

DESIGN PARTICIPATIF EN BIBLIOTHÈQUE : RÊVER SA BIBLIOTHÈQUE, LA FAIRE ÉVOLUER

PAR VALÉRIE GRIFFI

Toulouse métropole, à travers sa Mission Lecture publique et la volonté des élus, souhaite contribuer à faire évoluer les espaces des bibliothèques à destination de la jeunesse au sens large, dans une logique de co-création entre habitants et personnels. Quatre bibliothèques dans un réseau en comptant 54, ont ainsi expérimenté le design participatif.

Aujourd'hui la bibliothèque n'est plus appréhendée comme un temple du silence et de l'instruction, même si le savoir occupe une place dominante. La bibliothèque n'est pas seulement un lieu éducatif, elle n'est pas non plus un lieu uniquement dédié à la consultation et à l'étude, elle n'est pas non plus une ludothèque ou un espace de loisirs. La bibliothèque intègre de nombreuses dimensions. Elle est le lieu de l'activité intense de l'esprit et du repos, de la socialisation et du recueil en soi-même, de la

contemplation, de l'écoute silencieuse et des échanges oraux, du manuel et du spectacle.

La première qualité d'une bibliothèque, c'est peut-être simplement que l'on s'y sente bien, seul ou à plusieurs pour savourer des moments individuels ou des moments d'échanges.

S'agissant des espaces enfance, jeunesse et ados, le défi est d'intégrer une fonctionnalité multiple et de considérer cet espace en lui-même comme une aire d'exploration et d'aventure.

LES ESPACES ENFANCE ET JEUNESSE : LIEUX D'EXPRESSION DE LA CONTRADICTION CRÉATIVE

L'audace n'a pas toujours été au rendez-vous dans la conception des espaces dédiés à la jeunesse et à l'enfance, comme si la gravité du savoir véhiculé dans les bibliothèques était intériorisée jusqu'à la sagesse dans les aménagements.

Heureusement, les choses ont bien évolué. La fonction d'une bibliothèque dans la ville est d'essaimer ce qu'elle nous apporte humainement : imaginaire, rencontre et rêve. La bibliothèque est un lieu (rare) de mixité sociale et de lien quotidien.

La bibliothèque est aussi, il faut le souligner, le lieu d'une invention permanente, du choix de nouvelles approches et de transformation des médiations. La bibliothèque est un lieu qui dialogue avec les corps en mouvement : il s'agit d'inviter les jeunes, les enfants, leurs parents, les publics à suivre une direction, à explorer dans des recoins, à se blottir dans des niches, parfois à accompagner dans l'apprentissage des limites.

Après : la bibliothèque d'Aigrefeuille réaménagée.



La première qualité d'une bibliothèque, c'est peut-être simplement que l'on s'y sente bien

CO-DESIGNER AVEC LES JEUNES ET LES ENFANTS LES ESPACES QUI LEUR SONT DÉDIÉS

Partant, d'une démarche impliquant aussi bien les professionnels que les publics, la transformation de lieux demande une attention particulière au moment du démarrage. Tout projet collaboratif implique une forme de lâcher-prise sur ses préjugés, sur le jugement que l'on porte autres mais également sur celui que les autres nous portent et enfin sur ses représentations et ses attentes.

Il en va de même de la pratique créative. C'est cette forme d'acceptation de soi et des autres qui, bien encadrée, amène à imaginer de nouveaux possibles. C'est pourquoi, dans un premier temps dans une démarche de « design participatif » il est important de créer un climat de confiance entre les professionnels et les participants au projet.

Pour ce faire, à travers la discussion et l'écoute active, le designer et l'animateur rompus aux démarches collaboratives identifient les attentes et les besoins des professionnels, les espaces à investir et les publics à mobiliser. Chaque aménagement d'espace, doit s'inscrire dans l'écosystème auquel il appartient et s'appuyer sur les usages existants afin d'en faciliter le déroulement. Il ne s'agit pas d'ajouter une charge de travail supplémentaire, mais bien de mobiliser les énergies existantes.



Bibliothèque d'Aigrefeuille : projet proposé par le designer issu des réflexions et propositions des enfants et des familles lors des ateliers participatifs.

CONCILIER LA QUALITÉ DES CONDITIONS DE TRAVAIL DES PROFESSIONNELS ET L'ADAPTATION AUX ASPIRATIONS DES JEUNES ET DES ENFANTS

La bibliothèque doit être un lieu serein. Un lieu humain où les conflits n'ont plus cours. La bibliothèque génère des sentiments enthousiastes et de plaisirs partagés. Les propositions du designer doivent s'en ressentir.

La clarté, la signification des couleurs, le travail sur la luminosité, l'acoustique, sont des aspects essentiels.

Le design participatif des espaces en bibliothèque revient donc à co-designer un équipement complexe, où sont gérées des contradictions au quotidien, où l'on doit concilier la qualité des conditions de travail des professionnels et l'adaptation aux usages et aspirations

des enfants, des ados et des plus jeunes. Saisir l'esprit de ces espaces, c'est manifester une empathie possible pour ces deux points de vue qu'il s'agit de marier. Le design participatif c'est un assemblage de figures imposées et une part nécessaire donnée à la créativité, au service de l'imagination des enfants comme des professionnels, pour un peu de bonheur en commun. ■

La Mission Lecture publique de Toulouse Métropole a édité un Guide de l'esprit du lieu diffusé sur son site, véritable boîte à outil destination des professionnels qui souhaitent reproduire cette expérience: www.toulouse-metropole.fr/livre-et-lecture-publique/services-innovants-en-bibliotheque



Une cabane dans la bibliothèque de Villeneuve-Tolosane, plébiscitée dans les ateliers par les enfants.



L'espace, avant aménagement.





VADE-MECUM DESIGN PARTICIPATIF EN BIBLIOTHÈQUE

Analyse du contexte

Chaque projet participatif est unique. Il est important que les intervenants extérieurs s'acculturent avec le contexte de la bibliothèque dans laquelle le projet va se déployer. À travers une visite des lieux et des entretiens avec les personnels, les intervenants pourront proposer des solutions aussi bien d'animations participatives que de productions d'aménagement et/ou artistiques cohérentes.

À retenir :

- un projet participatif dépend du contexte dans lequel il se déploie ;
- une prise en compte de ce contexte le plus tôt possible est nécessaire ;
- un projet participatif n'est pas une commande.

L'ensemble des bibliothèques comme un groupe projet

Lorsque plusieurs projets similaires sont menés simultanément, il est intéressant de s'appuyer sur cette concordance des temps pour stimuler un sentiment d'appartenance entre les personnes impliquées. Une journée d'étude rassemblant une grande partie des personnels et autres parties prenantes concernées pourrait constituer un démarrage idéal pour :

- discuter et expérimenter les méthodes de la participation ;
- partager les contraintes et les besoins ;
- partager la vision du projet, ses résultats, son calendrier ;
- « faire commun » entre les différentes bibliothèques impliquées.

À retenir :

- l'incertitude fait partie intégrante de tout projet participatif ;
- un collectif bienveillant est un facteur important pour bien gérer cette incertitude ;
- la constitution de ce sentiment collectif doit faire partie intégrante du projet.

Mobilisation des publics

Le recrutement des participants constitue une part importante du projet

et de l'implication des professionnels. Tous les canaux d'information et en premier lieu les personnels de la bibliothèque doivent être mobilisés. Ce sont en effet les bibliothécaires qui seront le plus à même de construire avec eux une nouvelle relation à la bibliothèque.

À retenir :

- un projet participatif se construit sur la confiance ;
- la confiance se construit par la relation bienveillante entre individus.

Co-création

Le premier atelier permet de construire les attentes et les envies aussi bien des participants que des personnels. Cette étape sert trois objectifs : libérer les imaginaires, amener l'ensemble des participants à mieux se connaître et constituer un moment accueillant, agréable et stimulant pour l'ensemble des personnes présentes. Une attention particulière est donnée à l'accueil des usagers.

À retenir :

- mieux se connaître pour mieux travailler ensemble ;
- s'extraire des représentations de la bibliothèque pour libérer la créativité ;
- s'attacher à rendre l'atelier dynamique et stimulant.

Postures et fonction des parties prenantes du projet

L'une des difficultés d'un projet participatif est pour chaque personne impliquée d'être en mesure d'adopter différents rôles et postures au cours du projet.

• Usagers

Pour les usagers de la bibliothèque, il s'agit de passer progressivement d'une posture d'utilisation du lieu à une posture de contribution.

• Personnels de la bibliothèque

À la fois commanditaires du projet, participants, bénéficiaires aussi bien que responsables du résultat et garants de la relation avec les publics. Les

personnels sont les personnes qui fournissent l'information nécessaire. Ces informations doivent être les plus précises possible en termes de besoin.

• Élus

Les élus ont validé le projet et ses modalités. La confiance donnée aux personnels qui en assument le déroulement est cruciale.

À retenir :

Les attentes et besoins spécifiques des élus sont pris en compte dans les phases en amont du projet (via les entretiens avec les personnels de la bibliothèque, ou via une journée d'étude ou des rencontres dédiées).

• Artiste - Designer

L'intervenant a pour rôle de produire des propositions à partir des représentations et d'en assurer la faisabilité et la réalisation collective. Il n'est pas partie prenante, il est d'abord au service du projet et de l'ensemble des participants. Sa fonction est de rendre visible et faisable les idées des participants.

À retenir :

Ne faire intervenir cette personne qu'à partir du deuxième atelier collectif, une fois que le groupe a exprimé collectivement, sans biais, ses besoins, envies et représentations.

• Coordinateur

Pierre angulaire du projet global le coordinateur assure le lien entre tous les acteurs professionnels (intervenants, bibliothécaires, élus). Son implication au sein du projet reste en revanche d'ordre de la coordination générale.

À retenir :

- il participe à la journée d'étude et aux restitutions publiques des projets ;
- il ne participe pas aux ateliers avec les publics.