



Manifestes
2

Nicolas Nova
Enquête / Création
en design

Manifestes

2

— HEAD 
Publishing

Nicolas Nova
Enquête / Création
en design

AVANT-PROPOS	7
DESIGNER-ENQUÊTEUR·TRICE	13
PROCESSUS	25
INTÉGRATION	31
MATÉRIALITÉ	37
FORMES	44
ENQUÊTER AVEC LE DESIGN	50
L'ENQUÊTE / CRÉATION DEMAIN	56

Avec l'écllosion de la recherche en design, les designers¹ se sont vus affublés d'un nouveau rôle. En plus de réaliser des projets – objets, vêtements, interfaces, services, scénographies – ils ou elles pourraient également produire des connaissances et des savoirs. Ce phénomène repose sur un double mouvement. Le premier est celui de la refonte des institutions d'enseignement supérieur liée au processus de Bologne au début des années 2000, qui a incité les écoles d'art et de design à développer des activités de recherche à consonance « académique »². On observe simultanément un intérêt des designers ou des agences, aussi enclins à mener leurs activités qu'à produire des livres, des rapports en tout genre, parfois des articles acadé-

1 Au vu des multiples sens auxquels ce terme renvoie, je retiendrai ici la définition de « designer » comme praticien·ne de la création formé·e dans la tradition européenne des arts appliqués, et qui exerce tant dans la création de produits, du design d'interfaces et d'interactions numériques, que du design mode, de l'architecture, du graphisme, voire de service. Voir également Potter, 2011.

miques, mais aussi des visualisations de données, des films, ou des documents et autres installations interactives. Cette évolution, partagée avec les champs de l'art et de l'architecture a débouché sur l'émergence d'une forme nouvelle de recherche. Qualifiée par le vocable de « recherche-crédation », elle correspond à la production et l'usage d'artefacts – des affiches aux dispositifs interactifs en passant par du mobilier ou des expositions – pour favoriser le développement ou le renouvellement de connaissances et des savoirs. La réalisation d'une œuvre n'est alors pas la finalité principale de cette démarche conduite par des designers et des artistes. Loin de se limiter au choix d'une forme à donner aux connaissances ainsi produites, la recherche-crédation, et, partant, les pratiques de création des designers impliqué·e·s dans de tels projets, correspondent à un mode de connaissance singulier, distinct des autres disciplines académiques³.

2 Pour une synthèse, entres autres, des multiples enjeux et débats sur ce sujet, voir par exemple le numéro spécial de la revue *Hermès* [Renucci et Réol, 2015], et également l'ouvrage *Recherche-crédation en design* [Léchet-Hirt, 2010].

3 La recherche-crédation constitue une épistémologie, c'est-à-dire un mode de production de connaissances qui possède une cohérence propre [Findeli, 2003, 2010 ; Léchet-Hirt, 2010]. Nigel Cross parle à ce sujet de « designerly ways of knowing » pour faire référence à ces manières de générer des savoirs par la pratique [Cross, 2007]. Mon propos dans ce texte consistera justement à objectiver ce mode de production par la pratique des designers.

4 Je dessine ici une posture du ou de la designer/chercheur·euse à partir des sciences sociales, comme une voie parmi d'autres ; voir aussi le travail de Samuel Bianchini (2017) pour le cas de la recherche-crédation en art.

Enseignant dans une école qui forme ses étudiant·e·s au design et à la recherche en design, je me suis longtemps demandé ce que pouvait être une forme de recherche-crédation en design, c'est-à-dire de production de connaissances par les modes de faire et d'appréhension du monde des designers, avec un minimum de rigueur. En tant que socio-anthropologue initialement formé aux sciences naturelles, et en ce sens habitué à l'exercice de la description du monde et de ses acteur·trice·s, c'est la notion d'enquête qui m'a depuis longtemps semblé être un point de convergence entre toutes ces disciplines et le design. Si le ou la designer peut être chercheur ou chercheuse, c'est en partie par sa capacité à observer, analyser, décrire et restituer. En d'autres termes à produire une forme d'enquête. C'est la posture que je vais défendre ici, à travers une série de courts chapitres qui éclaireront mon point de vue. Une posture construite au fil de rencontres, de projets, et surtout nourrie par mes enseignements, et de travaux de recherche menés ces dernières années à la HEAD-Genève et ailleurs⁴. Je commencerai par montrer la proximité entre les pratiques des designers et celles de l'enquête, afin de souligner comment les designers se font enquêteur·trice·s, en combinant des moyens établis et leurs propres manières de faire. Sur cette base, et en m'appuyant sur des projets saillants, je préciserai ensuite quatre dimensions pertinentes pour saisir l'originalité des enquêtes menées par les designers : la construction d'un processus sans cesse renouvelé,

la démarche généraliste qui les amène à intégrer spontanément des approches ou des concepts, l'importance de la matérialité dans la pratique de réalisation des enquêtes, et enfin celle donnée à la forme de restitution des travaux. Je conclurai cet ouvrage sur quelques réflexions sur l'évolution de ces démarches.

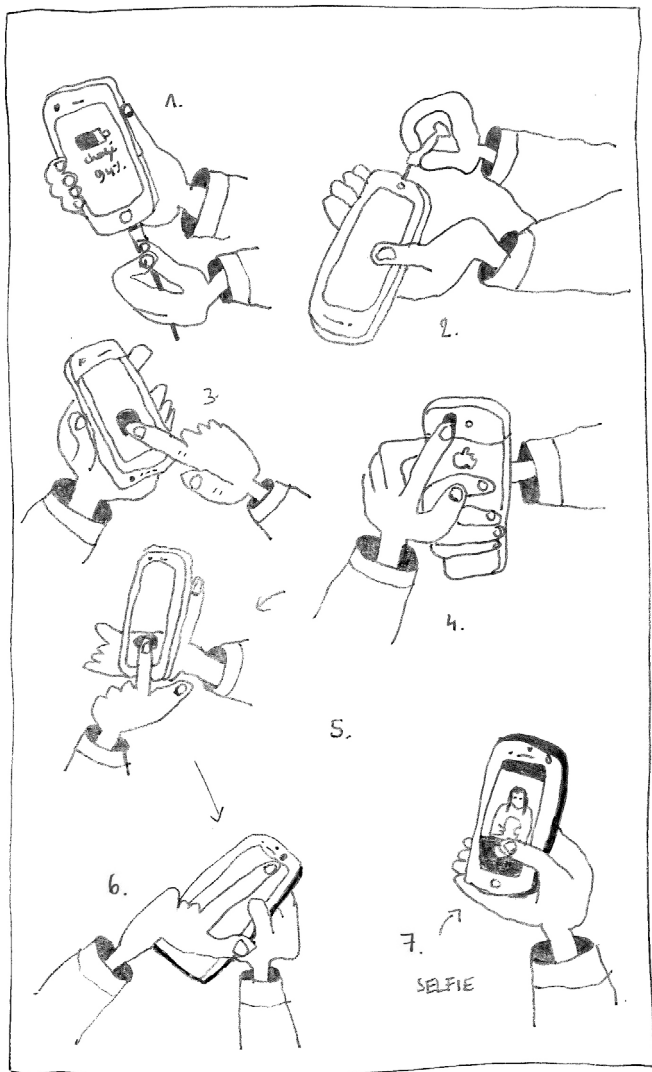
DESIGNER-ENQUÊTEUR·TRICE

Les designers se font enquêteur·trice·s,
en combinant des moyens établis et leurs
propres manières de faire.

Une image communément véhiculée à propos des designers est celle du créateur ou de la créatrice d'objets à l'esthétique maîtrisée, sortis instantanément d'une imagination bien affûtée. Pour qui a passé du temps dans un atelier, la réalité des pratiques est toute autre : cheminement sinueux, périodes d'immersion dans le contexte d'intervention, production d'une multitude d'objets intermédiaires que sont diagrammes, croquis d'observation, photographies, prototypes en tout genre⁵, côtoient en général les moments de maquettage, les réunions d'équipe avec leur lot de discussions sans fin, et durant lesquelles alternent moments d'enthousiasme, de découragement ou de surprises – sentiment souvent décuplé par les rendez-vous avec le ou la mandataire du projet,

5 Une notion proposée par le sociologue des sciences et des techniques Dominique Vinck, et qui correspond à la conception, la production, la négociation et la circulation d'objets de multiples formes pour saisir l'action collective et les résultats sur lesquelles elle débouche [Vinck, 2009, p. 53-54].

[Fig. 1] Croquis d'observation des gestes de réparation d'un smartphone lors d'un projet d'enquête sur la durabilité des objets numériques (Anaïs Bloch, 2020)



qu'il faut la plupart du temps convaincre par le biais des mêmes objets intermédiaires.

Parmi toutes ces méthodes, celle de l'observation a progressivement pris une place croissante dans les métiers du design et conduit à l'émergence de toute une terminologie qui rend compte de son importance croissante dans les processus de création. Suivant les pratiques, les expressions de « recherche préalable », « recherche-utilisateur », « recherche en expérience utilisateur », ou parfois du réducteur « design research »⁶ se sont répandues depuis une trentaine d'années. Si ces termes changent régulièrement, ils correspondent à l'idée de nourrir un projet de création⁷ par une forme d'immersion dans une situation sociale, des individus et des pratiques. Ces phases d'observation peuvent aussi correspondre au déploiement de telles démarches en cours de route.

6 Réducteur en ce sens que ce terme est employé par toute une communauté de designers comme synonyme de ce que je discute ici, alors que « design research » désigne plus largement les multiples formes de recherche sur, par et pour le design qui vont de l'histoire d'un champ du design ou d'un objet précis à la réalisation d'études préalables visant à fournir un cadre à la création, en passant par la production de connaissance par les créations des designers [Koskinen *et al.*, 2011].

7 Comme l'architecture et l'ingénierie, le design est une discipline du projet dans le sens où cette « unité de travail de conception » [Vial, 2014, p. 17] « désigne à la fois la séquence d'actions entreprises en vue de la production d'un nouvel artefact et les moyens usuellement utilisés pour représenter les différents stades de développement de cet artefact (esquisses, dessins, plans, maquettes, prototypes) » [Léchet-Hirt, 2010, p. 29 ; Findeli et Bousbaci, 2005].

C'est par exemple le cas des tests de prototypes auprès d'utilisateur·trice·s potentiel·le·s pour les raisons suivantes : identifier des besoins ou des problèmes rencontrés par ces personnes, réorienter le projet, voire rassembler des éléments singuliers ou de références inspirantes pour contribuer à la création⁸.

Cette importance donnée à la confrontation au réel est telle qu'elle a d'ailleurs fait l'objet de spécialisations du métier de designer dans les agences, dans les grandes entreprises ou dans les laboratoires de recherche et de R&D qui les mobilisent. Des dénominations telles que « user researcher », « design researcher », ou parfois « design ethnographer », véhiculent chacune une certaine vision de ce qu'est le design, la recherche ou l'ob-

8 Pour plus de détails, voir Nova, 2015.

9 Une appropriation dont on peut retracer la généalogie, en retraçant les étapes de la circulation des démarches empiriques des sciences humaines et sociales vers le design. L'ethnographie se voyant employée dès le milieu des années 1990 par les designers, en particulier dans le champ de l'informatique et des interfaces humain-machine après les approches positivistes de la psychologie ou de l'ergonomie cognitive très employées à partir des années 1980 [Nova, 2014, p. 29-45].

10 L'enquête statistique, peu employée par les designers sauf exception, prend de l'ampleur avec l'intérêt pour les traces numériques (Big Data) accessibles via les plateformes en ligne, et qui peuvent donner lieu à de multiples analyses et de représentations visuelles, utiles pour guider action et décision particulièrement dans le champ du design numérique ou de service.

11 Pour une analyse de son pendant dans le champ artistique, l'artiste-enquêteur·trice, voir par exemple Foster, 1996, et sa relecture récente Duperrex, 2019.

servation. Elles témoignent par exemple de l'appropriation des moyens méthodologiques issues des sciences sociales, comme l'observation d'inspiration ethnographique⁹. Mais il peut aussi s'agir, notamment dans le champ du design numérique, des techniques quantitatives, recourant à des questionnaires, ou à l'analyse des traces numériques¹⁰. Suivant la formation et le parcours des designers, ces enquêtes relèvent souvent d'un bricolage, plus ou moins nourri par des concepts, des éléments de cadrage, des méthodes, ou des tactiques venant de disciplines comme l'anthropologie ou la sociologie, la psychologie expérimentale ou l'ergonomie. Une démarche couplée à des initiatives personnelles, spontanées, ou des pratiques artistiques diverses, du fait de la porosité des enseignements et des cultures entre art et arts appliqués.

Ces multiples manières d'investiguer le monde, par ou pour les projets des designers, correspondent à l'émergence d'une nouvelle figure : celle de designer-enquêteur·trice¹¹. Cette dernière prend de l'ampleur, puisque au-delà des nouveaux métiers qui la composent, elle est aussi devenue une fin en soi pour certain·e·s designers, intéressé·e·s à créer des publications aux formats singuliers et originaux, de monographies solidement textuelles aux fanzines, en passant par des *coffee table books*, des expositions, ou des billets de blogs et des *newsletters* abondamment nourries du matériau produit et analysé dans ces enquêtes.

Si le terme même d'enquête est peu employé par les designers¹², il me semble éclairant pour qualifier de manière générale les phases d'observation, d'analyse du matériau produite lors de ces investigations, et de restitution de celui-ci sous la forme d'artefacts aux formes diverses. Lorsque tel·le designer d'interaction s'immerge des semaines dans la vie des utilisateur·trice·s des plateformes de *streaming* musical, pour en documenter et comprendre les pratiques, et ensuite repenser l'interface ou les mécanismes de recommandation, comment ne pas voir là une forme d'enquête? Celle-ci ne débouchera pas forcément sur des publications académiques, mais le ou la designer en question produira sans doute de multiples documents de synthèses de ses trouvailles qui seront utiles à la création d'interfaces : visualisation d'information, de diagrammes ou de récits d'expérience. Et que dire d'une agence de design mandatée par un musée pour explorer les mouvements animaliers dans l'espace urbain, et en tirer un dispositif de visualisation? De la même manière, lorsqu'un studio de graphistes, à coup de séances d'observations jour et nuit, à coup d'entretiens à la volée auprès des passants, s'imprègne des années durant du mobilier urbain, et de tous ces éléments qui composent la texture

[Fig. 2] Série de livrets produits à la suite des enquêtes de terrain réalisées par le collectif nomade Unknown Field Division (2016)

12 On le retrouve néanmoins dans certaines sous-communautés de pratiques, comme avec le terme de « contextual enquiry » en IHM et dans le design numérique.

L
LECKER

АППЕТИТНЫЙ
منطق

DELICIOSO
LUSCIOUS

甘美

DÉLICIEUX

HOŞ

DELICIOSO

甘美

319



318

de villes contemporaines pour ensuite produire un livre proposant une documentation systématique des perturbations, tensions et frictions rencontrées dans l'espace public, ne s'agit-il pas non plus d'une enquête ?

Certes ces investigations se déploient dans un contexte souvent commercial. Certes elles reposent souvent sur un cadrage conceptuel et méthodologique plus spontané que systématique. Certes plusieurs des projets de ce type restent souvent au stade de la compilation ou de la collecte d'observations et ne sont pas toujours remis en perspective avec un cadrage conceptuel, une analyse approfondie ainsi qu'une description claire de la contribution apportée en regard des travaux antérieurs réalisés par les pairs. Mais ces enquêtes mènent à une profusion de documents plus ou moins analytiques, de cartes ou de portraits relatant les grands enjeux vécus par les individus rencontrés, et partagés avec l'équipe de création. Bien sûr les objectifs sont multiples – enquête préalable à la création d'un produit ou enquête-crédation visant la production de savoirs et de connaissances – mais il s'agit bien d'enquête dans les deux cas. Sans en faire la généalogie intellectuelle¹³, rappelons que, dans le contexte académique des sciences sociales, cette expression fait référence à une posture générale de compréhension du monde à partir d'un cadre comprenant les quatre éléments suivants [Berthelot, 2001 ; Olivier de Sardan, 2008] :

[Fig. 3] Double page de documentation de frictions urbaines, proposée dans l'ouvrage *Odeurs de ville* d'Isabel Naegele et Ruedi Baur (2004)

- La clarification d'une posture spécifique, qui peut être liée au contexte de recherche (production de connaissances en général, de connaissances tournées vers l'action, comme dans le cas de la recherche appliquée).
- La construction d'une thématique, d'un objet de recherche étudié (une pratique sociale, un objet technique, un contexte précis) autour d'un questionnement, d'une problématique.
- Un mode d'appréhension rigoureux (méthodologie) et qui implique la présence des chercheurs, de manière plus ou moins longue, au plus près des « situations naturelles » des acteur·trice·s, dans leur vie quotidienne, leurs habitudes, leurs rapports aux objets usuels, et leurs conversations en vue de produire des connaissances situées, contextualisées qui rendent compte des pratiques des acteurs, des représentations ordinaires, et du sens qu'ils donnent aux situations qu'ils vivent.
- Des formes de restitution qui, dans le cas académique, passent en général par l'écriture.

Mes trois exemples de designers-enquêteur·trice·s cités plus haut témoignent d'un certain nombre

13 Une généalogie qui montrerait qu'au-delà de l'enquête ethnographique en anthropologie sociale et culturelle, ce terme croise et poursuit plusieurs traditions intellectuelles telle que la philosophie pragmatique (autour de la logique de l'enquête de John Dewey), l'enquête sociale de l'école de Chicago (au croisement de la sociologie et du journalisme), mais aussi l'enquête policière et son paradigme dit « indiciaire » [Ginzburg, 1979; Boltanski, 2012].

de choix, conceptuels et méthodologiques, concernant ces quatre points. Leur position est claire puisqu'ils ou elles ont pour but de produire des connaissances et des savoirs orientés vers l'action (point 1) ; qu'ils ou elles construisent un objet d'étude tourné vers un questionnement spécifique, et vers la description de situations, de pratiques et parfois du sens que les acteurs donnent à celles-ci, à travers des thématiques telles que la présence animalière urbaine, les plateformes de *streaming* ou l'espace urbain (point 2) ; qu'ils ou elles mettent en place un protocole d'enquête adapté à leur objectif, leur questionnement et leur objet (point 3) ; qu'ils ou elles produisent des formes diverses de restitution en général destinées à être partagées plus ou moins publiquement, et sur lesquelles ils ou elles seront amenés à rendre des comptes ou à prendre des décisions (point 4). Autrement dit, l'activité de recherche des designer-enquêteur·trice·s peut être décrite comme une variation sur le registre de l'enquête en sciences sociales. Ces quatre composantes font l'objet de choix et de démarches à la fois proches et distinctes de celles entendues par les sociologues et les anthropologues.

Le ou la designer peut donc être enquêteur·trice. Une posture certes motivé·e par un double mouvement entre compréhension du monde et intervention¹⁴, mais un·e enquêteur·trice tout de même. Cette proximité étant établie, demandons-nous ce qui fait la spécificité des manières de faire des designers. Ou, autrement dit, quelles

sont les modalités de l'enquête propres aux designers ? Et, au-delà, comment celles-ci éclairent la possibilité de projets au carrefour des sciences sociales et de la recherche-crédation. Je décrirai ainsi quatre composantes qui me paraissent singulières et remarquables, et que j'illustrerai par des projets rencontrés au cours des quinze dernières années d'enseignement et de recherche au croisement de l'ethnographie et du design.

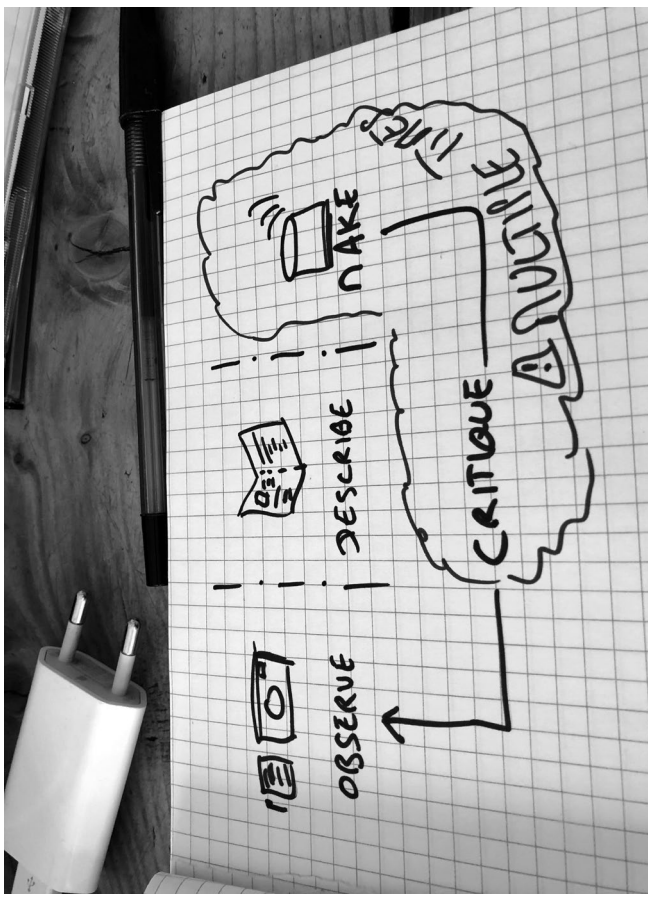
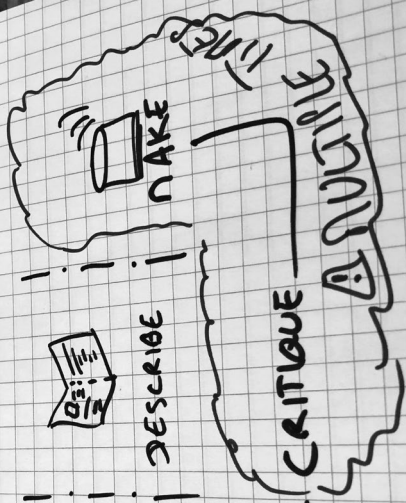
14 Car, comme le formulait Herbert Simon en 1969 : « To design is to devise courses of action aimed at changing existing situations into preferred ones » [Simon, 1969, p. 111]. Ou, reformulé par Alain Findeli, d'« améliorer ou au moins maintenir l'habitabilité du monde » [Findeli, 2010, p. 292]. Ou encore, comme le signale Tim Ingold, le design, couplé à l'anthropologie, est une pratique de transformation : « The observations, descriptions and propositions of design anthropology are not retrospective but prospective: their purpose is not to interpret but to transform. Design, in short, is not and cannot be a practice of ethnography; it is rather an alternative way to ethnography of doing anthropology – a way that releases the speculative and experimental possibilities of the discipline that the traditional appeal to ethnography has suppressed. » [Ingold, 2014, p. 6].

PROCESSUS

Les designers sont des enquêteur·trice·s
singulier·ère·s par leur attention aux processus
qu'ils ou elles construisent, assemblent
et réinventent.

Les designers-enquêteur·trice·s, comme tous les designers, déploient un processus de travail qu'ils ou elles réinventent et transforment à chaque projet. Une approche ou une démarche, mais rarement une méthode au sens strict du terme. C'est sans doute une des dimensions les plus surprenantes des manières de faire des designers pour l'observateur·trice extérieur·e. Contrairement à d'autres professions qui ont structuré une approche spécifique, et à la différence des méthodes formalisées dites de *design thinking* apparues dans les sciences de la conception¹⁵, les manières de faire des designers formé·e·s en écoles d'arts appliqués relèvent plus d'un ensemble de tactiques

15 Le *design thinking* pourrait être décrit comme une tentative du milieu des années 2000 pour objectiver les démarches des designers auprès d'autres acteur·trice·s de la conception en ingénierie ou en marketing. Comme une redite du même phénomène apparu dans les années 1970 avec le mouvement «Design Method». Pour une analyse de ce phénomène, voir entre autres Kimbell, 2011, 2012, et également Vinsel, 2012.



et d'outils sans cesse reformulés. Ils ou elles s'appuient sur l'observation de comportements idiosyncrasiques, sur l'exploration des caractéristiques de matériaux divers, ou de combinaison d'idées et de concepts quasiment au hasard pour générer des idées novatrices¹⁶. Ces tactiques sont adossées à quelques stratégies générales, comme la prise en compte des problèmes rencontrés par les futur·e·s usager·ère·s et de leur contexte de vie par l'observation participante, ou le fait de générer des idées par l'action, par exemple en dessinant, en créant des formes avec de la matière, ou en programmant sur un ordinateur.

Ces processus, parfois formalisés dans le cas de grands studios, la plupart du temps très spontanés, émergent de la formation des designers. Après plusieurs années à réaliser des projets en atelier sous la direction de telle ou tel enseignant·e-praticien·ne qui témoigne, et surtout, qui fait appréhender sa démarche ou sa sensibilité par une série d'activités, chaque designer construit un

répertoire de tactiques nourries de ces expériences, de sa manière de faire propre, et des échanges qu'ils ou elles ont avec leurs collègues. Un mois de la formation d'un·e designer correspond par exemple à suivre une semaine durant laquelle un·e enseignant·e montre comment combiner observations de pratiques sociales,

16 À tel point que l'approche peut même devenir ludique comme le propose le collectif ENIAROF.

interviews et maquettage de propositions ; deux semaines avec un·e praticien·ne qui propose de détourner un objet existant pour en créer de nouveaux usages, en le démontant et l'hybridant avec un autre ; et plusieurs journées de discussions à partir d'une série d'exemples (affiches, interfaces, produits) à analyser formellement pour en proposer une itération nouvelle. Tout cela sans avoir un cours spécifique sur une méthode unique et standardisée, sur laquelle les différent·e·s intervenant·es seraient sans doute bien en peine de se mettre d'accord¹⁷.

Suivant les projets, leur durée, les contextes dans lesquels ils se déploient et leurs impératifs, ces manières de faire sont combinées et adaptées en un processus *ad hoc*, qui permet d'organiser le temps de travail. Il sert en cela au démarchage ou au chiffrage du projet facturé au commanditaire – qu'il s'agisse d'un client commercial ou de la réalisation d'un projet de recherche –, mais aussi à mettre d'accord les différentes parties prenantes. Au-delà de ces considérations pragmatiques, le fait de penser en processus implique aussi l'explicitation par les designers d'un séquençage d'activités

17 Une pratique plus courante en école de design consiste à accueillir des *process talks*, durant lesquels des designers racontent le déroulement d'un ou plusieurs projets, en décrivant les impulsions initiales, les choix processuels, les résultats, mais aussi les écueils, limites et bonnes surprises rencontrées.

18 Volontiers associée à l'art conceptuel, la notion de protocole en art correspond à un ensemble de règles que donnent des artistes pour réaliser leurs œuvres, à la manière des scientifiques dans leur travail de recherche.

que l'on pourrait situer à mi-chemin de la notion de *workflow* chez les ingénieurs et de celle de protocole chez les artistes. Si la première fait référence à un enchaînement de phases et de boucles entre différents moments d'observation, d'échanges, de maquettage, d'expérimentations sur des matériaux, de croquis qui se nourrissent mutuellement, la seconde correspond à un usage plus libre et ludique de la combinaison de ces étapes¹⁸.

Ce processus est également situé dans l'espace de l'atelier, du studio. Un contexte dans lequel l'organisation spatiale – des murs sur lesquels suspendre ou accrocher, des tables sur lesquels dessiner, écrire ou accumuler toutes sortes de choses, des écrans de toute taille – et les outils – de la table de dessin en passant par la machine à coudre, l'imprimante 3D (ou non) et les multiples logiciels de nos ordinateurs – sont déployés pour maquetter, écrire, organiser, « produire des rendus », mais surtout pour partager. Car le processus situé mis en branle par les designers repose sur une dimension collective fondamentale. Contrairement à la représentation populaire de l'auteur.e solitaire, être designer implique généralement une sociabilité particulière. Laquelle repose sur le fait de plancher ensemble, de se montrer des choses (photo ou croquis d'observation, prototype, roman lu la veille, échantillon de matériau, affiche inspirante, vidéo en ligne, etc.), et d'en discuter de façon plus ou moins approfondie. La notion de *design crit* (critique) est à cet égard éclairante. Celle-ci fait généralement référence aux moments

formalisés d'échanges collectifs, parfois avec des invités externes, de confrontations de points de vue et d'avis concernant un projet en cours (commercial ou non), qui seront parfois intégrés précisément, parfois délaissés, mais toujours discutés pour construire le projet.

Si les manières de faire du design reposent sur cette capacité à penser en processus¹⁹, et à en établir un au gré des projets, quelles en sont les conséquences dans le cas des designers-enquêteur·trice·s? Avant d'aborder les réponses à ces questions dans le chapitre suivant, soulignons que l'originalité des projets de recherche-crédation provient d'une double singularité : (1) la mise en place d'un dispositif et d'un processus d'enquête original et novateur aussi important que ce qui pourra en résulter – produits ou connaissances. C'est une création en tant que telle. (2) Le caractère situé temporellement et spatialement fait émerger un contexte et une sociabilité de recherche différente de celles des chercheur·euse·s solitaires ou organisé·e·s en laboratoires²⁰.

19 Pour plus de détail sur ces enjeux, voir Cross, 2011.

20 Pour une analyse du caractère situé de ces processus, voir Ricci et Allen (2020) et le numéro spécial de la revue *Diseña* dont ce texte est l'introduction.

21 Le cas de l'ethnographie ré-interprétée comme dispositif d'enquête de terrain préalable au projet de création en est un bon exemple. Si celle-ci est prise comme une combinaison de méthodes d'observation et d'entretiens en général plus ponctuels que leur pendant anthropologique, et sans le cadre conceptuel et méthodologique originel, elle n'en donne pas moins lieu à de multiples réinterprétations fertiles [Nova, 2015].

INTÉGRATION

Formé·e·s dans une tradition peu encline à respecter les limites et contraintes disciplinaires, les designers déploient leurs enquêtes de manière généreuse.

Une seconde caractéristique des manières de faire des designers, et par extension des designers-enquêteur·trice·s, provient du fait qu'ils ou elles considèrent dans leurs projets de manière étendue, toute sortes d'enjeux, de références et de démarches. Qu'il s'agisse d'assembler des références de travaux (produits, prototypes, publications, œuvres culturelles) dans un univers très large, de méthodes provenant de plusieurs disciplines (de l'ethnographie aux sciences naturelles en passant par les protocoles artistiques ou l'ingénierie), les processus dont j'ai dessiné les contours au chapitre précédent reposent sur la réappropriation et la combinaison. Et cela, sans trop de scrupules quant aux écueils potentiels de tels assemblages, alors même que les praticien·ne·s ou chercheur·euse·s des disciplines originelles, habitué·e·s à des protocoles plus normalisés, ou à un focus plus resserré, sourcillent parfois devant de telles transpositions²¹. Parfois pour de bonnes raisons, parfois à tort, puisque c'est jus-

tement la spontanéité enthousiaste de cette attitude qui construit la pertinence de beaucoup de designers-enquêteur·trice·s.

En d'autres termes, le design est une approche intégrative et généraliste. Partant d'un contexte où intervenir, d'un objet à réinventer ou d'un thème général, les designers « ratissent large », avec une ouverture qui cherche à tenir compte de paramètres techniques, de considérations esthétiques, de l'histoire socio-culturelle de tel ou tel phénomène, quitte parfois à convoquer des œuvres de fiction, des découvertes scientifiques ou des projets artistiques. C'est là d'ailleurs une nuance intéressante par rapport à cette autre discipline du projet qu'est l'ingénierie, qui elle aussi convoque des références toute aussi distantes – pensons à la place jouée par les œuvres de science-fiction dans les imaginaires des ingénieur·e·s – sans forcément les présenter explicitement dans un processus de conception, comme si elles appartenaient à un hors-champs²². Les designers, sans doute moins positivistes que les ingénieur·e·s du fait de leur formation au contact des humanités, des arts et de la pensée critique, me semblent moins prompt·e·s à restreindre leurs interventions à de nombreux enjeux en dehors de leurs processus de création. Des enjeux plus ou moins qualifiés qui leur permettent de considérer un périmètre plus large, et des implications plus distantes de leurs créations. Et c'est

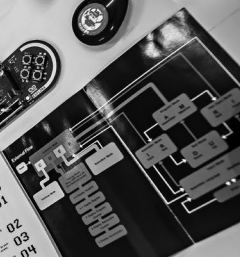
22 Sur cette question de la place de la science-fiction dans l'ingénierie et ses écueils, voir par exemple Bell et Dourish, 2007.

pour cette raison qu'ils ou elles deviennent des enquêteur·trice·s singulier·ère·s.

Comment ce caractère généraliste et intégratif se traduit-il pratiquement chez les designers-enquêteur·trice·s ? Un cas courant provient de la focale étendue de l'investigation réalisée, qui embrasse largement toutes sortes de considérations au détriment d'une problématique précise. Et ce d'autant plus que le projet concerne un contexte donné ou un objet précis. Je me rappelle ainsi un designer pris dans un projet de réinvention de masques de protection sanitaire, qui avait accumulé des centaines de photographies sur l'usage des masques en situation, les gestes réalisés par leurs propriétaires, l'histoire du masque dans le folklore européen, des exemples provenant de films de science-fiction, mais aussi toute une série de brevets de masques très perfectionnés déposés par des industriels divers, combiné au démontage de quelques masques munis d'électroniques trouvées par un ami lors d'un voyage en Asie du Sud-Est. Un travail à l'issue duquel une sorte de livre-catalogue avait été produit. Il y a ici un exemple d'enthousiasme généraliste, qui combine analyse de gestes, de production fictive, de matérialité, et de références techniques et symboliques passées ou présentes. Si son investigation n'était nullement exhaustive, et n'en avait d'ailleurs pas l'ambition, l'intégration très pragmatique des moyens à disposition de ce designer me semble être un bon exemple d'une enquête orientée par la pratique. Là où un·e enquêteur·trice en



- 00
01
02
03
04
05
06
07



sciences sociales se concentrerait sur une seule dimension, en problématisant son investigation, la logique est ici généraliste puisque guidée par un objectif concret, qui consiste à trouver des moyens de décaler le regard et combiner des points de vue différents, pour d'abord se constituer un point de vue d'observateur sensible à toutes sortes de dimensions élargies, et ensuite créer un objet novateur. Si cette ouverture est fondamentale dans la manière de faire des designers-enquêteur·trice·s, elle n'en a pas moins des limites sur lesquelles je reviendrai en conclusion de cet ouvrage.

De même, un second trait caractéristique de l'amplitude des approches de designer-enquêteur·trice provient de la mobilisation ad hoc de méthodes diverses. Lesquelles viennent en particulier des sciences sociales ou du journalisme, avec l'utilisation courante de l'observation (participante ou non) et des techniques d'entretien en général combinées à un usage vigoureux de moyens visuels de production de matériaux d'en-

quête : croquis d'observation, dessins de vignettes de bande-dessinée, diagrammes et visualisations, photographie ou films ; autant de moyens dont les pratiques individuelles des designers alimentées ou non par d'autres enseignements sont mobilisées spontanément au gré des projets²³. Mais ces transferts ne se limitent pas à l'ethnographie, comme en atteste l'intérêt récent

[Fig. 5] *Retro-Compatible Museum*
(Douglas Stanley et Antonin Fourneau) :
une exploration des produits et objets
marquants de la culture vidéoludique,
comme préalable à la réinvention de ma-
nettes et jeux vidéo (2013)

des designers et artistes-enquêteur·trice·s envers d'autres disciplines, telles que les sciences forensiques²⁴, ou les sciences naturelles empiriques²⁵. Si comme on l'a vu dans le chapitre précédent, le processus est aussi important que le résultat, le fait de combiner ces méthodes est un moyen concret pour réinventer son approche²⁶, nourrie par des démarches venant de multiples disciplines.

23 À cet égard, il n'est pas surprenant que les démarches inductives telles que la théorie ancrée (avec son absence de cadrage théorique initial) ou la théorie de l'acteur-réseau (qui étend les réseaux d'actants à saisir) plaisent à des designer-enquêteur·trice·s, puisqu'elles légitiment des modalités d'investigation courante chez les designers. Notamment car elles sont proches de manières de faire spontanées enseignées par leurs praticien·ne·s. Et ce, même si aujourd'hui ces cadres eux-mêmes sont couramment présentés dans les écoles.

24 Voir par exemple les projets de Forensic Architecture, ou « Forensic Fantasies » du duo KairUs qui s'attache à enquêter sur les données trouvées sur des disques durs récupérés dans des décharges publiques.

25 Nourri en particulier par ces « arts de remarquer » proposés par l'anthropologue Anna Lowenhaupt Tsing, qui combinent enquête ethnographique et histoire naturelle [Tsing, 2017].

26 Au-delà des méthodes, une tactique connexe consiste également à croiser des matériaux d'enquêtes de natures diverses et des sources primaires et secondaires, avec parfois justement un manque de conscience sur les questions que cela pose.

MATÉRIALITÉ

Habitué·e·s et formé·e·s à créer de multiples artefacts, les designers-enquêteur·trice·s mettent en place leur propres outils et dispositifs d'enquête.

Au-delà de leur dimension généraliste et intégrative, les processus déployés par les designers-enquêteur·trice·s reposent sur la création des moyens concrets de réalisation d'enquêtes. Cette création n'est pas uniquement liée à une sensibilité spécifique ; elle est souvent matérielle, ancrée dans la création d'artefacts ou de dispositifs dédiés.

L'exemple le plus commun à cet égard est celui des *cultural probes* (littéralement « sondes culturelles ») [Gaver et *al.*, 1999], qui consistent en une série d'objets servant à explorer les usages et pratiques quelconques d'une population donnée en vue de découvrir des opportunités de création. Dans la proposition initiale de leurs auteur·e·s, impliqué·e·s dans la conception d'interfaces et de dispositifs technologiques, il s'agissait d'une enveloppe contenant des cartes postales, des enveloppes, des plans, un appareil photo jetable et des carnets utilisés par les designers pour collecter des « impressions ». Leur utilisation consistait à construire un lien avec les parti-

cipant·e·s de leur enquête, en complément ou à la place de méthodes plus traditionnelles d'observation ou d'entretien.

Ces *cultural probes* sont laissées chez les enquêté·e·s, qui les emploient et les renvoient aux designers-enquêteur·trice·s avec les enveloppes fournies, pré-timbrées et pré-adressées. Une fois reçues, les designers les utilisaient comme source d'inspiration (pour « provoquer des réponses inspirantes »). Mais les auteur·e·s de cette approche ont souligné l'intérêt plus large de celle-ci, comme un moyen d'explorer non seulement les usages, mais aussi le sens que les gens donnaient à ceux-ci. Et en particulier à questionner les technologies, ou à en stimuler une perspective plus critique²⁷ pour ensuite créer des artefacts en se nourrissant des points de vue hétérogènes exprimés par les enquêté·e·s. Même si cet outil a ensuite été dévoyé comme un

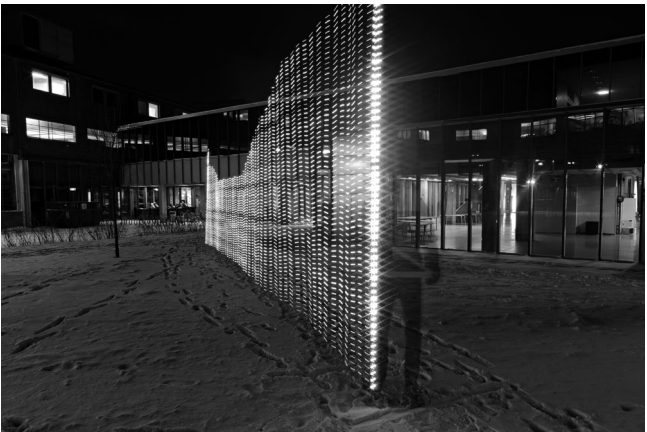
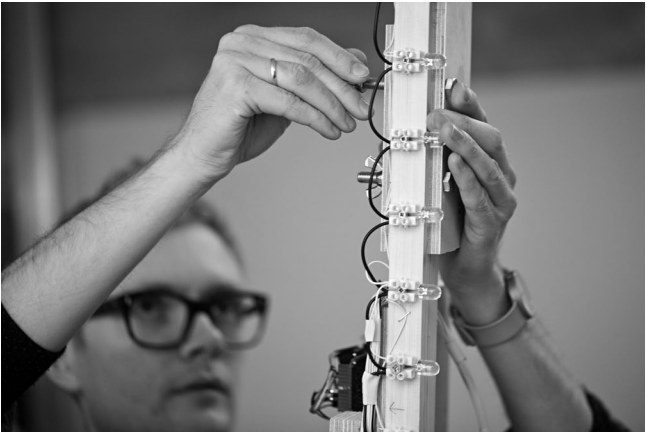
27 « Contrairement à la plupart des recherches, nous ne cherchons pas des analyses précises ou des méthodes contrôlées ; à la place, nous nous concentrons sur un contrôle esthétique, les implications culturelles de notre projet, et sur les façons d'ouvrir de nouveaux espaces à la conception. [...] Contrairement à la plupart des projets de design, nous ne mettons pas l'accent sur des produits commerciaux, mais sur la compréhension de la technologie. [...] Au lieu de concevoir des solutions pour les besoins des utilisateurs, nous travaillons sur des opportunités de découvrir de nouveaux plaisirs, de nouvelles formes de sociabilités, de nouvelles cultures. Nous agissons souvent comme des provocateurs à travers nos projets, essayant de déplacer les perceptions actuelles des technologies, d'un point de vue fonctionnel, esthétique, culturel et même politique. » [Gaver *et al.*, 1999: 24-25]

28 Voir par exemple www.observationalpractices.org/ et kit.exposingtheinvisible.org/thekit.html

nouveau moyen de « collecter des données », l'intention originelle était davantage de coupler le matériau produit avec la création de propositions reflétant les tensions, ambiguïtés et enjeux présents en son sein. Depuis une trentaine d'années, cette approche a ensuite donné lieu à une effervescence de kits en tout genre pour aider les designers-enquêteur·trice·s, mais également sociologues et anthropologues²⁸. Leur usage débouche sur la production d'enquêtes singulières pour aborder différents thèmes, comme l'influence des usages du numérique dans la vie quotidienne, les enjeux d'apprentissage en situation de collaboration, ou la dimension affective de l'architecture d'intérieur.

Une autre catégorie illustrant cette capacité des designers à créer leurs moyens d'enquête concerne la profusion de dispositifs de captation et d'enregistrement de données qu'ils ou elles conçoivent et utilisent. *An Apparatus for Capturing Other Points of View* (2009), de mon collègue Julian Bleecker, en est un bon exemple. Dans ce projet, l'auteur revisite le travail du sociologue urbain William H. Whyte qui s'était attaché à documenter des espaces urbains en les filmant d'en haut. Bleecker a imaginé capturer les mouvements des passants depuis deux caméras numériques fixées sur une perche de sept mètres. Les données ainsi collectées sont traitées afin de produire une série d'images, tantôt statiques tantôt animées, révélant les stratégies de déplacement adoptées par les passants dans des lieux tels que Times Square à New York. En tant que designer, il

[Fig. 6 et 7] **Création d'un dispositif de captation des ondes WiFi dans le projet *The Immaterials. Light Painting WiFi***
[Arnall et al., 2011]



lui importe de mettre en place un dispositif d'observation pertinent pour produire une description de la réalité pratique, mais aussi capable de déclencher son inspiration de concepteur. Quelles connaissances sont produites avec un tel appareillage ? L'auteur indique, en complément des observations de Whyte, que si la mobilité des passants semble à première vue largement prédictible, à la manière d'un programme informatique, c'est un ensemble d'exceptions que le dispositif permet de saisir²⁹. De ces écarts à la norme, Bleecker tire une réflexion sur la nécessité de produire de nouvelles métaphores pour décrire les flux urbains et mieux considérer leur granularité fine.

The Immaterials. Light Painting WiFi de Timo Arnall et ses collègues en est un autre exemple frappant. Dans le cadre d'un projet de recherche à propos de la matérialité des ondes électromagnétiques, les designers-enquêteurs ont filmé avec un long temps d'exposition leurs déplacements de nuit en utilisant une perche lumineuse qui détecte les réseaux WiFi disponibles. Avec ce dispositif, ils ont ensuite produit une vidéo qui montre comment chaque bâtiment est entouré d'une « enveloppe numérique », représentant ainsi cette infrastructure invisible pour l'œil humain. En produisant ce court-métrage, l'équipe s'est donné comme objectifs d'étudier « les qualités spatiales et matérielles des réseaux sans-fil » et de comprendre comment ces réseaux sont « à la

29 Comme le montre la description qu'en fait son auteur [Bleecker, 2009].

fois façonnés par l'environnement et influencent la manière dont les espaces urbains peuvent être utilisés ». Si la vidéo ainsi créée reste à un niveau purement descriptif, les publications de l'équipe proposent un regard analytique témoignant des connaissances ainsi produites. En suivant les déambulations représentées dans le film, le spectateur se rend par exemple compte des inégalités d'accès ou encore de la façon dont l'espace privé (le réseau WiFi d'une institution ou d'un appartement) colonise l'espace public.

Cette créativité matérielle ne se limite néanmoins pas à la conception de dispositifs de production de données pour enquêter. Elle peut aussi se déployer dans les modalités d'analyse du matériau rassemblé. Dans le cadre d'un cours donné avec son collègue Andrew van de Moere sur les nouvelles interfaces numériques et le design de services urbains [Van de Moere et Hill, 2009], Dan Hill a photographié une série de scènes de rues. L'objectif consistait à utiliser ce matériau visuel pour analyser les contraintes et les opportunités de création, tout en partant de ces cas concrets et situés. Il s'agissait aussi d'éviter la vision simpliste des villes de demain qui ignorent la complexité des contextes et des territoires. Les images ainsi produites ont ensuite été analysées par les étudiant·e·s en apposant une feuille de papier-calque sur chacune, pour annoter les photos, et relever sur chacune la présence de sources de données numériques de natures différentes (mobilité, consommation électrique, météorologique,

etc.). Ces relevés graphiques leur ont permis de dresser une cartographie de cette « matière » nouvelle que ces designers-enquêteur·trice·s ont ensuite employée pour produire des idées de scénarios et de services nouveaux basés sur les mêmes données hypothétiquement captables³⁰.

Dans ces différents exemples, les manières de faire des designers, qui combinent processus d'observation et création d'un dispositif matériel, montrent bien qu'il peut s'agir de moyens de penser et d'analyser des situations. Si celles-ci peuvent nourrir une démarche de création (design), elles peuvent aussi permettre de produire des connaissances sur la situation étudiée (design-enquête). Ces cas illustrent de plus ce que mon collègue du Near Future Laboratory Julian Bleecker nomme « *observe-make-think-with-material-at-one-time* », c'est-à-dire un mode de raisonnement spécifique basé sur la création d'un dispositif d'observation pertinent pour produire une description de la réalité pratique, stimuler la compréhension d'un phénomène.

30 Un autre exemple frappant pour « penser en designer » l'analyse d'un matériau d'enquête repose chez Shannon Mattern sur l'analogie avec les « forensic crazy walls », ces murs d'analyse de contenus multiples reliés entre eux par un fil rouge comme dans les films d'investigation hollywoodiens [Mattern, 2017].

FORMES

La singularité du design-enquête réside enfin dans l'importance accordée aux formes de restitutions de ces investigations.

Conséquence de l'attachement à la matérialité, la forme des restitutions de travaux d'enquête est enfin une singularité remarquable pour terminer ce panorama des manières de faire des designers. Qu'il s'agisse d'une étude sur la perception des ondes électromagnétiques (WiFi, RFID ou Bluetooth) sous la forme d'un bestiaire visuel de créatures imaginaires³¹, d'une cartographie synthétique de nos gestes reconfigurés par les outils numériques *via* un livret en impression à la demande³², ou d'une analyse de controverses sur les mouvements de glaciers dus au réchauffement climatique présentée dans une exposition sous forme d'une installation interactive produisant des cartes³³, la démarche est la même : la manière de rendre compte de l'enquête est un acte de création et passe pour le coup par un format précis. À cette liste viennent aussi s'ajouter des formes originales, également employées dans les sciences sociales, que sont les livres de photographies, les bandes dessinées, les fanzines ou

encore les films ethnographiques et autres montages vidéo ou visualisations de données.

Ces exemples témoignent d'une large variété de formats qui documentent « autrement » l'enquête, et qui illustrent la diversité des moyens d'aborder les problématiques considérées par les designers-enquêteur·trice·s, en s'appuyant sur la qualité intrinsèque de certains médiums. Le choix courant de formats non textuels autorise par exemple la clarification d'enjeux difficiles à exprimer verbalement grâce à l'usage de photographies, de croquis ou d'éléments visuels arrangés de sorte à permettre des comparaisons. De la même manière, l'accent actuel donné à la dimension expérientielle, dans les projets où les publics d'une

31 Inspirée par les livres illustrés de botanique et d'histoire naturelle, et nourrie par la recherche d'informations concernant les caractéristiques de ces techniques et les craintes que les usagers peuvent avoir à leur sujet, la designer Ingeborg Thomas a créé une typologie d'ondes décrites sous la forme d'espèces fictives. Chacune de ces techniques radio est réinterprétée et décrite comme un phénomène sensible, auquel s'attachent différentes représentations culturelles des usagers, telles que des craintes et des préconceptions [Thomas, 2007].

32 Dans le projet « Curious Rituals: Gestural Interaction in the Digital Everyday » [Nova *et al.*, 2012].

33 Comme dans le projet « Italian Limes » du studio milanais Folder [Ferrari, Pasqual, Bagnato, 2018], qui illustre la cartographie de la frontière mouvante entre l'Autriche et l'Italie, induite par les effets du réchauffement climatique sur le glacier qui la délimite. L'installation interactive reproduit le déplacement de cette frontière au moyen de capteurs situés sur le massif alpin en question, qui collectent et envoient les données vers un module Arduino ; ce dernier contrôle un pantographe qui dessine alors en temps réel les mouvements du glacier, donc de la frontière.



PLEASE DO NOT TOUCH
THIS MACHINE

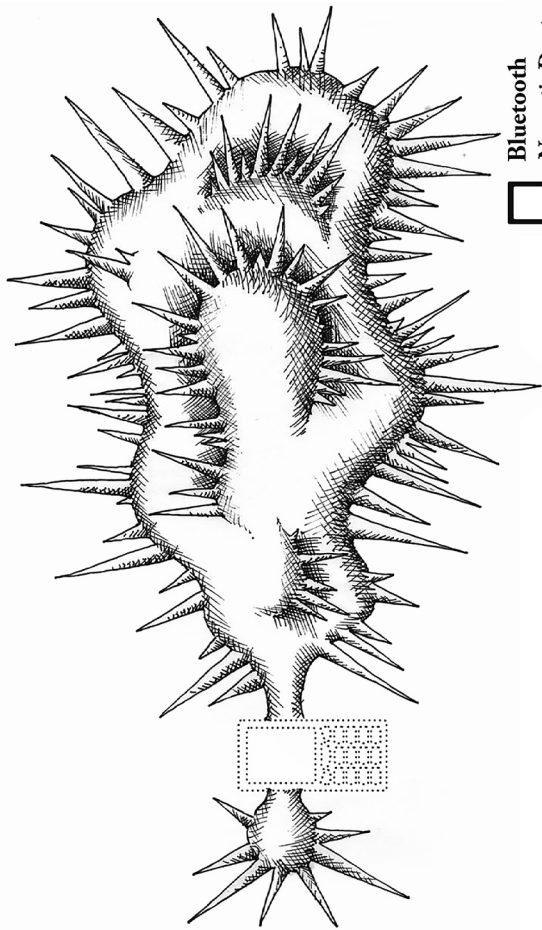
PLEASE DO NOT TOUCH
THIS MACHINE

exposition sont invités à manipuler des dispositifs interactifs, permet de prendre conscience d'un phénomène donné par la manipulation directe. Le raisonnement des designers-enquêteur·trice·s incarné dans les objets ou dispositifs fait donc comprendre leur mode opératoire : il s'agit bien d'inventer des formes et assemblages en jouant avec la matérialité et ses propriétés intrinsèques pour proposer des descriptions riches de multiples phénomènes. Soit, de créer des formes plastiques adressées à un usager, dans un but pratique tel que percevoir, lire, comparer, expérimenter.

Ce soin accordé aux formes correspond à un aspect fondamental du design : tout acte de design relève d'un acte de communication. Le projet de design est adressé, il comporte une part d'« audience design » (pour un destinataire), et ce ciblage est rarement tourné vers la figure de l'expert. Historiquement, la cible du ou de la designer est le grand public et chaque projet d'objet, d'affiche ou d'interface est travaillé (en général) avec

un soin particulier pour son accessibilité et sa compréhension. Cette importance se traduit par la combinaison d'une volonté explicative, voire pédagogique, et de formats esthétiques singuliers, articulés dans une rhétorique formelle qui parle à une communauté le plus souvent non limitée aux pairs. Les modes de visualisation choisis par

[Fig. 8] Détail de la machine à dessiner de l'installation interactive *Italian Lime* (2014-2019) présentée par Studio Folder à la 14^e Biennale d'architecture de Venise. Le pantographe connecté à distance à un capteur restitué en temps réel les mouvements du glacier Gräfferner, situé à la frontière italo-autrichienne.



Bluetooth

Neurotis Dentus Aquaræ

Field: Short-range, ad-hoc
Uses: mobile phones, laptops, PCs,
printers, digital cameras,
video game consoles

Range: between 1 to 100 meters
Capacity: currently up to 2.1 Mbit/s



Timo Arnall pour ses vidéos de représentation des ondes WiFi rendent immédiatement perceptible une réalité complexe, et l'installation de visualisation de déplacements du glacier invite à la découverte via l'observation directe.

Il ne s'agit d'ailleurs pas uniquement de produire des restitutions esthétiquement travaillées au moment du « rendu » final – même si cette dimension est fondamentale – mais aussi de penser le projet d'enquête en tenant compte de la forme dès le début. Autrement dit, l'objectif consiste à penser par les formes, qui vont conditionner le processus entier. Ce n'est en effet pas la même chose d'étudier la reconfiguration des gestes par les usages d'objets numériques en cherchant à produire un livre-catalogue, comme je l'ai fait dans le projet *Curious Rituals* (2012), que de créer une série de petits artefacts transcrivant les gestes d'usage du smartphone comme l'a réalisé la designer Gabriele Meldaiyte (2013). Le choix de la forme influence la production du matériau d'enquête, la manière de l'analyser, au même titre qu'il précise la problématique abordée.

[Fig. 9] Bestiaire de créatures imaginaires documentant les représentations des ondes électromagnétiques (Bluetooth dans ce cas précis) par les utilisatrices [Thomas, 2007]

Résumons. J'ai commencé en soulignant les multiples manières dont les designers deviennent enquêteur·trice·s au cours de leurs projets de création, pour les nourrir et les cadrer. J'ai souligné également qu'au fil du temps cette dimension « d'enquête/création » a pris une telle importance qu'elle est même devenue une fin en soi. Elle débouche sur une posture que j'ai qualifiée de designers-enquêteur·trice·s. Ces métiers reposent sur un ensemble de traits communs, hérités des manières de faire des designers, combinés à des démarches provenant d'autres disciplines des sciences sociales ou d'autres champs disciplinaires : importance de la dimension processuelle sans cesse réinventée, posture généraliste et intégrative qui n'hésite pas à englober un large spectre de références et de démarches, accent mis sur la création matérielle des dispositifs d'enquête et sur des formes singulières de restitutions. Ces quatre caractéristiques témoignent de l'originalité des façons de penser l'enquête selon le raisonnement de designers.

Ces différents points ne sont pas forcément exclusifs aux designers. Le raisonnement par la matérialité notamment, au cœur de la création de dispositifs d'enregistrement et d'organisation des données, fait écho à toute la production d'objets, d'instruments de mesure, dont l'histoire des sciences atteste³⁴. Cet intérêt pour la création et les formes ne se limite pas aux sciences naturelles, puisque les anthropologues eux ou elles-mêmes y ont parfois recours³⁵, voire souhaitent en défendre aujourd'hui le principe³⁶. Sans parler de l'intérêt récent en sciences sociales pour la restitution esthétiquement et formellement pensée, par exemple autour de l'usage du film ou de la bande dessinée, qui correspond aussi à cette convergence, ou de l'avènement du terme de *Sensory Ethnography* à

34 Pour une synthèse sur ce point, voir Waquet, 2015.

35 Comme en atteste cette citation de l'anthropologue Claude Lévi-Strauss : « Les transformations très complexes que je voulais mettre en lumière, je n'arrivais à me les représenter qu'au terme d'un travail manuel autant qu'intellectuel. Avec du carton, du papier et de la ficelle, je construisais des modèles en trois dimensions dont beaucoup de mes schémas ne sont que des projections sur le plan. Pendant des mois et jusqu'à ce qu'il se détériore, un de ces modèles, haut de près d'un mètre, a pendu au plafond du laboratoire d'anthropologie sociale, comme un mobile de Calder. » [Eribon, 1991].

36 C'est ce que propose Tim Ingold dans le questionnaire suivant : « Ne se pourrait-il pas que certaines pratiques artistiques puissent suggérer d'autres manières de pratiquer l'anthropologie ? S'il est vrai qu'il existe certaines similitudes entre art et anthropologie, pourquoi ne considérerions-nous pas l'œuvre d'art comme le résultat d'une recherche anthropologique plutôt que comme l'un de ses objets d'étude ? » [Ingold, 2017, p. 35].

la fin des années 2000 pour promouvoir l'importance de formes visuelles ou sonores au-delà du texte imprimé [Pink, 2009].

Cette figure du designer-enquêteur ou de la designer-enquêtrice est doublement intéressante. D'abord car elle souligne une voie possible pour la recherche-crédation en design, dans une continuité avec la réalisation d'enquêtes, une manière de produire des connaissances qu'il me paraît important de rappeler (ou de faire prendre conscience) aux designers en quête de légitimité académique. Mais aussi, car au-delà du design, cette posture s'inscrit dans un contexte plus large : celui du débat entre les « sciences sociales créatives » qui cherchent à inventer des modes de représentation singuliers et nouveaux pour rendre compte de phénomènes sociaux³⁷ et de l'intérêt croissant pour l'enquête dans les champs artistiques comme l'art contemporain³⁸ ou la littérature³⁹. À la suite du cinéma, de la photographie et de la littérature, le design se positionne ainsi comme agent clé de renouvellement

37 Comme un prolongement du débat sur l'expérimentation dans l'écriture ethnographique qui avait été suscité par la publication de l'ouvrage *Writing Culture* [Clifford et Marcus, 1986], ou plus largement comme partie prenante de l'effort actuel pour décroiser « sciences et arts » [Becker, 2009; Debaene, 2010; Jablonka, 2014].

38 Sur la figure de l'artiste-enquêteur, voir Foster, 1996, et sa relecture critique dans Duperrex, 2019. Voir également Kreplak *et al.*, 2011

39 Pour une synthèse sur ce sujet, voir Demanze, 2019

40 Un mouvement similaire à celui qui se produit lors des collaborations entre designers et chercheurs en sciences humaines dans le champ des Humanités numériques [Burdick *et al.*, 2012; Masur, 2017].

pour le monde scientifique. Cette importance de l'enquête de terrain illustre de plus l'ouverture de nouvelles voies pour la recherche et l'affirmation d'un design qui s'éloigne de la création d'objets du quotidien⁴⁰. Elle renvoie également à la question des savoirs produits par ces enquêtes/créations, à ce que Francesca Cozzolino nomme « savoirs sensibles » afin de matérialiser ces processus et pratiques par lesquels l'art et le design se constituent comme un savoir sensible d'un genre nouveau [Cozzolino, 2017].

Si les manières de faire dans les arts appliqués renouvellent l'enquête de terrain, de ses pratiques et de ses objectifs, il reste néanmoins un enjeu majeur, celui de la rigueur de ses enquêtes. Comment juger de leur qualité ? Répétons que les processus au cœur de ces enquêtes sont aussi importants que les restitutions ; au même titre que la démarche méthodologique des publications académiques. Les processus des designers-enquêteur·trice·s reposent sur le choix d'un ensemble d'hypothèses, ou de contraintes – forme du rendu, procédure spécifique d'observation, forme de restitution – qui peut être explicité ; par exemple en précisant les sources d'inspirations théoriques, méthodologiques ou artistiques sur lesquelles elles s'appuient. Les exemples que j'ai cités en attestent : le projet de Julian Bleecker n'est pas une décision spontanée et soudaine puisque celle-ci repose sur la réinterprétation d'un travail sociologique et l'étude fine des techniques actuelles pour le reformuler de manière pertinente. Le bestiaire de

créatures fictives comme synthèse de la présence envahissante des ondes électromagnétiques s'appuie quant à lui sur l'histoire du bestiaire comme forme située de connaissances, et sur le choix de ses formes comme moyen d'éclairer des enjeux moraux, au même titre que les créatures moyenâgeuses. La validité épistémique de ces deux enquêtes réalisées par des designers repose en grande partie sur le fait qu'elles s'inscrivent dans une trajectoire intellectuelle précise, et qu'elles proposent un argumentaire raisonné des choix de création effectués. Or ce n'est pas toujours le cas. Les références méthodologiques, scientifiques ou artistiques mobilisées dans ces projets sont en effet souvent tues ou seulement décrites au sein de l'équipe. Elles gagneraient à sortir de l'implicite si les designers-enquêteur·trice·s veulent accentuer la qualité épistémique de leur réalisations. Le raisonnement analogique inhérent à leur travail est un des éléments clés de leur rigueur, pour autant qu'il soit explicité.

Soulignons enfin que l'existence de ces projets et leur diffusion croissante n'impliquent pas qu'ils puissent se passer d'un texte les accompagnant. Il s'agit plus d'envisager une complémentarité des moyens de production, d'analyse et de restitution des matériaux de l'enquête. Les créations de design constituent par contre une richesse toute particulière en tant qu'« objets intermédiaires » en lien avec une production écrite explicitant les choix en lien avec les quatre dimensions évoquées dans ce livre. Un texte en l'absence duquel nous risque-

rions de nous retrouver face à une enquête spontanée, certes intéressante et singulière, mais insuffisamment clarifiée pour pouvoir être jugée par des pairs quant à sa rigueur.

Cette posture des designer-enquêteur·trice·s tombe à point nommé ; dans le sens où les manières de faire décrites dans ces pages correspondent à des questionnements, des débats et des nouveaux courants de recherche en sciences humaines et sociales. Sans dresser un panorama exhaustif qui dépasserait l'objectif de cette conclusion, deux domaines me semblent pertinents pour signaler quelques pistes fertiles pour la recherche-crédation.

Les études liées aux technologies et cultures numériques sont particulièrement pertinentes pour le déploiement des approches d'enquête/crédation. D'abord parce que les technologies de l'information et de la communication sont un des moyens de repenser les enquêtes historiques, sociologiques, littéraires ou géographiques, mais aussi parce que plusieurs champs actuels de recherche les mobilisent. Pensons en particulier aux humanités numériques (*Digital Humanities*) qui emploient, entre autres, sources numériques

et technologies d'analyse et de visualisation pour renouveler les approches en histoire, linguistique, archéologie ou en histoire de l'art⁴¹. C'est aussi le cas des sciences sociales computationnelles, qui étendent les moyens d'enquête sociologique par le biais d'outils de collecte, de traitement et de visualisation de données numériques pour comprendre, analyser et modéliser des phénomènes sociaux. Citons aussi l'archéologie des médias, dont l'objectif consiste à étudier de nouveaux médias, tels que le smartphone ou les enceintes connectées, en se penchant sur des dispositifs antérieurs aussi curieux ou étranges soient-ils, pour offrir un contrepoint à une vision historique qui promet une simple continuité évolutive. Ces trois champs, bien qu'ils soient distincts quant aux hypothèses et cadres théoriques sur lesquels ils reposent, constituent un terrain d'expérimentation pertinent pour les formes d'enquête/création évoquées dans cet ouvrage. Une part importante de leurs démarches repose effectivement sur un va-et-vient entre techniques d'enquêtes, exploration d'enjeux matériels et formes de restitutions accessibles et partageables au-delà des communautés de chercheur·euse·s qui les poursuivent, par exemple par le biais de visualisations de données, de formalisations singulières, ou encore de dispositifs inte-

41 Parmi la multitude de projets du genre, voir par exemple *Terra Forma : Manuel de cartographies potentielles* [Aït-Touati et al., 2019], l'exposition *Critical Zones* au ZKM [Latour et Weibel, 2020], ou encore le *Feral Atlas* [Tsing et al., 2020].

ractifs. Or, si les chercheur·euse·s en sciences humaines et sociales de ces domaines sont outillé·e·s d'un point de vue conceptuel, historique, réflexif et méthodologique, leur relation à la création de processus, ou de formes de restitutions, et plus largement à la construction d'un point de vue ancré dans une pratique matérielle, n'est pas toujours à la hauteur des ambitions de ces trois courants. C'est ici que l'expertise et les savoir-faire des designer-enquêteur·trice·s peuvent venir nourrir de telles démarches.

Un second domaine prometteur pour les formes d'enquête/création présentées dans cet ouvrage est celui des « études anthropocènes », ce champ interdisciplinaire qui cherche à saisir les façons passées et présentes dont les êtres humains ont influencé la géologie et la biologie de la planète Terre. Ces dernières années ont ainsi vu l'éclosion de toute une série de travaux au croisement des sciences sociales liées à l'environnement, de l'anthropologie à la géographie en passant par l'écologie, et du design ou de l'art. Ces deux domaines de création sont ainsi souvent sollicités comme moyen de repenser les manières de faire de ces disciplines académiques. Et, en particulier, de renouveler notre manière de comprendre le monde, de le remarquer, de lui prêter

42 À la suite notamment des travaux et propositions de chercheuses telles que Donna Haraway, 2020 ou Anna Tsing, 2017.

43 Dont rend compte l'ouvrage *After Abundance: A Speculation on Climate Change in the Alps* [Jain et Geisler, 2018].

attention, de manière sensible et en élargissant les points de vue⁴². Mais ces domaines cherchent également à en rendre compte de façon compréhensive au moyen de formes singulières et pertinentes [Duperrex, 2018]. Suivant les projets, ces travaux en question prennent trois directions. D'abord, celle des nouvelles manières de documenter le monde et ses soubresauts, comme avec le projet Italian Lime, décrit plus haut (cf. fig. 8), ou encore dans les multiples projets de « science citoyenne » et autres enquêtes participatives qui cherchent à outiller des volontaires non-expert·e·s dans la description et la compréhension des changements environnementaux (réchauffement climatique, atteinte à la biodiversité, pollution). Un second axe concerne la matérialisation de scénarios et de trajectoires possibles, présentés sous la forme de projets de design spéculatif ou de design fiction. Comme c'est le cas des projets des étudiant·e·s en design de Die Angewandte (Vienne), qui abordent les futures modes de vie et relation à l'environnement dans les alpes autrichiennes à moyen terme, sur la base d'une enquête sur les pratiques actuelles et passées des populations de montagne⁴³. Avec ce travail spéculatif, l'objectif est de dépasser la simple description ou l'anticipation, pour ouvrir les imaginaires et repenser notre relation à l'environnement. Le troisième axe concerne plus spécifiquement les enquêtes menées par les designers au contact d'autres disciplines et tournées vers l'intervention, c'est-à-dire la conception de services, d'ar-

chitectures, de produits, d'interfaces ou d'aménagement en vue de pallier ou d'aborder des enjeux environnementaux.

Dans ces trois derniers axes, comme pour les courants de recherche liés aux technologies et cultures numériques, les manières de faire des designer-enquêteur·trice·s sont d'autant plus pertinentes qu'une partie de ces travaux cherchent justement élargir des perspectives historiquement trop réductionnistes, et à aborder de façon constructive et participative ces questions souvent trop laissées aux seul·e·s spécialistes. Le savoir-faire des designer-enquêteur·trice·s, leur point de vue large et intégrateur, qui propose des restitutions plus parlantes pour des publics non experts, vient ainsi outiller une réflexion nécessaire et nuancée sur les questions environnementales. Pour produire des connaissances, ou intervenir par des projets.

Merci à Laurence Allard, Anne Bationo-Tillon, Julian Bleecker, Anaïs Bloch, Mathilde Bourrier, Samuel Bianchini, Stefana Broadbent, Anne Burdick, Jan Chipchase, Loup Cellard, Francesca Cozzolino, Jérôme Denis, Matthieu Duperrex, Antoine Fenoglio, Nick Foster, Ramy Fischler, Jean-Louis Fréchin, Christophe Guignard, Fabien Girardin, Yves Grassioulet, Etienne Guerry, Dan Hill, Cornelia Hummel, Patrick Keller, Lysianne Léchet-Hirt, Anab Jain, Timothée Jobert, Claudia Mareis, Anthony Masson, Anthony Masure, Anna Meroni, Alexandra Midal, Alexandre Monnin, Emanuele Quinz, Justin Pickard, Donato Ricci, Mirweis Sangin, Mark Vanderbeeken, Stéphane Vial, Beatrice Villari, Olivier Wathelet, Basile Zimmerman et Jan-Christoph Zoels... pour toutes nos discussions sur les points abordés dans ce petit livre. Un merci renouvelé à Francesca et Lysianne pour leur relecture constructive.

Salutations également à tous les étudiant·e·s du master Media Design de la HEAD – Genève, du cours Pratiques Artistiques de l'École Polytechnique Fédérale de Lausanne, du programme Design Investigations de Die Angewandte (Vienne), du master Service Design de Politecnico di Milano, de l'ENSCI Les Ateliers (Paris) et du master Media Design practice de Art Center College of Design (Los Angeles) avec lesquels je travaille sur ces démarches depuis plus de dix ans.

Aït-Touati, F., Arènes, A. et Grégoire, A., *Terra Forma : Manuel de cartographies potentielles*, Paris, B42, 2019

Arnall, T., Knutsen, J. et Martinussen, E. S., « Immaterials : Light painting WiFi », in *Significance*, vol. 10, n° 4, 2013

Arnall, T., Martinussen, E. S. et Knutsen, J., « The Immaterials. Light Painting WiFi », 2011, <https://vimeo.com/20412632>

Becker, H., *Telling About Society*, Londres et Chicago, The University of Chicago Press, 2007

Bell, G. et Dourish, P., « Yesterday's tomorrows: notes on ubiquitous computing's dominant vision », in *Personal and Ubiquitous Computing*, vol. 11, n° 2, 2007

Berthelot, J.-M., *Épistémologie des sciences sociales*, Paris, Presses universitaires de France, 2001

Bleecker, J., « William H. Whyte Revisited. An Experiment with an Apparatus for Capturing Other Points of View », in *Near Future Laboratory Blog*, 2009, blog.nearfuturelaboratory.com/2009/08/10/an-apparatus-for-capturing-other-points-of-view/

Burdick, A., Drucker, J., Lunenfeld, P., Presner, T. et Schnapp, J., *Digital_Humanities*, Cambridge, MIT Press, 2012

Bianchini, S., « From Instrumental Research in Art to its Sharing: Producing a commons, respecting the singular », in *Transdisciplinary & Interdisciplinary Education and Research, The ATLAS*, (dir. H. Dieleman, B. Nicolescu et A. Ertas), Lubbock, Texas, 2017

Cozzolino, F., « Quand le sensible performe le réel. Gestes, pratiques et formes de la création en train de se faire », in *Les Revenants. Constellation du Tout Monde*, (dir. E. Spiesse), Bordeaux, MC2A, 2017

Cross, N., *Designerly Ways of Knowing*, Bâle, Birkhäuser, 2007

Cross, N., *Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work*, Berg Publishers, 2011

Debaene, V., *L'adieu au voyage. L'ethnologie française entre science et littérature*, Paris, Gallimard, 2010

Demanze, L., *Un Nouvel Âge de l'enquête*, Paris, José Corti, 2019

Duperrex, M., *Arcadies altérées. Territoires de l'enquête et*

vocation de l'art en Anthropocène, Thèse de doctorat en art, Université de Toulouse – Jean Jaurès, 2018

Duperrex, M., « L'artiste enquêteur et les risques de la translation. Une relecture de Hal Foster », in *Litter@ Incongnita*, Toulouse, Université de Toulouse – Jean Jaurès, n° 11, « L'œuvre comme enquête / l'enquête dans l'œuvre : création et réception », 2019

Ferrari, M., Pasqual, E. et Bagnato, A., *A Moving Border. Alpine Cartographies of Climate Change*, Ithaca, Cornell University Press, 2018

Findeli, A., « La recherche en design, questions épistémologiques et méthodologiques », in *La critique en design. Contribution à une anthologie*, (dir. F. Jollant-Kneebone), Nîmes, Jacqueline Chambon, 2003

Findeli, A. et Bousbaci, R., « L'éclipse de l'objet dans les théories du projet en design », VI^e colloque international et biennal de l'Académie européenne de design, Brême, 2005

Findeli, A., « Searching for Design Research Questions: Some Conceptual Clarifications », in *Questions, hypotheses & conjectures* (dir. R. Chow, W. Jonas et G. Joost), Bloomington, iUniverse, 2010

Foster, H., *The Return of the Real: The Avant-Garde at the End of the Century*, Cambridge, MIT Press, 1996

Gaver, B., Dunne, T. et Pacenti, E., « Design: Cultural probes », in *interactions*, vol. 6, n° 1, 1999

Haraway, D., *Vivre avec le trouble*, Vaulx-en-Velin, Les éditions des mondes à faire, 2020

Hill, D., « The Incomplete City », in *Medium*, 2016

Ingold, T., *Design Anthropology is not and cannot be Ethnography*, Research Network for Design Anthropology, seminar 2, Interventionist Speculations, Copenhague, 13-14 août 2014

Ingold, T., *Faire. Anthropologie, archéologie*, art et architecture, Bellevaux, Dehors, 2017

Jablonka, I., *L'histoire est une littérature contemporaine. Manifeste pour les sciences sociales*, Paris, Seuil, 2014

Jain, A. et Geisler, T., *After Abundance: A Speculation on Climate Change in the Alps*, Bâle, Birkhäuser, 2019
Kimbell, L., « Rethinking Design Thinking: Part I », in *Design and Culture*, vol. 3, n° 3, p. 285-306, 2011

Kimbell, L., « Rethinking Design Thinking: Part II », in *Design and Culture*, vol. 4, n° 2, 2012

Koskinen, I., Zimmerman, J., Binder, T., Redstrom, J. et al., *Design Research through Practice: From the Lab, Field, and Showroom*, Morgan Kaufmann, 2011

Kreplak, Y., Tangy, L. et Turquier, B., « Art contemporain et sciences humaines : usages réciproques », in *Tracés*, 2011, <https://journals.openedition.org/traces/5234>

Latour, B. et Weibel, P., *Critical Zones, The Science and Politics of Landing on Earth*, Cambridge, MIT Press, 2020

Léchat Hirt, L., *Recherche-création en design. Modèles pour une pratique expérimentale*, Genève, Métis Presses, 2010

Lévi-Strauss, C. et Eribon, D., *De près et de loin*, Paris, Odile Jacob, 1988

Masure, A., *Design et humanités numériques*, Paris, B42, 2017

Mattern, S., « Bldg my fall Data/Archive/Infrastructure class », in *Twitter*, 2017, <https://twitter.com/shannonmattern/status/895269708773150721>

Van de Moere, A. et Hill, D., « Research through Design in the Context of Teaching Urban Computing », in *Proceedings of Australian Computer-Human Interaction Special Interest Group (OZCHI 2009 Conference), Street Computing Workshop*, 2009, <https://lirias.kuleuven.be/retrieve/358191>

Naegele, I. et Baur, R., *Odeurs de ville*, Zurich, Lars Müller Publishing, 2004

Nova, N., *Beyond Design Ethnography: How Designers Practice Ethnographic Research*, Berlin, SHS Publishing, 2014

Nova, N., Miyake, K., Kwon, N. et Chiu, W., *Curious Rituals: Gestural Interaction in the Digital Everyday*, Venice CA, NFL Press, 2012

Olivier de Sardan, J.-P., *La rigueur du qualitatif. Les contraintes empiriques de l'interprétation socio-anthropologique*, Louvain-La-Neuve, Academia-Bruylant (Anthropologie prospective), 2008

Pink, S., *Doing Sensory Ethnography*, Londres, SAGE, 2009
Potter, N., *Qu'est-ce qu'un designer : objets, lieux, messages*, Paris, B42, 2011

Renucci, F. et Réol, J.-M. (dir.), « L'Artiste, un chercheur pas comme les autres », in *Hermès, La Revue*, n° 72, 2015

Ricci, D. et Allen, J., « Testing Against the World », in *Diseña*, (16), 2020

Simon, H., *The Sciences of the Artificial*, Cambridge, MIT Press, 1969

Thomas, I. M. D., « Bubbles of radio », in *immelle*, 2007, http://immelle.files.wordpress.com/2007/12/project-documentation_screen.pdf

Tsing, A., Deger, J., Keleman, A. et Zhou, F., *Feral Atlas. The More-Than-Human Anthropocene*, Palo Alto, Stanford University Press, 2020

Tsing, A., *Le champignon de la fin du monde. Sur la possibilité de vivre dans les ruines du capitalisme*, Paris, Gallimard, 2017

Vial, S., « De la spécificité du projet en design : une démonstration », in *Communication et organisation*, vol. 46, 2014

Vinck, D., « De l'objet intermédiaire à l'objet-frontière. Vers la prise en compte du travail d'équipement », in *Revue d'anthropologie des connaissances*, vol. 3, n° 1, 2009, <https://www.cairn.info/>

Vinsel, L., « Design Thinking Is a Boondoggle », in *Chronicle Review*, 2018, <https://www.chronicle.com/article/Design-Thinking-Is-a/243472>

Waquet, F., *L'ordre matériel des savoirs. Comment les savants travaillent (XVI^e-XXI^e siècles)*, Paris, CNRS, 2015

Whyte, W., *The Social Life of Small Urban Spaces*, Washington D.C., The Conservation Foundation, 1980

HEAD – Publishing, 2021

Textes sous licence libre
CC BY-SA

Titre : *Enquête/Création
en design*

Auteur : Nicolas Nova

Collection Manifestes dirigée
par Julie Enckell Julliard et
Anthony Masure

Coordination éditoriale :
Sylvain Menétrey

Correctorat : Martine
Passelaigue

Design graphique de la
collection : Dimitri Broquard

Polices de caractères : ABC
Whyte (Dinamo, 2019), Lyon
Text (Commercial Type, 2009)

Impression : Artgraphic
Cavin SA

ISBN : 978-2-940510-47-4

Dépôt légal : mars 2021

— HEAD 
Publishing

- [Fig. 1] : Photo : Anaïs Bloch
[Fig. 2] : Photo : Nicolas Nova
[Fig. 3] : © HEAD – Genève,
photo : Michel Giesbrecht
[Fig. 4] : Photo : Nicolas Nova
[Fig. 5] : Photo : Douglas
Edric Stanley
[Fig. 6] : Photo : Einar Sneve
Martinussen, Jørn Knutsen
et Timo Arnall, 2011
[Fig. 7] : Photo : Einar Sneve
Martinussen, Jørn Knutsen
et Timo Arnall, 2011
[Fig. 8] : © Studio Folder,
photo : Delfino Sisto Legnani
[Fig. 9] : Photo: Ingeborg
Marie Thomas

Nicolas Nova est Professeur Associé à la Haute École d'Art et de Design (HEAD – Genève) (HES-SO) où il enseigne l'anthropologie des cultures numériques, l'ethnographie et la recherche en design. Il est également co-fondateur du Near Future Laboratory, une agence de prospective et d'innovation impliqué dans des projets de design fiction. Il s'intéresse aux usages et au détournement des objets techniques dans le champ du numérique avec un point de vue socio-anthropologique. Titulaire d'un doctorat en sciences de la société (Université de Genève) et d'un autre en informatique (École Polytechnique Fédérale de Lausanne), il a été professeur invité au Art Center College of Design (Pasadena, Californie) et au Politecnico di Milano (Italie).

Nicolas Nova est également l'auteur de *Smartphones. Une enquête anthropologique* (Métis presses, 2020), *Beyond Design Ethnography: How Designers Practice Ethnographic Research* (SHS Publishing, 2014), *Futurs ? La panne des imaginaires technologiques* (Les Moutons électriques, 2014).

Coll. Manifestes

Un manifeste est une déclaration écrite publique par laquelle une personne ou un groupe expose un programme d'action ou une position.

La collection Manifestes de HEAD – Publishing met en valeur des partis pris, des réflexions et des actions développées par des acteur·trice·x·s de l'art et du design pour faire face aux enjeux contemporains.

HEAD – Publishing est une structure éditoriale fondée en 2020 par Dimitri Broquard, Julie Enckell Julliard et Anthony Masure, et rattachée à la Haute école d'art et de design de Genève (HEAD – Genève) (HES-SO).

Le champ des designers s'étend bien au-delà de la conception d'objets. En particulier, leurs projets les mènent parfois à enquêter et produire des connaissances. Dans cet essai, Nicolas Nova aborde les principales démarches que les designers mettent en œuvre pour observer, analyser et restituer leurs explorations. Les approches de recherche en design qu'il décrit ici combinent protocoles issus des sciences sociales et outils propres aux designers : dessins, prototypes ou interfaces. Des démarches inspirantes pour les milieux académiques qui pourraient à leur tour s'en emparer.

Ce livre est également disponible en différents formats numériques *open access* sur www.head-geneve.ch