



Extrait du micropolitiques des groupes

<https://micropolitiques.collectifs.net/Petit-lexique>

Petit lexique

- annexes -

Date de mise en ligne : mercredi 7 novembre 2007

micropolitiques des groupes

Nous reprenons ici sous une forme condensée et technique un certain nombre de termes qui parcourent ce texte [1].

Dispositif : ensemble des éléments (rôles, artifices...) créés, testés et évalués en vue d'aider le processus de production du groupe.

Artifice : ce qui permet à un groupe de sortir de ses habitudes et modes de fonctionnement naturels - qui ne sont bien évidemment pas sans rapport avec le type de culture dans lequel il baigne -, d'apprendre à devenir attentif à la manière dont il se construit, dont il travaille ensemble. Une manière technique de répondre aux problèmes qu'il rencontre.

VISUEL / TABLEAUX MURAUX

« **On est des fous du malentendu** » : les malentendus sont des révélateurs de ce qui se joue derrière les mots, ils viennent perturber le long fleuve tranquille de la consensualité et des évidences. C'est le moment où l'on se rend compte que quelque chose qui nous semblait évident ne l'est plus pour le groupe.

« **Ça passe par là... la prise** » : c'est la sensation qu'un problème devient tangible et que nous sentons un des chemins possibles qui nous donne la capacité de différencier l'important de l'inimportant, le sens du non sens. Un effet de fluidification.

Boussole : repère visuel collectif. Manière de s'orienter et d'indiquer dans une conversation les zones (décrire, problémer, analyser, projeter) par où passent nos paroles.

Situation : découpe d'un élément (par ex. la situation x) dans un objet plus large (par ex. l'association X dans son ensemble) en vue d'acquérir une prise sur celui-ci. Ou manière d'agencer des points ou des propositions depuis une localité déterminée.

Parcours : tableau permettant au groupe de visualiser ce qu'il a à faire, le temps imparti à chacun des points ou moments qui scandent la journée (point matinal, pas de côté...) et son état d'avancement. Il fera l'objet d'une attention privilégiée de la part du gardien du temps.

REPÉRAGES

Point matinal : début de journée, un moment un peu flottant, celui de quelques paroles anodines ou importantes sur ce qui s'est passé la veille, la possibilité d'enclencher le propos par une lecture... Doucement, on rentre dans le travail, on en détermine la durée et les points à travailler. On fait un petit point météo et on attribue les rôles.

Point météo : moment durant lequel les membres d'un groupe rendent compte en 2 ou 3 mots de leur état affectif (joie, tranquillité, énervement, fatigue...) et du rapport de proximité ou d'éloignement par rapport au groupe. Ce point se fera en début de journée ou au moment de la reprise du travail et se terminera par la désignation des rôles.

Pas de côté : déplacement qui oriente le regard sur le « comment » l'on procède entre nous en vue, le cas échéant, de modifier la manière de s'organiser ou d'agencer les paroles. Ce moment de décalage intervient en fin de journée et peut être saisi selon le contexte.

AGENCEMENT

Les récits : une esquisse du trajet de chacun, au sein du groupe et de l'association, une mise à plat des expériences vécues/senties. Une recherche des forces en jeu.

Pas de ping-pong verbal : un point de repère qui garantit la circulation de la parole et qui empêche la cristallisation des échanges entre deux participants (qui se répondent mutuellement pendant que les autres s'ennuient), si ceux-ci ne se justifient pas.

« **Ma version c'est...** » : artifice langagier visant à désactiver le rapport entre parole et vérité. Autrement dit, discours qui propose de porter, d'incliner le regard sur un des aspects de la réalité.

RÔLES

Guetteur d'ambiance : personne dont le rôle est de faire attention à l'état de tension, de nervosité ou de légèreté du groupe, à l'ambiance qui y règne entre les gens et à ses changements. S'il sent une certaine fatigue s'installer, il peut suggérer, par exemple, une courte pause. Il veillera également à interrompre les échanges tournant au règlement de compte personnel.

Gardienne du temps : elle veille à ce que le groupe respecte son horaire de travail (début et fin de séance) et les moments qui les scandent (pauses, point matinal, arrivée du pas de côté, etc.)

Glaneur : personne dont la fonction sera de relever ce que les artifices (rôles, ping-pong, pas de côté...) ont permis de modifier dans le travail. Par son attention, il offre la possibilité au groupe d'opérer un retour sur ces mêmes artifices, d'en développer un savoir des effets et éventuellement d'en créer de nouveaux.

Facilitateur : il aide le groupe à rester centré sur son objet dans ses discussions et à faire circuler la parole ainsi qu'à suivre l'ordre du jour. Éventuellement, il prolonge ou affine les échanges par un questionnement.

Scruteur/Renifleur : personne chargée d'aider à faire émerger/ construire un problème.

Écrivain public : personne chargée de prendre note des points importants de la réunion, en vue d'en produire un compte rendu. Il veillera particulièrement à indiquer les personnes présentes ainsi qu'à rassembler les décisions prises. Son travail constitue en quelque sorte la mémoire active du groupe. Le temps de l'écrit étant plus lent que celui de la parole, il jouera également un rôle de ralentisseur dans les échanges parfois trop rapides.

ATTENTION

Pli : saisie d'un ou de plusieurs éléments qui ont marqué le chemin parcouru, trace qui à partir de là jalonne de nouveaux parcours.

Impasse-Passage : l'impasse, c'est quand ça tourne en rond ; les prises ne sont pas bonnes, glissantes, gluantes, la confusion augmente et l'attention du groupe, elle, diminue ; le passage, c'est la sensation que les choses se désamalgament, se distinguent, se clarifient. Les nouvelles prises permettent de ré-agencer, de recomposer ce qui nous paraissait inexorablement installé.

Relais-Appuis-Ressources : rechercher de nouvelles manières d'agir, créer des changements d'habitudes et construire de nouvelles hypothèses de réseaux (définis comme des systèmes articulant des personnes, des objets et des forces). Autrement dit, une réactivation avec des forces extérieures (personnes, films, associations, livres, etc).

Brainstorming : moment d'une réunion où on laisse courir et s'énoncer, sans jugement ni commentaire, toutes les idées qui passent par la tête de chacune en rapport à un objet de travail précis. Concrètement, lors d'une réunion où se prépare une action par exemple, on prend une dizaine de minutes pour coucher sur une feuille murale toutes les propositions imaginables. Ensuite, et ensuite seulement, on effectue des regroupements, des classements et enfin une sélection. Attention de ne pas confondre ce moment où « on laisse courir les idées » avec le moment de la prise de décision.

NOTIONS

Dissensus : au lieu de chercher un consensus autour du plus petit dénominateur commun, il s'agit plutôt de mettre à jour les pluralités de points de vue qui peuplent une situation déterminée en vue de s'appuyer sur ceux-ci afin de construire un consensus riche de ces différences.

Problème : 1er sens : nomination d'une zone dans laquelle on trébuche, on vacille. 2e sens : construction d'un nouveau point de vue qui fait effraction dans cette zone et qui réarticule les façons usuelles dont jusqu'à lors l'on pensait/problémait nos modes d'existence collective.

Fabrications techniques : 1. création d'artifices, de dispositifs qui tentent d'induire de nouvelles habitudes (en rapport aux problèmes identifiés). 2. expérimentation, modification de ceux-ci selon les effets produits. 3. repère collectif en vue d'élaborer du savoir qui compte pour le groupe.

Explorer les possibles : prolongement du travail et des recherches en cours, bricolages, fabrications de dispositifs, exploration de nouvelles façons de faire, changements d'habitudes, créations d'espaces... « Du possible sinon j'étouffe ! » (Kierkegaard)

Psychologiser : couper une relation de son milieu.

« Dans les discussions, dans les débats, il ne faut jamais psychologiser, c'est-à-dire : il ne faut jamais remonter d'une difficulté à des intentions ou à une faiblesse d'une personne. Il faut toujours rester techniquement autour du problème débattu sans jamais remonter à des interprétations psychologisantes » (I. Stengers)

Coalition informelle : le groupe a deux faces. La première présente l'ensemble des espaces-temps spécifiés de réunion, de travail, etc. Il s'agit de l'aspect formel de son organisation. La seconde, informelle, renvoie à l'ensemble des relations plus ou moins fréquentes et affinitaires que les membres d'un groupe entretiennent en dehors de ses temps propres. Ces relations sont autant de petites « coalitions informelles » où circulent et se construisent des paroles et des rapports qui influencent la vie du groupe.

En quoi il n'y a ni bien ni mal. Il est néanmoins utile de prendre en compte cet aspect de la construction collective afin d'éviter que ces coalitions informelles ne se transforment en factions qui risquent de bloquer le travail du groupe, de l'emmener dans des chemins binaires, des guerres de tranchée.

Signe : une manière d'accueillir un événement qui marque l'histoire d'un groupe consiste à le prendre comme signe.

Le signe se définit comme une effraction. Il apparaît dans un mince défilé entre ce que l'on connaît déjà et ce que l'on ignore encore, entre nos habitudes de réfléchir et ce qui n'a pas encore de mot, d'expression pour le déployer. Déployer un signe demande d'épouser un nouveau point de vue qui peut nous ouvrir un nouveau sens sur nos manières d'exister.

Fonction/personne : la fonction n'est pas la personne.

Les situations qui ont scandé l'histoire d'un groupe amènent les personnes à occuper certaines fonctions, à être davantage attentives ou en prise avec certains de ses aspects, à en être, en quelque sorte, les « garants ». Ce faisant, elles jouent une sorte de rôle tacite dans lequel elles peuvent être enfermées. On aura vite fait, dans un moment chaud, d'oublier cette « logique de situation », de confondre les deux niveaux et de réduire le comportement de quelqu'un à quelques attributs psychologiques.

Hupomnêmata : mot grec qui désigne un aide mémoire, un lieu d'enregistrement des savoirs glanés. Ceux-ci ont pour fonctions précises de retracer les inventions, réussites et problèmes par lesquels le groupe est passé.

L'hupomnêmata permet de cultiver une mémoire active du groupe qui l'aide quand il est confronté à des événements divers. Il agit comme élément de transformation de soi. L'hupomnêmata est le support technique à la culture des précédents. Il est le mode par lequel un groupe actif transmet ou échange avec un autre groupe ce qu'il a appris de son expérience.

[1] Ce lexique a été fabriqué avec le concours de Fabrizio Terranova lors d'une intervention d'évaluation dans un groupe à bruxellois