

Synthèse PREAC design. ME/YOU/NOUS.

Introduction : « le design, un moteur d'innovation dans l'éducation ? »

« L'école est un lieu admirable. J'aime que les bruits extérieurs n'y entrent point. J'aime ces murs nus. Je n'approuve point qu'on y accroche des choses à regarder, même belles, car il faut que l'attention soit ramenée au travail. » Telle est la salle de classe dans laquelle est effacé « le bonheur d'exister » décrite par le philosophe Alain dans ses *Propos sur l'éducation*, 1932.

Certes, ces propos datent de près d'un siècle, mais si les affichages ont envahi les murs des classes d'aujourd'hui, ils sont loin d'être toujours des supports graphiques de communication, à l'instar de ceux que nous a proposé dans son atelier Sébastien Hayez, ou encore les jeunes designers du collectif *Captain Ludd*, à travers des balises et signalétiques mises en place dans un ITEP et l'école Rosa Parks, tout en répondant à une vocation citoyenne¹. Et s'il y a bien un **fil rouge entre le PREAC design et des dispositifs pédagogiques innovants, c'est celui d'une citoyenneté** qui n'est plus verticale mais une citoyenneté **horizontale** qui ne prend sens qu'en s'engageant au sein de la société. L'autre fil conducteur est encore **l'une des finalités de l'École**, plus récente mais de plus en plus présente, à savoir **l'épanouissement de la personne**. La biennale fait honneur aux **rubans de couleur inscrits dans le patrimoine de la ville et de la région**. Nous aurons donc le **fil rouge de la citoyenneté sociale et le ruban orange du bien-vivre et apprendre ensemble**.

Je citerai 2 principes du *Manifeste pour le renouveau social et critique du design*, que rappelle Stéphane Vial dans l'épilogue de son *Que sais-je ?* sur le design :

- ⇒ Principe 1 = « Un acte de design authentique est un acte social et critique. » » C'est le ruban rouge.
- ⇒ Principe 5 (dernier principe) = « La réflexion authentique en design s'intéresse avant tout aux relations entre humains et leurs divers environnements, aux modalités du vivre-ensemble », c'est le ruban orange.

Enfin, le dernier ruban vert sera celui d'une problématisation plus critique entrelaçant les fils sans jamais les nouer, à travers 2 questions : comment donner sens au nouveau paradigme de l'apprentissage numérique collaboratif et comment ouvrir les frontières sans pour autant les effacer ?

1° Le ruban rouge d'une citoyenneté de proximité créatrice du lien social.

La **symbolique du rouge** est politiquement depuis la révolution française celle des **forces progressistes**, et sur le plan psychologique, la **marque de la puissance et de la vitalité sans lesquelles nulle transformation sociale ne saurait advenir**. Aujourd'hui, la citoyenneté se décline par l'engagement dans une société multiculturelle tissant les fils d'un vivre-ensemble convoquant les designers autour du projet « ME/YOU/NOUS ». La finalité première de l'école est encore aujourd'hui celle de la formation du citoyen, mais le citoyen est aujourd'hui un sujet sensible engagé dans la société. Et les valeurs de l'École du XXI^{ème} siècle, au cœur de la loi de la refondation de 2013, sont bien celles des designers d'aujourd'hui : Lisa White, commissaire générale de la biennale, n'a-t-elle pas parlé du design en sa conception originale de projet, **design social** privilégiant des **valeurs de collaboration et d'écologie conjuguant l'éthique et l'esthétique dans une exposition qui se veut ouverte et interactive ?**

¹ Toutes les interventions citées (conférences, tables rondes et ateliers) figurent dans le programme PREAC DESIGN.

⇒ Valeur de collaboration :

- C'est la valeur qui m'est apparue la plus récurrente dans les ateliers qu'il m'a été donné d'observer. On pourrait la définir comme **l'élaboration commune d'un dispositif sur la base d'un « réfléchir » ensemble en vue d'un objectif commun.**
- L'atelier d'Élise Gabriel fait du design une démarche du minuscule qui a pour objet de valoriser l'intime, les objets du quotidien comme ceux qui se trouvent dans un sac à mains. La méthodologie est collaborative : mettre en commun une **démarche de projet articulant le dessin et le dessein**, ce qui est le propre du design, lequel se laisse moins enfermer dans une approche protocolaire que dans **l'innovation de formes articulant le singulier et le collectif**, à travers une scénographie, une narration tissant des fils ou des rubans entre des objets hétéroclites et pourtant chargés de sens. **Car la citoyenneté est bien une histoire de récit commun faisant droit à la singularité de chacun, en lui donnant place.**
- Dans l'atelier d'Apolline Roux, le design collaboratif repose là aussi sur une **méthodologie créative** qui est celle du *design thinking* en vue de faire émerger des idées au service de projets pertinents. Le *design thinking*, selon une définition collectée dans l'exposition de la biennale, est le « design facilitant la collaboration d'équipes de toutes tailles ».
- Exemple de la méthode des 6C dans le projet FUTE :
collecter/comprendre/conceptualiser/créer/collaborer/communiquer.
- Les méthodes de création collaborative mises en œuvre dans cet atelier se retrouvent ainsi dans le projet européen Erasmus FUTE (*Future Teaching*) engageant 5 pays et présenté ce dernier jour par Henriette Hansen et Anne Catherine Gotzsche Gelting. **L'enjeu est de transférer des outils du *design thinking* dans le champ de l'éducation, en partant du principe qu'une démarche collaborative enrôlera les élèves dans les apprentissages participatifs**, à travers des situations concrètes susceptibles de faire sens pour eux. L'outil proposé est un jeu de cartes conçu par l'école de design de Kolding au Danemark impliquant les élèves dans du co-apprentissage, à travers une méthodologie visant à stimuler leurs capacités à collaborer et communiquer, mais aussi à analyser et résoudre des problèmes ; bref, à faire montre d'une pensée innovante, à la fois critique et créative, jusqu'à la réalisation de projets sociétaux, à l'instar de celui qui vient de nous être présenté (projet d'inclusion/handicap). FUT me fait ainsi penser à futé, à la *metis*, ruse que les grecs valorisent car elle est cette **agilité de la pensée au service de l'ingéniosité habile.**
- On pourrait d'ailleurs davantage parler de **coopération** dans ce projet éducatif plutôt que de collaboration, dès lors qu'il y n'y a pas division des tâches mais un « faire et réfléchir ensemble » au service d'une visée commune qui est celle d'une **citoyenneté éclairée**. Je rappelle que la **coopération** est une valeur clé de l'École promue dans des pratiques pédagogiques mises en œuvre depuis longtemps par la pédagogie Freinet, en vue notamment de rendre plus effective **l'égalité des chances** tout en favorisant un climat scolaire serein et pacifié. Mais **le changement de paradigme tient à l'alliance du design et de la pédagogie.**
- L'autre force de cette méthodologie collaborative, au regard des savoirs, est de dédramatiser le **statut de l'erreur** par une démarche qui a toute sa place dans une approche socioconstructiviste : **apprendre par l'interaction avec les pairs, à travers la dynamique du conflit, susceptible d'être résolu par la discussion argumentée.**

⇒ Valeur d'écocitoyenneté :

- Le design collaboratif est aussi un **design social au service de l'environnement**. Dans l'atelier d'Apolline Roux, je pense à deux projets proposés par les stagiaires et choisis parmi plein d'autres tout aussi stimulants :
 - Projet de design de produit = packaging réalisé avec des élèves d'un lycée professionnel de manière écoresponsable à destination de personnes âgées atteintes d'arthrose, et réalisé dans une démarche de partenariat avec l'EN et le monde médical. Cf. lien avec projet Fute.

- Projet en communication visuelle pour favoriser compostage en ville. Classe de première /terminale. En partenariat avec spécialistes du compostage du service de la ville/associations jardinage/horticulture.
- **Le développement durable s'inscrit ainsi dans une économie solidaire et responsable** à l'instar de ce designer qui fait pousser des chaises ou de Carole Collet qui propose des tissus à base de matières vivantes (fourrures à base de champignons) : exposition : *biofactory*.
- Nombre d'objets présentés dans la biennale recyclent des matériaux (plastique notamment) en vue de faire face à la crise environnementale actuelle, l'activité de recyclage étant une constante anthropologique. Il y a là un « principe de responsabilité », tel que défini par le philosophe Hans Jonas dans son ouvrage éponyme : « *Agis de façon que les effets de ton action soient compatibles avec la permanence d'une vie authentiquement humaine sur terre* ». Tels sont les défis contemporains que le design d'aujourd'hui doit relever et qui sont au cœur de l'École : les projets de développement durable encouragés par les programmes d'EMC (enseignement moral et civique).
- Nicolas Nova a proposé en ce sens une réflexion sur les **enjeux énergétiques liés à cette 4^{ème} révolution industrielle, qu'est le numérique ; 4 pistes proposées :**
 - Piste 1 = améliorer durabilité des biens par le recyclage déchets électroniques.
 - Piste 2 = réduire consommation énergétique.
 - Piste 3 = artisanat électronique.
 - Piste 4 = néo-production pour les machines du passé.

Toutes ces pistes introduisent une **réflexion éthique sur les notions de limite et de contrainte propres au design** comme à toute création artistique, et invitent à repenser une **économie alternative, sociale et solidaire, avec une double exigence fonctionnelle et esthétique.**

2° Le ruban orange du bien-être à travers le vivre et apprendre ensemble.

En communication visuelle, la couleur orange est associée au **dynamisme**, à la **chaleur**, et véhicule des **valeurs de créativité et d'optimisme**. C'est en effet le deuxième chakra ou chakra sacré localisé au centre de l'abdomen et associé au **corps émotionnel, au principe de plaisir, à la sensualité et à la créativité**. Son énergie est celle du flux et du mouvement, de la force qui nous pousse à goûter la vie à travers les sens mais aussi à ressentir du bien-être.

C'est bien ce ruban-là qui nous pousse au plaisir olfactif de parfums disparus il y a 100 ans et qu'Alexandra Daisy Ginsberg a pu réactiver (voir exposition). Ou la réflexion évoquée par Christophe Caron sur l'enjeu des couleurs, de la qualité de l'air, de la lumière ou de l'acoustique sur le bien-être des élèves à l'école. Nous avons là affaire à un **design émotionnel** basé sur des informations sensorielles et qui **soutient l'épanouissement personnel et la formation de l'identité au travers des relations avec les autres et le monde**. C'est pourquoi les valeurs essentielles en jeu sont celles de l'inclusion et de la connexion.

Lisa White indiquait que le terme « terrain d'entente » (*common ground*) faisait lien avec ce qui nous unit, l'humain étant au centre de la démarche du design, en prenant l'exemple des *Work shop* au Danemark réunissant des personnes sociologiquement et culturellement très différentes.

⇒ Valeur d'inclusion :

- L'inclusion dénote une **évolution terminologique** : dans le monde scolaire, l'**intégration** visait à adapter l'élève en situation de handicap aux normes de l'école, là où l'**inclusion**, depuis la loi 2005, consiste à s'adapter à ses besoins.

- Dans le même sens, Thifaine Kazi-Tani évoque le passage d'une **architecture industrielle d'exclusion** à un **design inclusif** prenant acte de la citoyenneté des personnes à la marge des normes culturellement dominantes, de manière à rendre accessibles et compréhensibles l'environnement, la communication, les produits et services. Mais aussi de manière à rendre présents les corps occultés, invisibilisés.
- **L'inclusion est un ruban rouge, certes, celui du magistère moral, de l'appel à la dignité, en ce qu'elle en appelle à la loi morale du respect inconditionnel de la personne humaine**, au sens kantien du terme. Mais **la justice est d'abord un sentiment** avant que d'être un impératif catégorique, si l'on tient compte du développement moral de l'enfant. Et c'est pourquoi elle convoque la couleur orange, l'**hospitalité** devenant une valeur de l'école d'aujourd'hui (Prairat, *La morale du professeur*). On pourrait ainsi convoquer l'adaptation de l'espace de la cour de récréation de l'École Gambetta à St Etienne par la végétalisation, pour la rendre plus accueillante et hospitalière et finalement, plus inclusive. D'ailleurs, les **programmes EMC étayent la réflexivité morale sur le sentiment et le développement de l'empathie**.
- L'inclusion relève ainsi d'une **éthique du care**, du prendre soin, **éthique de la sollicitude** qui ne part pas de l'autonomie des personnes mais de leur **interdépendance, en prenant acte de leur vulnérabilité, de leur bien-être**. Dans le champ éducatif, l'apport d'une telle éthique est de reconnaître aux élèves le **statut de sujets**. Côté enseignant, cela requiert une **forte présence à soi et à l'autre**, et la capacité à développer chez l'élève des qualités d'**ouverture, de disponibilité, de dialogue et d'attention à autrui**.
- L'**enjeu éthique de ce design inclusif**, qu'il soit de masse (*design-for-all*) ou adapté à une seule personne (*design-for-one*) est de **problématiser la vulnérabilité en la rendant visible, présente et sensible**, telle cette chaise roulante aux roues colorées qui rend presque joyeuse la fragilité (voir exposition). Comme l'indique Charles Gardou dans son ouvrage sur *La société inclusive* « il n'y a ni vie minuscule, ni vie majuscule ». Le design est là pour nous apprendre à **porter un regard neuf sur une altérité qui renvoie encore trop souvent à l'étrangeté**, que ce soit celle du handicap, de la dépendance, ou du transgenre, alors que **la vulnérabilité est le trait partagé de notre humaine condition**.
- Le **design inclusif articulé à un enjeu de justice sociale** via l'innovation propose également des produits donnant place à chacun, comme cette interface numérique permettant de voter quel que soit son handicap, sa culture ou sa langue d'origine (*Los Angeles Country Voting*). Ou du *computational design* permettant d'apprendre à des personnes déshéritées à coder. Comme le disait joliment Lisa White en citant une designer dont j'ai oublié le nom : « La diversité, c'est d'être invité à la fête ; l'inclusion, c'est d'être invité à danser ».

⇒ **Valeur de connexion :**

- Mais comme l'a fait remarquer Antonio Damasio dans « L'erreur de Descartes », à l'aune des neurosciences, **émotions et cognition sont liées**. Le designer Donald Norman nous invite à **ne pas désolidariser les niveaux viscéral, comportemental et réflexif** dans le design d'un objet dont l'apparence plaisante stimule la pensée créative. Mais cela vaut aussi pédagogiquement.
- Le jeu a ainsi toute sa place dans l'apprentissage. L'*escape game* proposé par Kevin Faure s'interroge sur **l'usage citoyen et critique des interfaces numériques** en abordant la question des *fake news* et de l'intelligence artificielle, sous le format d'un jeu collaboratif. Mais si j'ai préféré là encore le ruban orange au ruban rouge, c'est en raison du **côté ludique et interactif de cette approche de réalité augmentée** qui a pourtant un **enjeu de discernement critique** : discerner les véritables images par le croisement des données et informations.
- **La stratégie collaborative est ici corrélée à la connexion avec les membres de son groupe sur le double plan relationnel (confiance) et cognitif** (à noter l'accompagnement nécessaire d'un animateur pour les jeunes élèves), mais aussi connexion **avec l'interface numérique** dont l'enjeu de séduction sollicite directement la sphère émotionnelle.

- La collaboration établie entre les designers et les acteurs de l'EN, à l'instar de l'expérimentation « Archiclasse » conduite par Gaëtan Mazaloubeau, spécialiste du **design participatif**, participe également de ce que Clémence Mergy, dans *Innover dans l'école par le design* appelle la « **fabrique du sensible** » = « **donner forme à notre environnement, notre milieu de vie** ». Suite à la mise en place des CP dédoublés dans les écoles REP+ à la rentrée 2017, le rectorat de la Loire s'est trouvé confronté à la **problématique des espaces scolaires : comment leur rendre de la modularité ?**
- Le partenariat engagé entre l'EN, Canopé et la Cité du design a permis **d'élaborer de manière collaborative des scénarii de co-enseignement transférables en vue d'accroître la modularité des classes** : ex. de la tablette de travail à greffer sur chaque chaise afin de se passer de bureaux, ou encore de roulettes pour pouvoir déplacer le mobilier ou de casiers mobiles...
- **L'espace scolaire hérité des jésuites est en effet configuré de manière fixe et parfaitement réglée**, de manière à éviter toute imprévisibilité et enferme la forme scolaire dans une pédagogie frontale. **Le désigner a jeté sur la classe un regard neuf proprement philosophique - au sens de l'étonnement dont parle Aristote**. Mais c'est aussi le **changement de posture** d'une équipe enseignante, et pas celle d'ailleurs où le projet a été initié, **qui a rendu possible la flexibilité** : ainsi, la flexibilité des corps est avant tout une posture mentale = accepter de changer son rapport au savoir, aux élèves, à l'autorité, en reconfigurant autrement un espace et des pratiques de classe sédimentées par l'habitude. **Le changement de postures d'enseignement génère alors de nouvelles postures d'apprentissage**.
- **Démarche de projet pédagogique en ce qu'elle mobilise l'intelligence collective, la mutualisation**, et repose sur l'appropriation des espaces par les usagers eux-mêmes, les contraintes budgétaires et résistances ne devant pas entraver ce dynamisme qui a le mérite d'être modeste (économique) dans sa mise en œuvre.

3° Le fil vert d'un questionnement envers et contre tout, mais avant tout toujours ou-vert.

La couleur verte, selon l'historien Michel Pastoureau, *Vert. Histoire d'une couleur*, évoque étymologiquement (en latin *viridis*) la vie et la vigueur, le courage et la vertu. Elle symbolise aussi la confiance, l'espérance et le renouveau, dans la chrétienté médiévale et l'univers courtois et chevaleresque. Puis cette couleur est frappée de malédiction, se délave et passe tout comme l'amour, le printemps et la jeunesse, l'instabilité chimique des pigments verts suscitant la méfiance. Bref, **cette ambivalence est de nature à provoquer le questionnement et apporte à la réflexion une bouffée d'oxygène, à l'instar de la photosynthèse que réalise la chlorophylle**. Le vert de mon pass (et du logo ME/YOU/NOUS) est très exactement, selon l'imagier des nuances de Lisa White, vert chlorophylle !

🌀 **L'utopie de la connexion numérique comme paradigme de l'innovation sociale ?**

⇒ **Acquisition de la culture numérique = compétence inscrite au référentiel des professeurs** ; au cœur de la loi de la refondation, en vue de penser la société de demain. Cf. plateformes sur internet comme *e Twinning* présentée par Christelle Rival qui met à disposition des élèves des outils de communication gratuits et sécurisés pour des échanges entre classes (36 pays impliqués). A le mérite de proposer un **changement de paradigme** dans l'éducation mais pose une question essentielle : celle de la **réification des pratiques modélisées et objectivées à partir du design numérique**. Jean-Pierre Batailler, Inspecteur d'Académie, notait la nécessité d'impulser auprès des usagers (enseignants) une **réflexion sur la conception et l'appropriation d'une nouvelle culture professionnelle**.

- ⇒ **Le problème posé recoupe la problématique des dispositifs**, ensemble hétérogène de discours et d'aménagements architecturaux, de lois et propositions philosophiques qui ont, par définition, une fonction stratégique essentielle, configurant des rapports de savoir et de pouvoir. Dans son opuscule *Qu'est-ce qu'un dispositif?* Giorgio Agamben appelle dispositif « tout ce qui a la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants ».
- Les **dispositifs contemporains**, dans la phase actuelle du capitalisme, ne participent plus à la production d'un sujet comme chez Foucault mais à un processus de **déssubjectivation** dénoncé par Agamben en 2006.
 - **Les dispositifs pédagogiques conçus à travers les interfaces numériques participent ainsi à une stratégie de mise en réseau du savoir qui a pour face souriante la mutualisation et la collaboration et pour face sombre, la participation à une économie de la réussite éducative ayant aussi pour contrepartie un tel processus de déssubjectivation** (voir ici ambivalence du vert).
 - Agamben note la vanité de ces discours sur les dispositifs techniques qui les réduisent au problème de leur bon usage, discours pris eux-mêmes dans des dispositifs économiques et politiques. **Comment se connecter aux autres via les interfaces numériques sans se connecter à soi ?**
- ⇒ **Toute la problématique du PREAC est ainsi de savoir comment les designers peuvent accompagner les équipes éducatives de manière critique.** Le dispositif pédagogique proposé par le design de terrain « Archiclass » (voir présentation C. Caron et G. Mazaloubeau) a le mérite d'un regard critique sur l'expérimentation. **Mais est-ce l'aménagement de l'espace qui va impulser de nouvelles postures corporelles via la pédagogie numérique, ou les postures réflexives qui vont rendre flexibles et polyvalents les espaces de l'École ? Et ces postures réflexives doivent-elles s'intégrer dans une économie numérique ou s'étayer seulement sur un outil, innovant à la condition de ne pas être une injonction institutionnelle ?**
- ⇒ L'enjeu est ainsi celui d'une appropriation de ces dispositifs par les intéressés eux-mêmes. On peut **innover de manière non innovante**. L'innovation ne peut pas répondre à une prescription institutionnelle s'inscrivant dans une ingénierie de la formation et un management participatif. **La collaboration peut être ainsi une injonction institutionnelle paradoxale** : « soyez innovants », et **trop souvent « le design est utilisé pour rendre séduisant un concept moyen »** (expression vue dans l'exposition John Maeda à propos du design numérique). L'« école rhizomatique » décloisonnant les « territoires apprenants », pour reprendre les expressions des designers de *captain Ludd*, est certes porteuse de promesses pédagogiques séduisantes. Mais il importe de veiller à ne pas vouloir rendre divertissante une culture qui n'a plus l'heur de plaire, à substituer l'illusion du bien-être dans des dispositifs prêts à penser, des capsules pédagogiques modélisant des parcours professionnels.

🌀 **L'utopie d'un monde commun ouvrant les frontières jusqu'à les effacer.**

- ⇒ Claire Peillod, Directrice de l'École Supérieure d'Art et de Design de St Etienne (ESASDDE) a évoqué le métissage culturel, notamment entre la France et la Chine, la **nécessité de se décentrer d'une vision ethnocentrée en vue de se frotter à d'autres manières de penser le monde**. L'exposition Stéfania réalisée avec 30 écoles partenaires est ainsi une « Babel contemporaine ».
- Je m'interroge pourtant sur le **choc des temporalités** : la Chine est fascinée par la technologie et son économie industrielle répond à un impératif d'accélération. A contrario, en Europe se dessine le mouvement du slow et de la décélération, voire de la décroissance ou du moins d'une croissance alternative, évoquée par Nicolas Nova. Le sociologue allemand, Hartmut Rose, dans

son essai « Accélération » », montre que le problème est moins par ailleurs celui de la vitesse (qui n'est pas mauvaise en elle-même), que l'injonction à l'accélération, comme impératif de croissance économique et sociale, et le risque d'une désynchronisation dans les relations à la nature, aux autres et à soi.

- **Le propre des sociétés modernes est de ne trouver leur équilibre que de manière dynamique par l'accélération portée par le design industriel.** Mais alors que cette tension vers l'avenir allait de pair au XIX^{ème} siècle avec la croyance au progrès, elle n'est plus portée aujourd'hui par cet idéal et devient vide de sens. **Comment le design peut-il accompagner ce changement de paradigme ?**
 - Zhe Fan , un des commissaires de la Biennale qui présente une exposition en lien avec la Chine, l'intitule « équilibre ».
Équilibre = mot clé du design et au cœur de la culture chinoise depuis 5000 ans. L'équilibre, c'est ce qui permet la **station debout** et selon Confucius, **c'est la voie du milieu** mais aussi le **lien entre cultures**. C'est ce qui rend possible le « **terrain d'entente** ».
 - Mais équi-libre est écrit en deux mots par Zhe-Fan dans l'exposition car « chercher la liberté dans les restrictions est le sens fondamental d'équilibre. C'est également la valeur fondamentale du design ». Or Zhe Fan n'a pas eu la liberté de choisir tous les objets qu'il voulait exposer. **L'équilibre est ainsi peut-être moins cette harmonie articulant le fond et la forme, le vide et le plein, comme dans la peinture chinoise, que l'art d'injecter des contraintes par la négociation entre fonctionnalité et esthétique, éthique et impératifs économiques.**
- ⇒ La dilution des frontières a aussi été évoquée par Thifaine Kazi-Tani, à travers la question d'un **effacement entre les genres, utopie d'une dilution des corps, des intelligibilités, nous ramenant à un état gazeux**. Oui au renoncement à des identités genrées normant de manière stéréotypée les discours et les corps, mais non à l'effacement de toute frontière conduisant à des genres fluides et instables.
- ⇒ **Effacement de la frontière entre le jeu et le travail.** Le jeu est une activité libre, non productive à la différence des activités ludiques visant à l'acquisition de compétences. Célestin Freinet évoquait le travail-jeu, l'engagement dans un projet qui n'a pas besoin d'un maquillage ludique pour dissimuler l'effort d'apprendre. Alain disait en ce sens qu'il ne fallait pas donner à l'enfant la noix tout épluchée pour éveiller sa curiosité et son désir d'apprendre : de « chasser un gibier. » Cyril Afsa évoque les *Serious game* qui lissent la difficulté (évaluation par *soft skills*, ennui gommé) et la nécessité pour les designers de concevoir des jeux déceptifs (cf. Alain = vertu créatrice de l'ennui). Attention au fantasme d'un apprentissage ludique qui ferait l'économie de toute frustration dans l'illusion d'un bien-être sans nulle aspérité. Le projet FUTE a évoqué le plaisir mais aussi l'effort d'apprendre, à travers une dynamique motivationnelle jouant sur l'implication de tous les acteurs de la communauté éducative.
- ⇒ Les frontières floues sont aussi celles de la **confusion entre les sphères privée et publique, l'espace scolaire et domestique**. Oui à la flexibilité d'un **espace à dimension humaine faisant droit à l'intime**, autorisant des postures corporelles décontractées dans des *open space* connectés (couché ou accroupi, par exemple). Mais ces postures peuvent-elles être transposées lors d'un enseignement ? Est ici en jeu l'**individualisation de l'élève consommateur** évoquée par Cyril Afsa : **l'apprenant risque de développer un rapport au savoir l'enfermant dans un principe de plaisir, une pulsionnalité ou une toute puissance sans confrontation au coefficient d'adversité des êtres et des choses**. « J'apprends quand je veux, comme je veux et où je veux ». **D'où la nécessité d'articuler l'ouverture de l'École à un environnement protégeant l'élève des bruits et des fureurs du monde.**
- **Temporalité et spatialité qui ne sont plus celles aujourd'hui d'une confrontation à un récit commun scandé par un rythme collectif. Et pourtant, il me semble nécessaire d'individualiser les rythmes mais sans renoncement au collectif, d'articuler le propre et le commun.**

- ⇒ **Enfin, frontières qui se diluent également entre les designers et des institutions qui se veulent de plus en plus ouvertes aux expérimentations**, la créativité et l'émotion ayant désormais droit de cité. Mais il faut aussi compter avec des **logiques parfois antinomiques qui ne s'articulent pas toujours**, en raison notamment de résistances rencontrées par des professionnels de l'éducation ou de contraintes budgétaires et organisationnelles. **Mais s'il était illusoire de penser la liberté du côté du designer et la contrainte du côté des acteurs de l'Éducation Nationale ?** Ne sont-ils pas également soumis à la **même utopie d'un design social comme terrain d'entente ?** Quelle est l'identité du designer aujourd'hui ? Et celle du professeur souvent en souffrance dans le jeu de logiques institutionnelles et de réformes dans lesquelles il ne se reconnaît plus ?
- **L'enjeu d'une mobilisation des acteurs de terrain à travers des projets minuscules majuscules est pourtant essentielle.** Je pense à cette équipe d'enseignantes/documentalistes du lycée stéphanois Honoré d'Urfé qui, dans une classe de 1^{ère} STMG, a mis en place un projet de lecture à voix haute à travers un partenariat et une webradio comme outil transversal. Cette collaboration, tout en s'adaptant aux besoins des élèves, répondait à un fort enjeu de citoyenneté sociale (ruban rouge) et d'estime de soi des élèves concernés (ruban orange).

Je veux pourtant croire que l'utopie donne à penser et à créer et que cette rencontre du PREAC qui questionne nos identités professionnelles et déplace les frontières sans les annuler, est un terrain fertile pour une collaboration sans enjeu autre que le plaisir d'en partager la joie et les couleurs, à travers une biennale convoquant avec bonheur l'émotion et la réflexion.