



HAL
open science

Créer, éprouver, résister – détour par une machinerie pédagogique

Isabelle Bazet, Minica Houry-Panchetti, Philippe Marrast

► To cite this version:

Isabelle Bazet, Minica Houry-Panchetti, Philippe Marrast. Créer, éprouver, résister – détour par une machinerie pédagogique. 21ème Congrès SFSIC : Création, créativité et médiations (SFSIC 2018), SFSIC : Société française des sciences de l'information et de la communication; MSH Paris Nord : Maison des Sciences de l'Homme Paris Nord; LabSIC : Laboratoire des Sciences de l'information et de la communication, Université Sorbonne Paris Nord, Mar 2018, Paris, La Plaine Saint Denis, France. pp.101–117. hal-04494271

HAL Id: hal-04494271

<https://hal.science/hal-04494271>

Submitted on 8 Mar 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Créer, éprouver, résister - détour par une machinerie pédagogique

Creating, testing, resisting - a detour through educational machinery

Auteurs / Authors

Isabelle Bazet, Phd, MCF, {1}

Minica Houry-Panchetti, Phd, MCF, {2}

Philippe Marrast, Phd, PRAG, Chercheur associé, {1} & {2}

{1} : CERTOP, UMR5044, Université Paul Sabatier, IUT de Tarbes

{2} : IRIT UMR 5505, Université Paul Sabatier, IUT de Tarbes

Emails :

isabelle.bazet@iut-tarbes.fr

Minica.Houry-Panchetti@iut-tarbes.fr

philippe.marrast@iut-tlse3.fr

Mots clefs :

Créativité, transversalité, approche communicationnelle du projet, pédagogie cré-active

Keywords :

Creativity, transversality, communicational approach of project, cre-active pedagogy

Résumé :

Notre présentons un projet pédagogique transversal d'événement dans lequel une grande part est donnée à la créativité, à l'innovation et à l'émergence d'une organisation participative dont les différents éléments sont «cousus» dans la restitution finale. Comment s'est mis en place ce travail de couture organisationnelle ? Comment l'ethnographie des traces du projet permet-elle de redonner sa matérialité aux multiples pièces remises sur le métier, aux faux plis et aux égos parfois à raccommoder ?

Abstract :

We present a transversal educational event project in which a large part is given to creativity, innovation and the emergence of a participative organization whose different elements are «sewn» in the final restitution. How was this organizational sewing work set up? How does the ethnography of the project's traces make it possible to give back its materiality to the multiple parts put back on the loom, to the false folds made and the egos sometimes to be mended?

Créer, éprouver, résister - détour par une machinerie pédagogique

Introduction

Contemporain de la naissance du web, le département d'IUT MMI¹ (anciennement Services et Réseaux de Communication) a vu le jour en 1994, notamment grâce au travail des ACD² Génie des Télécommunications et Réseau et bien sûr Information et Communication. Ce département propose des contenus d'enseignements très variés : informatique pour le web, communication, création graphique et audiovisuelle, gestion de projets, etc. Ceci permet à une population très hétérogène (quasiment toutes les options de bac sont présentes chaque année) d'accéder à une pluralité d'orientations, de savoirs faire et de domaines d'activité tout en restant dans un cadre d'enseignement commun, défini nationalement.

Mis en tension depuis ses débuts entre une certaine nécessité d'adaptation aux évolutions des technologies de l'internet et le besoin d'installer des bases et des fondamentaux beaucoup plus stabilisés sur les plans scientifiques, technologiques, communicationnels et méthodologiques, ce DUT doit imaginer des solutions créatives pour adapter de façon continue sa pédagogie, son programme voire ses adaptations locales.

Dans ce contexte, notre proposition va présenter sur la base d'une pratique et d'un matériau empirique accumulés depuis 5 ans, la façon dont cette pédagogie active a permis au fil du temps d'installer une « machinerie » qui contraint un projet pédagogique transversal dans le temps, dans le processus, dans la thématique et dans les livrables exigés. Pourtant cette organisation laisse une grande part à la créativité, à l'innovation et à l'émergence d'une organisation collective et participative, autant située et ancrée dans les pratiques quand on observe son fonctionnement et son organisation interne qu'elle est formelle sur les attendus, la méthodologie et les outils de supports de l'activité.

¹ Métiers du multimédia et de l'internet

² Assemblée des Chefs de Département

Cette machinerie que nous présenterons dans la partie objet de notre recherche prend la forme d'un événement annuel : "les immersions digitales". Cet événement qui est avant tout un projet pédagogique, est encadré par toute l'équipe enseignante du département. Ce travail mobilise deux promotions de DUT et une promotion de licence professionnelle sur une durée de 6 mois d'intense activité collective qui se déroule durant certains enseignements, mais pour la plupart en dehors.

Cette activité de projet collectif qui est distribuée dans le temps, entre de nombreux acteurs et dans des lieux différents, empêche une réelle coprésence physique. De fait, le recours à différentes technologies numériques est rendu nécessaire pour gérer le fond documentaire, rendre visible l'organisation interne de l'activité, et permettre de recréer des interactions malgré le peu de coprésence physique. La partie documentaire est opérée par l'outil google drive et la suite google docs, la gestion de l'activité prend la forme de tableau Trello complété par des outils visuels (tableaux, postits), la "communication" quant à elle passe par le biais de la messagerie supposément universelle Slack, complétée par des communications Facebook, mais aussi des réunions, des mails, des mini négociations de couloir, le téléphone, ...

Les problématiques soulevées par ce projet sont nombreuses.

Comment arriver à travers un projet pédagogique transversal à mobiliser 3 promotions universitaires de Bac+1 à Bac+3, tout en gardant une cohérence vis-à-vis de ces publics aux profils et aux objectifs très différents ?

Comment rendre lisible, cohérent et accessible à un public composé à la fois de candidats, de curieux et de professionnels du secteur, un projet aussi pluriel dans sa conception que dans ses réalisations ?

Comment donner à voir de la capacité créative des étudiants qui agissent et interagissent avec et dans des produits technologiques qui enferment potentiellement la créativité dans des paradigmes algorithmiques et des formes architextuelles prescriptives (Jeanneret, Y., 2012) ?

Objet : La machine “immersive” et ses caractéristiques

Les immersions digitales est un événement annuel organisé par le département MMI de l’Iut de Tarbes depuis 2013. La thématique de l’événement est imposée chaque année par l’équipe pédagogique. Après homo connectus ou encore Nature [et] Numérique, cette année, le thème retenu est la fake news.

Ces thèmes ont pour vocation d’être assez précis pour aider à la construction d’un univers narratif cohérent, tout en laissant grand ouvert l’espace créatif qui permet aux étudiants de s’approprier ces thématiques, selon leur sensibilité, leurs compétences ou leurs envies. Ils permettent en outre, la constitution d’une sorte de comité éditorial en charge de la coordination du thème qui, « même s’il instaure une forme de contrôle supplémentaire dans un espace de travail très encadré, crée une instance de médiation dans laquelle chaque acteur peut à la fois construire sa pratique (contribution à l’aménagement de règles prises en commun) et se libérer partiellement de l’activité éditoriale auprès de partenaires autorisés à en assurer la charge. » (Piponnier, 2009)

Ces thèmes permettent enfin très souvent la production d’œuvres originales, de parcours différenciés selon le public qui est accueilli et la mise en lumière des différents aspects de nos formations.

Au final, cet évènement peut être caractérisé par ce que Cardoso et Bourdaa, à la suite de Jenkins qualifient de Transmedia Storytelling, c’est à dire un « processus dans lequel les éléments d’une fiction sont dispersés sur plusieurs plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée » (Jenkins, 2006 : 95-96 dans Cardoso & Bourdaa, 2017).

Cet évènement est à la fois un projet pédagogique, un processus créatif mobilisant plus de 100 personnes, et le terreau d’interactions nombreuses et très riches entre enseignants, étudiants et professionnels. Cet évènement est donc le lieu d’apprentissages communicationnels nouveaux. Les membres de l’équipe de projet ont, en particulier, à définir collectivement les procédures qui vont leur permettre de résoudre des problèmes, ces problèmes étant les projets.” (Bernard, 1998)

Notre communication s'inscrit donc dans une double approche à la fois empirique du fait de la nature de projet présenté et du matériau produit, autant que d'ordre stratégique puisque ce projet est le résultat d'une orientation pédagogique du département, dont la vocation est justement au-delà de la réalisation de cet évènement, de mettre en lumière les enjeux communicationnels propres à la réalisation de projet dans des collectifs de travail hétérogène et distribués, assez fortement équipés d'outils numériques pour pouvoir réaliser l'activité.

Méthodologie : la narrativité des traces communicationnelles au fil de l'eau

Le déroulement de ce projet d'évènement depuis le mois de Septembre jusqu'à sa présentation au public fin Janvier a nécessité l'emprunt de différents moyens de communication. Le pilotage du projet s'est opéré durant des réunions hebdomadaires et une semaine inter-semester début Janvier a été consacrée à la finalisation des différents ateliers. Mais pour le reste des étapes de conception, de développement, de communication visuelle et externe, de l'ajustement des propositions, etc, c'est grâce à l'utilisation de différents outils de communication que ce projet a vraiment pu se construire de façon cohérente. Le collectif s'est ainsi emparé de différents espaces collaboratifs de dépôt de document, de messageries instantanées, email, groupes de discussion, et autres outils en ligne de gestion de projet.

La matériau que nous avons récolté pour cette recherche regroupe donc pour l'essentiel, les différents documents de cadrage produits durant l'année en cours mais aussi les 5 années d'organisation de l'évènement (plan de communication, médiaplannings, murs de conversation sur les réseaux numériques, mails), des éléments liés à la communication externe (affiches, flyers, sites web, productions audiovisuelles), et des éléments de "making-off" qui nous ont permis de capturer l'instant lors des différentes phases d'élaboration puis de mise en oeuvre de ce projet.

D'un point de vue méthodologique, une partie de cette collecte se rapproche d'une ethnographie multimodale (Dicks, Soyinka, & Coffey, 2006) ou d'une enquête photosociologique (Desaleux, Langumier, & Martinais, 2011), mais pour laquelle le chercheur n'a pas cherché à mettre en scène l'existant. Le matériau a été produit directement par les étudiants sur la base de leur sensibilité propre et leur envie de témoigner de l'expérience vécue ce qui nous invite à entrer

dans une analyse narrative de ces images socialisées (Gunthert, 2017) mais aussi de ce que ces éléments donnent à voir du façonnage d'une esthétique professionnelle liée à l'identité du secteur visé (Boni-Le Goff, 2016).

L'analyse des contenus des diverses conversations numériques ou des publications sur les réseaux numériques relève plutôt d'une ethnographie hypermédia (Coffey, Renold, Dicks, Soyinka, & Mason, 2006) qui permet d'établir des corrélations beaucoup plus matricielles entre les différents moments, les lieux physiques ou numériques de l'activité, les acteurs engagés ou convoqués (F. Cooren, 2010) et d'interroger le déplacement et les reconfigurations des dynamiques et des situations interactionnelles mise en jeu dans cette construction de l'organisation multidimensionnelle.

Ces "traces" de l'activité collective distribuée, nous ne les percevons rétrospectivement que comme l'inscription de synthèse et le résultat visible, partiel et statique d'un travail hétérogène de négociation du sens de tel ou tel aspect du projet global (Pélissier, 2015). Elles nous permettent d'analyser la communication dans ses nombreuses matérialités et territoires, en tant que processus qui façonne les environnements de travail, et qui concourt à la production d'objets intermédiaires ou d'objets frontières autant qu'elle peut être contrainte par leur présence.

L'objet d'étude : "prises" et emprises virtuelles - un travail d'intégration

Un atelier de Réalité Virtuelle a été proposé par les étudiant.e.s de 2 année de DUT afin d'illustrer des compétences acquises, principalement en programmation et infographie, durant la formation MMI.

Ainsi un jeu immersif a été conçu et entièrement réalisé comme une introduction générale aux ateliers de l'évènement. Le gameplay consiste à collecter des objets représentatifs des autres ateliers (ex : un ordinateur pour l'atelier codathlon ou une caméra pour le plateau TV). La quête devient donc elle-même un prétexte à la présentation de certains corps de métiers auxquels prépare le DUT MMI, l'environnement virtuel étant agrémenté de productions correspondantes

d'autres étudiants. Une fois l'inventaire complet, le visiteur est invité à poursuivre son parcours vers un autre atelier de l'évènement.

Pour répondre aux contraintes du cahier des charges qu'ils se sont fixées, les étudiants ont dû se former en autodidacte dans plusieurs domaines. Ils ont appris un nouveau langage de programmation (le C#), l'utilisation d'un moteur de jeu (Unity 3D) et de bibliothèques logicielles dédiées à la Réalité Virtuelle, le maniement matériel des dispositifs (casque et contrôleurs). Les étudiants ont également développé des compétences en Interaction Homme Machine spécifiques à la Réalité Virtuelle, dans la réalisation et l'intégration d'« assets » (éléments multimédia) au sein de l'environnement (infographies spécifiques aux textures, modélisations 3D, design sonore) ainsi que mobilisé de nouvelles aptitudes en management et en pédagogie par les pairs : les étudiants de 2^e année ont dû former ceux de 1^e année ne possédant pas encore les connaissances suffisantes (en programmation notamment).

Concernant l'organisation au sein du groupe de travail, bien que des tâches nominatives aient été spontanément attribuées en fonction des affinités personnelles, le profil très polyvalent des étudiants MMI leur a permis de redéployer et concentrer leurs efforts vers les activités les plus prioritaires tout au long du cycle de vie du projet.

Vers des pédagogies cré-actives : de l'étudiant acteur à l'auteur collectif

Le projet des Immersions Digitales est un évènement global finalement composé de sous-événements qui se construisent et se déroulent de façon quasi-autonomes les uns des autres. La gageure, consiste donc à recomposer une cohérence et une narrativité générale, notamment à

	%réalisé	23-Nov	30-Nov
Assets & Magasin	100.00%		
Achat	100%	O	
Test Unity	100%	x	
Colliders	100%		
Objets Cliquables	100%	x	
Modèles 3D	100%	x	
Intégration Unity	100%	O	
Plan & Disposition	100%	x	
Intégration Créations MMI	100%	x	
Extérieur	100%		
Son	100%	x	

Fig. 1 - la fiche de création des objets visuels de l'application 3D (les "assets")

travers la communication externe, visuelle et audiovisuelle. Ce travail d'assemblage et de couture des différents sous-éléments dans le projet final doit se faire sans que le travail d'organisation amont, travail incluant cette action de communication, et les raccords entre les différents éléments du projet ne se voient.

Le groupe des sept étudiants en charge de l'évènement ont eux-mêmes intégré cette pratique de la restitution sans couture visible. Les figures 1, 2 et 3 intégrées dans le rapport de projet des étudiants, donnent à voir les éléments d'organizing du projet (todo list, délégation des tâches, avancement de l'activité, délégation des tâches) dans lesquels les bricolages, les essais et erreurs, les fausses pistes, négociations, et autres retards et aléas inhérents à la production du projet sont absents. Dans ce travail de restitution qui nous livre une trace a posteriori de l'activité de projet, l'organisation du travail, maîtrisée, lisible, évidente et fluide semble avoir absorbée le travail d'organisation, approximatif, émergent, délicat et souvent haché de soubresauts dans l'avancement de l'activité.

Journal de bord	
Interactions avec Objets	50%
Intégration Créations MMI	20%
Intégration des vidéos	100%
Objets Cliquables	25%
Extérieur	2%
Installation et test du nouvel HTC	80%

Fig. 2 – journal de bord de l'avancement des tâches tenu au fil de l'eau

Responsable	Tâche		
Paul	Sound Design	Ambiance extérieur	Rapport journalier
Gaétan	Déplacement	Intégration oeuvres MMi	Relations externes
Xalbat	UI design	Modélisation	Google Drive
Calypso	Colliders	Développement interface	Gestion matériel
Matthieu	Level design	Interactions objet	Installation matériel
Francois	Interactions objet	Gestion matériel	
Yuxin	Texturing		

Fig. 3 – Matrice de répartition de l'activité dans le groupe projet

La représentation de la figure 4 donne à voir la façon dont les étudiant.e.s ont choisi de designer le sommaire du rapport (le plan de communication de l'évènement) restitué auprès des enseignant.e.s en charge de ce projet. En y regardant de plus près, ce choix graphique interpelle. Si l'on reconnaît aisément le personnage totem qui figure dans le logo de l'évènement les immersions digitales, depuis maintenant plus de cinq ans, ce sommaire donne aussi à voir une sorte de gabarit, de patron, tels qu'utilisés dans le cadre des activités de façonnage et dont les pointillés figureraient à la fois la forme et les points à relier pour faire advenir les "coutures organisationnelles". Un jeu entre le plein et le vide se dessine ; entre le prototype et l'objet événementiel in fine conçu ; le visible (front office) et l'invisible (back office) ; la singularité enfin de chaque contributeur.ice.s et le pluriel du collectif "replié" dans cette figure totemique.

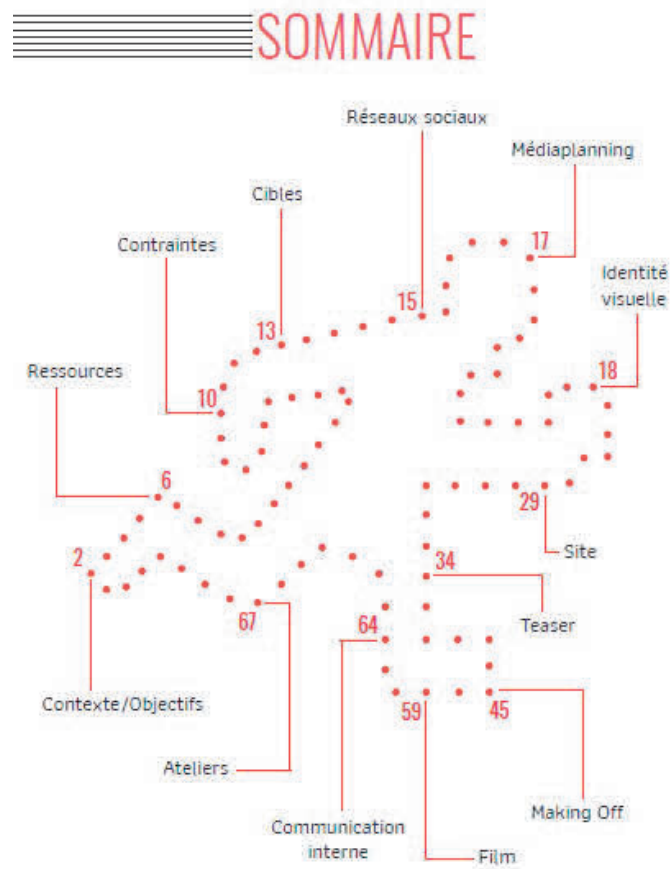


Fig. 4 – le sommaire du plan de communication qui a permis le cadrage de l'événement

Comment ce travail de couture organisationnelle s'est-il mis en place ? Comment le suivi ethnographique de la documentation élaborée par le groupe d'étudiant.e.s en charge de la Réalité Virtuelle permet-il de redonner toute sa matérialité aux multiples pièces remises sur le métier, aux faux plis qui surgissent, aux égots qu'il faut parfois raccommoder ?

Si le travail d'organisation a bien eu lieu et s'est déployé dans le groupe Réalité Virtuelle, il est largement euphémisé et rendu technologique quand les étudiants le manifestent visuellement, comme l'illustre la figure 5. D'un assemblage de discussions et de matérialités diverses des

écrits, des débats et négociations variées qu’il a nécessité, le travail d’organisation est devenu une infrastructure technologique, une arène de la discussion numérique dans lequel chaque voie/voix a été partitionnée dans le support ad hoc.

Comme la figure 5 le montre, la communication s’est construite selon des lieux numériques, des espaces dédiés, des « chat rooms ». L’outil slack (une messagerie instantanée autoproclamée “universelle”) Figure 6, et l’espace documentaire partagé sur google doc ont été les espaces dédiés à la “gouvernance” du projet, donnant lieu à une forme d’écriture lissée et neutre qui venait témoigner de la “bonne marche” du projet.

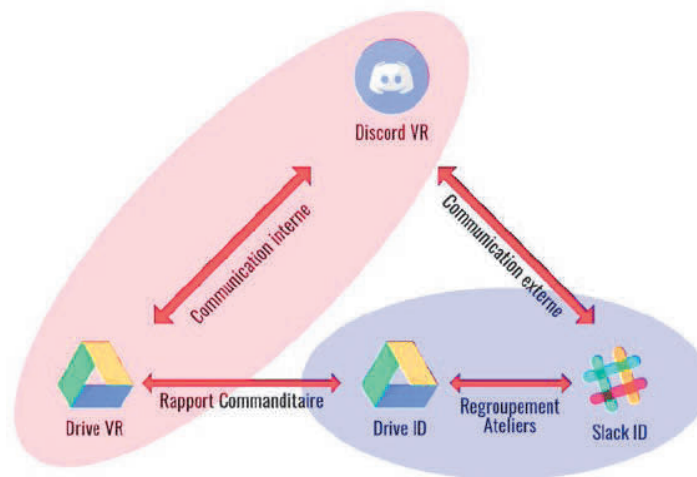


Fig. 5 – la structure techno-info-communicationnelle du groupe de travail

La partie “interne” du projet s’est produite dans d’autres espaces de discussions, privés et inaccessibles pour nous rétrospectivement, notamment du fait qu’ils ont évolué à la suite de l’événement. Un “channel” sur l’application Slack dédié au groupe projet Réalité Virtuelle, et un autre espace sur l’application Discord, qui est le pendant de Slack mais qui est plus largement utilisé dans les communautés de joueurs en ligne, et que les étudiants ont “donc” davantage l’habitude de manipuler.

Comme en témoigne notre collègue qui les a suivis avant, pendant et depuis les immersions digitales, et à propos de l'appropriation singulière des artefacts dans la fabrique de cet atelier : *“Il n’y a pas de fonctionnalités supplémentaires dans Discord par rapport à Slack. Comme ils – [les étudiant.e.s parties prenantes]- jouent beaucoup, ils y sont connectés 24h/24 alors qu’ils ne pensent pas forcément à Slack. Ils s’y sentent à l’aise parce que c’est lié inconsciemment à l’activité de jeu. Après, il faut aussi dire que G et moi – [tuteurs enseignants] - les avons laissés totalement libres pour leurs échanges (beaucoup de jurons, de prises de bec en ligne, c’est parfois pas très joli, joli ...). In fine, la règle partagée concernant cet investissement de forme (Thévenot, 1986) est circonscrite au fait que le registre d’engagement qui préside est que “ce qui se passe sur Discord, reste sur discord”*. Il s’agit dès lors, dans la pratique du collectif étudiant.e.s Réalité Virtuelle de recourir à un ordre communicationnel construit dans la sphère

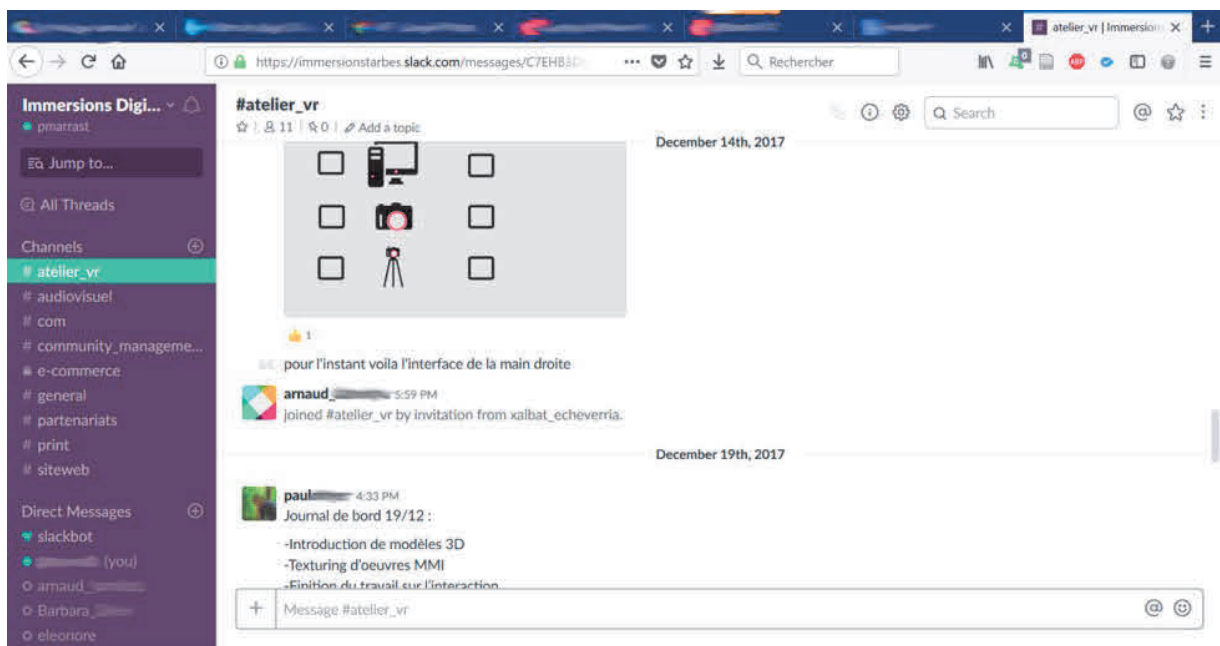


Fig. 6 – L’espace de la messagerie instantanée Slack dédié à l’atelier de Réalité Virtuelle

ludique et d’étendre cette pratique interactionnelle avec les modes locutoires qui y sont en vigueur au cadre professionnalisant de la structuration de leur propre projet.

Par ailleurs, la dénomination même de la plateforme coopérative privilégiée par ce collectif de travail est tout aussi intéressante. Discord renvoie en français à l’idée de désaccord, de discorde

et de mésentente. Il n'y a qu'un pas à considérer que les étudiant.e.s performant cette désignation et en font le "lieu" de leurs disputes créatrices. Cela renvoie aussi à l'idée que le travail de couture n'est pas un travail lisse. La dispute ou la discorde sont les conditions même de ce travail d'organizing qui s'invisibilise une fois sa forme stabilisée dans ce compromis qui fait cohabiter des dimensions hétérogènes du projet (Delcambre, 2010). La forme stabilisée se donnant plutôt à voir sur le réseau "slack", dans les documents relatifs à la livraison du projet qui sont exigés pour le suivi et l'évaluation du projet et durant la soutenance orale des étudiant.e.s.

Créer et résister : l'hétérotopie pour faire face à la submersion

Bien que de nombreux points d'entrée soient tout à fait envisageables pour décrire et analyser ce travail, nous avons choisi de porter notre attention sur deux aspects complémentaires qui s'articulent au travers des éléments «machiniques» propres à nos domaines professionnels.

D'une part, par quel processus s'exprime la créativité dans le domaine de la production d'applications informatiques, et comment se donne-t-elle à voir dans la production finale ? D'autre part, notre contribution propose d'interroger comment ce processus créatif solidement encadré par l'équipe pédagogique et équipé par différentes technologies de communication permet aux étudiants en explorant les difficultés de l'organisation, en explorant la fausse simplicité du design et en faisant face aux fausses évidences de la communication et de la "transmission" de l'information, de se libérer en quelque sorte d'un modèle pré-construit, de s'émanciper d'une vision réductrice pour justement libérer leur potentiel créatif.

Pour reprendre Rasse, le but de cette pédagogie par projet est de montrer qu'"outre les fonctions classiques de mise en forme et d'explication d'une intention, de préparation et de planification des façons d'y parvenir, le projet devient le moyen de recomposer, dans le même espace symbolique, des actions entreprises sur des lieux et en des temps de plus en plus dispersés." (Rasse, 2015). Cela permet aussi de dépasser les notions professionnelles très étriquées de collaboration et de collaborateur qui tendent "à dissimuler la diversité de l'organisation ainsi que les tensions et les contradictions qui la traversent." (Bouillon & Maas, 2009). Nous envisageons donc la question de la créativité comme une forme d'émancipation encadrée, intégrative et bienveillante.

Le détour emprunté dans le cadre de cette communication montre comment la “couture organisationnelle” relève d’un côté, d’un composite requérant la publicisation auprès de tous d’un certain nombre de données et d’un autre côté, l’invisibilisation du travail interne du groupe et des disputes créatrices qui en sont le fondement. Le groupe oscille entre “donner à voir” et “invisibiliser”, ces deux mouvements de balancier permettant en quelque sorte de garder la face comme contributeur.ice.s à un projet plus large et de faire face dans son propre collectif de référence. Cette articulation est appréhendée comme étant le creuset de l’élaboration bienveillante d’une identité professionnelle. Une sorte d’éthique des makers, qui mériterait, comme le propose Lallemand (2015) d’être plus largement instruite pour en saisir l’ensemble des ressorts.

De manière corollaire, l’une des pistes éventuellement fructueuses consisterait à suivre l’hétérotopie (Foucault, 2009) numérique et notamment l’agency des différents outils appréhendés selon les mobilisations qui en sont faites pour montrer en quoi ils deviennent d’éventuels contre-lieux de la résistance, dans lesquels le travail d’organizing se développe à couvert.

Plus largement, la difficulté, associée à ce type de machinerie pédagogique repose alors sur la nécessité de coordonner les singularités créatives pour qu’elles adviennent en tant que projet collectif partagé et non pas comme la résultante plus ou moins artificielle d’un projet prescripteur des identités, des orientations, ou de l’organisation vécue que l’on peut retrouver dans certaines organisations professionnelles où ”les stratégies individuelles, les logiques d’action, les cultures professionnelles sont occultées par l’affirmation de la collaboration.”(Bouillon & Maas, 2009).

C’est ainsi que s’élabore, chemin faisant, et dans un processus itératif l’épreuve au réel, à sa résistance et aux réaménagements successifs qu’il requiert : l’organisation s’éprouve au plein sens du terme. L’appropriation et l’intéressement deviennent dès lors les appuis essentiels de ce travail de communication à construire. Elle permet aux étudiants et à notre organisation de déconstruire le modèle du “salarié entrepreneur” pour donner à voir les limites de la planification, de l’agilité, de la décision, de l’objectivité et donner à voir, à expérimenter et à mesurer le travail de communication, le travail d’organisation (de Terssac, 2011) et tout

l'équipement intermédiaire qu'ils nécessitent (Vinck, 2009). La coprésence sociale n'est plus "l'avènement d'un collectif euphorique au sein duquel l'individu ne se heurte à aucune contradiction, ne fait face à aucune polémique et se conforme alors à un modèle idéal d'empathie" (Gramaccia, 2015), elle est le résultat d'un travail, de négociations, d'alignements continus, de réorientation, de recalibrages, et de différents modelages communicationnels et organisationnels qui se forment dans la rencontre avec la réalité du projet collectif.

C'est à cette occasion, la découverte de l'hétérogénéité des points de vues, de la disparité des engagements et en quelque sorte la confrontation grandeur nature à l'altérité et à la rencontre de l'autre et des autres. L'énigme à résoudre est alors de parvenir à se construire une "identité narrative" (de Gaulejac, 2003). Dans un contexte où les statuts institutionnels sont en voie de régression (statut salarial défini selon la norme du CDI, statut syndical, statut citoyen et statut politique), cette notion, pour Vincent de Gaulejac (2003), « s'applique à l'individu, mais également aux communautés, que ce soit la famille, le clan, le peuple. Individus et communautés nourrissent leurs identités respectives par des récits constitutifs de leur histoire » (Gramaccia, 2015).

Bibliographie

- Akrich, M. (2010). Comment décrire les objets techniques ? *Techniques & Culture. Revue semestrielle d'anthropologie des techniques*, (54- 55), 205- 219. <https://doi.org/10.4000/tc.4999>
- Bazet, I., Jolivet, A., & Mayère, A. (2008). Pour une approche communicationnelle du travail d'organisation : changement organisationnel et gestion des événements indésirables. *Communication et organisation*, (33), 30- 39. <https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.424>
- Bernard, F. (1998). Le management par projet : une logique de communication « imparfaite ». *Communication et organisation*, (13). <https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.2038>
- Björgvinsson, E., Ehn, P., & Hillgren, P.-A. (2012). Design things and design thinking: Contemporary participatory design challenges. *Design Issues*, 28(3), 101–116.
- Boni Le-Goff, I. (2016). “Les façades symboliques du conseil en gestion. Mise en image et mise en récit d'un groupe professionnel”. *Revue Images du Travail, Travail des Images*, n°1 <http://imagesdutravail.edel.univ-poitiers.fr/index.php?id=211>
- Bouillon, J.-L. (2008). « L'impensé communicationnel » dans la coordination des activités socio-économiques : Les enjeux des approches communicationnelles des organisations. *Sciences de La Société*, (74), 65- 84.
- Bouillon, J.-L., Bourdin, S., & Loneux, C. (2007). De la communication organisationnelle aux « approches communicationnelles » des organisations : glissement paradigmatique et migrations conceptuelles. *Communication et organisation*, (31), 7- 25.
- Bouillon, J.-L., & Maas, E. (2009). Figures de l'individu au travail, figures du « collaborateur ». <https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.912>
- Brassac, C. (2001). Rédaction coopérative: un phénomène de cognition située et distribuée. *Le processus rédactionnel, écrire à plusieurs voix*, 61, 171–193.
- Brassac, C., & Fixmer, P. (2004). La décision collective comme processus de construction de sens. *Psychologie sociale appliquée. Emploi, travail, ressources humaines*, 111- 118.
- Cardoso, S., & Bourdaa, M. (2017). Design et Transmedia : projet, expérience usager, worldbuilding au cœur des disciplines SHS. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, (10). Consulté à l'adresse <http://journals.openedition.org/rfsic/2558>
- Coffey, A., Renold, E., Dicks, B., Soyinka, B., & Mason, B. (2006). Hypermedia ethnography in educational settings: possibilities and challenges. *Ethnography and Education*, 1(1), 15- 30. <https://doi.org/10.1080/17457820500512721>
- Comtet, I. (2015). La narration numérique outil de médiation des équipes projets ? Présenté à Communication Organisationnelle ; Processus Communicants-Processus Organisant et leurs Médiations. Consulté à l'adresse <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01222530/document>
- Cooren, F. (2009, 3/08). Comment le texte écrit l'organisation. Présenté à Ecritures normées, écritures normatives, MESHS de Lille.
- Desaleux, D., Langumier, J., & Martinais, E. (2011). Enquêter sur la fonction publique d'État. Une approche photosociologique des lieux de travail de l'administration. *ethnographiques.org*, (Numéro 23-décembre 2011
Analyser les présences au travail : visibilité et invisibilité).
- de Terssac, G. (2011). La théorie du travail d'organisation. In *Interpréter l'agir : un défi théorique* (p. 97- 121). Paris: Presses Universitaires de France - PUF.

- Dicks, B., Soyinka, B., & Coffey, A. (2006). Multimodal ethnography. *Qualitative Research*, 6(1), 77- 96. <https://doi.org/10.1177/1468794106058876>
- Epstein, M., & Beauchamps, M. (2016). De la consommation vers la création : étude du projet TransiMOOC Comment le numérique peut participer au renouveau des pédagogies actives ? *Interfaces Numériques*, 3. <https://doi.org/10.3199/RIN.1.1-n>
- Foucault, M. (2009). *Le corps utopique suivi de Les hétérotopies*. Nouvelles éditions lignes.
- Gramaccia, G. (2015). La coprésence sociale : un objet émergent en communication des organisations. *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, (13), 33- 43. <https://doi.org/10.4000/communiquer.1479>
- Gunthert, A. (2017). Pour une analyse narrative des images sociales. *Revue Française des méthodes visuelles*. <https://rfmv.fr/numeros/1/>
- Jeanneret, Y. (2012). *Écriture et médias informatisés. Histoire de l'écriture: de l'idéogramme au multimédia*, Paris, Flammarion, 395–402.
- Lallement, M. (2015). *L'âge du faire. Hacking, travail, anarchie*, Seuil, Paris.
- Merzeau, L. (2014). Entre événement et document : vers l'environnement-support. *Les Cahiers de la SFSIC*, (9), 230- 233.
- Pérez-Bustos T., “Penser avec soin. Effilage et raccommodage dans une ethnographie de broderie artisanale et technologie”, *Revue d'anthropologie des connaissances* 2017/1 (Vol. 11, N°1), p.1-22.
- Piponnier, A. (2009). L'individu est-il soluble dans le projet ? . Trace(s) de soi et effacement de soi dans la communication de projet. *Communication et organisation*, (36), 112- 134. <https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.959>
- Rasse, P. (2015). Succès, persistance et spécificité de management par projet dans la création et la culture. *Communication et organisation*, (47), 131- 140. <https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.4921>
- Simondon, G. (1969). *Du mode d'existence des objets techniques*. Aubier-Montaigne.
- Simonnot, B. (2009). Culture informationnelle, culture numérique : au-delà de l'utilitaire. *Les Cahiers du numérique*, 5(3), 25- 37.
- Thévenot, L., 1986, « Les investissements de forme », in Thévenot, L. (ed.) *Conventions économiques*, Paris, Presses Universitaires de France (Cahiers de Centre d'Etude de l'Emploi), pp.21-71.
- Vinck, D. (2009). De l'objet intermédiaire à l'objet-frontière. *Revue d'anthropologie des connaissances*, 3(1), 51–72.