



**HAL**  
open science

# Le “ traduire ” comme paradigme de la pratique du design

Annie Gentes, Avner Perez

► **To cite this version:**

Annie Gentes, Avner Perez. Le “ traduire ” comme paradigme de la pratique du design. *Appareil*, 2022, 24, 10.4000/appareil.4427 . hal-04539325

**HAL Id: hal-04539325**

**<https://hal.science/hal-04539325v1>**

Submitted on 10 Apr 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.

---

# Le « traduire » comme paradigme de la pratique du design

*“Translate” as a Paradigm of Design Practice*

Annie Gentes et Avner Perez

---



## Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/appareil/4427>

DOI : [10.4000/appareil.4427](https://doi.org/10.4000/appareil.4427)

ISSN : 2101-0714

## Éditeur

MSH Paris Nord

## Référence électronique

Annie Gentes et Avner Perez, « Le « traduire » comme paradigme de la pratique du design », *Appareil* [En ligne], 24 | 2022, mis en ligne le 22 juillet 2022, consulté le 27 juillet 2022. URL : <http://journals.openedition.org/appareil/4427> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/appareil.4427>

---

Ce document a été généré automatiquement le 27 juillet 2022.



Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International  
- CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

---

# Le « traduire » comme paradigme de la pratique du design

*“Translate” as a Paradigm of Design Practice*

Annie Gentes et Avner Perez

---

## Traduire : de la tâche du traducteur au « dispositif »

- 1 Le terme traduction et celui de design jouissent de la même ambiguïté sémantique. Traduction peut faire référence au résultat – le texte traduit – ou bien à la pratique elle-même<sup>1</sup> et il est fait alors référence à « la tâche du traducteur », pour reprendre l’expression de Walter Benjamin<sup>2</sup>. Lorsqu’il s’agit d’un texte déjà donné comme un agencement à traduire d’une langue dans une autre, l’entreprise consiste à transposer l’intention de communication initiale<sup>3</sup>. La traduction redouble ainsi la volonté initiale de communiquer dans la langue de départ par la volonté de communiquer dans une deuxième d’arrivée. La traductologie s’intéresse alors aux opérations complexes<sup>4</sup> qui permettent de passer d’une langue à une autre et d’un monde à un autre<sup>5</sup>.
- 2 Nous choisissons pour notre part de parler de « traduire » pour mettre l’accent sur l’activité créative qui excède le simple champ de la transposition. Notre hypothèse est que cette activité créative s’alimente d’une mise en présence d’éléments hétérogènes qui par leur confrontation font advenir de nouvelles représentations, valeurs, postures. Nous pensons ainsi pouvoir étendre la réflexion du traduire à des situations autres que celles généralement admises comme celles de la traduction.
- 3 Comment « le traduire », c’est-à-dire cette mise en dynamique d’éléments disparates, se manifeste-t-il avec sa créativité propre lorsque l’intention de communication liée à la traduction n’est pas donnée d’emblée ? Que se passe-t-il quand une intention de passer d’un monde à un autre n’est pas cadrée par ce contrat de communication spécifique ? Nous essaierons de montrer qu’il faut alors construire un dispositif<sup>6</sup> qui mobilise des hétérogènes pour faire monter en puissance ces processus de créativité qui pourraient

bien, de ce fait, faire du traduire comme activité dynamique un paradigme essentiel de l'épistémologie du design.

- 4 Pour aborder cette recherche sur la créativité, il nous a semblé utile de comparer certaines pratiques en design avec des pratiques qui, en psychanalyse, abordent les questions de re-création de soi et des mondes lorsqu'il s'agit d'univers très différents du monde occidental. Ce texte résulte ainsi de la collaboration d'une chercheuse en design, angliciste de formation, ayant considéré la traduction comme un angle d'entrée dans les pratiques créatives et d'un chercheur en psychanalyse, confronté à la question des hétérogènes en conflit et des problématiques de non-traduction entre mondes dans sa pratique en ethnopsychiatrie<sup>7</sup>. C'est en confrontant leurs recherches sur ce qui peut expliquer nos rapports créatifs au monde que la question du traduire est apparue dans les échanges et en particulier que les dispositifs du traduire ont été étudiés. Se prêtant au jeu de la rencontre des hétérogènes disciplinaires, l'article présente donc dans un premier temps deux « terrains » de chacun des auteurs, le design avec l'exemple des « personas » et l'organisation d'une séance de « la Clinique de la multiplicité », pour ensuite discuter les points communs des « traduire » en jeu dans ces deux pratiques et finalement proposer une réflexion théorique sur ce que le traduire explique de la conception.

## Terrains

- 5 Pour démarrer cette réflexion, il nous semble important de rapporter deux situations emblématiques : d'une part, l'usage des personas en design et plus généralement la mise en œuvre des altérités dans les processus de design ; d'autre part, la pratique de la Clinique de la multiplicité.

### L'hétérogénéité convoquée : l'exemple des personas

- 6 Les sites de design, agences, laboratoires, espaces collaboratifs, utilisent assez volontiers des cartes avec des indications biographiques et des photographies d'utilisateurs à la fois réels et fictifs pour inspirer et structurer leur travail de conception : les personas.
- 7 The Live Well Collaborative Design, Cincinnati, Ohio



- 8 [https://www.linkedin.com/company/live-well-collaborative/?trk=public\\_profile\\_experience-item\\_result-card\\_image-click&originalSubdomain=uy](https://www.linkedin.com/company/live-well-collaborative/?trk=public_profile_experience-item_result-card_image-click&originalSubdomain=uy) (11 mai 2020).
- 9 Cette pratique a été développée avec de nombreuses autres pour faire entrer des figures d'utilisateurs dans le processus de design et plus fondamentalement pour

introduire de l'hétérogénéité dans le processus de conception. Son fondateur, Alan Cooper, raconte l'histoire de cette méthode dont il est l'auteur :

- 10 Après avoir mangé, et pendant que mon ordinateur compilait le code source, j'allais me promener sur le terrain de golf à côté de chez moi. [...] C'est au cours de ces promenades que je concevais mon programme [informatique de gestion de projet]. Pendant que je marchais, je m'engageais dans un dialogue, jouant le rôle d'un chef de projet, vaguement inspiré de Kathy<sup>8</sup>, demandant des fonctions et des comportements à mon programme. Je me suis souvent retrouvé au cœur de ces dialogues, parlant à haute voix et faisant des gestes avec les bras. Certains golfeurs étaient surpris par cette présence inattendue et par mon comportement inhabituel, mais cela ne me dérangeait pas car je trouvais que cette technique de jeu était remarquablement efficace pour trancher les questions complexes de fonctionnalité et d'interaction, me permettant de voir clairement ce qui était nécessaire et ce qui ne l'était pas et, plus important encore, de faire la différence entre ce qui était utilisé fréquemment et ce qui n'était nécessaire que rarement<sup>9</sup>.
- 11 Cooper tente de pallier les limites de son expérience personnelle non seulement en interviewant des utilisateurs potentiels de son logiciel de gestion de projet mais aussi en jouant le rôle des protagonistes. Il le fait en se promenant et en inventant un dialogue imaginaire avec des personnes interviewées. Cooper se laisse habiter par une multiplicité de représentants qui sont autant de « présences en discours<sup>10</sup> ». Il se soustrait à une posture d'individu constitué pour « s'individuer<sup>11</sup> » après s'être laissé imprégner par différentes manières d'être au monde. La méthode des personas est née.
- 12 Les personas sont donc des hybrides entre personnes réelles et personnes imaginaires dans la mesure où elles sont une sélection de certains éléments significatifs de comportement, traits de caractères et de valeurs obtenus à la suite d'interviews et d'observations d'utilisateurs potentiellement concernés par les propositions de design. Les personas sont ainsi des « typifications<sup>12</sup> » qui se sont développées dans la pratique des designers sous la forme de fiches qui comprennent — à l'instar des personnages de littérature — un nom, des comportements types, des buts, des savoir-faire, des attitudes et des environnements et, comme l'ajoute Alan Cooper : « a few fictional personal details to bring the persona to life »<sup>13</sup>. Une importante littérature sur les personas s'est attachée à décrire d'une part leur construction et d'autre part leur usage<sup>14</sup>. En particulier, les personas sont des outils qui permettent d'expérimenter des systèmes techniques avec des utilisateurs « par proxy » c'est-à-dire avec des représentations d'utilisateurs. Le fait de les démultiplier permet une plus large représentativité des usages<sup>15</sup>. La représentativité des personas n'est cependant qu'un aspect de leur usage dans les pratiques de designers. Comme noté par Hudson, les personas permettent aussi une forme plus systématique d'exploration qualitative des usages qui pose de nouvelles contraintes pour le processus de design et permet ainsi de solliciter le designer afin qu'il explore une diversité d'alternatives<sup>16</sup>.
- 13 Les personas introduisent ainsi une défamiliarisation dans le processus de design qui est alors considéré comme une alternative à l'étude scientifique des utilisateurs<sup>17</sup>. Cette défamiliarisation est bien sûr en relation avec la recherche en ethnographie qui questionne l'évidence des pratiques<sup>18</sup> et avec les sciences humaines qui questionnent aussi la naturalisation des représentations<sup>19</sup>. Elle fait donc partie d'une démarche critique qui permet de remettre en cause les cadres d'interprétation des designers. Certains théoriciens considèrent d'ailleurs que les personas qui s'appuient sur des traits

extrêmes sont plus aptes à susciter un travail de conception riche<sup>20</sup>. L'invention s'appuie donc sur des récits et des représentations des utilisateurs à la fois « réalistes » et imaginaires. Elle fait se confronter dynamiquement ces présences en discours à la fois hétérogènes et, en quelques sorte, épurées.

- 14 Cette hétérogénéité des points de vue, des pratiques, des styles de vie, incarnée par les personas, permet aux designers d'une part de « défixer<sup>21</sup> » de leurs représentations et d'autre part de construire des scénarios sur les hétérogènes réunis : conditions de vie, comportements, connaissances, valeurs, etc. Les personas sont donc des dispositifs de mise en confrontation de mondes. Cette confrontation qui fait advenir du « nouveau » est une modalité du traduire qui ouvre les possibilités de design.

### Traduire en clinique : de l'hétérogénéité manifeste à l'hétérogénéité convoquée

- 15 Pour leur part, les théories méta-psychologiques ont très tôt mis l'accent sur le caractère nodal des phénomènes de traduction au sein même de l'*appareil*<sup>22</sup> psychique. La théorie de l'inconscient issue du dispositif de la cure « divan – fauteuil » repose ainsi, comme l'a montré Laplanche<sup>23</sup>, sur une théorie traductive de la mémoire inscrite à différents endroits<sup>24</sup> du psychisme qui donne lieu à des phénomènes de passage et de réinscription sous l'effet d'un « à traduire initial » transmis d'une génération à l'autre. Le refoulement en particulier, concept central de l'édifice théorique psychanalytique, y apparaît clairement de ce point de vue comme « refus de traduction ». En redonnant toute sa dimension à l'activité traductive inconsciente, Laplanche introduit ainsi une dimension interactive et intersubjective au sein même du fonctionnement psychique inconscient. D'autres courants théoriques ont approfondi la recherche en direction de cette dimension intersubjective<sup>25</sup>, cette fois dans la relation thérapeutique, en découvrant des aspects essentiels du fonctionnement psychique qui donnent une place prépondérante à la notion de créativité, notamment dans le prolongement des travaux de Donald Winnicott<sup>26</sup> et son importante notion de jeu et d'espace transitionnel. Traduction, créativité et traitement se trouvaient liés au sein du même processus. Mais ces travaux concernaient tous des phénomènes d'interactions en situation endoculturelle. La question a dû être redéployée et reformulée tout autrement sous l'effet des problèmes posés par les désordres psychiques rencontrés dans la clinique des migrants. Nous allons exposer en quoi cette clinique particulière a conduit à remanier profondément la notion en obligeant notamment à inventer de nouveaux dispositifs thérapeutiques au sein desquels ces phénomènes pouvaient être explorés.
- 16 Les techniques psychothérapeutiques couramment pratiquées en occident s'avéraient en effet inefficaces face à des situations qui mettaient en présence des mondes à hétérogénéité forte. La traduction d'une langue à l'autre apparaissait dans un tel contexte d'un faible secours. Le problème ne pouvait se poser seulement en termes de différence entre les langues pour lesquels un traducteur aurait pu suffire. La langue devait se constituer comme « objet bon à penser » en lui-même dès lors qu'elle était porteuse de toute une épistémê, c'est-à-dire de découpages de la réalité très différentes, qui déterminait des formes de vie<sup>27</sup> et donc un rapport au monde radicalement autre. Qu'y avait-il de commun par exemple entre un monde monothéiste et un monde animiste et polythéiste ?

- 17 Ces situations nouvelles de désordres de nature bio-psycho-sociale apparues dans un contexte de migration ont ainsi obligé à reprendre la question de la traduction à nouveaux frais et sont à l'origine de l'invention de l'ethnopsychiatrie<sup>28</sup> qui a dû se constituer en réponse à ces impasses thérapeutiques. L'hétérogénéité des mondes en présence comportait ainsi d'emblée des enjeux épistémologiques nouveaux qui réclamaient qu'on expérimente de nouvelles façons de faire en inventant une méthodologie clinique qui définissait une pratique spécifique fondée au départ sur la notion de médiation et de traduction entre mondes. La décision fut prise de créer un dispositif original de consultation qui permettrait de faire se jouer les choses autrement.
- 18 Accueillir un patient en tant qu'individu isolé sur le modèle de la cure type, ou de ses déclinaisons, repose sur une conception de la personne propre au monde occidental. Face aux impasses thérapeutiques, il s'agissait de s'affranchir de ces principes pour considérer une situation globale : celle d'une personne ou d'une famille prise dans un réseau d'interactions complexes, celui de la famille mais aussi celui d'autres intervenants appartenant à des mondes dont les référentiels pouvaient être très hétérogènes. Aussi, c'est une « situation » dans son ensemble que nous avons décidé d'accueillir avec comme objectif de mettre en place une médiation pour traduire autrement ce qui se trouvait réfractaire à toutes les approches thérapeutiques tentées jusque-là – ce qui se refusait à une traduction selon nos repérages habituels. Notons à ce sujet qu'il n'était pas rare que parmi les intervenants se manifestent des non-humains, qu'il s'agisse de djinns<sup>29</sup>, d'ancêtres, de divinités ou d'autres invisibles mais aussi d'objets thérapeutiques traditionnels qui obligeaient aussi à étendre le dialogue avec tout un réseau de personnes à distance, porteurs d'une pensée étiologique avec ses logiques propres qu'il fallait également traduire.
- 19 Un groupe de thérapeutes venus de divers horizons disciplinaires et culturels accueillait ainsi une « situation » en présence d'un médiateur – une personne formée dans les universités françaises qui partageait cependant la même langue maternelle que la famille et connaissait parfaitement les manières d'être, les mœurs, les pratiques, les croyances du monde d'origine. Ce traducteur-médiateur avait vocation à expliciter les passages et les intraduisibles d'un monde à l'autre. L'ensemble comprenant le groupe de co-thérapeutes et la famille faisait l'expérience sur un mode inclusif de cette confrontation entre hétérogènes. La grande salle, *théâtre* au sein duquel se déroulait la consultation, comportait une vingtaine de chaises identiques disposées en cercle autour d'une table où se trouvaient du thé, du café et des boissons à disposition et le matériel d'enregistrement qui n'était enclenché qu'avec l'accord des participants. La règle de prises de paroles supposait que les co-thérapeutes – souvent une dizaine – ne s'adressent pas directement à la famille ou au médiateur mais forment leurs questions au thérapeute principal. Ces questions constituaient des matériaux qui renseignaient le thérapeute principal sur la dynamique en jeu. Une famille était ainsi reçue au sein de ce dispositif qui se déroulait comme une longue séance évoquant les palabres africaines au cours desquelles les versions, les ajouts, les comparaisons entre langues, entre mondes ou entre étiologies traditionnelles, mais aussi les points de vue se multipliaient, débouchant le plus souvent sur une solution qui n'avait guère à voir avec la problématique manifeste amenée initialement.

## Évolution du dispositif : vers une Clinique de la multiplicité<sup>30</sup>

- 20 Si ce premier dispositif fonctionnait bien avec des migrants de première génération, en revanche, aux générations suivantes, l'objet de recherche initial, qui se laissait au début volontiers appréhender à partir des catégories délimitées du migrant et de l'autochtone, de celle de culture occidentale et non occidentale et de leurs différences, des savoirs modernes et des savoirs non modernes<sup>31</sup>, s'était lui-même modifié. Entre-temps, le monde s'était « globalisé ». Nous avons affaire à de nouvelles personnes issues de grands-parents migrants qui apparaissent, à l'heure d'internet, du mobile, de l'intensification des flux migratoires, de la densification des réseaux, de la connexion de chacun avec tout, comme des êtres habités par une multiplicité de référentiels. L'hétérogénéité manifeste des débuts de l'ethnopsychiatrie s'était évanouie dans la conformité d'un monde qui imposait les mêmes catégories, les mêmes formes d'expression, aux souffrances des uns et des autres. La multiplicité manifeste du début qui mettait en conflit les hétérogènes se trouvait escamotée en prenant l'apparence de passages à l'acte ou de troubles du comportement antisociaux. Plus encore, la demande de traduction s'était déplacée. Elle provenait désormais des institutions, le plus souvent des magistrats, des juges pour enfants ou des institutions médico-éducatives. Les défauts de traduction initiaux avaient laissé la place à un « intraduit » qui devenait défaut de symbolisation, déconnecté de l'expérience de l'exil et réverbérait ainsi le défaut de transmission des éléments organisateurs du monde d'origine. Le défaut de traduction ici s'était mué en négativité et en refus, qui demeurait le seul reste accessible d'une opération de transposition sans médiation d'un monde à l'autre. Le traitement du négatif<sup>32</sup> devait désormais porter non pas sur l'intraduit à l'interstice entre les mondes mais d'abord sur le négatif d'une situation de désordre comme manifestation du non symbolisé. Le dispositif évolua alors en élargissant son champ d'action pour faire la clinique de cette « multiplicité ». On invitait non seulement les familles mais aussi les multiples intervenants engagés dans la prise en charge d'une situation de désordre : les représentants des institutions médico-sociales, les juges, les avocats, les assistantes sociales parfois les psychologues ainsi que des chercheurs venus d'autres disciplines, philosophes, sociologues, anthropologues, etc. Dans ce nouveau dispositif chacun prenait place dans le cercle et faisait l'expérience de cette multiplicité de référentiels face à un même objet. Chacun était « convoqué » à partir de son monde et de ses appartenances dont il devenait au même moment le représentant. Nous n'avions plus affaire seulement à des langues mais à des « présences en discours » avec leurs conjonctions, leurs agencements propres, que la multiplication des points de vue remettait en disjonction dynamique. L'hétérogénéité était réintroduite autrement en faisant monter en puissance l'opération « du traduire ». Elle résultait de la transformation de l'opération de médiation qui n'œuvrait plus désormais à faire le pont entre des hétérogènes mais au contraire à les sursaturer jusqu'à ce qu'émerge ce que nous avons appelé un « cadre de pensée » qui constituait l'effet créatif du traduire<sup>33</sup>. Nous étions passés chemin faisant de l'altérité radicale des mondes autres à une technique d'altération qui passait par la mise en place d'un dispositif spécifique.
- 21 C'est à partir de là, à notre sens, que peuvent s'opérer certains rapprochements entre des pratiques issues de milieux scientifiques aussi différents et répondant à des problèmes aussi distincts *a priori* que celles du design et de la Clinique de la multiplicité.

## Le traduire en design et en ethno-psychiatrie

- 22 Qu'est-ce qui nous permet de rapprocher plus précisément ces deux pratiques ? Pour répondre à cette question, nous allons nous centrer sur les opérations que les dispositifs font faire aux parties prenantes de la situation de design comme de la situation de consultation dans le but de saisir ce que le traduire engage dynamiquement comme production créative de sens.

### Le rôle des hétérogènes

- 23 Dans les deux cas, les éléments hétérogènes issus des langues, des cultures, des activités, des représentations, des matériaux sont convoqués et maintenus dans leurs statuts disparates pour tirer parti de leurs tensions divergentes. En design, de multiples techniques forcent cette hétérogénéité. Nous avons évoqué les personas, qui permettent de mettre en scène des représentants des différents publics et qui organisent une forme de « débat » avec le designer<sup>34</sup>. Les enquêtes ethnographiques, les techniques d'empathie<sup>35</sup>, ont toutes pour même objet de « dépayser » le designer en le confrontant à des formes d'altérité. La Clinique de la multiplicité convoque également les hétérogènes en les déplaçant de la question des langues à la question des institutions (familiales, judiciaires, policières, sociales) pour que la diversité des postures<sup>36</sup> puisse se faire entendre. Comme nous l'avons déjà souligné, la médiation dans les consultations de la Clinique de la multiplicité n'est plus utilisée pour traduire d'une langue à l'autre ou même d'un monde à l'autre mais plutôt pour réintroduire de la multiplicité en la rendant dynamique et plus précisément en sursaturant la situation elle-même en l'altérant pour la rendre « métastable » au sens simondonien du terme<sup>37</sup>.
- 24 Dans l'un comme l'autre cas, les dispositifs inventés s'affairent à révéler ou générer de l'hétérogénéité au-delà de l'apparente similitude de langage ou de posture.

### De l'altérité à l'altération réciproque : hétérogenèse

- 25 Cette altérité produit de l'altération<sup>38</sup>. Si nous revenons sur l'histoire de Cooper, un aspect peu souligné et très surprenant de son expérience est qu'il gesticule, discute intérieurement avec lui-même et quelque chose d'autre. On est loin de l'étude des usages, de la distance qu'imposerait une analyse « scientifique » des utilisateurs. Cooper se laisse altérer par les différentes personas qu'il convoque et il est « possédé » par ses personnages.
- 26 Deux remarques à ce sujet nous semblent nécessaires, l'une sur les dimensions de l'anthropologie et l'autre sur la question de l'apprentissage des langues. Les travaux des anthropologues sur la possession sont nombreux. Par exemple, Jeanne Favret-Saada, dans son ouvrage *Désorceler*<sup>39</sup>, tire de son étude sur la sorcellerie dans le bocage le constat qu'il n'y a pas de situation neutre de l'observateur mais que tout un chacun est pris dans le jeu de langage des ensorceleurs ou des ensorcelés. Cette expérience est révélatrice d'une dimension fondamentale de l'anthropologie : à savoir que l'on est non seulement affecté mais aussi altéré par le terrain même de recherche. Une altération se produit qui permet à l'anthropologue de se laisser habiter par d'autres points de vue et de se transformer. Le risque, que Jeanne Favret-Saada souligne, est sans doute aussi de

se perdre : entre altération et aliénation il y a un écart finalement assez minime que le dispositif (celui de la recherche, du design, ou de la clinique) permet de conserver.

- 27 L'altération est aussi au cœur de l'apprentissage d'une langue. Comme nous l'avions noté dans un article sur la traduction<sup>40</sup> : apprendre une langue c'est se laisser habiter par un(e) autre qui nous fait jouer un rôle. Pour maîtriser l'accent, les idiomes – et avant que la nouvelle langue ne devienne une « seconde nature » – il ne faut pas seulement apprendre la grammaire, le vocabulaire et la phonétique, il faut forcer le trait, exagérer à notre propre oreille les sons, les postures. On s'écoute et on tend à penser qu'on est une caricature de l'autre et de soi. Dans cet apprentissage, il n'y a pas que des dimensions cognitives de code, il y a une altération de ses modes d'être, de percevoir, d'agir.
- 28 L'objectif des personas – mais on notera aussi plus généralement celui des matériaux dans les situations de design – est de nous habiter et de nous « répondre » dans une sorte de dialogue à la fois réel et imaginaire ainsi qu'un autre fondateur de la recherche en design, Donald Schön, le souligne dans son ouvrage, *The Reflexive Practitioner*<sup>41</sup>. La réflexion ici est produite par la résistance des matériaux, leurs propositions, qui viennent altérer la façon dont le designer perçoit le monde. La dimension créative tient aussi bien au dialogue avec des humains qu'avec des non-humains.
- 29 Le concept d'empathie, régulièrement revendiqué en design, est ainsi très intéressant mais en quelque sorte trompeur. En effet, le concept d'empathie conserve la distance entre le sujet qui observe et l'objet de son observation. Chacun garde sa place et il s'agit de mieux rendre compte de ce que l'objet de notre observation fait, pourquoi, comment. Mais il ne rend pas compte finalement de la dimension créative pour le designer : qui incorpore et se laisse altérer par l'observé. Le designer de ce point de vue est un « médium<sup>42</sup> ».
- 30 Cette altération est ainsi au cœur du traduire en design. En effet, il ne s'agit pas de traduire quelque chose qui serait déjà là mais de transformer l'ensemble des relations entre les différents acteurs du projet de design : participants et matériaux, pour inventer de nouvelles propositions de design.

## Procéder par altération pour produire de l'individuation

- 31 L'expérience ethnopsychiatrique comme l'expérience de design passent l'une et l'autre par construction d'un dispositif qui permet de saisir l'altérité en organisant une altération réciproque. Une façon de revenir à la racine du traduire.
- 32 Le « dispositif à médiation » dans la Clinique de la multiplicité comme dans les situations de design participatif réunit une multiplicité d'intervenants invités à échanger autour d'une situation de désordre. Ce parti pris de la multiplicité s'étend d'une part au thérapeute lui-même qui se diffracte en autant de co-thérapeutes provenant d'univers et de disciplines différents, eux-mêmes invités à contribuer à la multiplication des points de vue à partir de leurs « sentir », de leurs « perçus » respectifs, au sein de cet agencement, et d'autre part au designer qui laisse advenir différentes facettes de ce qu'il peut ou pourrait être. Ce processus par lequel le designer se laisse habiter par de multiples points de vue pourrait donc se rapprocher de ce que les psychanalystes ont appelé la « désarticulation<sup>43</sup> » du thérapeute pour souligner la spécificité de ce à quoi il se trouve soumis dans l'obligation que lui fait l'objet de recherche pris dans un tel dispositif, à savoir d'en être lui-même affecté, altéré.

## Disjonction / conjonction

- 33 La technique mise en œuvre par le thérapeute participe de cette altération en s'attachant à « défaire les conjonctions » qui organisent les cohérences préconçues en discours des uns et des autres. Seuls les fragments de théories, de discours, de récits donnent lieu à une préhension par le thérapeute-groupe désarticulé en tant qu'individu mais au sein duquel se produit une individuation qui se traduit par ses modalités d'intervention : paroles, actes parlants, maniement du psychodrame, paroles à l'envers, ou encore mots-valises. Le thérapeute devient à ce titre ainsi un « théâtre d'individuation<sup>44</sup> ».
- 34 Cette question du découpage et de la recombinaison est également centrale à celle du design qui organise un champ de tensions entre des éléments puisés dans des mondes divers. De la reformulation du « brief »<sup>45</sup> aux citations des interviews, en passant par l'usage des post-it ou des *moodboards*<sup>46</sup>, tout un jeu de fragmentations et de recombinaison œuvre à l'individuation d'éléments constitutifs à la fois du « problème » et des solutions qui surgissent dans l'interaction avec les participants.
- 35 Défaire « les conjonctions » permet au thérapeute, comme au designer, de se laisser saisir par un univers pris en disjonction<sup>47</sup> pour le ressaisir autrement en conjonction à travers la construction de ce que la Clinique de la multiplicité a appelé un « cadre de pensée<sup>48</sup>. » L'ajointement de fragments hétérogènes produit de cette manière dans le même mouvement l'individuation du thérapeute groupe ou du designer et des participants au design et un nouveau cadre de pensée qui organisera la suite du processus créatif. Cette notion propre à l'ethnopsychiatrie se rapproche de la notion du « *problématique* » au sens deleuzien<sup>49</sup> du terme qui renvoie non pas à une problématique déjà donnée mais plutôt à ce qui se manifeste dans son actualisation même en tant qu'organisateur ce qu'il fait dire, penser, être à ce moment-là. L'idée problématique survient ainsi nécessairement comme événement, après qu'on ait techniquement œuvré à son accueil au sein du dispositif. Pensé dans ces termes traduire reviendrait ici à altérer en se laissant altérer après qu'on ait instauré les conditions qui permettent de faire venir à l'existence une solution qui actualise le problématique qui n'existait jusque-là que dans un plan virtuel. C'est en cela selon nous que l'opération du traduire a partie liée avec la créativité.

## Des dispositifs qui font du « traduire » une co-création

- 36 De nombreux dispositifs de design nous permettent de faire advenir cette hétérogénéité et cette altération. Dans le design participatif en particulier<sup>50</sup>, il ne s'agit pas seulement de faire remonter des informations du terrain mais aussi de co-créer. Cette co-création repose à la fois sur la « représentativité » de chacun des participants : représentativité d'une activité, d'une discipline, mais aussi d'une pratique. Elle repose aussi sur le fait que les participants deviennent des représentants parce qu'ils ne sont pas dans leurs milieux. Autrement dit, le traduire se fait à distance des milieux anthropologiques dans un « espace bienveillant potentiel » pour reprendre les termes de Winnicott, et cet écart permet précisément la création non totalement déterminée par les contextes : c'est en passant par la création d'un lieu autre où chacun vient comme représentant de son institution, de son groupe, de sa famille, que l'on trouve créée des hétérogènes. Ainsi, il n'y a pas un problème de langage comme il est souvent

dit au sens où l'on devrait apprendre le langage de l'autre dans un projet pluridisciplinaire : c'est vrai en partie mais cela ne recouvre pas le fait que les différents participants vont accepter de ne pas tout comprendre et surtout vont accepter que des expressions, des dire, vont surgir. Des « dire » ou « faire » qui ne sont pas « pré-codés » dans les langues d'origine apparaissent. Dans l'analyse des situations de design en effet, ce qui apparaît très nettement ce sont les surprises qui ne surviennent pas seulement de découvertes de ce qu'est (sait, fait) l'autre mais de ce qui surgit des interactions. C'est ce que le théoricien du design Sidney Newton, dans son article sur le design, définit comme « disclosure », non pas comme la découverte d'une vérité cachée mais comme un processus de conception itératif et projectif. Les productions du designer et leur environnement sont réagencés : « *This is why in design it is always difficult to know where to begin and how to end*<sup>51</sup> ».

- 37 Les techniques utilisées dans les dispositifs de co-création ont en commun une référence implicite au « trouvé créé » caractéristique de l'objet transitionnel dans la théorie de Winnicott ; que ce soit au sein de la consultation ou de la situation de design, cette notion est au centre du processus créatif<sup>52</sup>. En clinique, une prescription, un objet, un rituel, mais aussi les paroles prononcées procèdent d'un cadre de pensée apparu, comme nous l'avons vu, dans la séance même. Son actualisation n'existe qu'à travers ce qu'il nous fait faire. Seul ce « faire » nous donne accès à un connaître qui ne procède d'aucun cadre préétabli. C'est donc la technique mise en œuvre et les objets qui en sont issus qui donnent lieu à travers un processus collectif à la construction du cas auquel le ou les patients et les co-thérapeutes auront contribué. L'espace créatif constitué au sein du dispositif est un « espace transitionnel » mais également un espace de co-construction orienté par le cadre de pensée. Dans le cadre d'un dispositif de recherche clinique, la co-construction relance à chaque fois le processus en direction d'un nouvel « à traduire ».

## Les dimensions dynamiques itératives du traduire : une densification

- 38 Le processus du traduire en design comme dans la Clinique de la multiplicité est empirique et itératif. Dans la pratique ethnopsychiatrique<sup>53</sup>, la construction reprise d'une séance à l'autre se densifie à partir des multiples versions qui entraînent patients, institutions et thérapeutes dans une dynamique du « connaître » qui aura fait émerger le problématique de façon empirique. Le problématique, dans le design, surgit non seulement dans les interactions entre participants co-concepteurs mais aussi dans le dialogue avec les matériaux, le « materials talk back<sup>54</sup> ». Le projet itératif de design donne ainsi lieu à des « versions<sup>55</sup> ». Chaque version, grâce à des médias d'écriture différents, ouvre des perspectives nouvelles sur ce que peut être l'objet final. Les versions produites à l'intersection des outils, des récits, des participants sont une reformulation toujours plus dense de ce que le projet peut être.

## Conclusion

- 39 Le design comme la Clinique de la multiplicité procèdent d'un certain empirisme qui se démarque de la méthode scientifique classique en se constituant par certains aspects en réponse concrète à des problèmes de médiations entre mondes. La dimension du

« faire » s’y trouve d’emblée engagée dans le processus du connaître. C’est la raison pour laquelle plutôt que de parler de traduction nous avons préféré le terme de « traduire » pour rendre compte de cette dimension créative de la pensée en train de se faire en étendant la notion vers des confins qui ne sont pas uniquement langagiers ou textuels.

- 40 Le dialogue que nous avons mené dans cet article sur la question du « traduire » nous semble permettre de préciser davantage en quoi consiste le processus créatif à travers les différentes opérations mises en œuvre. Le rapport aux hétérogènes y tient une place centrale. Dans le design, il consiste à tenir à disposition, pour assembler, agencer, reconfigurer les éléments ethnographiques, les médias, les matériaux divers pour la conception. La convocation du multiple et de l’hétérogène permet ainsi d’avoir accès à des zones d’intraduisibles pour voir émerger un objet trouvé-créé, issu d’un processus de créativité qui lui restitue au même moment sa dimension appropriable.
- 41 Notre dialogue nous a aussi permis de mieux situer le rôle du problématique ; à savoir un ensemble d’éléments organisateurs appelé dans la Clinique de la multiplicité « cadre de pensée », c’est-à-dire émancipé d’emblée d’une pensée déjà constituée. Cette dimension du problématique a permis d’envisager que ce dernier n’a d’existence que dans un plan virtuel qui se révèle uniquement dans l’immanence d’une solution.
- 42 Un autre aspect essentiel ici consiste à considérer que la dimension du traduire mobilisée n’est pas indépendante des conditions mises en place pour que de telles opérations puissent avoir lieu. Elle repose sur un dispositif qui permet la remise en jeu non pas d’une multiplicité numérique mais d’une multiplicité hétérogène en symbiose et en disjonction mise à profit pour générer une pensée créative.
- 43 Plus qu’une rencontre avec l’altérité d’une situation, ce processus met en œuvre une altération dont la dimension réciproque constitue un ressort créatif essentiel. L’activité du designer « medium » qui accepte que la situation l’altère, peut passer par le plan de la fiction (dans le cadre des personas, mais aussi des scénarios, des *case-transfers*, etc.).
- 44 C’est à ce titre que le « traduire » pourrait constituer un paradigme du Design. Son analyse permettrait de progresser dans la mise en évidence des processus à l’œuvre au sein d’une dynamique conceptive, ce qui ouvrirait un champ de recherche prometteur au croisement entre sciences, en particulier entre les humanités et les sciences sociales.

---

## BIBLIOGRAPHIE

Ballard Michel, *De Cicéron à Benjamin. Traducteurs, traductions, réflexions*, Lille, Presses Universitaires du Septentrion, 2007.

Barthes Roland, *Mythologies*, Paris, Seuil, 1957.

Béjean Mathias et Gentès Annie, « Looking through tools and situations : Investigating how writing tools reconfigure meaning in contemporary artistic practices », *Society and Business Review*, vol. 8. n° 3, septembre 2013, p. 225-234, Bingley, Emerald Publishing.

- Bell Jonathan, Hunt Jamer, Betsky Aaron *et al.*, *Strangely Familiar*, Minneapolis, Walker Art Center, 2003.
- Benjamin Walter, *La Tâche du traducteur, Œuvres, Mythe et violence*, Paris, Denoël, 1971.
- Bornet, Corinne et Brangier, Eric, « La méthode des personas : principes, intérêts et limites », *Bulletin de psychologie*, n° 2, 2013, p. 115-134, Paris, Groupe d'études de psychologie de l'université de Paris.
- Chapman Christopher et Milham Russell, *The Personas' New Clothes : Methodological and Practical Arguments against a Popular Method*, SAGE Publications Sage CA, Los Angeles, CA, 2006.
- Cooper Alan, « The origin of personas ». En ligne : [https://www.cooper.com/journal/2008/05/the\\_origin\\_of\\_personas/](https://www.cooper.com/journal/2008/05/the_origin_of_personas/) (consulté le 11 mai 2020).
- Cooper Alan, *The Inmates Are Running the Asylum : Why High Tech Products Drive Us Crazy and How to Restore the Sanity*, Carmel, Indiana, Sams Publishing- Pearson Education, 2004.
- Courbin Laurianne, Hounkpatin Lucien, Perez Avner, « Philosophie et ethnopsychiatrie : rencontre avec une pensée fabricante », dans *Cliniques méditerranéennes*, Toulouse, Éditions Erès, 2010.
- Deleuze Gilles, *Logique du sens*, Paris, Éditions de minuit, 1969.
- Déotte Jean-Louis, *Qu'est-ce qu'un appareil ? Benjamin, Lyotard, Rancière*, Paris, éd. L'Harmattan, Paris, 2007
- Derrida Jacques, « La scène de l'écriture » dans *L'écriture et la différence*, Paris, éd. du Seuil, 1967.
- Ehn Pelle, "Scandinavian Design : On Participation and Skill", dans Schuler D. et Namioka A. (dir.), *Participatory Design : Principles and Practices*, N.J., Lawrence Erlbaum, 1993, p. 41-78.
- Favret-Saada Jeanne, *Désorceler*, Paris, L'Olivier, 2009.
- Fontanille Jacques, *Formes de vie*, Presses Universitaires de Liège, 2015.
- Fontanille Jacques, *Sémiotique du discours*, Limoges, Éditions PULIM, 1999.
- Friess Erin, « Personas and Decision Making in the Design Process : An Ethnographic Case Study », *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2012, p. 1209-1218.
- Freud Sigmund (1895), « Esquisse pour une psychologie scientifique », dans *Naissance de la psychanalyse*, Paris, PUF, 1956.
- Gentes Annie, « De la traduction comme médiation et création interlinguistique des interactions », *Revue des interactions humaines médiatisées*, Paris, Europa, vol. 10. n° 1, 2009, p. 3-26.
- Gentes Annie, *The In-Discipline of Design : Bridging the Gap Between Humanities and Engineering*, 2017, New York, NY, Springer, 2017.
- Green André, *Le Travail du négatif*, Paris, Editions de Minuit, 1993.
- Hounkpatin Lucien., Wexler Czitrom Henny, Perez Avner *et al.*, « Actualité de l'empathie et Clinique de la Multiplicité », dans *Les Paradoxes de l'empathie*, Paris, CNRS éditions, p. 162-182.
- Hounkpatin Lucien, Wexler Czitrom Henny, Perez Avner, Courbin Laurianne, « Vers un nouveau paradigme : La Clinique de la Multiplicité et la fabrique de l'intime collectif », dans *Comprendre et traiter les situations interculturelles : Approche psychodynamique et psychanalytique*, Louvain La Neuve, De Boeck, 2011, p. 55-107.

- Hudson William « User Stories don't Help Users : Introducing Persona Stories », *Interactions*, vol. 20. n° 6, New York, ACM, 2013, p. 50-53.
- Jaquinot-Delaunay Geneviève et Monnoyer Laurence (coord.), *Revue Hermès*, n° 25 : « Le dispositif : entre usage et concept », Paris, CNRS Éditions, 1999.
- Jansson David et Smith Steven, « Design fixation », *Design Studies*, vol. 12, n° 1, 1991, p. 3-11.
- Koskinen Ilpo, Mattelmäki Tuuli et Battarbee Katja, *Empathic Design : User Experience in Product Design*, Finland, IT Press, Finland, 2003.
- Laplanche, Jean, *Nouveaux fondements pour la psychanalyse*, Paris, PUF, 1974.
- Latour Bruno, *Sur le culte moderne des dieux faitiches*, Paris, Les Empêcheurs de penser en rond / La Découverte, 2009.
- Latour Bruno, Stengers Isabelle, préf. de l'ouvrage : Souriau E., *Les Différents modes d'existence suivi de L'œuvre à faire*, Métaphysiques, Paris, PUF, 2009.
- Lopez-Lorca Antonio, Miller Tim *et al.*, « One Size Doesn't Fit All : Diversifying the User Using Personas and Emotional Scenarios », *Proceedings of the 6th International Workshop on Social Software Engineering*, 2014, p. 25-32.
- Mattelmäki Tuuli et Visser Froukje, « Lost in CO-X. Interpretations of Co-Design and Co-Creation », *Proceedings from IASDR2011, the 4th World Conference on Design Research*, 2011.
- Miaskiewicz Tomasz et Kozar Kenneth, « Personas and User-Centered Design: How Can Personas Benefit Product Design Processes ? », *Design Studies*, vol. 32, n° 5, septembre 2011, p. 417-430.
- Nathan Tobie, *Nous ne sommes pas seuls au monde*, Paris, Les Empêcheurs de penser en rond, 2001.
- Nathan Tobie, *À qui j'appartiens ?*, Paris, Les Empêcheurs de penser en rond /Le Seuil, 2007
- Newton, Sidney, « Designing as disclosure », *Design Studies*, vol. 25. n° 1, janvier 2004, p. 93-109.
- Olohan Maeve (dir.), *Intercultural Faultlines Research Models in Translation Studies: Textual and Cognitive Aspects*, Manchester, St Jerome Publishing, 2000.
- Purcell A. Terry et Gero John S, « Design and other types of fixation », *Design Studies*, vol. 17, n° 4, 1996, p. 363-383.
- Pury Toumi (De) Sybille, Nathan Tobie, Hounkpatin Lucien *et al.*, « Traduire en folie. Discussion linguistique », *Nouvelle Revue d'ethnopsychiatrie*, n° 25-26, « Traduction et ethnopsychiatrie », Grenoble, La Pensée sauvage, 1994.
- Rastier François, « Linguistique interprétative et fondements sémiotiques de la traduction », *Revue Texto !*, vol. XV, n° 4, 2010 (en ligne).
- Rastier François, « La traduction : interprétation et genèse du sens », *Revue Texto !*, vol. XVI, n° 1, 2011 (en ligne).
- Rastier François, *Faire sens. De la cognition à la culture*, Paris, Classiques Garnier, 2018.
- Roussillon René, *Logiques et archéologiques du cadre psychanalytique*, Paris, PUF, 2008.
- Sanders Elizabeth, « From User-Centered to Participatory Design Approaches », dans Jorge Frascara (dir.), *Design and the Social Sciences : Making Connections*, Abingdon, Taylor & Francis Books Limited, 2002, p. 1-8,
- Schön Donald, *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*, NY, Basic Books, 1984.

Simondon Gilbert, *L'individuation psychique et collective à la lumière des notions de Forme, Information, Potentiel et Métastabilité*, Grenoble, Editions Jérôme Million, 2005.

Sio Ut Na, Kotovsky Kenneth et Cagan Jonathan, « Fixation or Inspiration ? A Meta-Analytic Review of the Role of Examples on Design Processes », *Design Studies*, vol. 39, juillet 2015, p. 70-99.

Suchman Lucy, *Plans and Situated Actions: The Problem of Human-Machine Communication*, 2e éd., Cambridge University Press, 1987.

Toury Gideon, *Descriptive Translation Studies and Beyond*, Amsterdam, John Benjamins Publishing Company, 1995.

Winnicott Donald.W, *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, trad. Monot Jacques et Pontalis Jean-Bertrand, Paris, Folio essais, 2004 (1975).

## NOTES

1. Ballard Michel, *De Cicéron à Benjamin. Traducteurs, traductions, réflexions*, Lille, Presses universitaires du Septentrion, 2007.
2. Benjamin Walter, « La Tâche du traducteur », dans *Œuvres, Mythe et violence*, tome I, trad. de l'allemand et préfacé par de Gandillac Maurice, Paris, Denoël, 1971.
3. Toury Gideon, *Descriptive Translation Studies and Beyond*, Amsterdam, John Benjamins Publishing Company, 1995.
4. Voir Rastier François, « Linguistique interprétative et fondements sémiotiques de la traduction », dans *Revue Texto !*, vol. XV, n° 4, 2010 (en ligne) et « La traduction : interprétation et genèse du sens », dans *Revue Texto !*, vol. XVI, n° 1, 2011 (en ligne), consultées le 4 août 2020.
5. Olohan Maeve (dir.), *Intercultural Faultlines: Research Models in Translation Studies: Textual and Cognitive Aspects*, Abingdon, Routledge, 2000.
6. Le terme dispositif est choisi ici par souci de clarté pour mieux articuler ce que les deux démarches que nous allons présenter peuvent avoir de commun. Redéfini par l'ethnopsychiatrie, le concept de dispositif renvoie à un emploi précis dans le champ psychanalytique. Dans le domaine du design, on parlerait plus exactement d'appareil pour décrire le processus qui transforme à la fois l'objet, l'activité de design et le concepteur lui-même. Voir également Jaquinot-Delaunay Geneviève et Monnoyer Laurence (dir.), *Hermès*, n° 25, « Le dispositif : entre usage et concept », Paris, CNRS Éditions, 1999.
7. Pury Toumi (De) Sybille, Nathan Tobie, Hounkpatin Lucien *et al.*, « Traduire en folie. Discussion linguistique », *Nouvelle Revue d'ethnopsychiatrie*, n° 25-26, « Traduction et ethnopsychiatrie », Grenoble, La Pensée sauvage, 1994.
8. « Kathy travaillait chez Carlick Advertising. Le travail de Kathy s'appelait "trafic", et il lui incombait de veiller à ce que les projets soient dotés en personnel et que les effectifs soient pleinement utilisés. Cela semblait être une tâche classique de gestion de projet. Kathy a été la base de mon premier persona. » En ligne : [https://www.cooper.com/journal/2008/05/the\\_origin\\_of\\_personas/](https://www.cooper.com/journal/2008/05/the_origin_of_personas/) (consulté le 11 mai 2020).
9. [https://www.cooper.com/journal/2008/05/the\\_origin\\_of\\_personas/](https://www.cooper.com/journal/2008/05/the_origin_of_personas/) (consulté le 11 mai 2020). Voir aussi Cooper Alan, *The Inmates Are Running the Asylum: Why High Tech Products Drive Us Crazy and How to Restore the Sanity*, Carmel, Indiana, Sams Publishing-Pearson Education, 2004.
10. Fontanille Jacques, *Sémiotique du discours*, Limoges, éd. PULIM, 1999.
11. Simondon Gilbert, *L'individuation psychique et collective à la lumière des notions de Forme, Information, Potentiel et Métastabilité*, Paris, Aubier, 1989 ; rééd. Grenoble, Éditions Jérôme Millon, 2005.

12. Bornet Corinne et Brangier Éric, « La méthode des personas : principes, intérêts et limites », *Bulletin de psychologie*, n° 2, 2013, p. 115-134. Paris, Groupe d'études de psychologie de l'université de Paris.
13. [https://www.cooper.com/journal/2008/05/the\\_origin\\_of\\_personas/](https://www.cooper.com/journal/2008/05/the_origin_of_personas/) (consulté le 11 mai 2020).
14. Friess Erin, « Personas and Decision Making in the Design Process: An Ethnographic Case Study », 2012, *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, p. 1209-1218.
15. Lopez-Lorca Antonio, Miller Tim. *et al.*, « One Size Doesn't fit all: Diversifying the User Using Personas and Emotional Scenarios », 2014, *Proceedings of the 6th International Workshop on Social Software Engineering*, p. 25-32.
16. Hudson William, « User Stories don't Help Users: Introducing Persona Stories », *Interactions*, vol. 20, n° 6, 2013, p. 50-53.
17. Bell Jonathan, Hunt Jamer, Betsky Aaron *et al.*, *Strangely Familiar*, Minneapolis, Walker Art Center, 2003.
18. Suchman Lucy, *Plans and Situated Actions: The Problem of Human-Machine Communication*, 2e éd., s.l., Cambridge University Press, 1987.
19. Barthes Roland, *Mythologies*, Paris, Seuil, 1957.
20. Miaskiewicz Tomasz et Kozar Kenneth, « Personas and User-Centered Design: How Can Personas Benefit Product Design Processes? », *Design Studies*, vol. 32, n° 5, septembre 2011, p. 417-430. Hudson William, « User Stories Don't Help Users », *op. cit.*, p. 50-53.
21. Jansson David et Smith Steven, « Design fixation », *Design Studies*, vol. 12, n° 1, 1991, p. 3-11. Purcell Terry et Gero John, « Design and Other Types of Fixation », *Design Studies*, vol. 17, n° 4, 1996, p. 363-383.
22. Voir à ce sujet l'analyse de l'appareil psychique Freudien par Jean-Louis Déotte, dans Déotte Jean-Louis, *Qu'est-ce qu'un appareil ? Benjamin, Lyotard, Rancière*, Paris, éd. L'Harmattan, 2007.
23. Laplanche Jean, *Nouveaux fondements pour la psychanalyse*, Paris, PUF, 1974. Freud Sigmund, 1895, « Esquisse d'une psychologie scientifique », dans *Naissance de la psychanalyse*, Paris, PUF, 1956.
24. Derrida Jacques, « La scène de l'écriture », dans *L'Écriture et la différence*, Paris, éd. du Seuil, 1967.
25. Golse Bernard et Roussillon René, *La Naissance de l'objet*, Paris, PUF, 2010. Stern Daniel, *Le Monde interpersonnel du nourrisson*, Paris, PUF, coll. le fil rouge, 2003.
26. Winnicott Donald, (1975), *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, trad. Monot, Jacques, Pontalis, Jean-Bertrand, Paris, Gallimard, Folio essais, 2004.
27. Fontanille Jacques, *Formes de vie*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2015.
28. Nathan Tobie, *À qui j'appartiens ?*, Paris, Les Empêcheurs de penser en rond/Le Seuil, 2007, p. 67-98.
29. Nathan Tobie, *Nous ne sommes pas seuls au monde*, *op. cit.*, voir notamment le chapitre « Djinns » p. 187-222.
30. Hounkpatin Lucien, Wexler Czitrom Henny, Perez Avner, Courbin Laurianne, « Vers un nouveau paradigme : La Clinique de la Multiplicité et la fabrique de l'intime collectif », dans *Comprendre et traiter les situations interculturelles : Approche psychodynamique et psychanalytique*, Louvain La Neuve, De Boeck, 2011, p. 55-107.
31. Latour Bruno, *Sur le culte moderne des dieux faitiches*, Paris, Les Empêcheurs de penser en rond / La Découverte, 2009.
32. Green, André, *Le travail du négatif*, Paris, éditions de Minuit, 1993.
33. Courbin Laurianne, Hounkpatin Lucien et Perez Avner, « Philosophie et ethnopsychiatrie : rencontre avec une pensée fabricante », dans *Cliniques méditerranéennes*, Toulouse, éd. Erès, 2010.

34. Gentes Annie, *The In-Discipline of Design: Bridging the Gap Between Humanities and Engineering* (1st ed. 2017), New York, NY, Springer, 2017.
35. Koskinen Ilpo, Mattelmäki Tuuli et Battarbee Katja, *Empathic Design: User Experience in Product Design*, Finland, IT Press, 2003.
36. Sur cette question des postures en situation voir Peneau Justine et Gentes Annie, « Figures de la science dans des contextes de conception », dans *Communication et Langages*, n° 205, Paris, PUF, 2020.
37. La métastabilité est un concept clé de la philosophie de Gilbert Simondon. Au sein d'une philosophie qui oppose une ontologie du devenir à une ontologie de l'être, le concept de métastabilité permet de penser l'ontogénèse comme tributaire de transformations opérant dans un système qui n'a pas encore épuisé sa différence de potentiel, avec l'augmentation d'ordre et d'information qui peut en résulter. La métastabilité se donne alors comme un concept croisant théorie de l'information et physique des changements de phase de la matière et se donne comme condition de toute actualisation. L'être conçu comme métastable est un être en déséquilibre, qui met en tension le virtuel vers l'actuel et rend compte de la production du nouveau à travers ses individuations. Simondon montre ainsi que l'individu, qu'il s'agisse du sujet, d'un corps, d'un organe ou d'une qualité, n'est jamais donné substantiellement mais produit aux termes d'un processus d'individuation. La métastabilité permet ainsi une pensée de la différenciation qui peut s'étendre à différents champs, qu'il s'agisse du psychisme, de formation naturelle ou de formation sociale.
38. Sur la notion d'altération, voir Latour Bruno et Stengers Isabelle, « Préface », dans Souriau Étienne, *Les Différents modes d'existence*, suivi de *L'œuvre à faire*, Paris, PUF, Métaphysiques, 2009.
39. Favret-Saada Jeanne, *Désorceler*, Paris, L'Olivier, 2009.
40. Gentes Annie, « De la traduction comme médiation et création interlinguistique des interactions », *Revue des interactions humaines médiatisées*, vol. 10. n° 1, 2009, Paris, Europa. p. 3-26.
41. Schön Donald, *The Reflective Practitioner : How Professionals Think in Action*, NY, Basic Books, 1984.
42. Voir également à ce sujet : Hounkpatin Lucien, Wexler Czitrom Henny, Perez Avner *et al.*, « Actualité de l'empathie et Clinique de la Multiplicité », dans *Les Paradoxes de l'empathie*, CNRS éditions, p. 162-182.
43. Hounkpatin Lucien, Wexler Czitrom Henny, Perez Avner et Courbin Laurianne, « Vers un nouveau paradigme : La Clinique de la Multiplicité et la fabrique de l'intime collectif » dans *Comprendre et traiter les situations interculturelles : Approche psychodynamique et psychanalytique*, *op. cit.*, p. 87-98.
44. Simondon Gilbert, *L'individuation psychique et collective à la lumière des notions de Forme, Information, Potentiel et Métastabilité*, Paris, Aubier, 1989 ; rééd. Grenoble, éd. Jérôme Millon, 2005, *op. cit.*, p. 62.
45. Le « brief » est un ensemble de lignes directrices données aux designers pour le projet à accomplir.
46. Le *moodboard* est un outil de design : semblable à une planche de tendances qui permet de regrouper visuellement voire tangiblement des indications quant à l'esthétique possible du projet de design. Cf. Gentes Annie, Frédéric Valentin et Emeline Brulé, « Mood Boards as a Tool for the "in-discipline" of Design », dans *Proceedings of IASDR*, nov. 2015.
47. Deleuze Gilles, *Milles plateaux*, Paris, Éditions de minuit, 1980.
48. Cette notion a été forgée en référence à la notion de cadre en psychanalyse que nous avons pu distinguer de la notion de dispositif à partir notamment de la généalogie du concept effectuée par René Roussillon, dans *Logiques et archéologiques du cadre psychanalytique*, Paris, PUF, 2008.
49. Voir à ce sujet l'évolution du concept initialement amené par Gilbert Simondon et développé différemment par Gilles Deleuze dans *Différence et répétition* puis dans *Logique du sens* et dans

*Qu'est-ce que la philosophie ?*. Deleuze Gilles, *Logique du sens*, Paris, Éditions de minuit, 1969, notamment : 9e série, « Du problématique », p. 67-73 et 21e série, « De l'événement » p. 174-179.

50. Voir Schuler Douglas et Namioka Aki (dir.), *Participatory Design: Principles and Practices*, N. J., Lawrence Erlbaum, 1993 ; Mattelmäki Tuuli et Visser Froukje, « Lost in CO-X. Interpretations of Co-Design and Co-Creation », dans *Proceedings from IASDR*, Delft, IASDR publications, 2011 ; Sanders Elizabeth, « From User-centered to Participatory Design Approaches », dans Frascara Jorge (dir.), *Design and the Social Sciences: Making Connections*, London, Taylor & Francis, 2002, p. 1-8.

51. Newton Sidney, « Designing as Disclosure », *Design Studies*, vol. 25. n° 1, janvier 2004, p. 105.

52. Winnicott Donald, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, trad. Monot Jacques et Pontalis Jean-Bertrand, Paris, Gallimard, Folio essais, 2004 (1975), *op. cit.*

53. Les consultations, en général trois ou quatre rencontres, sont espacées de plusieurs semaines.

54. Schön Donald, *The Reflective Practitioner. How Professionals Think in Action*, NY, Basic Books, 1984, *op. cit.*

55. Béjean Mathias et Gentès Annie, « Looking through Tools and Situations: Investigating how Writing Tools Reconfigure Meaning in Contemporary Artistic Practices », *Society and Business Review*, vol. 8. n° 3, septembre 2013, p. 225-234, Bingley, Emerald Publishing.

## RÉSUMÉS

Cet article aborde la question du traduire à partir de recherches en design et en ethnopsychiatrie. En comparant les méthodologies, on constate qu'elles mettent en œuvre des confrontations entre humains et non-humains hétérogènes afin de créer de nouvelles propositions, représentations, significations. Cette mise en dynamique d'hétérogènes donne lieu à des solutions non prédéterminées par les univers des participants au processus psychanalytique ou de design. Les solutions sont rendues possibles par l'agencement d'un « dispositif » dont nous analysons les propriétés et les effets à partir de l'observation de la pratique de design des personas et de l'expérience de la Clinique de la multiplicité. Nous proposons de définir le traduire en particulier comme la mise en œuvre d'une situation de médiation qui s'emploie à défaire les conjonctions, c'est-à-dire à disjoindre les éléments fortement liés dans des situations, des discours, des objets. Les participants aux situations de design comme ceux de la Clinique de la multiplicité ne font pas qu'accueillir l'altérité ; ils sont occupés aussi bien à altérer la situation convoquée au sein du dispositif ou appareil qu'à se laisser altérer par elle dans un va-et-vient constant entre démarche empirique et conceptualisation. Le dispositif du traduire permet d'accueillir une montée en puissance des hétérogènes qui peuvent être recomposés entre eux grâce à un « principe organisateur » qui aura surgi des interactions et donne lieu à des solutions. Ainsi, traduire s'entend ici comme ce processus qui, par-delà l'altérité du déjà donné d'un texte, se définit comme l'actualisation de ce qui se trouve en puissance d'exister à partir de multiples matériaux qui viendront s'organiser autrement. Produit de ces altérations successives, le traduire est donc indissociable d'un processus créatif.

This article addresses the question of translation based on research in design and ethnopsychiatry. By comparing methodologies, we see that they implement confrontations between heterogeneous, human and non-human elements, in order to create new propositions, representations, and meanings. This dynamic process of mixing heterogeneous elements

produces solutions that are not pre-determined by the universes of the participants in the design or psychoanalytical processes. In both cases, the solutions rely on a “dispositive” with specific properties and effects on the designers and psychoanalysts. We want to better understand this dispositive basing our analysis on the observation of an emblematic example of design practice : the personas and on the experience of the “Clinic of the multiplicity”. Translating is defined as the implementation of a situation of mediation that seeks to undo the conjunctions, that is to say, to dissociate the strongly linked elements in situations, speeches, objects. The participants in design situations and in the Clinic of the multiplicity do not simply welcome otherness ; they are busy both altering the situation called for within the dispositive / apparatus and allowing themselves to be altered by it in a constant to-and-fro between empirical and conceptual approaches. The translating dispositive makes it possible to accommodate a powerful increase of heterogeneous elements that can be recomposed thanks to an “organizer” that comes from the interactions and provides original solutions. In this text, we consider that “translating” describes an operation that goes beyond the otherness of a foreign text which is already given. Here, “translating” means actualizing what has the potential to exist through the original combination of heterogeneous materials. As a product of these successive alterations, translating is thus inseparable from a creative process.

## INDEX

**Mots-clés** : traduire, design, psychanalyse, ethnopsychiatrie, hétérogène, dispositif, médiation, altérité, altération, individuation, problématique, épistémologie du design, méthodologie de recherche en design, créativité

## AUTEURS

### ANNIE GENTES

Professeure en design, sciences de l’information et de la communication ; directrice de la recherche de CY Ecole de design, CY Université Cergy-Paris, membre du laboratoire ETIS, UMR CNRS 8051. Objets de recherche : matérialité et générativité des pratiques de design ; outils et défis du design collaboratif, épistémologie du design comme pluridisciplinarité en pratique réunissant les sciences humaines, les sciences sociales et les sciences de l’ingénieur ;  
annie.gentes@cyu.fr

### AVNER PEREZ

Ethno-psychiatre, psychanalyste, chercheur associé à CY École de Design ;  
avnerperez2@orange.fr