



DESIGN PARTICIPATIF EN BIBLIOTHÈQUE

Guide de l'esprit des lieux

FÉVRIER 2020

CONTACT

Valérie Griffi – Directrice de la Mission Lecture Publique Toulouse Métropole
valerie.griffi@mairie-toulouse.fr

Projet co-animé par : Malvina Artheau et Sophie Lepionka



toulouse
métropole

en grand !

TABLE DES MATIÈRES

INTENTION	4
Co-concevoir avec les jeunes et les enfants les espaces qui leur sont dédiés	4
Les espaces enfance et jeunesse : lieux d'expression de la contradiction créative	5
Concilier la qualité des conditions de travail des professionnels et l'adaptation aux aspirations des jeunes et des enfants	5
LE PROJET	6
DÉROULÉ SYNTHÉTIQUE	6
DÉROULÉ DÉTAILLÉ	7
Analyse du contexte	7
L'ensemble des bibliothèques comme un groupe projet	7
Recrutement des participant·e·s	8
Co-création	8
Postures et fonctions des parties-prenantes du projet	9
1. Usagers et usagères	
2. Personnel de la bibliothèque	
3. Elu·e·s	
4. Artiste / Designer	
5. Facilitateur·trice	
6. Coordinateur·trice Toulouse Métropole	
Représentation et choix	11
Réalisation	11
RÉSULTATS	12
Aigrefeuille	12
Villeneuve-Tolosane	12
Quint-Fonsegrives	12
Blagnac	12
MÉTHODOLOGIE D'ATELIER	13
Photo langage	13
Ronde des bonbons	13
Planches tendances	14
Relié·e·s par un fil	15
Camembert des choix	15
Tutoriels d'atelier	15

INTENTION

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

Dans le cadre de sa *Charte de Lecture publique* adoptée par les 37 maires des communes de Toulouse Métropole, la métropole poursuit l'objectif de favoriser l'émergence dans les bibliothèques de pratiques participatives. Ceci, grâce à un travail associant artistes, bibliothécaires et habitants autour de la mise en place de projets réalisés avec et pour les habitants.

C'est dire que les élus de Toulouse Métropole souhaitent 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.

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 : enfants, ados, parents, professionnels, tout un chacun, travaillant en équipe et dans laquelle des moments individuels et des moments d'échanges sont possibles.

S'agissant des espaces enfance, jeunesse et ados dans les bibliothèques cela signifie que 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 CONTRA- DICTION CRÉATIVE

Dans le passé, 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.

Ceci est dommage, car la fonction d'une bibliothèque dans la ville est aussi d'essaimer ce qu'elle nous apporte humainement : de l'imaginaire, de la rencontre et du rêve. La bibliothèque est un lieu (rare) de mixité sociale et de lien quotidien. Ainsi, nous devons songer à permettre aux habitants d'un quartier, d'une ville de se côtoyer, de se croiser, d'échanger, matin et soir.

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 espaces, parfois à accompagner dans l'apprentissage des limites.

Partant, **une démarche d'implication des professionnels aussi bien que des publics dans la transformation de lieux** demande une attention particulière au moment du démarrage. Tout **projet collaboratif** implique une forme de **lâcher-prise** : lâcher-prise sur ses propres préjugés, lâcher-prise sur le jugement que l'on porte sur les autres mais également sur celui que les autres portent sur nous, lâcher-prise 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 rompu aux démarches collaboratives identifient les attentes et les besoins des professionnels, les espaces à investir et les publics à mobiliser. Chaque aménagement d'espace devant 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**.

Et c'est ainsi qu'à partir de la vision des participants de premières propositions débattues en atelier voient le jour, et que le designer peut faire des propositions d'aménagement des espaces.

En effet, si la phase créative et les choix d'orientation s'enrichissent de la diversité des points de vue, la réalisation proprement dite se doit d'être à la hauteur des attentes aussi bien des participants aux ateliers que de publics qui fréquentent la bibliothèque. Cette proposition doit par conséquent satisfaire à un niveau d'exigence que seul un professionnel peut garantir.

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

Pour les familles, les ados, les enfants les jeunes, la bibliothèque est un lieu serein, un lieu humain. Un lieu où les conflits n'ont plus cours, et où l'enfance et la jeunesse se rassemblent autour de sentiments d'enthousiasme et de plaisir partagé. 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, l'identité du lieu « bibliothèque », la qualité des conditions de travail des professionnels et l'adaptation aux usages et aspirations des enfants, des ados et des jeunes.

Saisir l'esprit de ces espaces, c'est manifester une empathie possible pour ces trois 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.

Valérie Griffi

*Directrice de la Mission lecture publique
Toulouse Métropole*

*Ateliers animés par
Malvina Artheau - Accompagnatrice de projets participatifs
Sophie Lepionka - Designer*

LE PROJET

Lors de cette première édition, ce sont 4 bibliothèques de la métropole qui ont été accompagnées par Malvina Artheau (accompagnatrice de projets participatifs) et Sophie Le-pionka (Designer) dans le réaménagement de tout ou partie de leurs espaces dédiés aux tout-petits, à l'enfance ou à la jeunesse. A travers ce travail il s'agissait de :

- Familiariser les professionnels **aux méthodes d'animation participatives**
- Renforcer **l'appropriation des lieux** par les publics qui d'usager-ère-s deviennent progressivement des partenaires privilégiés du déploiement de l'offre culturelle
- Encourager **les pratiques créatives** (aussi bien des professionnel-le-s que des publics) autour d'objets culturels
- Valoriser **la co-création artistique**
- Contribuer à l'identification de l'importance des dimensions artistiques et créatives au travers d'un projet concret
- Réaliser de nouveaux aménagements en mettant en œuvre une logique de design frugal **aisément reproductible** y compris pour des bibliothèques disposant de peu de moyens

Le programme mis en œuvre repose sur quatre piliers :

- **Co-apprentissage** par la mise en commun des idées et le « faire ensemble »
- Réalisation de **toutes les étapes** d'un projet concret et à durée définie
- Cadre de travail et méthodes centrés sur **les processus collaboratifs**
- **Respect** des individualités (idées, besoins, contraintes, valeurs) au service d'un bien commun

À l'issue du projet les bibliothèques engagées dans le projet et plus largement Toulouse métropole disposent :

- De réalisations **concrètes** et directement **opérationnelles**
- De professionnels et de publics engagés dans **une nouvelle relation**
- D'une **expérience transférable**

DÉROULÉ SYNTHÉTIQUE

PHASE 1 : CONSTRUCTION DE LA CONFIANCE

Analyse du contexte
L'ensemble des bibliothèques comme un groupe projet
Recrutement des usagers et usagères

PHASE 2 : CO-CREATION

Atelier n°1 : co-création

Expression des besoins, des envies, des rêves.
Partage et formalisation d'idées
Restitution et discussion par l'artiste/designer

Atelier n°2 : le champ des possibles

Présentation de pistes de travail possibles proposées par l'artiste/designer
Discussions et choix d'orientation

PHASE 3 : RÉALISATION

Réalisation préliminaire par l'artiste/designer

Achats
Installation

Atelier n°3 : Réalisation collaborative encadrée

Finalisation et livraison

PHASE 4 : CONCLUSION & DISSÉMINATION

Réunion de bilan et rédaction du présent guide



© Malvina Artheau

DÉROULÉ DÉTAILLÉ

ANALYSE DU CONTEXTE

Chaque projet participatif est unique. Parce qu'il s'appuie sur l'ensemble des énergies en présence, il ne peut faire l'économie d'une compréhension de l'écosystème dans lequel il va se déployer. Par conséquent, il est important que les intervenant-e-s extérieur-e-s s'acculturent avec le contexte de la bibliothèque dans laquelle le projet va se déployer. Il s'agit non seulement de visiter les lieux pour en découvrir aussi bien les potentialités que les contraintes mais également de comprendre les besoins et les attentes des personnels, ainsi que les raisons de leur engagement dans le projet. A travers une visite des lieux et des entretiens avec les personnels, les intervenant-e-s pourront proposer des solutions aussi bien d'animation participative que de production d'aménagement artistique cohérentes.

Cet état des lieux est également l'occasion de créer un premier partage du projet entre les intervenant-e-s et les personnels qui, ensemble, constitueront l'équipe animatrice du projet. Si cette étape constitue un premier cadrage du projet, il est à garder à l'esprit qu'il ne s'agit pas, pour les personnels, de « passer commande » de leurs souhaits d'aménagement, mais bien de partager aussi bien leurs « contraintes de métier » incompressibles que leurs attentes vis-à-vis d'une démarche participative.

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

Les démarches participatives comprennent une plus large part d'incertitude que les projets classiques. Cette incertitude peut être source d'inquiétude. Pour initier et construire dans la durée une telle démarche il est important de se sentir soutenu-e par un environnement bienveillant. Un tel environnement peut se réaliser au sein de sa structure et plus largement au sein d'un groupe de pair-e-s qui partagent la même vision.

C'est pourquoi, 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 dans ces projets.

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 attendus, son calendrier
- « Faire commun » entre les différentes bibliothèques impliquées

Les calendriers ne permettent pas toujours d'organiser une telle journée. A minima une réunion est à prévoir afin que le déroulé du projet, qui aura été adapté suite à l'analyse du contexte, puisse être collectivement partagé.

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



RECRUTEMENT DES PARTICIPANT·E·S

Le recrutement des participant·e·s constitue une part importante du projet et de l'implication des professionnels. Selon le contexte, les usages existants au sein de la bibliothèque concernée, la culture des usagers et usagères et leur perception du lieu « bibliothèque », un tel projet demandera plus ou moins d'investissement dans cette phase de recrutement.

En effet, la participation ne se décrète pas, elle s'accompagne. Elle demande un nécessaire travail de pédagogie et d'explication.

La participation ne s'impose pas.

Basée sur une relation de confiance, elle se développe sur le long terme. L'engagement des participant·e·s se doit d'être choisi. Et pour pouvoir faire ce choix, chacun et chacune doit être en mesure d'en saisir toutes les implications.

La participation n'est pas une action, c'est un état d'esprit.

Le recrutement des participant·e·s demande de mobiliser tous les canaux d'information et en premier lieu les personnels de la bibliothèque. Ce sont en effet les personnes directement au contact des usagers et usagères qui seront le plus à même de construire avec eux et elles une nouvelle relation à la bibliothèque.

Il convient donc de s'assurer que l'ensemble des personnes au contact du public ait compris et assimilé les enjeux du projet. L'idéal étant qu'elles aient été associé·e·s à la réflexion en amont du projet. Affiches, flyers, communication en ligne et réseaux sociaux sont à considérer comme des supports pour cette communication directe, de personne à personne.

L'écosystème dans lequel s'insère le projet peut également représenter un soutien important, la bibliothèque pourra largement s'appuyer sur ses relations existantes avec d'autres partenaires et notamment avec les associations locales pour mobiliser des participant·e·s.

À RETENIR

- Un projet participatif se construit sur la confiance
- La confiance se construit par la relation inter-personnelle
- Les autres médias sont un soutien, une accroche ou une continuité de cette relation

CO-CRÉATION

Le premier atelier permet de construire les attentes et les envies aussi bien des participant·e·s que des personnels. Il est important à ce stade d'amener des représentations qui sortent du cadre de la bibliothèque.

Il s'agit de libérer les imaginaires pour que la bibliothèque puisse ensuite se développer dans toutes ses dimensions et pas uniquement au sein de visions préconçues. Ce premier atelier est également l'occasion d'amener l'ensemble des participant·e·s à mieux se connaître pour être en mesure d'entendre et d'apprécier les différents points de vue.

Enfin, cet atelier se doit d'être un moment accueillant, agréable et stimulant pour l'ensemble des personnes présentes.

Les outils et méthodes de créativité utilisés lors de ce premier atelier sont au service de ces trois objectifs.

Une attention particulière est donnée à l'accueil des usagers et usagères et l'on n'oubliera pas de prévoir une collation de qualité disponible tout au long de l'atelier.

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



© Malvina Artheau

POSTURES ET FONCTIONS 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.

1. Usagers et usagères

Pour les usagers et usagères de la bibliothèque, il s'agit de passer progressivement d'une posture d'utilisation du lieu à une posture de contribution. Lorsque les usages de consommation d'un bien culturel sont installés, cette transition ne va pas de soi. Certaines personnes s'engageront facilement dans la participation, pour d'autres cela prend plus de temps. Pour d'autres encore, la participation ne peut être que ponctuelle. Il convient de respecter l'ensemble de ces rythmes et de ces envies. Et c'est le rôle de l'ensemble des autres parties-prenantes de se positionner de façon à permettre l'engagement des usagers et des usagères, tout en leur laissant le choix.

Dans ce contexte, la fonction des usagers et usagères est de produire des représentations de leur besoins et attentes et de contribuer à la réalisation des propositions issues de ces représentations dans la mesure de leurs moyens (disponibilité, compétence, engagement).

2. Personnel de la bibliothèque

La posture des personnels de la bibliothèque est la plus délicate à appréhender. Tout à la fois commanditaires du projet, participant·e·s, bénéficiaires aussi bien que responsables du résultat et garant·e·s de la relation avec les publics.

a. Analyse du contexte

Les personnels sont les personnes qui fournissent l'information nécessaire. Ces informations doivent être les plus précises possible en termes de besoin. Toutefois, il ne s'agit pas, à ce stade, d'exprimer les solutions envisagées. En ce sens, les personnels se positionnent plus comme des participant·e·s que comme des commanditaires.

b. Recrutement

Les personnels se transforment en animateurs et animatrices du projet. C'est leur force de conviction et la mobilisation de leurs réseaux qui va remporter l'adhésion et l'engagement des participant·e·s.

c. Co-création – Représentation et choix - Réalisation

Les personnels sont dans une fonction d'accueil, ce sont eux et elles qui s'assurent que chaque participant·e se sente bienvenu·e et que son implication soit valorisée et reconnue. Mais ils et elles sont également des participant·e·s qui doivent exprimer leurs besoins, leurs envies et leurs attentes depuis leur point de vue professionnel. La difficulté de cette expression réside dans la position d'autorité (réelle ou imaginée par les publics) que représente le ou la bibliothécaire au sein de son établissement. Les personnels seront d'autant plus vigilant·e·s à s'aligner sur les prises de paroles des autres participant·e·s (nombre d'interventions, durée, moment etc...) et à manifester leur écoute et leur intérêt vis-à-vis de points de vue divergents.

Ces deux fonctions doivent être réalisées quasi simultanément, dans une posture d'accueil, de partage et d'écoute active.

3. Elu·e·s

Les élu·e·s ont validé le projet et ses modalités. Il est important pour sa réussite que ces personnes manifestent une confiance et une bienveillance auprès des personnels qui en assurement le déroulement. Idéalement, les élu·e·s devraient pouvoir participer à l'ensemble du processus. Cependant, pour des raisons sociales, cognitives et culturelles, il est difficile d'éviter que les autres participant·e·s ne les voient « que » comme des élu·e·s, c'est-à-dire des personnes ayant pouvoir ultime de décision et donc ne soient pas en mesure d'agir et d'exprimer leurs opinions de façon libre et non biaisée. Pour cette raison, nous considérons qu'il est délicat d'impliquer les élu·e·s dans les premières phases de co-création. En revanche, leurs attentes et leurs besoins spécifiques auront été pris en compte dans les phases en amont du projet, soit via les entretiens avec les personnels de la bibliothèque, soit lors de la journée d'étude ou via des rencontres dédiées.

Rien n'empêche cependant que certains et certaines puissent venir à la phase de réalisation.

4. Artiste / Designer

L'intervenant·e qui a pour rôle de produire des propositions à partir des représentations et d'en assurer la faisabilité et la réalisation collective est également dans une position d'autorité : celle de l'expert·e. Par conséquent, ses avis et intentions peuvent être perçus comme l'expression de la seule solution possible par les autres parties-prenantes.

C'est pourquoi nous avons pris le parti de 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.

L'artiste ou designer prenant part au projet est dans une posture d'écoute et de matérialisation des idées d'autrui. Tout comme le·la facilitateur·trice, l'artiste ou designer n'est pas une partie-prenante, il ou elle est d'abord au service du projet et de l'ensemble des participant·e·s. Sa première fonction est de rendre visibles et faisables les idées des participant·e·s tout en prenant en compte l'ensemble des contraintes identifiées. Sa seconde fonction est de concevoir et d'accompagner la réalisation en s'appuyant en partie sur le groupe, en partie sur des professionnels selon la direction du projet.

5. Facilitateur·trice

La personne qui assure la facilitation tout au long du projet aura pour fonction de piloter et d'animer le projet.

La fonction de pilotage, partagée avec la coordination de projet, a pour charge :

- de planifier les grandes phases du projet : les étapes du cycle d'activité, les temps de restitution, de coordination et de bilan ainsi que leurs temporalités respectives ...
- de poser les bases tacites ou contractuelles qui réunissent les participant·e·s : degré d'implication, questions de droits, engagements réciproques ...
- d'identifier les modes d'animation adaptés aux parties en présence : quelles méthodes de créativité pour quels participant·e·s, qui impliquer et à quel moment du projet ...
- d'adopter une pratique agile : équilibre entre adaptation et efficacité, adaptation des échéances, ouverture à de nouvelles initiatives et à de nouveaux participant·e·s en cours de projet...



La fonction d'animation, partagée pour partie avec les bibliothèques et l'artiste/designer, a fonction :

- de transformer l'intention en action : choix et organisation des temps de rencontre et d'intervention, gestion des matériels et des intervenant·e·s, ...
- d'engager activement les publics : permettre l'interaction, faciliter l'expression et l'écoute, alterner différents modes de contribution, s'assurer que la gratification des participant·e·s soit effective, ...
- d'assurer la qualité des contributions : gestion des phases de divergence et de convergence, maîtrise des méthodes de créativité, ...
- d'informer les participants : création et diffusion des supports de vulgarisation, captation des échanges, création des supports de restitution, ...

Tout comme l'artiste/designer, le·la facilitateur·trice est au service du projet et de l'ensemble des participant·e·s pour en accompagner la réalisation dans une logique de gestion de projet.

6. Coordinateur·trice Toulouse Métropole

Pierre angulaire de chaque projet, la personne en charge de la mise en place et de la coordination du projet assure le lien entre tous les acteurs et actrices professionnels (intervenant·e·s, bibliothécaires) ainsi que des élu·e·s. Son implication au sein du projet reste en revanche de l'ordre de la coordination générale, n'étant pas directement utilisateur·trice du résultat du projet, le·la coordinateur·trice ne participe pas aux ateliers avec les publics. Toutefois, sa fonction de coordination, l'amène à participer à la journée d'étude et aux restitutions publiques des projets.

À RETENIR

- **À chaque partie-prenante sa posture et sa fonction**
- **Postures et fonctions peuvent varier au cours du projet et au cours d'un même atelier**
- **Les rôles de chacun·e doivent être explicites et compréhensibles par tous·tes**

REPRÉSENTATION ET CHOIX

À partir du budget disponible, des informations de la phase d'analyse et des résultats de l'atelier de co-création, l'artiste ou designer réalise plusieurs propositions liminaires d'œuvre ou d'aménagement et vient les présenter au groupe de travail. Le groupe de travail est amené à se positionner par rapport à ces propositions et à les amender collectivement avec l'artiste/designer.

Il peut être pertinent d'associer les personnels techniques, les responsables de la sécurité et le personnel d'entretien des espaces à ce stade du projet.

La question du budget n'est pas abordée directement pour éviter que le groupe ne passe trop de temps à se questionner sur la faisabilité du projet (c'est le rôle de l'artiste/designer et de la coordination de projet), cependant la notion comptable doit être prise en compte pour faire des choix. Ce sont des rapports de proportionnalité entre les différents éléments de la proposition qui sont présentés et permettent de trancher.

À l'issue de l'atelier, l'artiste/designer dispose des éléments pour élaborer sa proposition finale, en accord avec l'ensemble des parties-prenantes. Cette proposition est envoyée à la bibliothèque qui peut demander des aménagements à la marge.

Un calendrier de réalisation est défini avec la bibliothèque.

À RETENIR

- Il est possible de travailler avec des notions comptables sans mentionner le budget précis
- Si toutes les parties-prenantes sont impliquées dans le projet, il convient de reconnaître également les expertises et de bien les positionner
- Le temps passé sur le partage des points de vue en amont permet de valider les choix plus facilement



© Sophie Lepionka

RÉALISATION

Pour cette première édition, il s'agissait de réaménager certains espaces des bibliothèques impliquées. Les réalisations nécessitant des compétences métiers précises ont été réalisées par des professionnels en amont du dernier atelier avec le groupe projet. L'organisation de l'atelier de réalisation doit tenir compte du fait que l'implication des publics n'est jamais garantie. Elle comprend donc deux volets :

- Un volet de réalisations incompressibles, réalisable en intégralité par les intervenant-e-s extérieur-e-s
- Un volet de réalisations optionnelles qui peut-être modulé en fonction du nombre de participant-e-s présent-e-s de façon effective

La finalisation s'est faite collectivement, sur une journée dédiée, avec un repas partagé à mi-parcours.

Au programme : customisation d'objets déco, peinture des murs, montage et installation de nouveau mobilier, réalisation de panneaux artistiques, customisation de petit mobilier.

Lors de cette phase l'artiste/designer exécute les tâches qui demandent un geste technique particulier et accompagne les autres participant-e-s dans leurs réalisations. Il en va de même pour les personnels de la bibliothèque qui fabriquent et bricolent comme les autres participant-e-s tout en maintenant leur posture d'accueil et d'accompagnement vis-à-vis de ces mêmes participant-e-s.

L'ensemble est coordonné par le-la facilitateur-trice.

À RETENIR

- Dans un projet de ré-aménagement une phase de réalisation par des professionnels est à prendre en compte (temporalité et budget)
- Il est important de tenir compte de la disponibilité et des compétences des participant-e-s
- L'ensemble du résultat final étant (pour partie) dépendant des participant-e-s il peut arriver que tout ne puisse être réalisé



© Sophie Lepionka

RÉSULTATS



MÉTHODOLOGIE D'ATELIER



© Malvina Artheau

PHOTO LANGAGE (ATELIER N°1)

Exprimer ses envies et besoins à travers l'utilisation d'images. Cette méthode permet de travailler sur les représentations, d'organiser un espace de parole et d'écoute et d'aider les personnes à se construire des repères partagés.

OBJECTIF

Amener les participant·e·s à exprimer leurs représentations de ce qu'est/ pourrait être la bibliothèque, en sortant des idées reçues et phrases « toutes faites ».

DESCRIPTION MÉTHODE

1. Un ensemble d'images sans rapport direct avec le sujet à traiter est étalé par terre, en vrac.
2. Les participant·e·s sont invité·e·s à choisir l'image qui pour eux·elles répond le mieux à la question posée.
3. Chacun·e présente ensuite au groupe son image et sa réponse associée
4. Les réponses sont notées, associées aux images et l'ensemble est affiché



© Malvina Artheau

RONDE DES BONBONS (ATELIER N°1)

Partager des informations positives et personnelles à propos de soi de façon ludique à travers le choix de bonbons colorés. Le côté régressif des bonbons contribue à une ambiance ludique et bienveillante.

OBJECTIF

Amener les membres d'un groupe à mieux se connaître. Créer une connivence entre les membres d'un groupe

DESCRIPTION MÉTHODE

1. Préparer 5 bols contenant chacun des bonbons d'une même couleur (on veillera à proposer plusieurs types de bonbons de chaque couleur, dans un soucis d'adaptation à tous·tes les participant·e·s).
2. Chaque personne est invitée à choisir 5 bonbons de son choix (avec au moins 3 couleurs différentes)
3. Attention : les bonbons ne doivent pas être mangés tout de suite, mais posés devant soi
4. A tour de rôle, chaque personne choisit un de ses bonbons, et, en fonction de sa couleur donne au groupe une information sur lui ou sur elle.
 - Rouge : hobby, activité favorite
 - Vert : lieu préféré sur toute la planète (que vous y soyez allé·e ou non)
 - Bleu : un souvenir que vous chérissez particulièrement
 - Jaune : le travail/métier de vos rêves
 - Orange : ce que vous voulez à propos de vous



© Malvina Artheau

PLANCHE TENDANCE (ATELIER N°1)

A travers l'utilisation d'images, de couleurs, de textures, les participant-e-s créent collectivement un tableau qui retranscrit visuellement leurs envies vis-à-vis de l'espace à investir.

OBJECTIF

Amener le groupe à partager ses attentes et à effectuer des premiers choix collectifs. Permettre une représentation visuelle des envies, sans aller directement vers des solutions.

DESCRIPTION MÉTHODE

1. Proposer un large choix de matériel créatif (photos de magazines, tissus, papiers colorés, bois, dentelle, paillettes, coton).
2. Les participant-e-s choisissent les matériaux qui les attirent et les organisent ensemble sur une grande plaque de carton plume.
3. La personne qui anime l'atelier accompagne les participant-e-s pour expliciter certains de leur choix et ajouter ces explications sous forme de phrases qui sont ajoutées au tableau.

RELIÉ·E-S PAR UN FIL (ATELIER N°2)

En cercles les participant·e·s s'envoient une pelote de laine et énoncent leur prénom. Le fil de la pelote est maintenu par chaque personne et tisse une toile au centre du cercle, reliant toutes les personnes entre-elles.

OBJECTIF

Recréer un sentiment collectif en début d'un nouvel atelier avec le symbole du fil d'une pelote qui relie tous·tes les participant·e·s. Effectuer un rappel des prénoms de façon dynamique et non-linéaire.

DESCRIPTION

1. Prendre une pelote de laine, tenir l'extrémité du fil de la pelote dans une main et la pelote dans l'autre.
2. Dire son prénom et lancer la pelote à une autre personne, tout en gardant l'extrémité du fil dans sa main.
3. La personne reçoit la pelote, maintient le fil qu'elle a ainsi reçu dans sa main, dit son prénom, et lance la pelote à quelqu'un d'autre.
4. On continue ainsi jusqu'à ce que tout le monde ait dit son prénom.
5. On peut conclure sur quelques mots sur le fil qui nous relie les un·e·s aux autres et sur le contexte du projet

CAMEMBERT DES CHOIX (ATELIER N°2)

Présenter les propositions sous forme d'un puzzle en forme camembert. Chaque morceau du camembert représente un élément indépendant de la proposition que l'on a pu budgéter auparavant. Chaque élément est représenté par son pourcentage par rapport au budget total disponible (et non par son prix). Comme il y a plusieurs propositions, le total des éléments est supérieur à la taille finale du camembert, il va falloir choisir.

OBJECTIF

Amener les participant·e·s à discuter des propositions et à choisir les éléments qui vont être mis en œuvre. Les propositions peuvent être discutées, combinées etc... Permettre au groupe de se rendre compte des ressources disponibles sans aborder directement l'enveloppe budgétaire allouée.

DESCRIPTION

1. Au préalable on aura présenté les différentes propositions et les participant·e·s auront été amené·e·s à faire part de leurs ressentis, à la fois collectivement et individuellement sur les aspects qui correspondent à leurs attentes et ceux qui ne leur conviennent pas.
2. Les différents éléments du camembert sont étalés sur la table
3. On accompagne les participant·e·s dans leur choix, en commençant par les grandes masses évidentes, celles sur lesquelles tout le monde est d'accord.
4. On affine au fur et à mesure pour compléter le camembert et écarter les éléments superflus.
5. Une photo est prise, qui constituera ensuite la base de référence de ce choix collectif

TUTORIELS D'ATELIER (ATELIER N°3)

Des fiches pas-à-pas pour chaque élément à réaliser.

OBJECTIF

Accompagner les participant·e·s dans les différentes réalisations et leur permettre d'être les plus autonomes possibles.

DESCRIPTION

Les fiches doivent être très précises et utiliser le plus d'éléments visuels possibles. Elles seront affichées dans le début de l'atelier et chacune sera présentée de façon à ce que les participant·e·s puissent se rendre compte du type de travail demandé, de sa durée et ensuite s'y référer en cours de fabrication.



- 1 Étendre la niche sur le sol et bien la fixer avec le scotch
- 2 Déposer le panneau de bois (on peut se tromper de sens)
- 3 Ouvrir les pots de peinture à l'aide du tournevis
- 4 Bien mélanger la peinture à l'aide du bâton
- 5 Verser délicatement une petite quantité de peinture dans un béc
- 6 Tremper le rouleau dans le bac, le rouler un peu sur la partie inclinée du bac
- 7 Commencer par peindre les zones du milieu du panneau en couvrant les coins de rouleau. Laisser sécher et retirer le scotch
- 8 A l'aide de l'aramateur, repositionner du scotch de peinture pour délimiter les nouvelles zones à peindre
- 9 Peindre de la même façon, avec des couleurs différentes, les zones extérieures du panneau, en prenant soin de ne pas tacher la zone déjà établie

@ Malvina Artheau



@ Malvina Artheau



réseau des
bibliothèques
de Toulouse
Métropole