

Journée d'étude



Étudier les choses – Une liste ouverte



30 octobre 2023

9h – 16h30

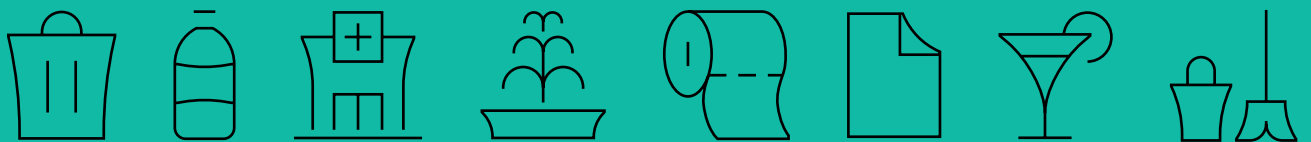
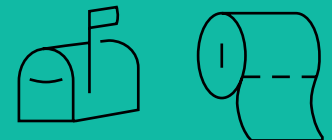


ENSCI – Les Ateliers



Salle Richard Lenoir

48 rue St Sabin, 75011 Paris



design _____ **en**



le réseau des jeunes
chercheur·e·s en design



_____ **recherche**

Des choses ?

Si les objets ont historiquement constitué le cœur des pratiques et des réflexions des designer-euses, ils sont communément perçus comme les composantes passives du décor de la vie humaine. Ils sont compris comme des entités indépendantes les unes des autres, possédant des frontières distinctes des autres entités peuplant notre monde physique. Les objets seraient figés une fois produits et consommés. Les humain-es vivraient leur vie sans que les objets n'interfèrent dans celle-ci. Pourtant, les objets gagneraient à être considérées comme des choses qui ne vont pas de soi, qui peuvent « disparaître, se dissoudre, s'effriter, et qui nécessite[nt] d'être sans cesse actualisées » (Denis & Pontille, 2022). Les travaux engagés depuis les années 1980 dans le champ des *Science and Technology Studies* donnent à voir un intérêt grandissant pour ces choses que le philosophe Bruno Latour nomme « la masse manquante du social » et que de nombreux chercheur-euses se sont attelé-es à décrire, démontrant les liens indéfectibles, bien que fragiles, existant entre les humain-es et les objets qu'ils et elles fabriquent, consomment, stockent, réparent, etc. L'anthropologue Tim Ingold note ainsi que les êtres humains n'existent pas en dehors de la matérialité, mais « nagent dans un océan de matériaux » (Ingold, 2007). Il regrette pourtant que ce « tournant matériel » dans les sciences sociales se heurte à la surface des objets : « les matériaux semblent disparaître, engloutis par les objets mêmes auxquels ils ont donné naissance » ce qui empêche de penser notre environnement comme « un monde qui se déploie continuellement en relation avec les êtres qui y vivent » (Ingold, 2007) et la matière dont ils sont faits.

Pour embrasser la complexité des connexions qui naissent et meurent entre ces êtres, l'anthropologue Joseph Dumit poursuit le travail engagé par la philosophe Donna Haraway

pour mettre à jour les multitudes de fils qui relient les objets à leur environnement : « Tout être intéressant dans les technosciences, comme un manuel, une molécule, une équation, une souris, une pipette, une bombe, un champignon, un technicien, un agitateur ou un scientifique peut – et souvent devrait – être ouvert pour montrer les fils économiques, techniques, politiques, organiques, historiques, mythiques et textuels qui constituent ses tissus » (Haraway, 1997, 68). Chaque chose devient alors un « nœud de connaissance » – *knot of knowledge* – (Dumit, 2014) dont les designer-euses se saisissent pour observer, décrire, représenter, fabriquer notre monde.

Une liste ?

Cette journée, organisée par l'association Design en Recherche à l'occasion de ses 10 ans d'existence, devient l'occasion de donner à voir différentes pratiques de doctorant-es en design dont le travail de recherche s'engage directement avec ces choses qui peuplent notre quotidien. S'il n'est pas aisé de rassembler de manière cohérente des pratiques qui sont aussi diverses qu'elles sont de plus en plus nombreuses (Jean Lancry parle justement de « thèse 100 modèles », pour souligner l'hétérogénéité des thèses de doctorat en Art), peut-être faut-il s'essayer à un exercice a priori simple : faire une liste.

Michel Foucault évoque dans les premières lignes des *Mots et les choses* (1966) une liste que Jorge Luis Borges tire lui-même d'une « certaine encyclopédie chinoise » et explique que « les animaux se divisent en a) appartenant à l'Empereur, b) embaumés, c) apprivoisés, d) cochons de lait, e) sirènes, f) fabuleux, g) chiens en liberté, h) inclus dans la présente classification, i) qui s'agitent comme des fous, j) innombrables, k) dessinés avec un très fin pinceau de poils de chameau, l) et caetera, m) qui viennent de casser la cruche, n) qui de

loin semblent des mouches ». Cette liste, qui ne répond à aucune familiarité en matière de classification ébranle, pour Foucault « toutes les surfaces ordonnées et tous les plans qui assagissent pour nous le foisonnement des êtres » (1966). John Law et Annemarie Mol s'appuient sur cet exemple pour donner à la liste la capacité de regrouper sans apprivoiser son contenu : « Les éléments de la liste ne sont pas nécessairement des réponses aux mêmes questions, mais peuvent être liés entre eux d'une autre manière, par exemple socialement, parce qu'une liste peut être le résultat du travail de différentes personnes qui y ont chacune ajouté quelque chose. Elle reste cependant ouverte, car une liste diffère d'une classification en ce qu'elle reconnaît son incomplétude. » (Law & Mol, 2002)

Cette journée est donc une tentative de regrouper les *choses* qui sont au cœur des recherches des membres de Design en Recherche, de les faire se côtoyer sans chercher à les ordonner, et de laisser la porte grande ouverte aux ajouts, aux corrections ou aux chevauchements.

L'association Design en recherche

L'association Design en Recherche regroupe depuis 2013 des doctorant·es en design, aspirant·es ou jeunes docteur·es autour d'un réseau de partage de connaissances et d'expériences. Constatant la nature « éclatée » de la construction de la recherche en design, morcelée entre de nombreux laboratoires dans différentes disciplines, ce réseau s'est constitué comme une ressource permettant de rassembler autour d'une étape singulière du parcours d'un·e chercheur·euse : la thèse de doctorat.

Références

Denis, Jérôme et Pontille, David. *Le soin des choses*. Paris : La Découverte, 2022.

Dumit, Joseph. « Writing the Implosion: Teaching the World One Thing at a Time ». *Cultural Anthropology* 29, no 2 (2014).

Foucault, Michel. *Les mots et les choses*. Paris : Gallimard, 1966.

Ingold, Tim. « Materials against Materiality ». *Archaeological Dialogues* 14, no 1 (2007): 1-16.

Lancri, Jean, « Modestes propositions ». Dans : Richard Conte, *[Plastik]* 1, revue du CERAP. Publications de la Sorbonne, 2001.

Law, John et Mol, Annemarie. *Complexities: Social Studies of Knowledge Practices*. Durham: Duke University Press, 2002.

Programme

Introduction : 9h30

Panel 1 : Infrastructures sensorielles

(9h45 – 11h15)

Valentin Auboïs Liogier – Un urinoir sec non genré destiné à la collecte des urines ? Avec la miction urinaire se joue tout un monde

Anne Charlotte Baudequin – Le parfum. Façon de sentir, manière d'être : les odeurs et les parfums dans les pratiques en design

Margaux Crinon – Les traces. Pister la faune sauvage sur internet

Panel 2 : Interfaces et interactions

(11h30 – 13h)

Margaux Moussinet – La typographie opaque. Exacerber la plasticité du texte et de la lettre

Simon Renaud – Signes graphiques numériques de présence, nouvelles expériences de perception

Emmanuel Debien – Le Mac OS Classic, histoire d'une interface qui a changé la manière dont nous interagissons avec nos ordinateurs

Panel 3 : Écritures et documents

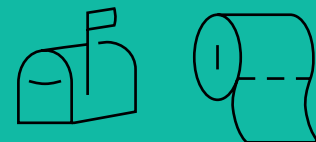
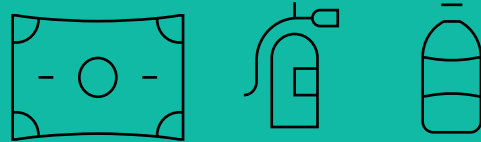
(14h30 – 16h)

Fanny Maurel – La bureautique hospitalière. Étudier la matérialité du travail des secrétaires médicales

Louise Wambergue – Le billet de banque. Du peintre au graphiste, œuvre et/ou produit du design : ontologie d'un objet ambivalent

Stéphanie Hémon – Les gabarits de la participation. Des choses en conception

16h – Conclusion



Panel 1 : Infrastructures sensorielles

Valentin Auboïs Liogier

Un urinoir sec non genré destiné à la collecte des urines ? Avec la miction urinaire se joue tout un monde

Cette présentation part du dispositif de collecte des urines humaines en vue de leur recyclage agricole conçue dans le cadre du projet de recherche Urocyclus. Ce dispositif est un urinoir sec non genré qui répond au besoin de miction urinaire, mais dont les raisons de la forme dépassent ce besoin, bien qu'il en soit au fondement. Par l'étude des objets destinés à la collecte des excréta humains et plus particulièrement des urines, les enjeux sociotechniques et sociopolitiques liés aux toilettes, mais aussi aux espaces sanitaires et plus largement à l'assainissement sont traversés et analysés. En analysant ce que cristallisent ces objets du quotidien et de l'intime, cette présentation ambitionne de déplier ce qui se joue à partir de la miction urinaire. Plus généralement, celle-ci est l'occasion de poser collectivement le regard sur ce qui peine aujourd'hui à être nommé.

—
Valentin Auboïs-Liogier est un designer français, doctorant en Design et Urbanisme au laboratoire CNRS CITERES, normalien et enseignant agrégé d'arts appliqués. Il s'intéresse aux enjeux socioécologiques liés aux espaces domestiques et urbains. Son doctorat vise principalement l'analyse des relations des usagers et acteurs avec un système de recyclage des urines humaines qu'il a conçu, ainsi qu'avec d'autres systèmes similaires. Plus généralement, son travail est à la croisée de différents champs et disciplines.

Anne Charlotte Baudequin

Le parfum. Façon de sentir, manière d'être : les odeurs et les parfums dans les pratiques en design

Notre époque, qui accorde une grande attention au sensoriel et aux émotions, porte une vive attention à l'odorat, un sens longtemps négligé et cantonné en Occident à certains domaines et usages restreints. Ce regain d'intérêt culturel et scientifique permet de forger une culture olfactive contemporaine, de réaffirmer l'importance des senteurs dans notre vie et de se pencher sur les possibilités offertes par ce sens chimique dans la création. Ainsi, au-delà de la parfumerie et de la cosmétique, les parfums et les odeurs s'invitent dans de nombreux champs disciplinaires, comme le marketing, le théâtre, la muséologie, l'architecture, l'art ou encore le design. Les projets étudiés dans cette communication, dans leurs diversités, constituent des incitations à utiliser notre nez pour mieux appréhender nos environnements, nos objets et nos corps. Ils rendent compte que le parfum, produit culturel, reflète les connaissances, les techniques, les préoccupations et les valeurs de notre siècle.

—
Anne-Charlotte prépare une thèse de création-recherche « Expériences sensorielles olfactives : d'une osmopoétique à la proposition d'un design situé », sous la direction de Patrick Barrès et Delphine Talbot, au sein du laboratoire LLA-CREATIS de l'Université Toulouse Jean-Jaurès. Elle enseigne à l'Institut Supérieur Couleur Image Design (ISCID) depuis septembre 2019. Elle est designer sensoriel indépendante depuis juillet 2020 au sein du Studio Baudequinmaldes.

Margaux Crinon

Les traces. Pister la faune sauvage sur internet

Il paraît dorénavant inconcevable de faire entrer les animaux dans la catégorie des « choses » après leur sortie en 2015 du statut de « bien meuble » reconnu par le Code Civil Français. Si dans un raccourci sémantique j'ai pu opter pour le terme de « faune sauvage » pour désigner l'objet de mon étude, il est plus juste de dire qu'en tant que chercheur en cultures visuelles et *media studies*, ce que j'observe, ce sont des traces. N'étant ni biologiste ni écologue, mon travail ne se porte pas sur les individus sauvages et leurs conditions de vie. Pourtant les conditions d'existence de ces individus, leur nécessité d'être sauvage induit la manière dont les humains vont entrer en relation avec eux. C'est en tant que designer d'interaction que j'étudie cette relation.

L'étude que je porte mobilise d'une manière empirique, des méthodes similaires à celles des naturalistes du XVIIIe siècle : l'enquête, la collecte et la documentation en vue de produire du savoir. La réalité de mon terrain numérique, fait de conditions bien différentes que les milieux subarctiques ou forestiers, implique des techniques et outils devant s'adapter à la nécessité de pister en milieu numérique. Cette présentation fera état de ces modes d'enquêtes en questionnant les traces observées en tant que formes et informations des mondes sauvages numériquement visualisés.

—
Margaux Crinon est designer d'interaction, enseignante et doctorante à l'Université de Strasbourg au sein du laboratoire en Sciences Humaines – Approches Contemporaines de la Création et de la Réflexion Artistique sous la co-direction de Vivien Philizot et Stefan Kristensen. Elle participe aux travaux du groupe Cultures Visuelles en étudiant la particularité des environnements numériques et enseigne dans le Master du même nom.

Panel 2 : Interfaces et interactions

Margaux Moussinet

La typographie opaque. Exacerber la plasticité du texte et de la lettre

Si Beatrice Warde affirmait au début du XX^{ème} siècle que la typographie devait être transparente afin de ne pas s'interposer entre le lecteur et le sens d'un texte, la transparence de la lettre et l'exigence de lisibilité ont pourtant été questionnées par les designers graphique. Qu'en est-il donc lorsque la typographie n'est pas employée afin d'optimiser la lisibilité et la clarté d'un texte ? À l'opposé du concept de typographie transparente, nous formons celui de typographie opaque. Posé comme l'autonomie du signe typographique vis-à-vis de l'exigence de lisibilité, au profit de la plasticité du texte et de la lettre, nous tentons de définir ce concept selon plusieurs points de vue. L'approche historique permet d'avancer une définition de la typographie opaque par opposition à la typographie transparente. En analysant le travail de David Carson en tant que cas d'étude, cette définition est enrichie du point de vue formel. Le point de vue fonctionnel rend compte quant à lui du rapport que le lecteur/récepteur entretient avec la typographie opaque. Enfin, le point de vue de la pratique s'appuie sur l'étude du rapport au faire des praticiens du texte et de la lettre.

—

Margaux Moussinet est doctorante en Arts & Sciences de l'art, spécialité design à l'Université Paris I Panthéon-Sorbonne (Ecole doctorale APESA, Institut ACTE).

Simon Renaud

Signes graphiques numériques de présence, nouvelles expériences de perception

Avec la popularisation des plateformes numériques d'échanges textuels, de nouveaux signes graphiques (un cœur, une coche, des points de suspension, etc.) procurent de nouvelles expériences d'interaction. Ces éléments de design, réduits à des signes graphiques uniques et minimaux, sont pour la plupart des manifestations graphiques de nos corporalités. Nos présences sont médiées, ils donnent une écriture à nos actions pour les convertir en des fragments de perception phénoménoteknique.

Intriquant graphiquement nos « présences » à nos interactions, ces incarnations numériques agissent réciproquement sur nos perceptions et nos comportements dans des boucles d'attention, nous rendant attentifs les uns avec les autres. Un sentiment de « présence » se dessine dans nos actes de perception à travers ces signes issus du milieu technique numérique. Par une double coupure sémantique et matérielle, ces signes proposent de nouvelles expériences de visibilisation de nos egos.

—

Simon Renaud est designer graphique et dessinateur de caractères basé à Montreuil. Il s'intéresse aux phénomènes de lecture et d'émergences de sens dans le contexte de numérisation de l'écriture. Son travail tend à se concentrer sur la typographie et le signe, il place au centre de ces projets différentes notions, puisées dans l'histoire de l'écriture, de la typographie et des signes en général. Il enseigne actuellement en DNSEP à l'École

supérieure d'art et design (Ésad) d'Amiens et il intervient régulièrement dans diverses écoles pour animer des workshops. Depuis 2018, il organise le colloque de typographie – Fonts & Faces – au Campus de la Fonderie de l'image. En 2020, Simon Renaud démarre une thèse de recherche-crédation au laboratoire COSTECH (UTC) co-dirigé par Serge Bouchardon et Alexandra Saemmer.

Emmanuel Debien

Le Mac OS Classic. Histoire d'une interface qui a changé la manière dont nous interagissons avec nos ordinateurs

Le Macintosh de 1984 incarne une nouvelle idée de l'ordinateur : un ordinateur personnel et non plus partagé, un ordinateur amical, qui propose aux utilisateur-ices d'interagir avec lui par la biais de manipulation, que ce soit *via* des éléments physiques (boutons, souris) ou des outils visuels (menus, icônes, etc.). C'est une des premières interfaces graphiques utilisateur-ices grand public et en ce sens, même si elle reprend de nombreux éléments développés précédemment, elle marque un jalon dans l'histoire des interfaces. Plus que les tentatives précédentes et même que beaucoup de suivantes, elle se présente comme un véritable objet de design où l'esthétique, la technique et l'ergonomie se conjuguent pour former un tout.

Il s'agit ainsi de considérer l'interface graphique (GUI) du système d'exploitation (OS) comme un produit de design à partir duquel se déploie l'interface physique (le clavier, l'écran, etc.). À rebours d'une analyse des objets de design qui placent le matériel en premier et considère la partie graphique comme une surcouche ou un habillage, le propos de cette présentation est de placer l'objet graphique qu'est un OS au centre de l'analyse.

—

Emmanuel Debien est designer graphique et a cofondé l'Atelier Bartleby qui propose des projets de scénographie, de signalétique, de micro-architectures et d'expériences numériques. Il développe actuellement une thèse sur l'histoire du design d'interface, sous la direction de Catherine de Smet, à l'université Paris 8 Vincennes – Saint-Denis.

Panel 3 : Écritures et documents

Fanny Maurel

La bureautique hospitalière. Étudier la matérialité du travail des secrétaires médicales

Alors que les hôpitaux connaissent ce que l'on nomme « le virage du numérique », et poursuivent l'objectif du « zéro papier » en numérisant massivement leurs systèmes d'information, cette vague de modernisation du service public alimente des débats brûlants autour de la mécanisation du travail, depuis l'analyse d'imageries médicales jusqu'à la retranscription de comptes rendus. Pourtant, la prétendue « dématérialisation » de l'information au sein des hôpitaux repose sur différentes formes de travail qui permettent de coordonner, d'articuler les activités des infirmier·ères, des médecins, des aides-soignant·es, des technicien·nes, des personnels administratifs autour de la prise en charge des patient·es. Loin d'être invisible, ce travail s'incarne au quotidien dans une multiplicité de choses qui recouvrent les murs et les bureaux des hôpitaux. Pour mieux apercevoir ce travail, il faut alors observer de près la bureautique hospitalière, un enchevêtrement bien organisé d'imprimantes, de fax, de tableaux, de carnets, de posts-its, de mails, et de logiciels.

Fanny Maurel est designeuse et chercheuse doctorante, spécialisée dans le design graphique numérique et d'information. Elle prépare depuis 2022 une thèse de doctorat en design à l'Université de Strasbourg (ACCRA) et l'Université Côte d'Azur (CRHI), et avec l'Agence nationale pour l'amélioration des conditions de travail (Anact). Par une approche transdisciplinaire entre design, éthiques du *care* et *Sciences and Technology Studies*, elle interroge la possibilité d'un soin porté aux données de santé en s'intéressant particulièrement aux matérialités du travail médico-administratif en milieu hospitalier et aux représentations du travail.

Louise Wambergue

Le billet de banque. Du peintre au graphiste, œuvre et/ou produit du design : ontologie d'un objet ambivalent

À l'inverse des monnaies métalliques, le billet de banque a été longtemps ignoré par les études en numismatique, en histoire et en arts visuels. Pourtant, le billet de banque est un artefact ayant l'une des circulations les plus importantes de l'histoire. Même si une impression générale tend à nous faire croire à une disparition progressive du billet de banque (réduction du nombre de transaction en liquide au profit des monnaies scripturales), les émissions ne cessent d'augmenter depuis le XIX^e siècle. Support de valeur monétaire, le billet véhicule aussi une valeur symbolique par les signes qu'il arbore. Reste à déterminer l'origine de ces symboles et la raison de leur présence sur nos billets. D'abord dessinés par des artistes peintres, ces « tableautins » sont aujourd'hui imaginés par des designers graphiques. Quelles sont les conséquences de ce changement d'auteurs, tant visuellement que sémantiquement ? Comment cela affecte-t-il l'objet en lui-même et notre réception de celui-ci ?

Louise Wambergue est doctorante et chargée de cours en design à l'Université de Strasbourg. Membre de l'ACCRA et du groupe de recherche Cultures Visuelles, elle s'interroge sur la dépendance de la confiance aux images. C'est durant son cur-

sus de formation en design graphique qu'elle prend conscience de l'importance de certains supports imprimés, émis par nos institutions, dans l'élaboration de nos citoyennetés et de l'impensé formel dont ces documents font l'objet. Passeports, diplômes, labels ... autant de supports dont l'étude lui a permis de dresser un premier inventaire historiographié des formes de la confiance. Elle poursuit ses recherches dans le cadre de sa thèse, en s'intéressant au cas très particulier des billets de banque, archétype de cette relation entre image et confiance.

Stéphanie Hémon

Les gabarits de la participation. Des choses en conception

Dans les « boîtes à outils » du design participatif, les gabarits se succèdent et revendiquent chacun un objectif précis et une forme particulière. Identiques quel que soit le projet et le contexte, ces gabarits uniformisent et utilisent un réseau de signes diagrammatiques excluant à priori la sensibilité et contribuant à la standardisation de la participation. Au-delà d'une aide à la compréhension du problème ou à la prise de décision, ces diagrammes exploratoires permettent la créativité. Mais comment les utiliser ? Y a-t-il une manière précise pour les lire ? Comment faire la différence entre le réel et le projeté ?

Par la description d'un exemple de cartographie de parties prenantes, nous souhaitons mieux comprendre la production de ces « objets-image », à la fois porteurs de significations et producteurs de relations, ayant un rôle de transformation des expériences mais qui servent avant tout la conception.

Depuis 2007, Stéphanie Hémon évolue dans le domaine du sport de pleine nature sur des projets de design d'espaces et de services ce qui l'a amené à interagir souvent avec les territoires. Parallèlement, son engagement pour l'éco-design renforce sa démarche de territorialisation du design en créant des liens et des dynamiques avec et entre les acteurs du territoire. Elle a travaillé avec plusieurs destinations touristiques d'Auvergne Rhône-Alpes ainsi qu'avec la ville de Grenoble, le Canton de Vaud (Suisse) et autres acteurs économiques de la région Rhône-Alpes. En 2022, elle démarre l'écriture d'une thèse en autofinancement sur le design des territoires en transition en Sciences de l'Information et Communication et Design avec le laboratoire ETIS de le groupe de Recherche de CY Ecole de Design. Son objectif est de comprendre les rôles du design et des designers dans cette « fabrique » des territoires. Elle fait également partie du bureau de l'association Design en Recherche, le réseau des jeunes chercheur·euse·s en design en France.