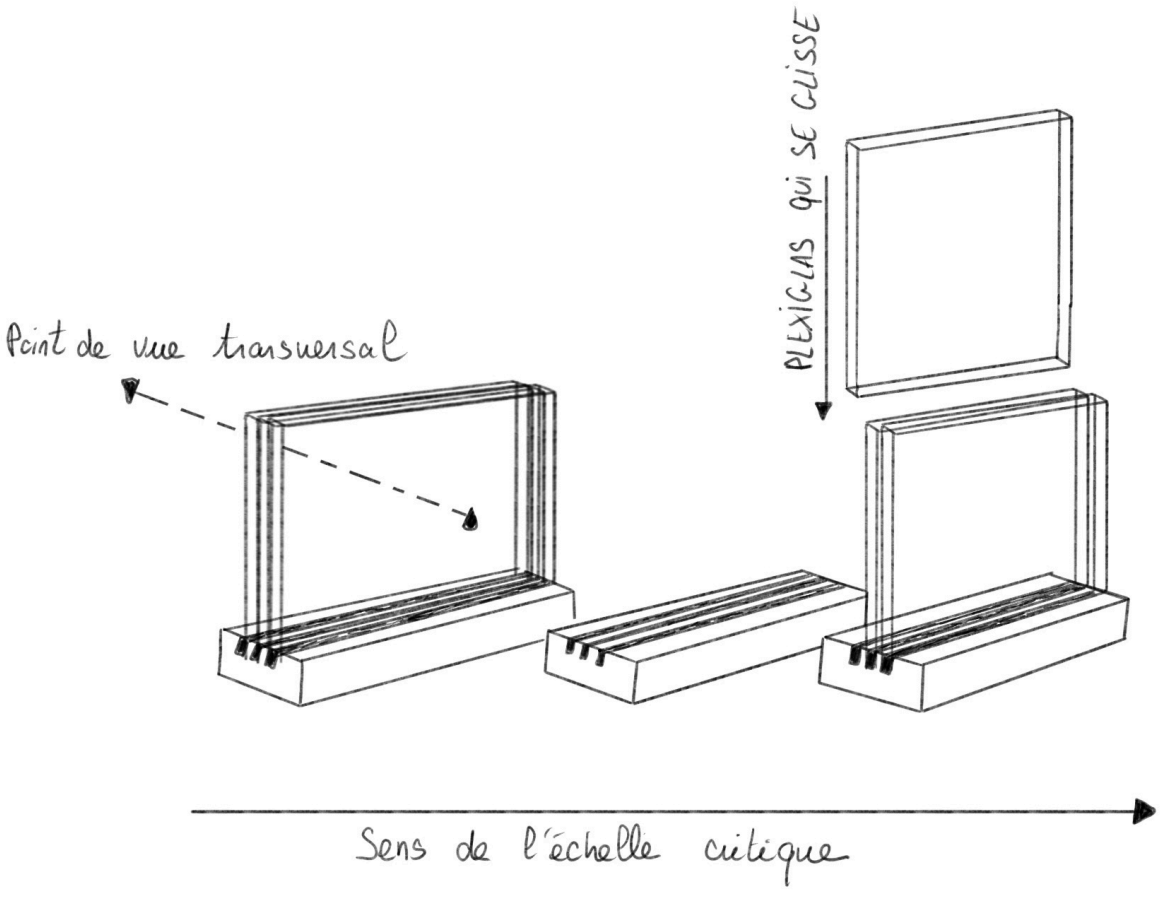


Figure 6 : Schéma du dispositif en forme de frise, Margot Laudoux, 2025.

Présenter une échelle d'étude de projets permet de faciliter la compréhension du propos, certes, mais peine à faire entrer de l'émotion, du questionnement, voire du mystérieux dans cette proposition. Alors, à partir de cette échelle, la forme finale proposée ne vise pas la production d'un livrable ou d'un livret figé, mais celle d'un dispositif évolutif. Le projet s'incarne dans une frise critique (Voir figure 5) de cas situés, présentant des traces sensibles de savoirs, des méta-documents jusqu'ici souvent exclus. En effet, s'il existe une lecture scientifique sur l'utilisation de la

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:17, depuis le 216.73.216.201

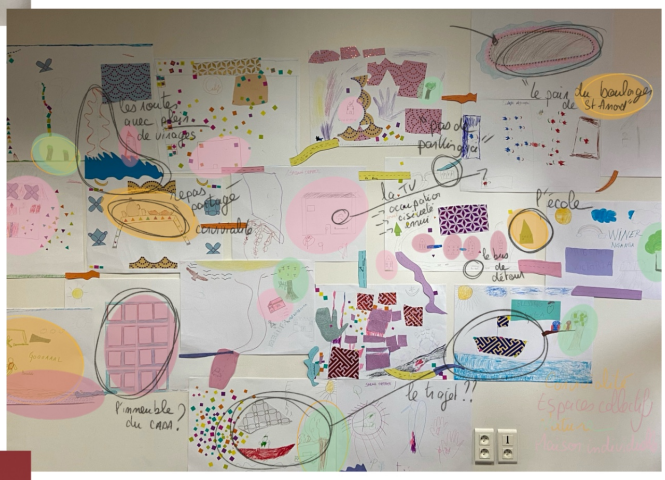
participation et des objets transitionnels de narrations dans l'étude de terrains des designers, il s'agit principalement d'explorer et d'analyser les méthodes à l'œuvre et d'en faire une typologie, à la manière de notre échelle. De même, les témoignages de designers sont courants mais très peu dévoilent et mettent à disposition les données d'enquêtes de manière précise et concrète. Pourtant l'utilisation de dispositifs participatifs, permet de créer un design relationnel et de produire des traces sensibles dans une fabrique alternative, située et résonnante de données. Il s'agit donc dans cette traduction sensible de mettre à découvert, de dévoiler ces traces sensibles, narratives et participatives comme des potentielles preuves et des potentielles traces d'un design résonnant. Il s'agit ainsi de passer d'une logique de démonstration à une logique de transformation, en faisant du design un médium d'hospitalité et de reconnaissance sensible.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:17, depuis le 216.73.216.201

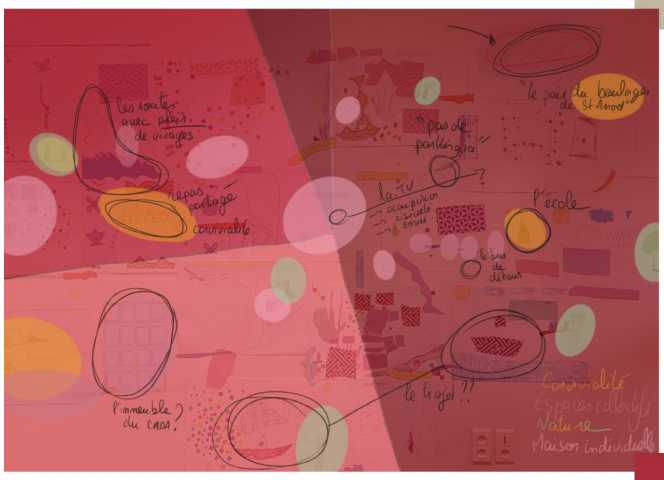


Cartes sensibles exposées

Analyse typologique des espaces représentés



Résultats des entretiens



Vocabulaire récolté pendant l'enquête



Figure 7 : Exemple de superposition des données qui pourraient être dévoilés dans le dispositif en se servant de l'inter-carte, notre propre méthode de recherche, Margot Laudoux.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:17, depuis le 216.73.216.201

Nous envisageons alors la fabrication d'un dispositif destiné à montrer les rouages de cette « boîte noire » : outils et protocoles ; matériaux récoltés ; résultats (Voir figure 6). Il s'agirait d'un dispositif modulable en fonction du designer-enquêteur et de sa méthode particulière en forme d'éclaté, dans le sens d'une représentation graphique d'un objet complexe montrant l'ensemble des éléments invisibles. Utiliser l'imagerie de l'éclaté nous permet ici de faire référence au projet de design et ses formes de représentations possibles. La base du dispositif, destinée à nommer les étapes d'enquêtes et à les situer chronologiquement resterait identique tandis que les métadonnées présentées sous forme de couches (inter)dépendantes pourraient être modifiées en fonction de la méthode présentée. Si chaque couche et donc chaque étape peut fonctionner et s'étudier indépendamment, l'utilisation de couches en plexiglas montre l'unité et l'inter-dépendance de ces éléments pourtant hétérogènes.

2.4 Limites et incohérences

Si ce dispositif de traduction sensible vise à désinstrumentaliser notre rapport au monde en rendant visible, intelligible et partageable une démarche de design participatif et hospitalier, il n'en demeure pas moins traversé de tensions et de limites. Certaines sont structurelles, inhérentes à toute tentative de formalisation d'une pratique relationnelle et située. D'autres relèvent d'incohérences ou de paradoxes internes au projet lui-même, notamment entre intention critique et effets produits, entre ouverture participative et cadrage préalable, ou encore entre rigueur méthodologique et désir de résonance sensible. Identifier ces limites ne vise pas à disqualifier la proposition, mais au contraire à en souligner les fragilités, à en faire émerger les zones de frottement et les points d'alerte. C'est dans ces interstices que peuvent se penser d'autres formes, d'autres manières de faire, plus attentives à la complexité du réel et aux contradictions du geste de traduction lui-même.

La première limite ici identifiée est directement liée à la théorie de disponibilité au monde de Rosa. En effet, le dispositif risque de participer de la même logique que celle qu'il critique : en cherchant à rendre visible les processus, les couches de participation, les « gloubiboulgas » méthodologiques, il pourrait contribuer à une forme de sur-explicitation, voire d'hyper-transparence. Or, comme le souligne Rosa, l'excès de disponibilité mène à l'indisponibilité : trop montrer peut neutraliser le mystère, la résonance, la surprise. Il s'agit donc d'être vigilant sur les manières de garder un espace de silence, d'incompréhension fertile, ou de retrait nécessaire à la résonance sensible dans ce projet.

Le design participatif, d'autant plus dans une démarche de résonance au monde, vise l'inclusion active des usagers. Or, dans une démarche de traduction sensible comme celle envisagée, si le spectateur reste dans une posture d'observateur (même affecté par le dispositif dans le sens émotionnel et imaginaire), cela peut contredire la promesse participative. Il y a alors un décalage entre le discours sur l'hospitalité et l'absence d'interaction réelle avec le dispositif. En gardant une centralité dans le design du dispositif lui-même, c'est-à-dire une mainmise sur la forme et la scénographie de l'éclaté, nous risquons de reconduire une posture d'auteur-expert. Comment faire en sorte que le dispositif soit transmissible, transformable, appropriable par les publics ?

De plus, l'asymétrie entre designer et participants reste forte. Même dans une posture réflexive et critique, c'est toujours le designer-enquêteur qui construit le cadre, choisit les couches, agence les données, organise l'éclaté. Les participants sont évoqués, intégrés sous forme de traces, ils deviennent co-auteurs des couches inter-dépendantes mais ne sont plus co-auteurs du dispositif final. Cette asymétrie affaiblit le potentiel commun ou hospitalier du projet. Peut-on envisager une co-conception du dispositif avec les participants ? Ou au minimum un droit de regard et droit de réponse sur la façon dont leurs contributions sont traduites ? Comment permettre une manipulation, une appropriation, une transformation du dispositif par les publics ? Peut-il devenir une plateforme évolutive plutôt qu'une œuvre figée ?

La question de la temporalité reste également une incohérence perceptible dans ce projet de traduction sensible. En effet, nous évoquons que les projets réellement hospitaliers demandent du temps long, des ancrages territoriaux, des relations durables. Or, le dispositif de traduction

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:17, depuis le 216.73.216.201

sensible peut être perçu comme une forme de restitution ponctuelle, objectivée, qui coupe ce lien vivant et évolutif. Comment faire vivre le dispositif dans le temps ? Peut-il devenir un outil de suivi, d'ajustement, de retour sur expérience plutôt qu'un simple objet final ?

En proposant un dispositif structuré, presque « typologique » (avec frise, couches, niveaux, etc.), nous pouvons risquer de figer ou de standardiser ce qui, dans le bricolage méthodologique, relève du tâtonnement, du fragile, du vivant. Il y a tension entre la volonté de rendre lisible et celle de rester fidèle à la dimension chaotique, organique du processus. La traduction sensible, en mobilisant le beau, l'émotion, la matérialité, peut séduire au point d'adoucir la critique. Il y a un danger d'esthétisation : rendre « joli » un propos politique ou une tension méthodologique. Comment faire coexister lisibilité et indétermination, rigueur et flottement méthodologique ?

Conclusion

Face à un design historiquement façonné par la rationalisation des formes, la mise à distance du sensible et la recherche de maîtrise, ce travail propose une bifurcation : penser le design non comme mise à disposition du monde, mais comme espace de résonance, de relation, et de transformation partagée. À partir de la critique formulée par Hartmut Rosa, nous avons montré comment certaines démarches participatives, sensibles et situées pouvaient esquisser un autre rapport aux objets, aux savoirs et aux personnes, en résistant aux logiques extractives du design expert. Mais cette traduction sensible reste, elle aussi, traversée de paradoxes. En cherchant à dévoiler les couches d'un projet participatif, à expliciter les processus et à rendre lisibles les intentions, le risque est de produire une nouvelle forme de disponibilité, de figer ce qui devrait rester mouvant. L'enjeu n'est donc pas seulement de représenter la résonance, mais d'en préserver les conditions : l'indisponibilité, l'inattendu, le trouble. La proposition d'une échelle critique, prolongée par un dispositif évolutif et modulable, ne vise pas à modéliser, mais à ouvrir un espace de réflexion partagée, où la résonance reste possible. Ainsi, le design devient non plus un outil de réponse, mais un lieu de co-expérimentation du monde.

Bibliographie

BOSQUÉ Camille, *Open design. Fabrication numérique et mouvement maker*, Paris, Éditions B42, 2021.

—, « Un design diffus : le design dans son plus simple appareil », p. 165-187, Dans David-Olivier LARTIGAUD (Dir.), *Objectiver*, Saint Étienne, Cité du Design, 2017.

CHOMARAT-RUIZ Catherine, *À l'écoute du design, une théorie critique*, Bagnolet L'Échappée belle, coll. Portes, 2025.

EYCHENNE Fabienne, *Fablab. L'avant-garde de la nouvelle révolution industrielle*, Limoges, La fabrique des possibles, 2012.

FIEUX Loïc, *Cooper : l'homme qui dessina le TGV*, Paris, Éditions Vie du Rail, 2006.

GUY Fleur et DEPEAU Sandrine, « Carte à la une : la carte mentale par le jeu pour comprendre l'espace vécu par des adolescents », *Géoconfluences*, décembre 2014.

LATOUR Bruno et CALLON Michel, *La science telle qu'elle se fait*, Paris, La Découverte, 1991.

LAUDOUX Margot, « Quel rôle pour le designer dans une société du co ? », dans DAM Collectif (Dir.), *Matières/Matériaux/Médium : des controverses fécondes*, Revue Design, Arts, Médias, 2023. Disponible sur : https://journal.dampress.org/issues/matiere-materiau-x-medium-des-controverses-fecondes/quel-role-pour-le-designer-dans-une-societe-du-co, Consulté le 3 juillet 2025.

—, « La création d'inter-cartes comme méthode d'enquête sur le vivre-ensemble d'un petit milieu d'intégration », *Sciences du design*, n°17, 2023, p. 102-120.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:17, depuis le 216.73.216.201

LÉCHOT HIRT Lysiane, NOVA Nicolas, KILCHOR Fabienne et FASSEL Sébastien, « De l'ethnographie au design, du terrain à la création : tactiques de traduction », *Sciences du design*, n°1, 2015.

MARTI Patrizia et BANNON Liam J., « Exploring user-centered design in practice: some caveats », *Knowledge Technology Policy*, vol. 22, n°1, 2009, p. 7-15.

MÉNARD Manon, *De l'inclusion à la pluralité : le design à l'épreuve de la normalité. Vers une recherche-projet située depuis l'autisme*, Thèse de doctorat en Design, Université de Nîmes, 2023.

PACCAUD Laurent et MARCELLINE Anne, « Enquêter sur les parcours de vie de personnes rencontrant des situations de handicap. Expérimentations collaborative de l'entretien par photo-elicitation », *Revue française des méthodes visuelles*, n°6, 2022.

ROSA Hartmut, *Accélération. Une critique sociale du temps*, Paris, La Découverte, 2010.
—, *Alliénation et accélération*, Paris, La Découverte, 2012.
—, *Rendre le monde indisponible*, Paris, La Découverte, 2020.

Légendes et droits

Figure 1 : Photographie d'un atelier d'inter-carte, Fred Lebert, Ambert, 2021.

Figure 2 : Modèle du transfert des observables vers la création d'objets de design, dans Lysianne Léchot Hirt, Nicolas Nova, Fabienne Kilchor et Sébastien Fassel, « De l'ethnographie au design, du terrain à la création : tactiques de traduction », *Sciences du design*, n°1, 2015, p. 90.

Figure 3 : The front end of the design process has been growing as designers move closer to the future users of what they design dans Elizabeth B. N. SANDERS and Pieter Jan STAPPERS, « Co-creation and the New landscapes of design », *CoDesign*, vol. 4, n°1, 2008, p. 6.

Figure 4 : Ensemble de croquis du dispositif imaginé, Margot Laudoux, 2025.

Figure 5 : Schéma du dispositif en forme de frise, Margot Laudoux, 2025.

Figure 6 : Exemple de superposition des données qui pourraient être dévoilés dans le dispositif en se servant de l'inter-carte, notre propre méthode de recherche, Margot Laudoux.

Tableau 1 : Tentative d'établir une échelle d'un design participatif instrumental à un design hospitalier, Margot Laudoux, 2025.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:17, depuis le 216.73.216.201

1. ROSA Hartmut, *Rendre le monde indisponible*, Paris, La Découverte, 2020, p. 6.
2. CHOMARAT-RUIZ Catherine, *À l'écoute du design, une théorie critique*, Bagnolet, L'Échappée belle, coll. Portes, 2025, p. 71.
3. LÉCHOT HIRT Lysiane, NOVA Nicolas, KILCHOR Fabienne et FASSEL Sébastien, « De l'ethnographie au design, du terrain à la création : tactiques de traduction », *Sciences du design*, n°1, 2015.
4. ROSA Hartmut, *Rendre le monde indisponible*, *op. cit.*, p. 6.
5. ROSA Hartmut, *Accélération. Une critique sociale du temps*, Paris, La Découverte, 2010.
6. ROSA Hartmut, *Rendre le monde indisponible*, *op. cit*., p. 17.
7. *Ibidem*, p. 27.
8. ROSA Hartmut, *Aliénation et accélération*, Paris, La Découverte, 2012.
9. CHOMARAT-RUIZ Catherine, *À l'écoute du design, une théorie critique, op. cit.*, p. 71.
10. *Ibidem*, p. 72.
11. *Ibid.*, p. 72.
12. ROSA Hartmut, *Rendre le monde indisponible, op. cit.*, p. 24-25.
13. *Ibidem*, p. 133.
14. FIEUX Loïc, Cooper : *l'homme qui dessina le TGV*, Paris, Éditions Vie du Rail, 2006.
15. CHOMARAT-RUIZ Catherine, *À l'écoute du design, une théorie critique, op. cit.*, p. 72.
16. *Ibidem*, p. 76. ; EYCHENNE Fabienne, *Fablab. L'avant-garde de la nouvelle révolution industrielle*, Limoges, La fabrique des possibles, 2012.
17. BOSQUÉ Camille, *Open design. Fabrication numérique et mouvement maker*, Paris, Éditions B42, 2021.
18. LAUDOUX Margot, « Quel rôle pour le designer dans une société du co ? », dans DAM Collectif (Dir.), Matières/Matériaux/Médium : des controverses fécondes, *Revue Design, Arts, Médias*, 2023. Disponible sur : https://journal.dampress.org/issues/matiere-materiau-x-medium-des-controverses-fecondes/quel-role-pour-le-designer-dans-une-societe-du-co, Consulté le 3 juillet 2025.
19. BOSQUÉ Camille, *Open design. Fabrication numérique et mouvement makers*, *op. cit.*
20. BOSQUÉ Camille, « Un design diffus : le design dans son plus simple appareil », p. 165-187, Dans David-Olivier LARTIGAUD (Dir.), *Objectiver*, Saint Étienne, Cité du Design, 2017.
21. ROSA Hartmut, *Rendre le monde indisponible*, *op. cit.*, p. 49.
22. Nous envisageons ici le design participatif comme se distinguant du design moderne fonctionnel en désinstrumentalisant la relation au monde, c'est-à-dire en privilégiant l'expérience, le récit et la transformation partagée plutôt que l'optimisation technique. Il implique un design situé territorialement et socialement en impliquant les usagers dans l'ensemble des étapes du projet, non uniquement sur une seule phase.
23. *Ibidem*, p. 49-53.
24. LAUDOUX Margot, « La création d'inter-cartes comme méthode d'enquête sur le vivre-ensemble d'un petit milieu d'intégration », *Sciences du design*, n°17, 2023, p. 102-120.
25. GUY Fleur et DEPEAU Sandrine, « Carte à la une : la carte mentale par le jeu pour comprendre l'espace vécu par des adolescents », *Géoconfluences*, décembre 2014.
26. PACCAUD Laurent et MARCELLINE Anne, « Enquêter sur les parcours de vie de

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:17, depuis le 216.73.216.201

personnes rencontrant des situations de handicap. Expérimentations collaborative de l'entretien par photo-elicitation », *Revue française des méthodes visuelles*, n°6, 2022.

27. Journée d'étude Traductions sensibles de théories du design, Institut ACTE, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 15 et 16 mai 2025.
28. LATOUR Bruno et CALLON Michel, *La science telle qu'elle se fait*, Paris, La Découverte, 1991.
29. LAUDOUX Margot, Progamme Journée d'étude Traductions sensibles de théories du design, Institut ACTE, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 15 et 16 mai 2025, p. 30.
30. LÉCHOT HIRT Lysiane, NOVA Nicolas, KILCHOR Fabienne et FASSEL Sébastien, « De l'ethnographie au design, du terrain à la création : tactiques de traduction », *op. cit.*
31. MÉNARD Manon, *De l'inclusion à la pluralité : le design à l'épreuve de la normalité. Vers une recherche-projet située depuis l'autisme*, Thèse de doctorat en Design, Université de Nîmes, 2023, p. 140.
32. LÉCHOT HIRT Lysiane, NOVA Nicolas, KILCHOR Fabienne et FASSEL Sébastien, « De l'ethnographie au design, du terrain à la création : tactiques de traduction », *op. cit.*
33. Mots que nous avons prononcé pendant la Journée d'étude pour définir (ou plutôt pour indiquer leur manque de définition et de clarté) les méthodes et les tactiques employées par les designers au cours d'une conception en design participatif
34. Nous pouvons le traduire comme : « Le début du processus de design prend de plus en plus d'importance à mesure que les designers se rapprochent des futurs utilisateurs de ce qu'ils conçoivent. »
35. Nous définissons ici les publics empêchés comme l'ensemble des groupes socio-minorisés dont la posture sociale, juridique, linguistique, etc. les empêche de participer pleinement à une recherche en science sociale dite classique.
36. MARTI Patrizia et BANNON Liam J., « Exploring user-centered design in practice: some caveats », *Knowledge Technology Policy*, vol. 22, n°1, 2009, p. 7-15. ; LÉCHOT HIRT Lysiane, NOVA Nicolas, KILCHOR Fabienne et FASSEL Sébastien, « De l'ethnographie au design, du terrain à la création : tactiques de traduction », *Op. cit.*
37. CHOMARAT-RUIZ Catherine, Programme Journée d'étude Traductions sensibles de théories du design, Institut ACTE, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 15 et 16 mai 2025, p. 42.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:17, depuis le 216.73.216.201