

RÉFLEXI- VITÉ DE LA CONCEP- TION

COMMENT LE CONCEPTEUR
(DESIGNER) SE POSITIONNE-T-IL
VIS À VIS DU RÉCEPTEUR (USAGER /
AMATEUR) AU COURS DE SON TRAVAIL
DE CONCEPTION ?

Mémoire de recherche

Sous la direction de Stéphanie Cardoso,
maître de conférence au laboratoire MICA
et responsable de la formation du Master
professionnel DIIS.



Charlotte MOREL

Étudiante en fin d'étude au sein du Master Design, Innovation Interaction et Services à l'Université de Bordeaux Montaigne, j'ai réalisé ma cinquième année d'étude en contrat d'apprentissage en tant que designer au sein du Collectif Bam.

À travers ce mémoire de recherche, je m'intéresse à deux mouvements connexes qui interrogent la conception en design : l'évolution des pratiques de conception vers des pratiques de co-conception qui reconnaissent l'utilisateur comme légitime à prendre part à la conception du projet et l'évolution de la figure de l'utilisateur-récepteur vers l'amateur-concepteur. Je m'intéresse notamment aux attitudes de conception « ouverte » et « fermée » et je questionne la capacité du designer à se positionner consciemment vis à vis de ces postures de conception en fonction des enjeux et du contexte de chaque projet.

En parallèle de cette recherche, je nourris un intérêt marqué pour les formes d'innovation sociale, publique et territoriale et je conçois le design comme un vecteur d'expérimentation de nouvelles façons de concevoir les territoires, leur politique et leur services et de questionner ainsi nos relations avec les autres et avec nos environnements de vie.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	7
----------------------	----------

INTRODUCTION	8
---------------------	----------

Préambule	8
-----------	---

Définition	9
------------	---

<u>Une recherche en design ...?</u>	9
-------------------------------------	---

<u>Design de quoi ...?</u>	11
----------------------------	----

Contexte	15
----------	----

Problème de recherche	17
-----------------------	----

Méthodologie et plan de la recherche	18
--------------------------------------	----

01. QUELS MODES

DE CONCEPTION ?

Le projet comme objet anthropologique	22
---------------------------------------	----

<u>Le projet comme culture</u>	22
--------------------------------	----

<u>Le projet comme actualité</u>	24
----------------------------------	----

Le projet et le design	24
------------------------	----

<u>Le design, une discipline de projet</u>	24
--	----

<u>La spécificité du projet en design</u>	26
---	----

<u>Une conception méthodique et spécifique</u>	31
--	----

Conception et réception dans un projet de design	34
--	----

<u>La conception, ou le geste de design</u>	35
---	----

<u>La réception, ou l'effet de design</u>	36
---	----

De la conception vers la co-conception (1)	37
--	----

<u>De la conception centrée "utilisateur" vers ...</u>	38
--	----

<u>...la co-conception</u>	41
----------------------------	----

De l'utilisateur-récepteur vers l'utilisateur-concepteur (2)	43
--	----

<u>L'utilisateur comme consommateur : la figure de l'utilisateur</u>	43
--	----

<u>L'utilisateur comme concepteur : la figure de l'amateur</u>	45
--	----

02. QUELS RÉGIMES ET ATTITUDES DE CONCEPTION ?

Objet fermé et attitude de conception impérative	52
--	----

<u>Objet fermé, ou dispositif</u>	52
-----------------------------------	----

<u>Conception fermée, ou attitude impérative</u>	54
--	----

Objet ouvert et attitude de conception interrogative	55
<u>Objet ouvert, ou appareil</u>	55
<u>Conception ouverte ou attitude interrogative</u>	56
Design de dispositif et design d'appareil	58
<u>l'Iphone, un objet-dispositif</u>	59
<u>Le "Métro", un service-dispositif</u>	60
<u>Les Tiers Lieux, des espaces-appareil</u>	61
<u>OpenStructures, un outil-appareil</u>	63
<u>L'Ambassade des Communs, l'appareil d'une communauté</u>	63
<u>Dispositif et appareil, ambiguïtés</u>	66
Effets de réception	67
<u>Acceptation et appropriation</u>	67
<u>Adoption et adaptation</u>	69
Le design et l'éthique	71
<u>L'éthique et la morale</u>	71
<u>Conduite de conception</u>	72
<u>L'expérience de la complexité</u>	73
<u>Une affaire de responsabilité</u>	76

03. QUELLE RÉFLEXIVITÉ DU CONCEPTEUR ?

Les enjeux de la conception en design	86
<u>Le contexte du projet</u>	86
<u>La temporalité du projet</u>	89
<u>Les moyens nécessaires</u>	91
<u>Le processus du projet</u>	93
<u>La vision du projet</u>	95
<u>La stratégie du projet</u>	97
Pratique réflexive et design	99
<u>Réflexion et réflexivité, définition</u>	99
<u>Le design comme pratique</u>	100
<u>Processus de conception réflexif</u>	102
<u>Le design comme pratique réflexive</u>	106
<u>Réflexivité tacite contre réflexivité consciente</u>	108
Principes et intentions pour une réflexivité de la conception	110
<u>Recommandations pour un praticien réflexif</u>	111

CONCLUSION **114**

BIBLIOGRAPHIE **120**

“Il faut sortir d’une relation entre le public et les propositions du monde industriel régie par la division des tâches et l’instanciation des rôles sociaux issus de l’opposition producteur–consommateur. Il faut inventer un système de relations sociales et symboliques, appuyé sur des instruments, des appareils et des objets, qui soutiennent une culture de l’*amatorat*. [...]”

Bernard Stiegler, 2004

REMERCIEMENTS

Je tiens tout d'abord à remercier les membres studio du Collectif Bam pour le cadre convivial et bienveillant qu'ils m'ont offert pendant cette année d'apprentissage. Anthony Ferretti pour son aide, nos échanges et l'intérêt qu'il a porté à ma recherche. Morgane Chevalier pour la confiance qu'elle m'a donnée tout au long du projet Rue des Lumières. Thomas, Geoffrey et Benjamin pour leur sympathie et leur gentillesse. Et Capucine pour son soutien et sa motivation.

Je remercie également Stéphanie Cardoso pour m'avoir suivi tout au long de mes réflexions.

Enfin, mes remerciements s'adressent à mes parents, pour les valeurs qu'ils m'ont transmises ainsi qu'à François pour sa patience et son respect.

INTRODUCTION

Préambule

Cette recherche s'apparente à une recherche fondamentale dans le sens où elle questionne des notions théoriques et conceptuelles fondamentales en design. Elle n'a pas la prétention à repenser les fondements issus de la théorie en design mais se construit à partir des travaux de la communauté de chercheurs et praticiens en design pour questionner les évolutions récentes de la discipline.

Mon intérêt pour développer une pensée réflexive sur la discipline du design s'explique tout d'abord par mon parcours universitaire en design. Tout au long de mes 5 années d'études à l'Université de Bordeaux Montaigne, j'ai eu l'occasion de questionner la pratique du design à travers le miroir de la théorie et inversement. Cette ambivalence m'a toujours parue intéressante et elle se matérialise aujourd'hui à travers la réflexion que je choisis de développer dans ce travail de recherche de fin d'études.

Actuellement en contrat d'apprentissage au sein du Collectif Bam⁰¹, je bénéficie d'un cadre de travail tout particulièrement bénéfique à ma recherche. En plus d'être bien entourée par une équipe de jeunes designers qui développe une réflexion théorique assumée ainsi qu'une réflexivité constante sur leurs pratiques, je me retrouve confrontée à des sujets et à des projets qui s'inscrivent dans des champs du design qui s'affirmaient progressivement être pour moi des domaines d'intérêt et de prédilection : transitions sociétales, pratiques collaboratives, innovation sociale, publique et territoriale...

Au regard de ce contexte de recherche riche et stimulant, l'actualité des pratiques en design est une autre source de réflexion qui m'anime. En effet, face au développement des pratiques de conception dites participatives et à la montée en puissance du "tout design" j'ai développé une réflexion sous-jacente vis à vis du rôle et de la posture du designer. Je me suis régulièrement interrogée sur l'expertise du designer et sur sa légitimité à concevoir pour autrui. Cette réflexion intérieure s'extériorise aujourd'hui à travers cette recherche et l'alimente.

01. Le Collectif Bam est un studio de design pluridisciplinaire engagé sur deux sujets de transition : la révolution numérique et la transition écologique. Les designers du Collectif Bam conçoivent des interfaces, services, objets et lieux perceptibles et praticables, c'est à dire compréhensibles et modifiables et réalisent ses propres outils et méthodes sur mesure et adaptés à chaque contexte de projet.
<https://collectifbam.fr/>

Définition

Une recherche en design ...?

Il nous paraît important de préciser ce que nous entendons derrière le mot design tant sa compréhension est multiple et ambiguë selon les pratiques et les usages. Cette précision nous permettra de nous positionner vis à vis d'une certaine ligne de pensée autant du point de vue de la théorie que de sa mise en application dans la pratique.

Pour entamer notre clarification de la notion de design, nous nous proposons de recueillir différentes définitions (et non-définitions) :

“À ce titre, on pourrait bien dire du design ce que P. Valéry disait jadis de la liberté, à savoir que c’est « un de ces détestables mots qui ont plus de valeur que de sens ; qui chantent plus qu’ils ne parlent. »”

Olivier Koettlitz⁰²

02. O. KOETTLITZ, « À quoi tient le design », article en ligne, <http://strabic.fr/Huyghe-A-quoi-tient-le-design>, 2015.

“La particularité du design est qu’il n’existe pas de définition unique et définitive, puisqu’il se réinvente à chaque époque, en suivant les évolutions, les cultures et les apports des designers du monde entier.”

L’Alliance Française des Designers⁰³

03. <http://www.alliance-francaise-des-designers.org/definition-du-design.html>, 2017

“Le « designer » occupe une place considérable puisqu’il crée les instruments et aménage le cadre indispensables à la vie humaine.”

Joe Colombo, architecte⁰⁴

04. H. MARC. *Qu'est-ce que le « design »?*. In: Communication et langages, n° 5, 1970. pp. 51-59.

Le design est “une intervention créatrice appliquée à la conception d’un objet quelconque dans le cadre de contraintes sévères.

Marc Held⁰⁵

05. *Op cit.*

« Au risque de vous décevoir, cher lecteur, il est impossible de donner une définition unique et faisant autorité du terme central de ce dictionnaire – design »

The Design Dictionary⁰⁶

06. M. ERLHOFF, T. MARSHALL (dir.), *Design Dictionary*, Basel, Boston, Berlin, Birkhäuser, 2008, p. 104.

Le design, “c’est (...) le contraire d’un art d’expression pour celui qui le pratique puisqu’il répond au niveau des moyens et des besoins”.

Roger Tallon, concepteur industriel⁰⁷

07. *Op cit.*

08. *Ibid.* p 9

Le design est une “(...) science ou technique du projet, le « design » lui-même reste un projet.”

Henri van Lier, professeur à l’Institut des arts de diffusion à Bruxelles⁰⁸

09. K. KRIPPENDORFF, *The Semantic Turn : a New Foundation for Design*, Boca Raton, Taylor & Francis, 2006.

“Le design est une façon de comprendre les choses, de leur donner un sens, de nous les rendre familières et de les intégrer à notre vie”

Klaus Krippendorff, 2006⁰⁹

10. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Design>, 2018

“Le design est la création d’un projet en vue de la réalisation et de la production d’un objet (produit, espace, service) ou d’un système, qui se situe à la croisée de l’art, de la technique et de la société.”

Définition des contributeurs de Wikipédia¹⁰

11. S. VIAL, *Que Sais-je le Design*, Presses Universitaires de France, 2017

Comme l’explique S. Vial dans le premier chapitre de son ouvrage *Que Sais-je, le Design*¹¹, la communauté des praticiens et des chercheurs en design peine à définir le design tant la discipline est large, ses champs d’applications multiples et ses sujets évolutifs. Selon S. Vial cette difficulté s’explique par le fait que la notion de design “a explosé” entre les années 1990 et 2010 et qu’elle couvre aujourd’hui beaucoup plus de significations qu’entre les années 1960 et 1980. Définir le design est un challenge permanent et c’est ce à quoi se retrouvent confrontés les designers tout au long de leurs années d’études et bien après, au cours de leurs missions professionnelles. Il n’est jamais fini de se voir terminer sa tentative de définition par “tu dois bien dessiner alors” ou “ah oui, tu rends joli les objets pour qu’on les aime” ou encore “donc tu fais de l’architecture d’intérieur c’est bien ça ?” ou bien “ouh là là, d’accord, t’es dans l’art toi en fait” ...

Cette tentative de définition est aujourd’hui une recherche collective menée par la communauté des chercheurs, des étudiants, enseignants et praticiens du design. Cette recherche donne forme à plusieurs productions. C’est le cas par exemple des différents numéros de la revue *Sciences du Design* développée par la communauté française de recherche en design. La variété des sujets abordés par cette revue témoigne une fois encore de la diversité des champs d’application de la discipline et des points de vue des auteurs. La parution de cette revue est organisée en plusieurs numéros qui couvrent chacun une thématique : sciences et design, pratique et discours du design, le numérique et l’urbain, les algorithmes et le design, l’innovation publique, le design et la santé, le design management... Tous les numéros sont disponibles à la lecture en ligne depuis la plateforme Cairn.

Une autre production, qui s'inscrit dans la même quête de démocratisation et de clarification est celle de la création et la modification de plusieurs pages sur le design de l'encyclopédie virtuelle Wikipédia. Ce travail a été le fruit d'une session d'écriture collective organisée par le Collectif Bam en partenariat avec Wikimedia : *Documentons le design sur Wikipédia*¹². Cette atelier avait pour objectif de réunir différents acteurs de la discipline pour alimenter et documenter plusieurs pages consacrées au design. L'ensemble de ces actions portées par différents acteurs dans le but de clarifier le sens de la discipline mériterait d'être centralisé et recensé afin qu'elles rendent compte de la communauté existante. Des organismes s'inscrivent dans cette même volonté : c'est le cas par exemple de la FDNA, la Fondation des Designers de Nouvelle Aquitaine, une association qui fédère et valorise les designers et leur expertise ; et encore de l'AFD, l'Alliance Française des Designers qui agit comme syndicat des designers et œuvre pour la reconnaissance de la profession.

12. Documentons le design sur Wikipédia, le Collectif Bam, <https://www.wikimedia.fr/2017/10/11/edit-athon-wikipedia-design/>

“Le design est un processus intellectuel créatif, pluridisciplinaire et humaniste, dont le but est de traiter et d'apporter des solutions aux problématiques de tous les jours, petites et grandes, liées aux enjeux économiques, sociaux et environnementaux.”

L'Alliance Française des Designers¹³

13. *Ibid.* p 9

Dans les lignes qui suivront tout le déroulé de notre réflexion, nous entendrons principalement le design dans son sens hérité de l'anglais que nous traduirons comme un travail de conception. Nous confondrons d'ailleurs volontairement la figure du designer avec celle du concepteur.

to design = concevoir
design = conception
designer = concepteur

Design de quoi ...?

Il convient maintenant de s'entendre sur ce que le design que nous étudions conçoit. Que conçoit-il ? Un design de quoi ?

Le design que nous abordons dans cette recherche n'est pas un design industriel et ne saurait s'y réduire. C'est un design conscient de son origine artisanale et industrielle mais qui se développe aujourd'hui à travers de nouveaux champs et domaines d'application. Design industriel, design graphique, design d'espace, design d'interaction (UI) et son acolyte design d'expérience (UX) mais aussi design de services, design social, design public et aujourd'hui design éthique... sont autant de terminologies et de suffixes qui accompagnent la notion de design et précisent le domaine d'intervention du designer. Le design de cette recherche n'est ni l'un ni l'autre, il est tout à la fois et il ne se préoccupe pas des étiquettes imposées par ces terminologies. Il ne se gêne pas de naviguer entre les termes et d'en revêtir l'un et l'autre. Il ne se vante pas non plus de toutes les réunir et de les maîtriser. Il compose avec et s'adapte.

Ces nombreuses terminologies nous laissent croire qu'il existe aujourd'hui une réelle sectorisation des compétences en design et cette différenciation cache, selon nous, la réalité pluridisciplinaire et polyvalente du designer. Le design tel que nous l'entendons dans les lignes qui suivront est un travail de conception au sens large. Le designer qui organise la conception compose avec différentes compétences et connaissances de ces différents "secteurs". Qu'il s'agisse de compétences de produit : connaissances des formes et matériaux, plans techniques, modélisations 3D... ; de compétences d'aménagement : organisation de l'espace, mise en situation, conception de mobilier, scénographie, prototypage et fabrication ... ; de compétences graphiques et visuelles : hiérarchie d'information, harmonie visuelle, connaissances colorimétriques et typographiques, composition graphique... ; de compétences en services : scénarios d'usages, parcours utilisateurs, modélisation des interactions, maquettes et prototypes interactif ... Le design tel qu'il sera présenté plus loin est un design polymorphique.

A ce stade de la réflexion, il nous paraît important d'introduire notre corpus théorique afin que notre lecteur situe la lignée théorique sur laquelle se fonde notre recherche. Après avoir posé le contexte épistémologique difficile de la notion de design et après avoir présenté la

réalité polyvalente du designer, nous souhaitons aborder la question des valeurs investies par le design dont il sera question dans cette recherche.

Notre recherche s'inscrit dans la direction des réflexions qui gravitent autour des notions de design social et de design éthique. Ces récentes appellations apparaissent pour nous comme une différenciation non plus sectorielle comme c'était le cas avec les appellations du design produit par exemple mais davantage qualitative. Les préfixes "social" et "éthique" font référence à des valeurs et précisent le positionnement philosophique du design. Cela témoigne d'une prise de conscience du designer vis à vis de sa responsabilité de concepteur et des impacts qu'il peut générer sur ses environnements. Se développent aujourd'hui des communautés de praticiens et de chercheurs en design qui s'inscrivent dans la lignée de la critique qui est née avec William Morris au XIX siècle et qui a été successivement développée et reprise par Victor Papanek dans son ouvrage *Design for a real world*¹⁴ dans les années 70. La critique de ces auteurs met en garde le designer vis à vis de sa responsabilité à concevoir des objets désirables et séduisants qui participent de la consommation de masse.

« Dans toute pollution, les designers ont leur part de responsabilité. [...] Il est grand temps que le design, tel que nous le connaissons actuellement, cesse d'exister. »

Victor Papanek, 1971¹⁵

« Nous sommes entourés d'objets de désir, et non d'objets d'usage. »

Don Norman, 2002¹⁶

Le design social et le design éthique sont deux voies du design qui sont d'actualité. Le premier, le design social, se fixe comme objectif de produire des innovations sociales, territoriales et culturelles. Il fait de son sujet d'étude le caractère fondamentalement social de l'être humain, en tant qu'individu qui vit en société, dans un milieu d'expression de sa "socialité". Le design social propose "de penser et de construire les conditions du vivre-ensemble"¹⁷.

14. V. PAPANEK, *Design pour un monde réel* (1971), trad. fr. R. Louit, N. Josset, Paris, Mercure de France, 1974.

15. S. VIAL, *Court Traité du Design*, 2014

16. *Ibid.* p 10

17. Manifeste, Plate-forme Social Design, P. GAUTHIER, S. PROULX et S. VIAL, 2014, <http://www.gds.umontreal.ca/manifeste-pour-le-renouveau-social-et-critique-du-design/>

“D’un côté, l’architecture, sous sa forme actuelle, produit trop souvent des habitats inadaptés ou des architectures signes souvent rendues impraticables pour les usagers, situation aggravée par la pression financière. D’autre part la compréhension du design reste essentiellement rattachée au luxe, à l’ameublement et au marketing d’objets ‘standing’. En effet, il est pensé trop souvent comme objet de distinction ou de collectionneur au lieu d’être le catalyseur pour repenser les usages, rendre accessible et permettre des communs. D’autres pratiques existent sans qu’elles soient cependant visibles ou suffisamment soutenues et accompagnées. Il s’agit de démarches d’innovation sociale et culturelle qui restent sous-évaluées dans les entreprises, dans le monde associatif, et par les pouvoirs publics. Ces pratiques de conception demandent un véritable temps de réflexion et de conception et un investissement responsable que les contraintes administratives, financières et les circuits d’analyse ne permettent que trop rarement.”

Extrait du manifeste Social Design¹⁸

18. *Ibid.* p13

Le design devient alors une discipline engagée dans un idéal d’avenir meilleur et durable, qui se donne pour but d’améliorer “l’habitabilité du monde.” (Alain Findeli) En tant que discipline de projet qui s’attache à améliorer l’habitabilité du monde actuel et futur, le design imagine et dessine les contours d’une utopie concrète à réaliser. La société, c’est à dire ses acteurs et les disciplines de projet qui la pensent, à travers les traces de son existence et de son développement, est amenée à s’interroger sur elle même, sur ses acquis, ses valeurs et ses devenirs. Le design est alors un puissant vecteur de changement et porte en lui un projet de société. Le design devient une “conduite¹⁹” dans laquelle sont (ré)-investies des valeurs sociales, culturelles, démocratiques, égalitaires, respectueuses, et attentionnelle... Avec le développement du design éthique, le droit à l’attention devient une affaire de design, dans laquelle le designer prend conscience de sa responsabilité de concepteur qui produit des objets attractifs, captivants voire aliénants. Le design éthique se constitue aujourd’hui comme une des principales voies de conception investie par des valeurs morales. Alors que dans les années 30, le "bon design" était entendu en tant que bon business (“*Good Design is Good Business*”²⁰), le bon design est aujourd’hui, selon le mouvement de l’éthique en design, un design moral et responsable vis à vis des environnements de vies sociaux, naturels et humains.

19. Pierre-Damien HUYGHE, *À quoi tient le design ?* De l’incidence éditeur, 2014.

20. Thomas WATSON, IBM, speech, 1973

Le design éthique fait parler de lui au sein de la communauté

du design en France notamment par l'intermédiaire de la récente activité de l'association Designers Éthiques qui s'organise autour de la sensibilisation à la place de l'éthique dans la discipline par l'animation d'événements et de rencontres entre chercheurs et designers. Également, le documentaire réalisé par le designer Gauthier Roussilhe, *Ethics for Design*²¹ est une contribution didactique qui nourrit la communauté. Enfin, l'ensemble du travail de Geoffrey Dorne²² est une référence en matière de conception éthique et responsable et illustre de façon efficace l'engagement d'un designer contemporain et la manière dont il peut investir les valeurs sociales et éthiques dans son travail au quotidien en choisissant de travailler sur certains sujets, avec et pour des groupes minoritaires : les personnes handicapées, les sans abris, les migrants...

21. G. ROUSSILHE, *Ethics for design*, documentaire, 2017

22. cf. la Charte de Design Human, G. DORNE <http://geofreydorne.com/designandhuman.html>, 2018

Cette montée en puissance de l'éthique et cette nouvelle volonté de positionnement et d'engagement quasi politique du designer à travers sa discipline est caractéristique, selon nous, de l'époque et du contexte dans lequel nous évoluons aujourd'hui et il témoigne bien d'une quête de sens qui se généralise dans différents domaines et notamment en design. Ces deux voies du design nous paraissent poser des questions intéressantes à la conception en design.

23. Nous utilisons ici le terme usager en italique pour souligner que c'est un emploi temporaire et ambiguë qu'il s'agira d'éclaircir.

C'est dans cette lignée que se positionne notre recherche et du contexte qui suit que naît notre problème.

Contexte

Aujourd'hui, nous assistons à deux mouvements connexes qui témoignent de l'évolution et de la transformation de nos manières de produire et de concevoir les choses qui nous entourent (les objets, les lieux et les espaces, les dispositifs, les images, les expériences...).

24. Anciennement appelé Xerox Palo Alto Research Center, Xerox est un centre de recherche en informatique créé en 1970 et situé à Palo Alto en Californie

(1) Le premier mouvement est celui de l'évolution des pratiques de conception vers des pratiques de co-conception où l'*usager*²³ n'est plus considéré comme seul usager, mais où son expérience est reconnue comme légitime à prendre part à un projet dont il est l'usager final. En effet, c'est à la fin des années 80, au centre de recherche de Xerox²⁴ à Palo Alto, qu'apparaissent les premières méthodes de tests utilisateurs en vue de récolter des données ergonomiques de la part des utilisateurs de programmes informatiques. C'est ensuite avec l'essor et le succès de la pensée design (*design thinking*) dans les années 2000, qu'est démocratisée la conception centrée

25. IDEO est une société internationale de design et de conseil fondée à Palo Alto, en Californie, en 1991.

26. Voir supra partie *Une conception méthodique spécifique*, p31.

27. Le réseau européen de Living Lab EnoLL : <http://www.enoll.org/>

28. "Prosommateur" est un néologisme issu du terme anglais *prosumer* qui cherche à décrire les tendances qu'ont les consommateurs à se professionnaliser et s'approcher de la figure de producteur. (source : Wikipédia)

29. Bernard STIEGLER, *Amateur*, <http://arsindustrialis.org/amateur>

usager (*design user centered*). Théorisée par Tim Brown au sien de son entreprise IDEO²⁵, le *Design Thinking*²⁶ participe d'un renouveau de la façon de concevoir un projet. L'utilisateur, porteur d'une expérience d'usage du quotidien doit être compris. Depuis, cette nécessité de compréhension de l'utilisateur, l'empathie est devenue une dimension essentielle à la conception et a notamment contribué à la collaboration des métiers de la conception avec des disciplines des sciences humaines telles que l'ethnographie, l'anthropologie et la sociologie. Plus récemment, de nombreuses pratiques se développent dans ce sens. C'est le cas des méthodes *Living Lab*²⁷, qui sont nées d'enjeux d'innovation liés aux Technologies de l'Information et de la Communication. La méthode *Living Lab*, tout d'abord très liées aux problématiques scientifiques et technologiques se déploie aujourd'hui vers d'autres problématiques urbanistique voire politiques (les *Smart Cities*). Enfin, et de façon transversale, c'est la notion de co-conception qui s'impose aujourd'hui comme une évidence pour garantir la légitimité, la faisabilité ainsi que la désirabilité d'un projet vis à vis des usagers finaux. Au delà de la transdisciplinarité, il s'agit de concevoir "avec", "par" et "pour" l'utilisateur, c'est à dire, les récepteurs, les usagers, les bénéficiaires, les destinataires, les clients, les consommateurs, les citoyens, autant de termes qui regroupent différentes acceptions que nous serons amenés à questionner plus loin dans notre raisonnement.

(2) Le second mouvement est celui de l'utilisateur "passif" vers un usager "actif". En effet, la posture du consommateur contemporain se voit transformée. Avec le développement des Technologies de l'Information et de la Communication et de la révolution Internet, l'utilisateur a accès à l'information en instantané. Dès lors, il a accès à de nouvelles connaissances. L'utilisateur-consommateur se voit progressivement transformé en un usager "prosommateur"²⁸ qui se professionnalise et se rapproche de la figure du producteur. Il n'est plus un non-sachant, il devient acteur de ses savoirs et de ses savoirs-faire et il développe ses propres pratiques dites d'amateur²⁹. Du latin *amator*, qui signifie aimer, l'amateur est celui qui aime, qui se passionne pour des activités. La figure de l'amateur, se développe et s'implique à travers des communautés d'amateurs qui partagent des goûts, des activités, voire des idéologies politiques communes. La montée en puissance de la critique contemporaine, qu'elle soit formulée à travers les mouvements politiques contestataires, des témoignages citoyens, des initiatives locales porteuses de nouveaux possibles (OuiShare) ou encore

relayées par des médias alternatifs témoignent bien de cette activation des postures. L'amateur est acteur mais aussi faiseur (*maker*³⁰). Des lieux ou tiers-lieux³¹ de conception tels que les *fablab*, les *hackerspaces*, les *repair* café, les jardins communautaires prolifèrent dans ce sens et accueillent les pratiques de ce nouvel acteur de la conception.

Problème de recherche

Notre réflexion prend racine dans ce contexte de mouvements convergents et de redistribution des rôles et des postures. Dans cette recherche, nous nous intéressons à la conception et au positionnement du designer vis à vis des différentes figures de "récepteur"³² usager et amateur.

COMMENT LE CONCEPTEUR (DESIGNER) SE POSITIONNE-T-IL VIS À VIS DU RÉCEPTEUR (USAGER / AMATEUR) AU COURS DE SON TRAVAIL DE CONCEPTION ?

Notre problème de recherche se situe au niveau des régimes de conception en design et portera précisément sur les rapports qu'entretiennent le concepteur (designer) et le récepteur (usager / amateur) dans un projet de design.

Dans cette recherche, nous nous demanderons ce qu'est la conception en design et comment elle s'exprime à travers la figure du projet. Nous nous intéresserons à la co-conception et nous demanderons en quoi ce mode de conception émergent interroge la conception elle-même. Quelle est la différence entre conception et co-conception ? À quel niveau se situe-t-elle ?

Nous interrogerons la conception et la réception d'un projet au regard des différentes figures de récepteurs que sont le récepteur-usager et le récepteur-amateur. Comment le designer se positionne-t-il vis à vis du récepteur ? Comment se positionne-t-il en fonction de la figure du récepteur à laquelle il s'adresse ?

Nous nous demanderons si nous pouvons distinguer des régimes de conception qui mettent en jeu des attitudes de conception différentes du concepteur et qui agissent sur le projet et sa réception. Nous nous attacherons à questionner les attitudes de conception qui dirigent et imposent des usages et celles qui les accueillent et les permettent. À quelle figure de récepteur (usager / amateur) s'adressent-elles ? Quels sont les répercussions pour l'usager ?

30. Chris ANDERSON, les *Makers* <http://www.telerama.fr/scenes/makers-de-chris-anderson-la-nouvelle-revolution-industrielle-en-quelques-clics.90823.php>

31. La Coopérative des Tiers Lieux fédère et recense tous les tiers lieux en Nouvelle Aquitaine. <https://coop.tierslieux.net/>

32. Nous entendons par "récepteur" la figure du destinataire du projet conçu par le designer. Nous allons revenir sur cette figure au cours de notre recherche.

Nous nous demanderons s'il est possible de comparer ces attitudes de conception d'un point de vue éthique et moral. Qu'est-ce qu'une conception éthique ? Que cela-engage-t-il ? Existe-t-il un régime de conception plus éthique qu'un autre ?

Enfin nous interrogerons la capacité du designer à se positionner vis à vis du récepteur. Comment le designer se positionne-t-il dans un quotidien de projet ? Existe-t-il des enjeux de conception auxquels il se retrouve confronté ? Quels sont-ils ? Comment le designer peut-il composer avec ces enjeux ?

Nous nous demanderons quelle est la réflexivité du concepteur sur ses actions de conception. Comment l'aider à adopter une attitude de conception réflexive ? Comment maintenir un degré de réflexivité efficace tout au long de la conception ? Pourquoi ?

Méthodologie et plan de la recherche

Notre recherche s'intéresse aux enjeux de la conception et questionne la capacité du concepteur (designer) à se positionner tout au long de son travail de conception en considérant les effets générés par ses choix de conception vis à vis des figures de récepteur auxquelles son projet s'adresse.

Afin de mener cette réflexion, nous nous attacherons à répondre à la première des problématiques que nous posons. Quels modes de conception en design ? Afin d'y répondre, nous nous intéresserons à la notion de projet et à sa spécificité en design. Nous comparerons notamment la conception "classique" avec de nouvelles formes de conception dites "collaboratives" pour en comprendre les enjeux. Au regard des deux mouvements annoncés en introduction du contexte de notre recherche, et en étudiant différentes figures de récepteur (l'utilisateur / l'amateur), nous interrogerons la conceptualisation qui succède la réception à la conception et nous tenterons de faire apparaître des possibles évolutions.

Ensuite, afin de répondre à notre seconde problématique : Quels régimes et quelles attitudes de conception ? Nous choisissons de nous intéresser à deux attitudes de conception qui nous semblent s'opposer. La première est une attitude de conception "fermée" que nous proposons d'appeler "régime de conception impérative" et la seconde est une attitude de conception "ouverte" que nous proposons d'appeler "régime

de conception interrogative”. Il s'agira de présenter le type d'objet générés par ces deux attitudes de conception. Nous aurons pour cela recours aux notions de “dispositif” et “d'appareil”. Afin de comprendre en quoi ces deux attitudes s'opposent, nous irons interroger l'éthique de la conception.

Enfin, afin de comprendre quelle est la capacité du designer à se positionner dans un projet de design, et pour répondre à notre troisième problématique : Quelle réflexivité du designer ? Nous nous tenterons d'identifier des enjeux de conception à partir de l'analyse d'un projet que nous avons mené pendant notre apprentissage au sein du Collectif Bam. Nous nous demanderons dans quelle mesure l'enjeu de l'éthique de conception est contraint par d'autres enjeux de conception. Nous irons notamment chercher des éléments de réponse du côté de la réflexivité, sujet largement développé dans le milieu de l'enseignement et de l'apprentissage. Nous questionnerons le design en tant que pratique réflexive. Enfin, nous nous demanderons comme la réflexivité s'exprime en design pour finalement proposer des moyens d'entraîner la réflexivité de la conception au regard des effets de réception générés par le praticien.

QUELS MODES DE CONCEP- TION ?

Le projet comme objet anthropologique

33. https://www.puf.com/collections/Sciences_du_design, 2018

“Comment vivrons-nous demain ; voilà qui doit déterminer toutes nos recherches.”

Jacques Viénot, 1929³³

Le projet comme culture

Du latin *pro-jacere*, le mot projet signifie jeté en avant. La notion de projet semble témoigner de notre intérêt quasi obsessionnel pour l'*ad-venir*.

34. J-P SARTRE,
L'existentialisme est un humanisme, 1945

"L'homme est d'abord ce qui se jette vers un avenir, et ce qui est conscient de se projeter dans l'avenir."

Jean Paul Sartre, 1945³⁴

35 cf. Darwin et l'hypothèse de la Théorie de la Reine Rouge : Leigh VAN VALEN 1973.

« l'évolution permanente d'une espèce est nécessaire pour maintenir son aptitude suite aux évolutions des espèces avec lesquelles elle coévolue ». https://fr.wikipedia.org/wiki/Hypoth%C3%A8se_de_la_reine_rouge

« – Mais reine rouge, c'est étrange, nous courons vite et le paysage autour de nous ne change pas ? » « – Nous courons pour rester à la même place. » <https://demeteret-kotler.wordpress.com/2016/12/23/la-theorie-de-la-reine-rouge/>

36. J-P. BOUTINET,
Anthropologie du projet, 1990.

37. voir supra figure 1 p23.

Si l'on adopte le point de vue de la théorie darwiniste³⁵ de l'évolution biologique qui conçoit l'évolution des espèces comme une coévolution où chaque espèce est contrainte à s'adapter pour survivre à son milieu, cette évolution et ce mouvement, peuvent être considérés comme un projet primaire, c'est à dire un projet biologique de survie. D'autre part, si l'on en croit la philosophie existentialiste, le projet est en nous une quête principalement existentielle où le projet existentiel est un projet d'"être au monde". Le projet semble donc être tout d'abord intimement (biologiquement et ontologiquement) lié à nos existences. Ces deux angles de lecture posent à eux seuls les fondamentaux de la notion de projet déjà tournée vers le futur.

“Parler d'une anthropologie du projet , c'est finalement s'interroger sur la façon dont les individus, les groupes, les cultures vivent le temps.”

Jean Pierre Boutinet, 1990³⁶

Il est intéressant d'enrichir ces paramètres fondamentaux avec ceux théorisés par J-P Boutinet dans son ouvrage *Anthropologie du projet*. La recherche de l'auteur consiste à identifier une « constante anthropologique » face à la diversité des "situations à projets" qu'il recueille et analyse³⁷. Du point de vue de l'anthropologie, le projet semble témoigner du développement d'une culture du projet où tout est sujet à projet. Certains projets témoignent de différents stades ou étapes de notre existence comme le projet d'orientation, le projet professionnel, le projet familial, le projet de retraite..., d'autres sont directement liés à des

pratiques et des disciplines : le projet architectural et le projet d'innovation technologique par exemples, et d'autres plus globaux et idéologiques sont référencés en tant que projets de société, c'est le cas par exemple du projet révolutionnaire.

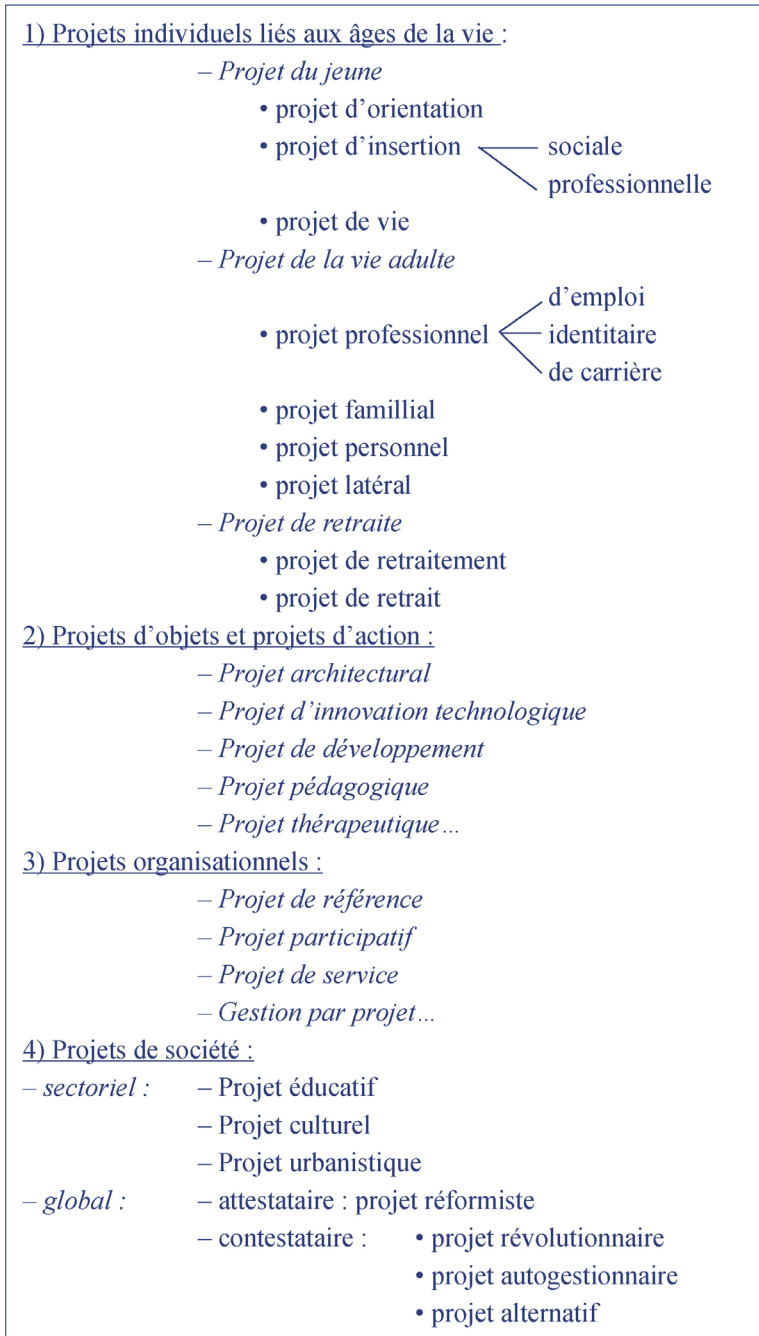


figure 1 : Taxonomie des projets rencontrés dans les situations quotidiennes de l'existence, par J-P Boutinet, 1990

Le projet comme actualité

Aujourd'hui, face aux différentes transformations à l'œuvre comme la transition écologique, la révolution numérique, les mutations sociales et politiques... la société tout entière est mise au défi. La course à l'innovation, terme aujourd'hui largement galvaudé en est une preuve. Innover, du latin *innovare* ou *novare* signifie « renouveler ». Se renouveler c'est donc se repenser, s'adapter, évoluer. L'innovation devient un moyen, une voie pour s'adapter face au changement. Il semblerait que le projet d'innovation s'érige aujourd'hui comme le projet à atteindre par excellence dans tous les domaines : innovation industrielle, technologique, sociale, territoriale et même politique. La notion d'innovation paraît s'inscrire dans la continuité des objectifs et des idéaux investis par la notion de progrès³⁸ avant elle au siècle des Lumières. Dès lors, la notion de projet semble contenir, en plus des conditions existentielles et biologiques que nous avons abordées plus haut, toute l'actualité du contexte de transformations à l'œuvre au moment où nous écrivons. La figure du projet connaît aujourd'hui un succès d'usage très largement partagé par de nombreuses disciplines, dans différents champs et selon de multiples sujets. Et il semblerait, que les formes de projets, en tant que *conduites d'anticipation* "s'imposent aujourd'hui dans leur grande variété comme un fait majeur de notre temps" où "nous nous sentons entraînés vers un temps prospectif" (J-P Boutinet).

38. P.WAGNER, *Sauver le progrès, L'horizon des possibles, la Découverte*, 2016

Le projet et le design

Le design, une discipline de projet

Le travail de schématisation³⁹ de S. Vial présente deux orientations distinctes que prend la notion de projet. L'auteur différencie ainsi la trajectoire anthropologique de la notion de projet qui correspond aux "cultures du projet", c'est à dire aux différentes situations à projet présentées par J-P Boutinet⁴⁰ de la trajectoire épistémologique de la notion de projet qui correspond quant à elle aux "disciplines de projet". Il dissocie alors la sphère sociale c'est à dire les cultures à projets de la sphère professionnelle, autrement dit les disciplines à projet.

Le design compte parmi les disciplines du projet au même rang que l'architecture, dont il en tire certaines origines. En effet, certains auteurs tendent à rapprocher la naissance du design de la naissance du projet, lui-même apparu avec

39. voir supra figure 2, p25. S. VIAL, «De la spécificité du projet en design : un démonstration», *Revue Communication et Organisation, Design et Projet*, n° 46, Presses Universitaires de Bordeaux, 2015, p17-32

40. voir infra figure 1, p23.

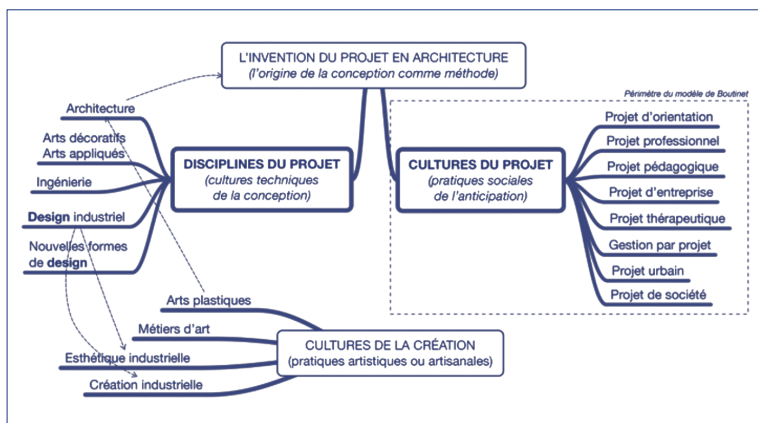


figure 2 : Modèle génétique des logiques de projet selon S. Vial, 2015.

le projet architectural. C'est au Quattrocento qu'apparaît la division temporelle et opérationnelle entre le temps de conception (l'intention et sa représentation) et celui de la réalisation (la mise en œuvre de l'intention). C'est face à la complexité croissante à laquelle touche le projet, qu'est né le besoin d'organiser temporellement et opérationnellement le cheminement d'un projet. Et cette gestion de la complexité fait partie intégrante de la notion de projet. Elle s'explique en partie par la nécessité de rationaliser le monde. Ainsi le design est "naturellement" projet par le fait même que tout objet technique ne peut être conçu sans avoir recours au projet. Il ne saurait exister sans "l'intermédiaire obligée" du projet. Il devient impossible de concevoir un objet (architectural, technique, serviciel...) sans que celui-ci ne fasse appel à la méthodologie de projet, c'est à dire à la séparation entre la conception et la réalisation.

"Certains objets dans leur confection ne peuvent se passer de l'intermédiaire obligé du projet."

41. *Ibid* p22.

Jean Pierre Boutinet, 1990⁴¹

La culture du projet en design est évidente d'un point de vue épistémologique dans un premier temps. En effet, le design prend son sens dans ses origines italiennes : *designo* qui regroupe à la fois les notions de *dessin* et de *dessein* où le dessin signifie la représentation et le dessein, l'intention. L'intention est ici à entendre en tant que projection vers un objectif à atteindre, une fin envisagée. Dès lors qu'il y a intention et que l'individu qui la formule se donne les moyens de l'atteindre, nous pouvons dire qu'il y a projet.

“Il n’y a de projet qu’à travers la matérialisation d’une intention, qui en se réalisant cesse d’exister comme telle.”

42. *Ibid.* p22

Jean Pierre Boutinet, 1990⁴²

D’autre part, la notion de projet fait partie intégrante du vocabulaire des designers, depuis leur formation en écoles ou à l’université jusqu’à leurs missions professionnelles : projets étudiants, projet de fin d’étude, projet professionnel... Nous allons voir que le mode projet est un mode de conception propre à la discipline et qu’il intègre ses propres spécificités de la notion de projet⁴³.

43. *Ibid.* p24

“Certes, de nos jours, le design peut être considéré (au plan anthropologique) comme une pratique du projet parmi d’autres (Boutinet), mais il n’est certainement pas (au plan épistémologique) une pratique du projet comme les autres.”

44. *Ibid.* p24

Stéphane Vial, 2015⁴⁴

La spécificité du projet en design

Dans la continuité de son article “De la spécificité du projet en design”, publié dans le numéro de la revue *Communication et Organisation* consacré au design et au projet, S. Vial pose cinq hypothèses qu’il présente comme cinq critères distinctifs témoignant de la spécificité du projet en design :

Le premier critère est celui que nous avons démontré plus haut, à savoir que le design est une discipline du projet au même titre que les autres disciplines comme l’architecture et l’ingénierie.

Le second critère énonce que le design, en tant que discipline de projet “est fondée sur une culture créative propre”. Par culture créative propre, il faut comprendre une culture qui développe des compétences pour modeler et donner forme. Le langage du design est celui la modélisation formelle. En effet, tout au long du projet de design, de nombreux éléments sont conçus par l’équipe projet du designer. Qu’il s’agisse de livrables, de méthodes ou d’outils spécifiquement conçus pour le projet, ils se situent à l’intermédiaire entre le projet et son intention, c’est à dire l’objet recherché. Un *brief* design, un cahier des charges, un devis, une note d’intention, un croquis ou un *rough*, des modélisations 3D, un persona, un scénario d’usage, une maquette graphique, un prototype etc... sont autant d’"objets intermédiaires" qui ponctuent la conception.

“En théorie du design (comme en théorie de l’architecture d’où le concept est issu), un projet 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.”

Léchoth-Hirt, 2010⁴⁵

45. *Ibid* p24.

Ces différentes productions sont appelées "objets intermédiaires"⁴⁶. Ces objets ont deux fonctions indissociables : ils permettent d’une part de modéliser la réalité et d’autre part de faciliter la coopération entre les acteurs du projet. Ces différentes représentations intermédiaires facilitent la formalisation de l’intention de conception investie dans le projet en rendant visible et appréhensible les choix formels, structurels, organisationnels. Elles permettent au concepteur de prendre un certain recul sur le projet et sur les intentions qu’il projetait et elles permettent également de rendre ses choix communicables et partageables aux différents acteurs du projet. Dans un projet architectural, les différents dessins et vues en perspectives du bâti ont pour objectif de simuler l’organisation des espaces, la composition des formes et des proportions... Dans un projet de design d’un fer à repasser par exemple, la modélisation en 3 dimensions de l’objet ainsi que sa mise en situation dans son environnement d’usage, sur une table à repasser et dans une buanderie, facilitent la projection de l’objet dans la réalité. Ces objets intermédiaires servent également de base de dialogue et de projection partagée à partir de laquelle le designer et ses collaborateurs échangent et s’accordent sur certains paramètres du projet. Ils facilitent ainsi l’échange d’informations entre des corps de métiers souvent différents et qui possèdent bien souvent leur propre jargon. Ils pallient ainsi au symptôme d’incompréhension connu sous le nom du paradoxe de Babel qui peut représenter un frein pour le déroulement du projet.

46. J-F BASSEREAU, R CHARVET PEL-LO, J. FAUCHEU, D. DELAFOSSE, “Les objets intermédiaires de conception / design, instruments d’une recherche par le design”, *Sciences du Design*, n°02, PUF, 2015.

Le troisième critère annonce que le design possède son propre mode de connaissance qui participe à la construction de la connaissance du monde. En d’autres termes, le design possède ses propres sciences de la connaissance : les sciences du design⁴⁷ connues sous les appellations de la théorie et de la philosophie du design. Celles-ci, bien que récentes par rapport à d’autres sciences sont aujourd’hui enseignées dans les formations de design et contribuent à la fois à la structuration et à la compréhension de la discipline mais aussi

47. cf. le premier numéro de la revue *Sciences du Design* qui explique son titre

48. N. CROSS,
« From a Design Science
to a Design Disci-
pline : Understanding
Designerly Ways of
Knowing and
Thinking », 2007

49. N. CROSS,
« Designerly Ways
of Knowing : Design
Discipline Versus Design
Science », 2001

50. D. GRANT, “Design
Methodology and
Design Methods,” *Design
Methods and Theories*
13:1 (1979).

à sa diffusion et à la légitimation de son expertise en tant que discipline de projet. Cet intérêt scientifique pour le design apparaît notamment dans les années 1970 avec le mouvement *Design Methods*⁴⁸ qui a aboli la croyance selon laquelle la conception en design est un processus créatif et intuitif mais affirme plutôt que c'est un processus organisé qui peut faire l'objet de recherches scientifiques. Ce dialogue entre sciences et design a été très largement abordé par Nigel Cross dans différents articles⁴⁹ au cours desquels il tente de clarifier les ambiguïtés épistémologiques entre le design comme science et la science du design.

“The study of designing may be a scientific activity;
that is, design as an activity may be the subject of
scientific investigation.”

D.Grant, 1979⁵⁰

Nigel Cross a tendance à rejeter le modèle de design comme science (*design science*) qui présente le design comme une discipline scientifique et rationaliste pour préférer celui d'une science du design (*science of design*). La science du design est présentée par Nigel Cross comme un ensemble de disciplines (comme la théorie et la philosophie par exemple) qui portent sur « l'étude des principes, des pratiques et des procédés de design » afin de comprendre « la manière dont les designers pensent et travaillent » (Cross, 2001).

« Nous avons pris conscience que nous n'avons pas à transformer le design en une imitation de la science ; tout comme nous n'avons pas, non plus, à traiter le design comme un art ineffable et mystérieux. Nous reconnaissons que le design possède sa propre culture intellectuelle distincte »

Cross, 2007⁵¹

51. *Op cit.*

Le quatrième critère énoncé par S.Vial s'intéresse à l'engagement philosophique du design. Le design est une discipline de projet qui est “philosophiquement engagée pour un idéal d'avenir meilleur et durable”.

« Le regard que pose le design sur le monde est projectif. Entendons par là que, pour les designers-chercheurs, le monde est à parfaire, il est un projet et non seulement un objet qu'il faut décrire, dont il faut expliquer les causes ou comprendre le sens »

52. *Ibid.* p39

Alain Findeli, 2006⁵²

En effet, “la finalité du design est d’améliorer ou au moins de maintenir l’habitabilité du monde dans toutes ses dimensions” (A. Findeli). Cet engagement à la fois social, philosophique et anthropologique est présenté par le *Manifeste pour le renouveau social et critique du design*⁵³ au travers de 5 principes :

Le projet de design démarre par l’identification d’une situation problématique (*wicked problem*) avec l’intention de la rendre plus souhaitable pour l’individu ou le collectif qui s’y trouve confronté (principe 1). Un projet de design œuvre pour le bien commun et a pour visée d’améliorer les conditions du vivre ensemble (principes 2, 3 et 5). Le design entretient d’étroites relations avec les sciences sociales en ce sens qu’il se donne pour objectif de comprendre et d’améliorer la vie quotidienne de l’être humain (principe 4). Il apparaît bien, à travers ces différents principes que toute pratique du design est naturellement sociale.

“Par conséquent, toute pratique se réclamant du design est nécessairement sociale, en ce sens qu’un de ses problèmes fondamentaux consiste à mettre en œuvre une anthropologie sociale et philosophique de l’appréciation de la vie ordinaire dans le monde, c’est à dire de la vie en compagnie des objets, des lieux, des services, des institutions et des organisations.”

P. Gauthier S.Proulx S.Vial, 2017⁵⁴

Le cinquième critère énonce que “le design est une discipline du projet en évolution au sein de laquelle le concept de projet se modifie au fil du temps.” Cette hypothèse se fonde sur la recherche menée par A. Findeli et R. Bousbaci *L’Éclipse de l’objet en amont et en aval du projet de design*⁵⁵. Les auteurs s’intéressent aux récentes évolutions de la théorie du design ainsi qu’à leur diversité vis à vis de leur centre d’intérêt. Ainsi il est possible d’identifier trois modèles successifs : le premier est un modèle centré–objet, il est caractéristique de l’époque moderne et du développement du design conjointement à l’essor industriel. Le second est centré–processus et correspond au développement d’un intérêt croissant pour le design en tant que processus de conception depuis les années 1950. Le troisième est le modèle centré–acteurs qui se développe depuis les années 1990 : ce mouvement témoigne d’un intérêt grandissant pour les parties prenantes du projet : le développement des pratiques collaboratives et du co–design⁵⁶. Les trois modèles⁵⁷

53. P. GAUTHIER S. PROULX et S.VIAL, Manifeste pour le renouveau social et critique du design, *Que sais-je Le design*, Presses Universitaires de France, 2017.

54. *Op cit.*

55. A. Findeli et R. Bousbaci, “L’éclipse de l’objet dans les théories du projet en design”, *European Academy of Design*, EAD, 2005

56. voir supra partie *Vers la co-conception*, p41.

57. voir supra figure 3, p30.

sont présentés par les auteurs comme des métaphores situant le design comme (*design as*) “esthétique appliquée” (modèle 1), comme “processus rationnel de traitement de l’information” (modèle 2) et enfin comme “raison pratique ou éthique” (modèle 3).

Le design comme		type 1
	art mécanique art art appliqué art décoratif art industriel artisanat esthétique appliquée ergonomie appliquée technologie poïétique	
	heuristique processus itératif d’analyse / synthèse processus itératif de conjecture / réfutation recherche opérationnelle résolution de problème science appliquée processus de décision traitement de l’information sémiotique modélisation systémique complexe management de projet art libéral rhétorique processus fractal processus organique (respiration, déploiement,...) réflexion-en-action agent d’évolution systémique	type 2
	conception de scénarios conception d’expériences praxis sociale processus d’ <i>empowerment</i> processus participatif (codesign) dynamique d’acteurs herméneutique éthique située réflexivité ontologique dévoilement	type 3

figure 3 : Typologie des formes de design, évolution historique, selon A. Findeli et R. Bousbaci, 2005.

La figure 4 ci-dessous présente ces trois modèles en distinguant deux types de mouvements : un mouvement en amont du projet qui correspond à la phase de conception du projet et un mouvement en aval du projet qui correspond à la phase de réception⁵⁸.

58. voir supra partie *Conception et réception dans un projet de design*, p34.

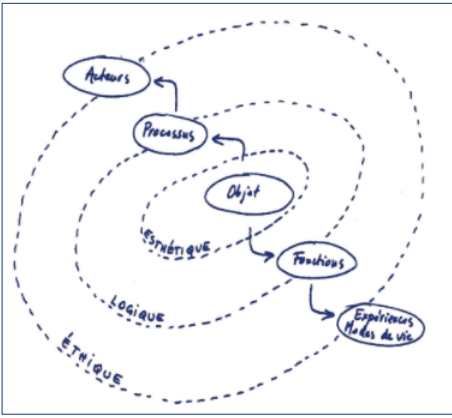


figure 4 : L'éclipse de l'objet en aval et en amont du projet par A. Findeli et R. Bousbaci, 2005.

Une conception méthodique et spécifique

Comme nous avons pu commencer à l'aborder, le projet de design parce qu'il est un projet, est méthodique en soi. Mais il existe une spécificité du projet de design du point de vue de la méthode.

Le projet de design est défini par S. Vial⁵⁹ comme "une unité de travail de conception méthodique" qui s'attache à la modélisation formelle des idées et des intentions d'un projet. Un projet de design est méthodique, c'est à dire organisé dans le temps (calendrier prévisionnel, méthodologie phasée, processus itératif...). Cette dimension méthodologique a été très largement démocratisée et développée par le mouvement *Design Methods* dans les années 1970 puis par le *Design Thinking*, théorisé par Tim Brown⁶⁰ dans les années 1990. Ces mouvements de recherche en design mettent l'accent sur le design en tant que processus. Si l'on en croit la définition suivante qui considère le processus comme une "suite continue de faits, de phénomènes présentant une certaine unité ou une certaine régularité dans leur déroulement⁶¹", penser le design comme processus permet de pouvoir identifier des grandes étapes de conception comme des constantes qui organisent et structurent le processus de création par le design. C'est ce à quoi a contribué le développement du *Design Thinking* à travers la formalisation de différents schémas conceptuels. Nous choisissons de présenter ici les deux schémas les plus connus et utilisés par la communauté des designers : le *Design Thinking Process* et le *Double Diamant Design Process*⁶².

59. *Ibid.* p24

60. T. BROWN, *L'esprit Design, Comment le design thinking change l'entreprise et la stratégie*, Pearson, 2014.

61. <http://www.cnrtl.fr/definition/processus>, Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, 2018

62. voir supra figures 5 et 6, p32 et 33.

Le processus de projet du Design Thinking différencie trois phases l'inspiration, la conceptualisation et la réalisation qui se décomposent elles-même en plusieurs étapes successives mais dont les allers retours (itérations et rétroactions) entre les unes et les autres s'opèrent tout au long du projet. Ainsi se succèdent et se répondent les phases de compréhension, d'observation, de positionnement, d'idéation, de prototypage, de test, de scénarisation, de mise en forme et enfin d'étude de faisabilité en vue de commercialiser la solution.

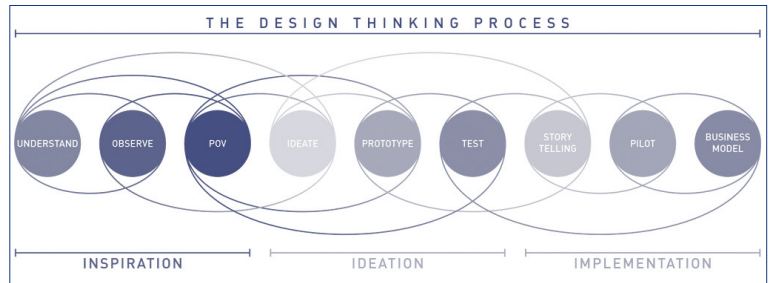


figure 5 : The Design Thinking Process, Dschool, 2015.

Nous retrouvons dans ces différentes étapes plusieurs paramètres déjà abordés plus haut. La phase d'inspiration qui comprend le diagnostic du contexte, l'observation du problème et des besoins et leur définition utilise des méthodes de terrain et d'analyse empruntées aux sciences sociales et à des disciplines d'observation telles que l'ethnographie, la sociologie et l'anthropologie. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir une entreprise ou un studio de design faire appel à des anthropologues et collaborer avec eux lors de ces étapes de lancement du projet. La phase de conceptualisation porte essentiellement sur la génération d'idées et la mise en forme de celles-ci. C'est notamment pendant cette étape que sont produites de nombreuses représentations intermédiaires (croquis, schémas, modélisation 2D - 3D, mise en situation, maquettes, prototype etc...). Enfin, la phase de réalisation fait appel à des compétences de la communication, du marketing et du commerce pour mettre en récit la solution, développer un business plan et un plan d'action relatif à sa mise sur le marché.

Le processus de projet tel que l'envisage le modèle du Double Diamant est structuré en quatre étapes : la découverte du contexte, la définition du problème, le développement de la solution et la livraison de la solution. Ces étapes sont liées entre elles par des phases qui sont tantôt divergentes

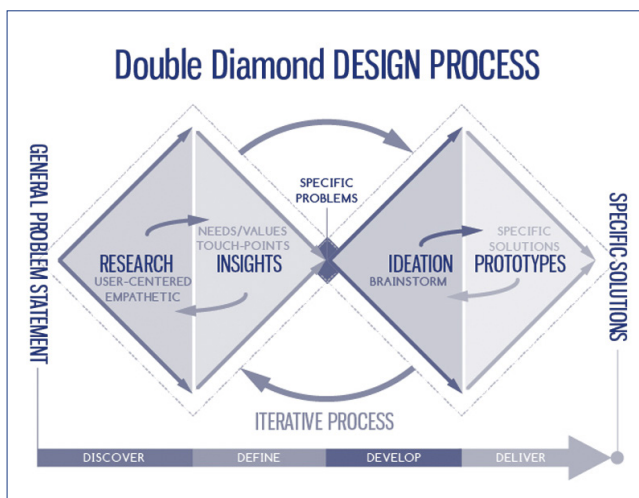


figure 6 : The Double Diamond Design Process, Service Design Vancouver, 2014.

c'est à dire qu'elles ouvrent le champ des possibles et ne contraignent pas la créativité, tantôt convergentes et ont vocation à délimiter et préciser les contours du projet. En tant que processus de création, la succession de ces phases n'est pas linéaire mais davantage circulaire et accueille les différentes itérations nécessaires tout au long du projet. Nous retrouvons les mêmes grandes étapes décrites par le processus du *Design Thinking*. La première phase est une étape de recherche et d'analyse du sujet et vise à comprendre le contexte du problème rencontré, une seconde phase définit les besoins relatifs à ce problème. Une troisième phase est dédiée à la génération d'idées et enfin, la quatrième phase a vocation à développer et prototyper la solution retenue.

La formalisation du processus de conception en design est un exercice ambigu et controversé car il questionne la nature du processus de création. Les nombreuses formalisations du processus de design témoignent d'une volonté moderne de rationalisation et de structuration d'un processus de conception qui se rapproche d'un processus de production mais que certains paramètres difficilement objectivables comme la créativité, l'intuition ou encore la sensibilité du concepteur rendent difficilement formalisables. C'est tout l'enjeu du débat conceptuel qui a opposé la pensée du design comme méthode (*Design Methods*), mouvement parmi lequel nous pouvons citer Richard Buckminster Fuller, architecte et designer américain, au mouvement critique porté par John Chris Jones et Horst Rittel⁶³.

63. N. CROSS, "Designerly Ways of Knowing: Design Discipline Versus Design Science", *Design+Research Symposium*, 2000

64. *Ibid.*, p 24

“Tout d’abord, l’acte de design n’est pas un flux incessant d’événements créatifs ; c’est un travail hautement organisé et structuré, qui est seulement occasionnellement interrompu par de soudaines idées et intuitions. Ensuite, on ne peut pas tenir pour acquis que ces rares “événements créatifs” sont nécessairement mystérieux et au-delà de toute compréhension ”

Rittel, 1971⁶⁴

Finally, and in order to feed our further reflection on the definition of design, S. Vial proposes a definition of design that gathers the ensemble of parameters that testify to its specificity of the project :

“Pratiquer le projet en design, c’est concevoir en fonction d’un idéal du monde un dispositif artéfactuel complexe qui donne forme à des usages autant qu’il produit des connaissances, en réaction à une demande ou à une insatisfaction, et grâce à une méthodologie rigoureuse en constante évolution qui vise, de manière créative et innovante, à améliorer l’habitabilité du monde.”

65. *Ibid.*, p 24

Stéphane Vial, 2015⁶⁵

In these first lines, we have demonstrated that the notion of project is intimately linked to that of design for the simple reason that the culture of the project is inherent to that of design. We have been able to show that design is indeed a discipline of project that presents specificities. And finally, the figure of the project, in addition to being charged with an anthropological culture, is today being relayed to the rank of actuality and invested by social and philosophical values notably through the intermediary of the project of design in order to improve the habitability of the world.

Conception et réception dans un projet de design

66. S. VIAL. Le geste de design et son effet : vers une philosophie du design. *Figures de l’art*, Mont-de-Marsan : Société de presse, 2013, Philosophie du design, pp.93-105.

In the following lines, we will devote ourselves to the study of a model of conceptualization of the project of design developed by S. Vial. It seems to us important to explain this model before discussing it.

The project of design is presented by S. Vial⁶⁶ as a succession of two dimensions : the conception and the reception⁶⁷. The conception and the reception, correspond respectively to what A. Findeli and R. Bousbaci, in their

67. voir supra, figure 7 p 35

théorie de l'éclipse de l'objet⁶⁸, nomment l'amont et l'aval. Ces deux dimensions sont séparées par l'étape "charnière" du projet, c'est à dire la livraison de l'objet conçu afin qu'il soit utilisé par l'utilisateur.

68. Ce terme sera systématiquement entendu dans son acception la plus large (objet matériel ou immatériel, produit, service, interface, espace, entreprise etc...)

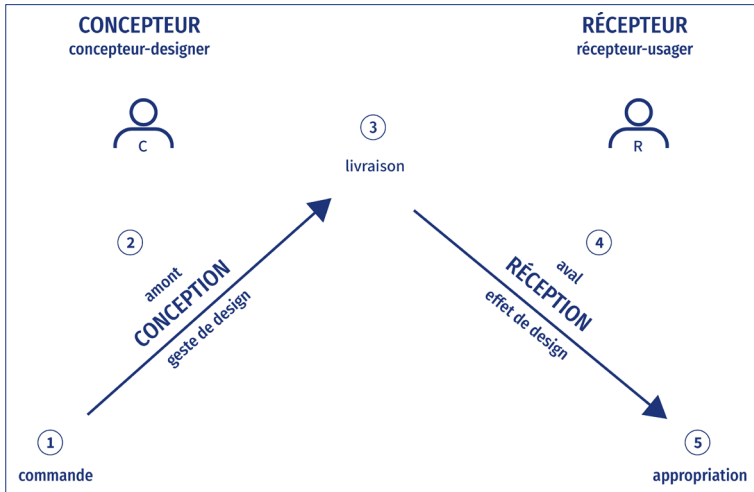


figure 7 : Geste de design et effet de design adapté à partir du schéma de Stéphane Vial, Charlotte Morel

La conception, ou le geste de design

La conception c'est l'action de concevoir une idée ou un projet. Le sens de conception est à comprendre ici en tant qu'action poétique, c'est à dire en tant qu'acte ou "geste" de création réalisée par un "créateur", ici le designer. La conception intègre à la fois l'action de penser le projet (*the thinking*) et l'action de le faire, de le créer (*the doing*)⁶⁹. Dans la première dimension, celle de la pensée, c'est la racine étymologique anglaise qui s'impose : *to design* signifie plan, intention. La seconde dimension, celle du faire se fonde sur la racine latine *designare* qui signifie "marquer d'un signe", autrement dit, donner forme. La conception c'est donc à la fois un geste de réflexion et de création du projet. Notons ici que le mot "geste" employé par Stéphane Vial est très directement connecté au monde de l'artiste et du créateur et qu'il connote un caractère magique presque religieux et que nous préférons le sens du mot "acte" utilisé par Alain Findeli et Rabah Bousbaci⁷⁰.

69. *Ibid.* p 34

70. *Ibid.* p 29

La conception, en tant qu'acte de réflexion et de création, regroupe alors toutes les étapes que nous avons abordées plus haut à travers l'explication des deux représentations schématiques du processus de design : l'inspiration, la

conceptualisation et la réalisation (*Design Thinking Process*) ou la recherche, la définition, l'idéation et le prototypage (*Double Diamant Process*). C'est deux schémas représentent chacun une "conception", parmi d'autres, de la conception en design. Selon nous, le schéma de S. Vial va plus loin que les deux précédents puisqu'il introduit la notion de réception où ces derniers s'arrêtaient.

La réception, ou l'effet de design

La réception c'est l'action de recevoir le projet qui a été conçu par le designer. Alors que la conception correspond au projet en train de se faire, la réception c'est le projet en train de se vivre. D'après la représentation schématique de S.Vial, la réception commence là où s'arrête la conception, c'est à dire à partir de la livraison du projet. La réception c'est donc l'expérience d'usage et de vécu du récepteur du projet après qu'il ait été conçu par le concepteur. La réception est entendue par S.Vial comme l'effet de design. Cet effet de design peut prendre plusieurs formes : une forme callimorphique, c'est l'effet de beauté et une forme socioplastique, c'est l'effet social et anthropologique. Selon l'auteur, la spécificité de la conception en design est qu'elle est pensée et faite pour être reçue et vécue.

Dès lors, ce modèle conceptuel nous permet de différencier deux figures : celle du concepteur, c'est à dire celui qui conçoit le geste de design et celle du récepteur, celui qui reçoit l'effet de design. Dans cette recherche, le concepteur sera quasiment systématiquement le designer alors que le récepteur peut prendre différentes appellations selon qu'il est client, consommateur, cible, acheteur, usager, utilisateur, citoyen, bénéficiaire... Autrement dit, le récepteur est consommateur d'un produit lorsqu'il consomme le produit qui a été conçu. Le récepteur est bénéficiaire d'un service lorsqu'il bénéficie du service qui a été conçu. Le récepteur est usager d'un espace ou utilisateur d'une interface numérique, lorsqu'il l'use ou l'utilise.

Cependant, cette distinction entre conception et réception et par conséquent entre concepteur et récepteur est discutable. En introduction de cette recherche, nous avons présenté deux mouvements contemporains connexes qui témoignent de l'évolution de nos manières de produire et de concevoir les choses qui nous entourent. Le premier mouvement est celui des pratiques de conception vers des pratiques de co-conception où le concepteur-designer reconnaît

l'expertise du récepteur à prendre part de différentes manières à la conception du projet qui le concerne. Le second mouvement est celui de l'usager-récepteur vers l'usager-acteur qui développe indépendamment du concepteur, une pratique d'amateur-concepteur. Dès lors, interroger la conceptualisation du projet de design présentée par S.Vial sous l'angle de ces deux mouvements nous amène à nuancer notre réflexion. En effet, que devient cette représentation du projet de design si **(1)** nous transformons une pratique de conception en une pratique de co-conception, et si **(2)** nous remplaçons la figure de l'usager-récepteur par celle de l'usager-concepteur ?

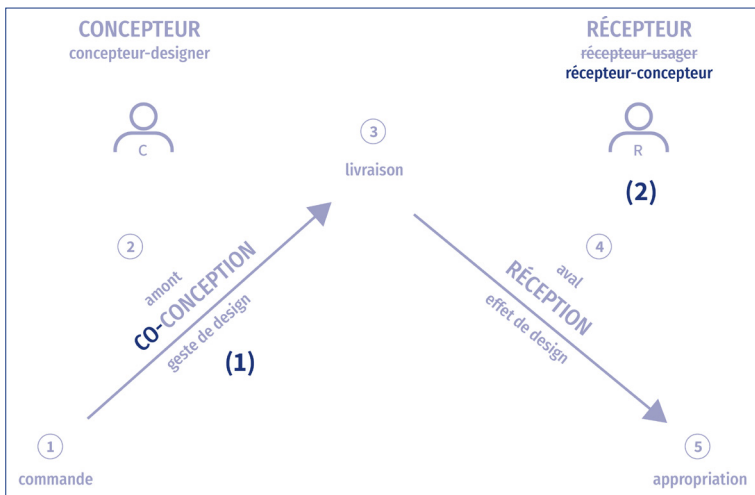


figure 8 : Geste de design et effet de design adapté à partir du schéma de Stéphane Vial - Conceptualisation discutée, Charlotte Morel

De la conception vers la co-conception (1)

Avant de proposer une version discutée du schéma de S.Vial, il nous paraît important d'introduire et de présenter les origines de la co-conception. Les récentes évolutions de la conception se manifestent à plusieurs niveaux et sous différentes formes et laissent apparaître une tendance nouvelle qui interroge la place et le rôle de l'usager-récepteur dans le processus de conception.

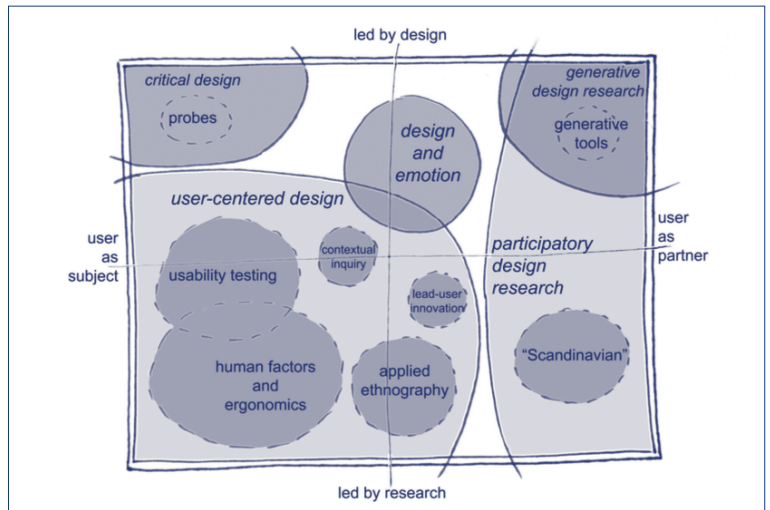


figure 9 : The current landscape of human-centered design research as practiced in the design and development of products and services, E. B-N Sanders, 2008⁷¹.

71. E. B-N SANDERS, "Co-creation and the new landscape of design", *CoDesign*, Taylor & Francis, 2008

Le schéma ci-dessus présente deux niveaux de participation de l'utilisateur-récepteur au processus de conception : le premier niveau regroupe les pratiques de conception qui font appel au récepteur en vue de produire des données exploitables par les concepteurs : le récepteur est un sujet d'étude et un émetteur de données (*user centered design*). Un second niveau est celui dans lequel le récepteur est partie prenante de la conception du projet : il est co-concepteur et collaborateur du projet (*participatory design ou co-design*).

Par souci de clarté, nous traiterons ce premier niveau de conception participative sous l'appellation de conception centrée "utilisateur" que nous distinguerons du second niveau de participation que nous traiterons à travers la notion de co-conception.

De la conception centrée "utilisateur" vers ...

Les formes de conception centrée "utilisateur" qui suivent, laissent apparaître le développement d'un intérêt croissant envers l'expérience de l'utilisateur, à différentes échelles, qu'elles soient commerciale, ergonomique, esthétique, politique et citoyenne...

Le premier degré de ce niveau de conception centrée utilisateur est celui qui mesure l'activité de l'utilisateur-récepteur. C'est le cas tout d'abord du développement de l'informatique et des premières expériences utilisateurs dans les centres de recherche de Palo Alto, aux Etats Unis.

Les mesures statistiques et ergonomiques deviennent des méthodes qui aiguillent et facilitent la compréhension des pratiques de l'utilisateur en situation d'usage. Les tests et les retours utilisateurs deviennent des étapes intégrées à la phase de conception comme un moyen d'anticiper et de repérer les erreurs en phase de conception et ce, avant la production et la mise sur le marché. Ces méthodes de recueil de données sont cependant bien souvent menées à l'insu de l'utilisateur qui ne sait pas qu'il est mesuré au quotidien. C'est le cas notamment avec le développement des technologies de l'information et de la communication et avec la mise au point de services de télécommunication aussi puissants que les réseaux sociaux, les moteurs de recherche et les services de livraison de bien et services tels que Google, Apple, Facebook et Amazon pour ne citer que les plus grands. Ces services emmagasinent une quantité redoutable de données au quotidien, qui, revendues à des entreprises qui en ont l'utilité, informent des habitudes des utilisateurs et permettent à ces entreprises de dresser un profil type de consommateur qui pourra être ciblé par la prochaine campagne publicitaire en ligne. Ces pratiques de mesure et de collecte de l'expérience utilisateur posent aujourd'hui des problèmes éthiques de vie privée numérique et laissent apparaître des besoins de mesures législatives urgentes⁷².

Un autre degré est celui qui interroge l'utilisateur et recueille son opinion. C'est le cas par exemple du développement du marketing où la consultation des usagers s'est progressivement développée dans la recherche de personnalisation des produits. Avec NikeID, Nike donne la possibilité pour le client de personnaliser sa paire de chaussures en ligne et de passer une commande sur-mesure. Mises au point dans un contexte de consommation, ces premières formes de consultations du consommateur permettent de créer de la valeur autour du produit et de la marque à partir du concept de personnalisation. Certaines campagnes publicitaires invitent également les consommateurs à se prononcer sur leur envie de voir paraître tel ou tel produit. Quand Fleury Michon demande à ses consommateurs quel sera le prochain produit de la gamme bio qu'ils souhaiteraient avoir dans leur frigidaire, la stratégie commerciale de l'entreprise cherche à renforcer l'expérience client et la fidélisation des consommateurs les plus actifs en adaptant sa stratégie commerciale à partir de l'opinion de la majorité. Dans un autre domaine, le développement des consultations et des concertations publiques et citoyennes sont le témoignage d'une évolution dans les pratiques

72. cf. la loi RGPD de protection des données personnelles appliquée en mai 2018.

de concevoir la politique. Les conseils citoyens, créés en 2014, les enquêtes publiques relatives à la satisfaction des bénéficiaires d'un service public, les plateformes participatives diverses et les débats publics sont autant de tentatives d'intégration et d'invitation du citoyen à participer à la conception de la société. Il conviendra tout de même, à ce stade, d'émettre une réserve quant à l'efficacité et la transparence de ces formes de consultation qui sont encore bien souvent galvaudées par une volonté de marketing et de communication politique et territoriale sous-jacente ou qui peinent à devenir autre chose qu'un simple compte rendu administratif.

“Notre objectif ne se résume pas à satisfaire des besoins manifestes [...] Il consiste plutôt à aider les gens à formuler des besoins latents dont ils ne sont peut-être même pas conscients.”

Tim Brown, 2014⁷³

73. *Ibid.* p31

Comme le formule Tim Brown et même si cette volonté de compréhension de l'utilisateur est formulée à des fins commerciales et techniques qui sont, de prime abord, compréhensives et respectables, certaines pratiques de collectes de données utilisateur ont été trop largement utilisées à des fins marketing abusives et posent aujourd'hui des problèmes d'intérêt général.

“It is of interest to note that the best known proponents of co-design originate from business or marketing and not from design practice.”

Elisabeth B-N Sanders, 2008⁷⁴

74. *Ibid.* p38

Tout ceci nous laisse pressentir une évolution significative dans notre façon de concevoir le monde qui nous entoure. Les deux premiers niveaux témoignent, selon-nous, de la même volonté de compréhension de l'utilisateur, de ses goûts, de ses désirs, de ses habitudes et d'anticipation de ses besoins afin de proposer des produits et des services adaptés où la connaissance de l'utilisateur devient une garantie de l'acceptabilité du produit-service et donc de son succès sur le marché. Alors que le second niveau laisse apparaître des objectifs différents : il semble revendiquer l'expertise d'un utilisateur-concepteur en mesure de prendre part de façon active au processus de conception du projet.

...la co-conception

La second niveau de participation de l'utilisateur est celui qui fait de lui une partie prenante du projet de conception. En 1972, Nigel Cross annonçait les promesses d'un design participatif pour concevoir autrement des solutions aux enjeux sociétaux :

“...professional designers in every field have failed in their assumed responsibility to predict and to design-out the adverse effects of their projects. These harmful side effects can no longer be tolerated and regarded as inevitable if we are to survive the future....There is certainly a need for new approaches to design if we are to arrest the escalating problems of the man-made world and citizen participation in decision making could possibly provide a necessary reorientation. Hence this conference theme of “user participation in design”.

Nigel Cross, 2000⁷⁵

75. *Ibid.* p33

Le préfixe “co-” signifie “avec”. Co-concevoir. C'est concevoir “avec”. Mais avec qui ? La co-conception, également nommée *co-design* est une forme de conception collaborative. Elle vise à élargir le processus de conception à l'ensemble des parties prenantes concernées par le projet, c'est à dire aux usagers, aux acteurs de la chaîne de production ou de développement, à des experts sollicités pour un point précis du projet, à des personnes ressources ou inspirantes. La conception collaborative est reconnue comme un vecteur d'innovation. La pluridisciplinarité des acteurs réunis au sein d'un projet favorise la complémentarité des équipes et garantit une cohérence du projet tout au long de son développement. Elle facilite ainsi le partage et le transfert de connaissances et de compétences. Dans un processus de conception participatif, les rôles des designers, des chercheurs et des “usagers” sont différents :

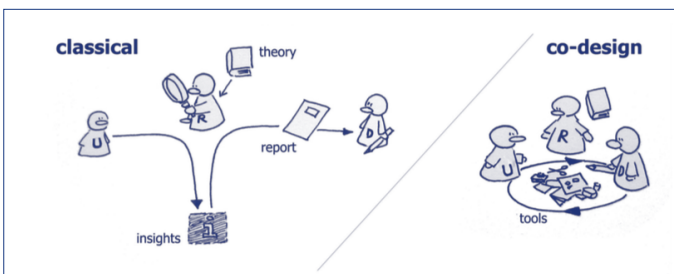


figure 10 : Classical roles of users, researchers, and designers in the design process (on the left) and how they are merging in the co-designing process (on the right), E B-N Sanders, 2008

76. E. B-N. SANDERS, P. JAN STAP-PERS, "Co-creation and the new landscapes of design", *CoDesign*, Taylor & Francis, March 2008

Dans son article "Co-creation and the new landscape of design"⁷⁶, Elizabeth B-N Sanders compare le mode de conception classique du mode de conception collaborative. Dans la démarche dite "classique", le besoin de l'utilisateur est diagnostiqué par le chercheur expert qui rédige un rapport et ce rapport est transmis au designer qui le traduit et propose, grâce à son expertise en créativité, une solution au problème. Le design et le chercheur peuvent être la même personne. Dans une démarche de co-design, les parties prenantes sont réunies autour d'une table et échangent ensemble à propos des connaissances et de l'expérience de l'utilisateur, que le chercheur et le design invitent à s'exprimer par l'intermédiaire d'outils et de méthodes qui favorisent l'expression et la créativité. Pour que les usagers puissent assurer leur rôle d'expert de leur propre expérience ils ont besoin d'outils et de méthodes qui leur permettent de s'exprimer. Le rôle du chercheur est d'accompagner cette appropriation et d'alimenter le processus de design avec des connaissances théories scientifiques et humaines et sociales pour inspirer la conception des outils du design. Le designer ne conçoit pas seul et il outille⁷⁷ le processus de création collective.

77. cf. la plateforme Services Design Tools issue du travail de recherche de Roberta Tassi, <http://www.servicedesigntools.org/> ainsi que le Design Kit d'IDEO <http://www.designkit.org/>

Dès lors, si l'on interroge le schéma de S. Vial vis à vis des différents paramètres que nous venons de présenter, il apparaît que le mode de co-conception questionne la distinction opérée par l'auteur entre la conception et la réception, la distinction ne semble plus temporelle. Alors que la conception correspondait à l'amont du projet et la réception à l'aval, il semblerait que ces deux indicateurs temporels n'aient plus lieu d'exister. En effet, dans un mode de co-conception, nous supposons que la réception est simultanée à la conception par le fait que le concepteur et le récepteur nourrissent un échange continu pendant le temps du projet. Cette interaction semble alimenter le processus d'appropriation du projet qui démarre avec la collaboration alors qu'elle démarrerait précédemment avec la réception du projet livré. C'est d'ailleurs ce que soulignent A.Findeli et R.Bousbaci :

78. *Ibid.* p 29

"Notons que cette distinction commode est davantage conceptuelle que chronologique. Sa version chronologique (d'abord la conception puis l'usage) n'est plus appropriée pour des situations récentes comme le design de services et le co-design, ainsi que pour ces objets jamais achevés que sont les logiciels."

A.Findeli et R.Bousbaci, 2005⁷⁸

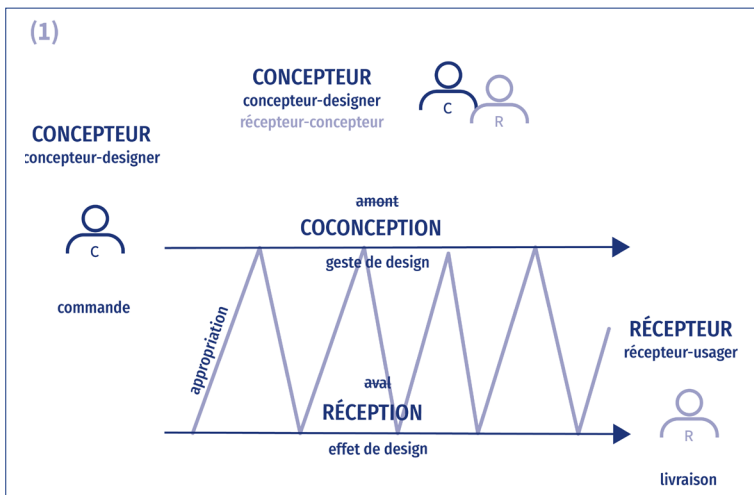


figure 11 : Geste de design et effet de design, selon S. Vial - Version actualisée à partir du mode de co-conception, Charlotte Morel

De l'usager-récepteur vers l'usager-concepteur (2)

Pour poursuivre notre discussion du modèle présenté par S.Vial, il nous faut détailler le mouvement de la figure de l'usager récepteur vers celle de l'usager concepteur en abordant notamment la notion d'*amateur*.

“La conception, dans le design, est précisément ce qui s'adresse à la part libidinale de ce que je n'appellerai pas le consommateur, mais le destinataire du produit industriel – et je ne veux pas présupposer que le destinataire que l'objet industriel est nécessairement un consommateur : je soutiens même, au contraire, que le destinataire de l'objet industriel de demain est un praticien, et non un usager, c'est à dire une sorte d'amateur.”

Bernard Stiegler, 2005⁷⁹

L'usager comme consommateur : la figure de l'usager

Nous allons nous intéresser successivement à différentes figures de récepteur en commençant par celles du consommateur et de l'usager.

Le consommateur est, par définition “une personne qui utilise un bien ou un service pour satisfaire des besoins individuels ou collectifs⁸⁰”. La notion de consommateur est par définition très liée à celles d'utilisation et d'usage en ce sens que le consommateur consomme un bien ou un

79. B. STIELGER, “Du design comme sculpture sociale. Nouvelle association dans les desseins du design”, colloque « Le design en question(s) », Centre Pompidou, novembre 2005

80. <http://www.cnrtl.fr/definition/consommateur>, 2018

service dont il en a l'usage. Le consommateur est donc un usager. Cette notion d'usager bien que largement utilisée dans le vocabulaire des designers et des architectes avant eux, est aujourd'hui critiquée. Les terminologies usager puis utilisateur (davantage utilisée pour nommer les usagers de dispositifs numériques) posent aujourd'hui question. Des auteurs, des chercheurs et des designers s'interrogent en effet sur la pertinence et le sens de l'usage de ces termes. Peut-on dire que tous les récepteurs des projets de design sont des usagers ou des utilisateurs ? Ne sont-ils que cela ? N'est-ce pas réducteur ? N'est-ce pas injuriant ?

“Pourquoi dès que l'on serait designer, il faudrait que l'on pense les autres comme des utilisateurs ? Peut-être que ces autres sont des êtres humains à part entière, qui par moments sont appelés à ne rien faire, même avec les chose que l'on a faites pour eux.”

“Maintenant, pour y revenir, comment appeler l'utilisateur sans l'injurier, je n'ai pas la réponse. Je n'ai pas trouvé de mot et c'est pourquoi j'ai intitulé mon fascicule « Travailler pour nous ». Le seul mot que je ne trouve pas stigmatisant, ou injurieux ou réducteur, c'est ce « nous » qui fait entendre que le design ne travaille pas pour des êtres qui seraient seulement des utilisateurs.”

Pierre Damien Huyghe, 2017⁸¹

81. <https://medium.com/@embalcol-lectif/conversation-avec-pierre-damien-huyghe-cc513e-cef3cb>, 2018

82. M. DE CERTEAU, *L'invention du quotidien* (1980), Paris, Gallimard, 1990.

83. *Ibid.* p43

Cette critique provient d'une réflexion plus générale sur la distinction qu'opère Bernard Stiegler entre l'usage et la pratique, distinction tirée des travaux de Michel de Certeau⁸². Bernard Stiegler nourrit une critique⁸³ très vive du système industriel actuel qui différencie trop radicalement la conception de la production, distinction qu'il annonce caduque est inexacte. Cette distinction, issue de la dissociation industrielle des tâches conduit le “destinataire” (tel qu'il est nommé par l'auteur) à ne plus participer à la production du bien ou du service et par conséquent à ne plus participer à la définition de l'usage. Selon l'auteur, le consommateur “tend à perdre ses savoir-vivre (passés dans les modes d'emploi), tandis que le producteur perd des savoir-faire (passés dans la machine)”.

“À l'hégémonie d'une pensée du destinataire de l'objet industriel en tant qu'usager, qui a fini par produire la fausse évidence selon laquelle la question du design, tout comme de l'ergonomie, ce serait de penser l'usage, je veux opposer que cette question de l'usage est ce qui

empêche de penser le design et qu'il faut lui substituer celle de la pratique.”

84. *Ibid.* p43

Bernard Stiegler, 2005⁸⁴

Bernard Stiegler nous interpelle sur la responsabilité du designer dans un contexte capitaliste et nous invite à nous interroger sur la notion d'usage au regard de celle de pratique. Alors que la notion d'usage nous pousse à croire en l'existence d'une "demande sociale", autrement dit de besoins exprimés ou non, la notion de pratique est une affaire d'attitude et nous conduit à valoriser les savoirs-faire et les savoirs-vivre. Il y a alors une désindividuation du consommateur dès lors que la notion d'usage continue à guider la conception et laisse penser les concepteurs que les consommateurs ont des besoins à satisfaire.

“Dans une situation où le contrôle social est devenu la société de contrôle, et où, par conséquent, le devenir des usages est devenu la préfabrication de ceux-ci comme adaptation et soumission de la société aux impératifs de retours sur investissement rapides, dans une situation de guerre économique qui est une guerre à l'innovation permanente, l'usage n'étant donc plus une pratique, et les savoir-vivre, en quoi celle-ci consiste, étant tout aussi bien détruits, il apparaît que le processus d'adoption en quoi consiste la société a muté avec l'actuelle organisation industrielle de la vie : cette adoption n'est plus l'appropriation qui permet l'individuation, elle est au contraire la désindividuation et la prolétarianisation généralisée.”

Bernard Stiegler, 2005⁸⁵

85. *Ibid.* p43

Il semblerait au contraire, selon Bernard Stiegler, que le destinataire du produit ou service soit aujourd'hui davantage un praticien qu'un usager et que le design doivent se réinventer en tenant compte de cette hypothèse. Dès lors, si le récepteur du projet ne peut plus être perçu comme un consommateur ni un usager, comment devrait-il être compris par les concepteurs ?

L'usager comme concepteur : la figure de l'amateur

Aujourd'hui, il semblerait que cette réflexion nourrisse les travaux de certains auteurs et chercheurs en design mais également de certains designers et qu'elle se cristallise autour de la notion d'amateur.

“Il faut sortir d’une relation entre le public et les propositions du monde industriel régie par la division des tâches et l’instanciation des rôles sociaux issus de l’opposition producteur-consommateur. Il faut inventer un système de relations sociales et symboliques, appuyé sur des instruments, des appareils et des objets, qui soutiennent une culture de l’amatorat. [...]”

86. B. STIEGLER,
« Quand s’usent les usages : un design de la responsabilité ? » 2004

Bernard Stiegler, 2004⁸⁶

La figure de l’amateur n’est pas nouvelle mais semble trouver une forme d’actualité en design. Le terme amateur était utilisé au XVII^e siècle pour différencier les artistes praticiens de l’Académie royale de peinture et de sculpture des particuliers qui nourrissaient un goût pour la peinture et la sculpture sans n’être ni l’un ni l’autre. Ils siégeaient à l’Académie au rang d’amateurs. L’introduction du colloque “Les Figures de l’amateur” qui s’est tenu en 2010 à l’Institut de Recherche et d’Innovation du Centre Georges Pompidou nous explique que la notion d’amateur s’est déplacée du champ du goût vers celui des activités. En effet, un amateur, aujourd’hui, est considéré comme quelqu’un qui développe une pratique de loisir à laquelle il s’adonne par plaisir en dehors de son temps professionnel. Il peut s’agir d’une pratique sportive, musicale, artisanale ou théâtrale... Or la notion d’amateur, dans son sens contemporain est souvent dévalorisante et laisse apparaître une différenciation hiérarchique entre l’expert et l’amateur qui fait preuve “d’amateurisme”.

Mais cette notion se réactualise aujourd’hui dans le champ du design. L’amateur, tel qu’il est entendu par Bernard Stiegler, Pierre Damien Huyghe puis Anthony Masure est celui qui développe, indépendamment du concepteur, des pratique(s) et des savoirs-faire. En effet, comme nous l’avons abordé en introduction de cette recherche⁸⁷, le second mouvement qui nous intéresse est celui de la figure de l’usager-récepteur qui s’individue et s’épanouit progressivement vers la figure d’un usager-amateur, d’un usager-*maker*, et qui se rapproche par là de la figure du concepteur.

87. voir infra partie
Contexte, p15

“L’exploitation d’opportunités créées par la combinaison de ces nouvelles technologies et des innovations sociales basées sur des normes de conception et de fabrication ouvertes donne lieu, selon Anderson, à l’émergence d’une nouvelle classe d’innovateurs qu’il nomme « Makers » (fabricant, faiseurs).”

88. Jean-Jacques Degroof, «Makers. La nouvelle révolution industrielle», Chris Anderson Pearson, 2012

Jean Jacques Degroof, 2012⁸⁸

De nombreuses terminologies comme celles du pro-amateur (*pro-am*), du faiseur (*maker*), du bricoleur (*DIYer*) ou du bricodeur (*hacker*) peuvent être apparentées à celle de l'amateur et apparaissent aux mêmes moments, avec le développement connexe de différents paramètres qui modifient nos modes de production. L'émergence d'outils numériques de conception et de fabrication qui sont facilement accessibles par les praticiens voire *Open Source* ainsi que l'émergence de pratiques collaboratives et communautaires par l'intermédiaire du réseau Internet contribuent à ce que Chris Anderson annonce comme la troisième révolution industrielle. Dans son ouvrage *Makers, La nouvelle révolution industrielle*, l'auteur présente le mouvement des makers et explique le développement de cet "artisanat 2.0" qui bouleverse l'industrie actuelle et qui voit émerger de nombreuses initiatives *bottom up*⁸⁹ prometteuses comme c'est le cas de ces tiers-lieux tels que les fabs-labs équipés de nombreuses machines de productions (imprimante UV, découpe laser, impression 3D...) qui accueillent des bricoleurs professionnels et amateurs.

89. Se dit d'une démarche hiérarchiquement ascendante.

La réflexion qui lie design et amateur et qui retient ici notre attention propose de repenser la conception en vue de soutenir et d'encourager le développement de la figure de l'usager-amateur.

“La tâche du designer serait alors de faire pousser parmi nous des objets qui porteraient en eux du « faire faire » plus que du « faire avec ».”

Anthony Masure, 2013⁹⁰

Cette réflexion conduit les designers à s'interroger sur le type d'objets qu'ils conçoivent et sur leur degré d'ouverture vis à vis du destinataire qui se révèle de plus en plus être davantage un praticien qu'un simple usager.

90. Anthony Masure, « Que fait l'amateur ? », *Rencontres de Lure, Après/Avant*, no 1, mai 2013, p. 52-53, [Online], <http://www.anthonymasure.com/en/articles/2013-05-amateur-rencontres-lure>, 2018

Une autre réflexion connexe nous questionne sur la nature de l'usager. Comme nous l'expose Ingi Brown, doctorant en ingénierie et conceptions innovantes, il semblerait que la réception du projet par le destinataire prolonge la conception prévue par le concepteur. En effet, l'appropriation et l'utilisation de l'objet conçu est singulière selon l'usager et l'interprétation qu'il y investit. Dès lors, il est possible de dire que l'usager est de fait un concepteur sans qui l'objet ne trouve pas d'usage et n'existe pas hors de son contexte d'usage.

“Ainsi l’objet décontextualisé n’est rien. C’est l’usager, seul ou en collectif, qui le concrétise au moment de son utilisation. Pour ainsi dire, l’usager conçoit a minima le tout de l’objet, c’est-à-dire son projet, son interprétation et son usage propre. L’activité d’utilisation, ou l’usage, est une activité conceptrice, au même titre que celle effectuée par les autres acteurs intervenant dans la genèse de l’objet. L’usager, c’est l’ultime concepteur sans qui l’objet n’aurait pas d’existence propre.”

Ingi Brown, 2011⁹¹

91. <http://strabic.fr/L-usager-cet-autre-concepteur>, 2018.

Alors, si nous revenons sur le modèle proposé par S. Vial et que nous tenons compte de cette nouvelle figure de l’usager-concepteur, il semblerait que la phase de réception soit bien plus qu’une simple expérience d’usage mais qu’elle soit une expérience de “réception conceptrice”, où l’usager conçoit à son tour sa propre expérience pratique.

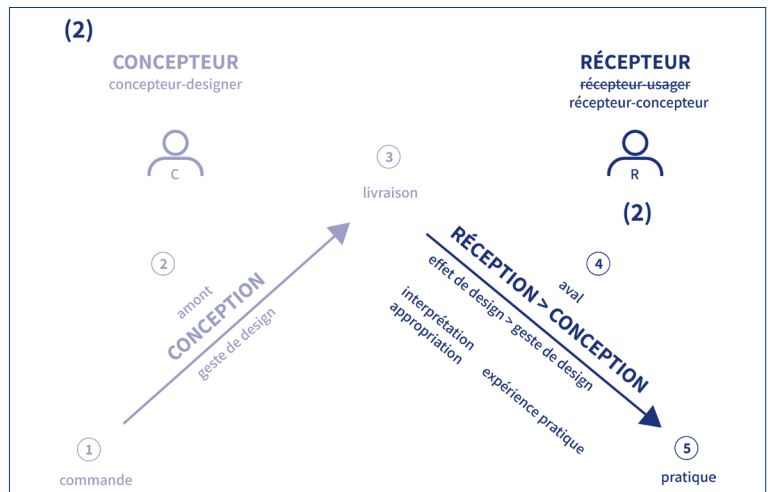


figure 12 : Geste de design et effet de design adapté de S.Vial – Version actualisée à partir de la figure de l’usager-concepteur, Charlotte Morel

Finalement, ces deux mouvements connexes, celui de l’évolution des pratiques de conception vers des pratiques de co-conception, et celui de l’évolution de la figure de l’usager vers celle du praticien-amateur, interrogent structurellement et épistémologiquement le modèle de projet de design proposé par S.Vial et la distinction opérée entre la conception (l’acte de design) et la réception (l’effet de design) est nuancée.

Dans cette première partie, nous avons donc pu aborder deux modes de conception différents, la conception dite “classique” et la co-conception. Nous avons pu voir que la co-conception se différencie de la conception classique par le fait que le récepteur du projet de design est intégré au processus de conception et reconnu comme légitime à prendre part dans le but d’obtenir une compréhension fine de ses usages, de ses pratiques et donc de ses besoins. Nous avons également vu que la conception (qu’elle soit “classique” ou collaborative) se déroule selon le mode projet, et que ce mode de conception, bien qu’il soit commun à d’autres disciplines, possède sa propre spécificité du projet en design. Nous avons vu que la distinction opérée entre la conception et la réception dans un projet de design est une distinction conceptuelle utile pour comprendre le déroulé d’un projet et nous avons démontré que cette conceptualisation évolue dès lors que nous étudions une conception collaborative et que la figure de récepteur qui est engagée est celle de l’amateur.

À ce stade de notre réflexion, il nous semble intéressant de nous focaliser sur l’interface entre la conception et la réception et de nous questionner sur les postures et les attitudes du concepteur au regard de la figure du récepteur pour laquelle il agit. Nous allons nous demander quelles sont les attitudes du concepteur vis à vis du récepteur. À quelle figure de récepteur s’adressent-elles ? Qu’est ce qu’un design conçu pour un usager et qu’est ce qu’un design conçu pour un praticien- amateur ? Et quelles sont les répercussions sur la réception ?

QUELS RÉGIMES ET ATTITUDES DE CONCEPTION ?

Dans cette partie, nous allons nous intéresser aux attitudes de conception adoptées par le concepteur, dans un projet de conception. Nous allons distinguer deux attitudes de conception, une attitude “ouverte” et une attitude “fermée” qui correspondent respectivement à ce que nous proposons d’appeler une attitude de conception “impérative” et une attitude de conception “interrogative”. Nous présenterons et comparerons ces deux régimes de conception et nous étudierons leurs différences et leurs impacts sur la réception d’un projet.

Ce que nous appelons attitudes de conception “impérative” ou “interrogative” correspondent respectivement à la posture qu’occupe le concepteur selon qu’il conçoit un objet qui est plutôt “fermé” ou plutôt “ouvert”.

Objet fermé et attitude de conception impérative

Objet fermé, ou dispositif

Nous entendons dans cette recherche, sous l’appellation d’objet fermé, tout objet (au sens large) qui “transmet une prescription”⁹² d’usage. C’est-à-dire qu’il “dispose” l’usager dans une situation d’usage prédéfinie. Disposer signifie “placer”, “ordonner”, “donner un ordre”. C’est en ce sens que nous aborderons ce type d’objet “disposant” à travers la notion de *dispositif*.

“Le dispositif [...] est ce qui cherche à saisir les êtres vivants dans un réseau de contrôle.”

Anthony Measure, 2014⁹³

92. *Ibid.* p 27

93. A. MASURE, *Le Design des programmes, des façons de faire du numérique*, thèse, 2014.

94. M. FOUCAULT, *Surveiller et punir* (1975), Paris, Gallimard, 2004, p. 13.

95. Anthony MASURE, « Des dispositifs aux appareils : l’espacement d’un calcul », *Reel-Virtuel.com*, no 4 : « Du dispositif à l’imprévu », septembre 2013, [En ligne], <http://www.anthonymasure.com/articles/2013-09-dispositifs-appareils-calcul>

La notion de dispositif a été largement théorisée par Michel Foucault dans ces nombreux travaux consacrés à l’étude de dispositifs de contrôle tels que la prison⁹⁴ qui réglementent les comportements humains. Selon Michel Foucault, “il n’y a pas d’exercice possible du pouvoir sans recours à un dispositif”⁹⁵. Les écrits de l’auteur laissent apparaître l’émergence d’une société de contrôle et de surveillance qui fait de ces deux orientations son projet : un projet de contrôle et de surveillance des comportements des individus. Or la notion de projet telle que nous l’avons abordée au début de cette recherche s’oppose radicalement à celle de dispositif. En effet, rappelons que le projet est un mouvement de projection de l’être vers un futur inconnu et incertain, alors que le dispositif, tel qu’il est décrit par Michel Foucault, “dispose”, détermine et oriente les comportements à l’avance.

“J’appelle dispositif tout ce qui a, d’une manière ou d’une autre, la capacité de capturer, d’orienter, de déterminer, d’intercepter, de modeler, de contrôler et d’assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants.”

Michel Foucault, 2001⁹⁶

Cette contradiction⁹⁷ entre le projet d’un dispositif de contrôle dont le but est d’ordonner et de réduire l’imprévu et la nature libertaire et projective du projet humain va à l’encontre du développement de l’individu et de ce que Bernard Stiegler appelle l’“individuation” ou la “subjectivation”⁹⁸. Et c’est sur cet argument que se fonde toute la pensée de Bernard Stiegler.

“La projection suppose un projet, et sa réduction à un calcul signifie que ce projet n’est plus, à proprement parler, une ouverture à un avenir, dans la mesure où celui-ci est par essence indéterminé, et, en tant que tel, proprement incalculable, là même où le calcul peut aussi l’intensifier comme dispositif de singularité.”

Bernard Stiegler, 2013⁹⁹

“En cherchant à « déterminer l’indéterminé » ou à calculer l’incalculable, le « devenir sans avenir » des dispositifs met en péril la notion même de subjectivation. L’avenir est ce qui n’est pas, ce qui ne peut s’anticiper. C’est ce défaut qui aujourd’hui, pour Bernard Stiegler, nous ferait défaut.”

Anthony Masure, 2013¹⁰⁰

Dans son ouvrage *Qu’est ce qu’un dispositif*, Giorgio Agamben propose une interprétation et une actualisation possibles du concept de « dispositif » chez Michel Foucault. Il nourrit une vive critique du téléphone portable en tant que dispositif contemporain qui transforme et rend de plus en plus abstraites les relations entre les “sujets”. L’auteur différencie les sujets des être vivants (les substances) et des dispositifs. Le sujet étant “ce qui résulte de la relation [...] entre les vivants et les dispositifs”.

“J’ai dit que le dispositif était de nature essentiellement stratégique, ce qui suppose qu’il s’agit là d’une certaine manipulation de rapports de force, d’une intervention rationnelle et concertée dans ces rapports de force, soit pour les développer dans telle direction, soit pour les bloquer, ou pour les stabiliser, les utiliser. Le dispositif donc est toujours inscrit dans un jeu de pouvoir, mais

96. M. FOUCAULT, « Le jeu de Michel Foucault » (1977), dans : *M. Foucault, Dits et écrits, tome 2, 1976-1988*, Paris, Gallimard, 2001, p. 298-329.

97. C’est d’ailleurs le paradoxe contemporain de notre société qui s’équipe de dispositifs techniques et technologiques qui cherchent à prévoir et à anticiper le futur (prévisions météorologiques, surveillance et prévision de collisions avec des météorites, surveillance et prévision de perturbations sismiques etc...).

98. voir supra *partie Adaptation et Adoption*, p 67

99. B. STIEGLER, *De la misère symbolique*, tome 1, op. cit., p.119. Cet argument est également développé dans les trois tomes de *La technique et le temps.*, 2013

100. A. MASURE, « Des dispositifs aux appareils : l’espacement d’un calcul », *Reel-Virtuel.com*, no 4 : « Du dispositif à l’imprévu », septembre 2013, [En ligne], <http://www.anthonymasure.com/articles/2013-09-dispositifs-appareils-calcul>

101. G. AGAMBEN,
*Qu'est-ce qu'un
dispositif ?* traduit par
Martin Rueff, Paris,
Payot & Rivages, 2007

toujours lié aussi à une ou à des bornes de savoir, qui en naissent, mais, tout autant, le conditionnent. C'est ça le dispositif : des stratégies de rapports de force supportant des types de savoir, et supportés par eux ».

Giorgio Agamben, 2007¹⁰¹

Mais comprenons ce qu'engage la conception d'un tel objet dispositif.

Conception fermée, ou attitude impérative

Dans le domaine de la conception, et en design précisément, ce concept d'objet fermé nous intéresse particulièrement pour plusieurs raisons. La première est le lien qu'il entretient avec la notion d'usage. En effet, si l'on considère l'opposition conceptuelle que décrit Bernard Stiegler entre usage et pratique et que nous avons présentée plus haut, la conception d'un dispositif se positionne du côté de l'usage. Un dispositif conditionne l'usage et anticipe l'utilisation que l'utilisateur aura de l'objet. Le dispositif fonctionne en circuit fermé sur lui-même et n'accueille aucune modification, ni marge de manœuvre de la part de l'utilisateur, ce qui altérerait le "bon" fonctionnement du système¹⁰². L'objet est affordant¹⁰³ et indique de façon subordonnée l'usage pour lequel il a été conçu. Une conception fermée ne compose qu'avec le connu et la certitude et ne laisse que très peu de place à l'incertitude et à l'utilisation imprévue de l'objet. Bien entendu, il existe toujours des appropriations imprévues d'objets fermés de la part des utilisateurs et qui n'ont pas été anticipées par les concepteurs, mais dans un régime de conception impérative, ces derniers n'en tiennent pas compte. Pour caricaturer volontairement, nous pourrions affirmer que le concepteur qui adopte une attitude de conception impérative ne se préoccupe pas des pratiques des utilisateurs, ni de leurs savoirs faire, ni de leur expérience d'usage pratique voire créatrice. Il les considère comme de strictes utilisateurs. De cette première raison découle la seconde qui nous intéresse en design. En effet, au regard du développement d'une réflexion éthique sur la responsabilité du designer que nous avons présenté dans notre introduction et à partir des effets de "désindividuation" et de "désobjectivation" soulignés par Bernard Stiegler, il nous apparaît très clairement comment la responsabilité du designer peut être engagée et critiquée dans un régime de conception impératif. Alors que l'objet fermé instaure une forme de détermination de l'usage, c'est à dire du comportement de l'utilisateur et donc, par extension, de l'utilisateur lui-même, le designer, en adoptant une attitude de

102. "Ensemble ou sous-ensemble d'éléments, de symboles définis par des relations qu'ils entretiennent entre eux." (source cnrtl)

103. "L'affordance désigne l'ensemble des aspects psychologiquement pertinents et significatifs de l'environnement d'un être vivant." James Gibson (1979)

conception impérative semble participer de cette autorité de contrôle dénoncée par Michel Foucault et Bernard Stiegler. Nous reviendrons plus tard sur les répercussions que ce régime de conception engage. Afin de mieux comprendre ce premier régime, il nous convient de présenter le second régime dont les paramètres qui le caractérisent nous permettront de saisir leur différence.

Objet ouvert et attitude de conception interrogative

Objet ouvert, ou appareil

À l'inverse (ou presque), un objet ouvert est, à l'image d'une question ouverte, un objet qui accueille et invite toute sorte d'usages possibles et imaginables de la part de l'utilisateur. Alors que le dispositif "disposait" l'utilisateur dans une situation d'usage prédéterminée, l'objet ouvert invite la pratique singulière de l'utilisateur qui est reconnu davantage comme un praticien que comme un strict utilisateur. L'objet ouvert se situe donc, à l'inverse de l'objet fermé, davantage du côté de la pratique que de l'usage. Nous aborderons l'objet ouvert à travers la notion d'"appareil", notion développée par les travaux de Pierre Damien Huyghe et de Bernard Stiegler. L'appareil est un objet réglable qui ne dirige pas mais qui laisse le choix à l'utilisateur-praticien. Il ne fonctionne que si l'utilisateur le règle et compose avec les différents paramètres d'usages. Avec un appareil, le récepteur a la possibilité de développer sa propre pratique d'appropriation et d'interprétation de l'objet sans que celui-ci lui impose celle du concepteur qui l'a créé. Le concepteur accueille la pratique de l'utilisateur et l'intègre à sa conception sans essayer de la prédéterminer. La place est laissée à l'incertitude et à l'imprévu et l'objet ouvert n'est pas pensé comme un système mais plutôt comme un objet intermédiaire à la pratique de l'utilisateur. L'appareil se rapproche en cela de la notion d'outil ou d'instrument en ce sens qu'il appareille la pratique de l'utilisateur-praticien.

“[...] l'appareil, en tant que c'est un appareil, ne donne rien s'il n'est pas réglé.”

Pierre Damien Huyghe, 2017¹⁰⁴

Un appareil, c'est un objet qui "sert la production" (Moholy Nagy), qui sert à produire autre chose que ce qui est déjà là. C'est en cela qu'il est ouvert : il est ouvert sur autre chose que lui-même.

104. P.D HUYGHE, *À quoi tient le design ?* De l'incidence éditeur, 2014.

L'appareil favorise ainsi le développement des pratiques et des savoirs-faire du récepteur qui devient à son tour concepteur.

Afin d'illustrer ce qu'est un appareil, Pierre Damien Huyghe, dans son essai *À quoi tient le design*, présente l'exemple de l'appareil photo argentique. L'appareil photo est tout d'abord un outil dans le sens où il est un prolongement du corps et ici de la vue tout comme le marteau est un prolongement du bras. Mais c'est également un appareil par le fait qu'il ne fonctionne que s'il est réglé d'une certaine façon qui dépend de la pratique artistique, des codes esthétique et de la sensibilité de l'utilisateur-praticien qui l'utilise, ou devons nous dire, qui le pratique. À l'inverse du polaroid qui standardise le type de photo et qui ne possède qu'une seule commande, l'appareil photo argentique offre une importante quantité de réglages qui paramètre le style et l'unicité de la photo qui sera prise. Gestion des couleurs par la commande "balance des blancs", mise au point avec la focale, gestion de la lumière par l'ouverture du diaphragme et réglage du zoom etc... sont autant de paramètres de réglages qui déterminent le résultats de l'image unique qui sera capturée par l'utilisateur de l'appareil photo.

“S'exercer avec un appareil, qu'on pense aux réglages d'un appareil photographique, nécessite une activité consciente. Ce qui est « donné » est incomplet.”

Anthony Masure, 2014¹⁰⁵

105. *Ibid.* p 53

“L'appareil photo ne s'impose pas dans l'usage puisque précisément il faut que je me demande : « qu'est-ce que j'en fais, qu'est-ce que je fais avec lui, qu'est-ce qu'il peut me donner ? »”

Pierre Damien Huyghe, 2006¹⁰⁶

106. *Ibid.* p 44

Conception ouverte ou attitude interrogative

L'appareil se positionne alors davantage du côté de la pratique plus que de l'usage. Il invite le récepteur à développer sa propre pratique de conception. Alors, un régime de conception ouvert semble davantage s'adresser à un récepteur-praticien autrement dit à un usager-amateur, à un faiseur. Une attitude de conception interrogative correspond donc à la posture du concepteur lorsqu'il s'engage dans la conception d'un objet ouvert tel que l'appareil.

“De nos jours, l’industrie produit de plus en plus d’appareils, qui appelleraient des pratiques : ils ne sont pas simplement des outils ou des objets, ce sont presque des instruments, mais dont on réduit pourtant, bien à tort, la socialisation à des usages.”

Bernard Stiegler, 2013

La notion d’appareil nous permet d’envisager la technique non plus comme responsable de la désindividuation de l’homme et de son aliénation telle que c’était le cas avec le dispositif que l’on peut aisément rapprocher de la notion de machine, sur laquelle se fonde la critique socialiste de William Morris du mouvement britannique les *Arts and Craft* dans les années 1860, mais davantage comme une technique productrice et émancipatrice. Cette attitude de conception semble davantage répondre à l’appel lancé par Bernard Stiegler à travers son mouvement *Ars Industrialis* quand à la posture critique que doivent cultiver les designers vis à vis de la notion d’usage pour préférer celle de pratique, et considérer davantage le consommateur d’aujourd’hui comme un praticien plutôt que comme un usager.

“Le concept d’« appareil » peut alors nous permettre d’appréhender la technique en ce qu’elle fait d’une vie une existence, ouvrant un avenir dans un devenir.”

Anthony Masure, 2014

Dès lors, il semblerait qu’un objet de type “fermé” s’adresse davantage à une figure de récepteur-usager alors qu’un objet de type “ouvert” s’adresse davantage à une figure de récepteur-amateur.

Pour mieux comprendre ces deux notions dispositif et appareil, regardons ce que cela donne dans la pratique du design. Qu’est ce qu’un projet de design d’objet fermé ? Qu’est ce qu’un design de dispositif ? Et qu’est ce qu’un projet de design d’objet ouvert ? Qu’est ce qu’un design d’appareil ?

Design de dispositif et design d'appareil

[exemplification]

Afin d'illustrer ces deux notions d'objets ouverts (les appareils) et d'objets fermés (les dispositifs), nous allons étudier plusieurs exemples d'objets de design et tenter de comprendre s'ils s'apparentent davantage à l'une ou à l'autre. Nous étudierons à la fois des produits physiques et des services à travers une grille de lecture¹⁰⁷. Pour cela, nous avons mis au point deux diagrammes en radar réunissant chacun des paramètres qui témoignent de leur qualité de dispositif ou d'appareil et que nous avons tiré de nos précédents paragraphes.

107. voir [Annexe 1](#)

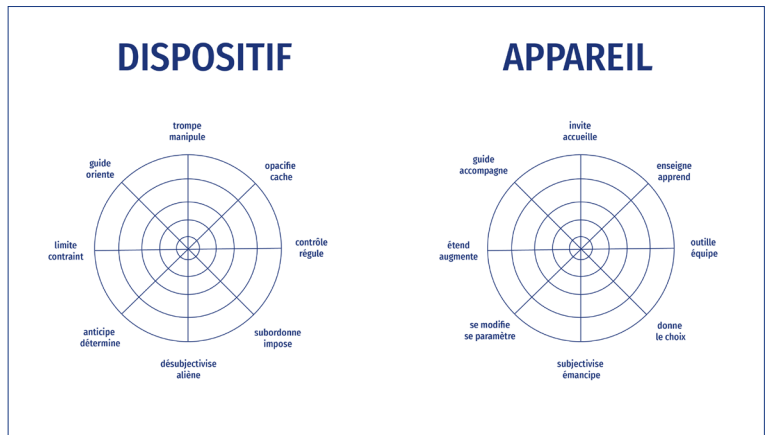


figure 13 : Diagramme en radar d'un dispositif (à gauche) et d'un appareil (à droite)

Cette grille d'analyse nous a permis d'analyser plusieurs objets, des services, des produits, des espaces et des outils de design et de les interroger du point de vue des paramètres de ces deux diagrammes.

Chaque exemple abordé ne présente pas le même niveau d'expression d'un paramètre selon celui qui est étudié. Cette visualisation nous permet de mettre en valeur le caractère complexe de chacune des notions et de montrer qu'il n'existe pas une forme unique d'appareil ou de dispositif. Il est possible de constater que certains objets et notamment des services comme Uber, AirBnB et Vélib' présentent des paramètres qui appartiennent aux deux notions.

Par souci de clarté et pour illustrer notre propos, nous avons choisi de présenter des exemples illustratifs de ces deux notions et de les détailler en laissant volontairement de côté les objets hybrides sur lesquels nous reviendrons plus tard.

l’Iphone, un objet-dispositif

Comme nous l’avons déjà annoncé plus haut, le téléphone portable compte parmi les objets les plus disposant. Nous choisissons ici d’étudier l’Iphone pour ces “qualités” remarquables de dispositifs. Son caractère de dispositif se mesure à différents niveaux. Le premier niveau est pratique, celui de son démontage. Le démontage d’un Iphone n’est pas donné d’avance. L’assemblage des pièces est caché et peu visible par l’œil du novice, les quelques vis qui sont visibles nécessitent un outil particulier qui n’est pas déjà présent dans la boîte à outil d’une personne lambda. Le démontage est risqué tellement les pièces sont fines et petites. L’Iphone n’est pas conçu pour être démonté régulièrement. Il n’est pas censé avoir besoin de l’être par quelqu’un d’autre qu’un spécialiste agréé par la marque. Le second niveau est celui de son logiciel. Le logiciel OS de la marque est singulier et n’est développé que par la marque. Il n’existe pas de compatibilité entre Apple et les autres marques de téléphones portables qui fonctionnent pour la majorité avec Android. Les échanges de données téléphoniques sont bien évidemment possibles mais s’opèrent par le biais des réseaux des opérateurs téléphoniques. Aucun transfert n’est possible de la machine à la machine : la récupération et la sauvegarde des données d’un Iphone doit se faire par l’intermédiaire d’un ordinateur Apple et ne peut pas s’opérer avec un autre ordinateur que celui de la marque. D’autre part, l’accès aux paramètres de fond, c’est à dire aux paramètres qui ne sont pas proposés à l’utilisateur parmi les paramètres généraux n’est pas possible contrairement aux téléphones Android pour lesquels le paramétrage est extrêmement long tellement il y a de configurations possibles. Apple conditionne et limite l’appropriation matérielle et logicielle de son produit. Le troisième niveau est le niveau cognitif. Ce n’est pas plus le cas d’un Iphone que d’un smartphone quelconque et c’est ici le dispositif du téléphone portable dans son intégralité qui est critiqué. Cette dimension fait référence aux critiques déjà amorcées plus haut avec Michel Foucault, Bernard Stiegler et Giorgio Agamben. Le téléphone portable est un dispositif qui conditionne les réactions cognitives et psychologiques de l’utilisateur. Ces effets sont déjà largement démontrés par les réseaux de recherches : sur-sollicitation cognitive par la

quantité d'information contenue dans un objet qui tient dans une main, dépendance et addiction à certaines applications ludiques etc... Enfin, le dernier niveau est celui des données. Le smartphone contient en moyenne 30 applications. Il capte et émet une quantité incalculable de données qui possèdent des informations sur la position, les déplacements, les goûts, les relations, les centres d'intérêts, les activités de l'utilisateur. En plus de produire des effets néfastes sur le cerveau de l'utilisateur, le téléphone portable est une source de renseignement et de contrôle des plus fiables. Pour toutes ces raisons, le téléphone portable est un dispositif des plus disposant.

“Qui se laisse prendre dans le dispositif du « téléphone portable », et quelle que soit l'intensité du désir qui l'y a poussé, n'acquiert pas une nouvelle subjectivité, mais seulement un numéro au moyen duquel il pourra, éventuellement, être contrôlé.”

Giorgio Agamben, 2007¹⁸

108. *Ibid* p 54

Le FairPhone quand à lui se positionne à l'opposé de l'iPhone sur certain niveaux que nous venons d'évoquer. Du point de vue de son démontage : le téléphone portable Fairphone est modulaire et entièrement démontable par l'utilisateur. Toutes les pièces qui le composent sont disponibles à l'achat et peuvent être remplacée par l'utilisateur. Ensuite, le logiciel (second niveau) est libre et accessible à tous pour être paramétré et modifié. La provenance des éléments qui le constituent ainsi que le coût de fabrication du téléphone sont des informations qui sont accessibles au consommateur et la marque s'engage à la transparence.

Le “Métro”, un service-dispositif

Prenons le “système Métro” de Paris : le métro est un moyen de transport en commun qui fonctionne comme un dispositif. Pour le comprendre, il nous suffit de nous intéresser au parcours de l'usager dans le système métro au quotidien. Pour accéder au service, l'usager doit se procurer un badge d'accès payant qui lui permet de franchir les différents portiques électroniques à l'entrée des bouches de métro réparties régulièrement sur tout le territoire de la capitale. L'usager se déplace dans les couloirs du métro selon l'itinéraire qu'il souhaite prendre parmi ceux que le réseau lui propose et en suivant une signalétique qui fonctionne elle-même comme un système de signes et de repères colorés. L'usager atteint le quais, et patiente le temps indiqué par les

dispositifs de contrôle de la fréquence des rames de métro. Au sol, des repères lui indiquent la position des portes. À la fermeture des portes un signal sonore lui indique qu'il doit se presser à entrer. À l'intérieur, il peut s'asseoir, se tenir debout ou s'appuyer aux parois. Des barres lui assurent son équilibre aux freinages et aux accélérations. La signalétique intérieure lui sert de repère par rapport à la durée de son trajet. Une fois sur le quai de sa destination il se réfère à nouveau à la signalétique qui lui indique les différentes sorties qu'il peut prendre selon la rue de sa destination, quand il y en a plusieurs. Il franchit un dernier portique manuel qui ne se passe que dans un sens et quitte ainsi le dispositif métro.

Maintenant, si l'on envisage des usages déviants au sien de ce dispositif, il devient intéressant d'observer ce que cela produit sur le fonctionnement du système. Il ne suffit qu'à se remémorer notre expérience d'usager du métro parisien lorsque la ligne que nous souhaitions prendre pour nous déplacer dysfonctionnait en raison d'une erreur de signalétique, d'une coupure de courant, d'un problème d'aiguillage, de piétons sur la voie, ... autant de paramètres imprévus et déviants qui perturbent l'état du dispositif. Dans un tel dispositif, et le choix de cet exemple est volontairement flagrant, tout est contrôle. Les caméras de surveillance contrôlent le comportement des usagers, le réseau numérique contrôle la vitesse, la localisation et la fréquence des rames les unes par rapport aux autres et les régulent, les portiques et système de badgeurs contrôlent les droits d'accès au service, la signalétique et le personnel de quais contrôlent les itinéraires des usagers...

Notons que cet exemple n'est pas anodin et qu'il est représentatif des nombreuses contraintes liées à la sécurité et à l'efficacité du service et auxquelles la majorité des services qui appartiennent au domaine des transports sont contraints aujourd'hui.

Les Tiers Lieux, des espaces-appareil

Les Tiers Lieux sont des espaces de travail partagés et collaboratifs. Ils se développent considérablement aujourd'hui sous différentes formes : espaces de *coworking*, ateliers partagés, *fablab* (laboratoire de fabrication), *hackerspace*, *makerspace*, les jardins partagés, les ressourceries etc... Parmi les exemples que nous avons choisi d'analyser, le Techshop est un *fablab* de LeroyMerlin. C'est un espace de fabrication entièrement équipés avec des machines de

production et de fabrication (découpe laser, impression UV, impression 3D etc...) et qui est à disposition de tous les bricoleurs qui ont besoin d'une des machines disponibles, qu'ils soient professionnels ou particuliers. Ils sont formés et autonomes ou encadrés dans leur pratique. L'accès au service d'un *fablab* se fait généralement sous la forme d'une adhésion ou d'un abonnement. Les utilisateurs des machines sont des praticiens qu'ils soient professionnels ou amateur, ils ont la possibilité d'utiliser des processus de fabrication pour concevoir et créer par eux même tout type d'objet. Le *fab lab* est un atelier de fabrication accessible à tous les *makers*, bidouilleurs et bricoleur expérimentés ou non.

Un autre exemple de Tiers Lieux qui a retenu notre attention est l'atelier partagé de Cyclofficine. Cyclofficine est un "atelier pharmacie" de réparation et d'entretien des vélos. Tenu par une association, le local est outillé et équipé et accueille régulièrement des particulier, les sensibilise et les accompagne dans leur entretien ou leur réparation. Les propriétaires des vélos apprennent à réparer eux même en mettant la main dans le cambouis. Peu importe son âge et son expérience, le particulier développe une réelle expérience pratique de la réparation qu'il peut reproduire ensuite en autonomie chez lui ou au sein de du local de Cyclofficine à tout moment.

Enfin, le type de Tiers Lieux le plus reconnu et le plus croisé aujourd'hui sont les espaces de *coworking* (espaces de travail collaboratifs). Ils réunissent des structures dans des mêmes espaces partagés. Ils servent de bureau à des structures qui ne possèdent pas de locaux. Les espaces de *coworking* de manière générale favorisent l'émergence de projets collaboratifs et de pratiques collectives. Ouverts à tout type de structure, ils connectent et consolident des réseaux pluridisciplinaires. Ils sont vecteur de pratique qui vont au delà de la simple utilisation du bureau. Nous pouvons donner comme exemple Morning OS l'espace de *coworking* de l'entreprise Bureau à Partager qui a récemment était investi par le réseau de OuiShare, à Bagnolet. Ces Tiers-Lieux représentent selon nous des qualités d'espaces-appareils dans le sens où ils accueillent, outillent et permettent aux créatifs, aux bricoleurs, aux *makers*, en d'autres termes aux amateurs-concepteurs de créer par eux même avec des moyens proches de ceux d'un concepteur professionnel.

OpenStructures, un outil-appareil

OpenStructures est un projet de recherche collective initié par le design architecte Thomas Lommé. Tout commence avec une grille géométrique OpenSource qui sert de référentiel de conception collective. De l'architecte, au designer en passant par le bricoleur amateur, la grille est adoptée par la communauté qui se regroupe autour du projet. Tout le monde peut contribuer et proposer des pièces, des composants et des structures. Une plateforme numérique recense toutes les pièces qui ont été conçues à partir de cette grille et leur fabrication est accessible en OpenSource afin d'être reproductible par n'importe qui. L'ensemble des productions constitue une base de données impressionnante qui propose des objets de la petite équerre en bois à jusqu'à la structure architecturale, chaque production respecte les proportions "imposée" par la grille. La grille a été conçue de telle sorte à ce qu'elle laisse possible toutes les formes en contraignant le moins possible la conception. Au contraire, elle fonctionne comme une grille de papier millimétré et accueille toutes les formes. Cette grille représente selon nous une forme d'objet-appareil extrêmement ouverte. Plus qu'un outil, c'est un appareil des plus libres. OpenSource et partagé par différents champs disciplinaires, il démultiplie les possibilités de conception et accueille les expériences pratiques de tout un chacun.

L'Ambassade des Communs, l'appareil d'une communauté

L'exemple de l'Ambassade des Communs est un exemple de projet dans lequel nous nous sommes engagée pendant nos études à l'Université. Cet exemple nous paraît illustrer une forme d'appareil complexe et intéressante et justifiant d'une expérience d'étudiante en design. L'Ambassade des Communs est un projet collectif né d'une commande d'un groupe d'enseignants et d'étudiants de la Maison des Arts de l'Université Bordeaux Montaigne. Cette commande prend racine dans un contexte de commande particulier et peu commun : la commande Nouveaux Commanditaires. Le processus Nouveaux Commanditaire est un processus de commande initié et théorisé par l'artiste François Hers qui cherche à générer une nouvelle forme de commande d'œuvres d'art que les processus classiques de commandes publiques ou privées. Le processus Nouveaux Commanditaire donne la possibilité à des citoyens, réunis en groupe de citoyens défendant des même valeurs et

besoins de passer une commande d'intérêt général à un artiste contemporain (au sens large : plasticien, scénographe, designer, chorégraphe...) par l'intermédiaire d'une association de médiateurs agréés par la Fondation de France pour accompagner ce processus Nouveaux Commanditaires. L'Ambassade des Communs est le nom donné au projet qui est issu de notre commande pour l'Université. Parti du constat d'un manque d'interactions entre les filières artistiques de la Maison des Arts, un bâtiment froid et peu poreux, nous avons travaillé en co-autorat avec une artiste plasticienne et scénographe Claire Dehove pour faire naître l'Ambassade des Communs, la communauté des "résidents" de la Maison des Arts (professeurs, étudiants, personnels...) L'Ambassade des Communs s'est constituée sur la base d'une charte d'engagement et a initié et renouvelé des actions collectives dans le but de fédérer les acteurs du lieu, de générer des rencontres collectives conviviales et d'impulser des projets collectifs. L'Ambassade des Communs s'est positionnée comme une communauté pirate intégrée au sein des acteurs du lieu afin d'impulser une dynamique et de pérenniser ensuite des activités collectives. Dans le cadre de ce projet de 4 ans, des soirées ponctuelles, des expositions de travaux étudiants, des *workshops* avec des professionnels et des étudiants ont été mis en place afin de générer un patrimoine commun de l'Ambassade des Communs. Les valeurs de cette communauté reposent essentiellement, comme son nom l'indique sur les valeurs des Communs¹⁰⁹.

109. P. DARDOT et C. LAVAL, *Commun, essai sur la révolution au XXIème siècle*, La Découverte, 2014.

“L'Ambassade des Communs est une organisation collective. Elle est implanté au sein de la MDA pour promouvoir la valorisation, la circulation, le partage des ressources matérielles et immatérielles propres à la communauté des usagers dont elle potentialise le devenir fictionnel. Elle est chargé de porter l'ambition d'interdisciplinarité en favorisant les pratiques collaboratives et les valeurs du don. L'ADC est là pour contribuer au rayonnement et à la visibilité de la MDA dans le campus universitaire. Elle impulse des espaces réflexifs et des expériences artistiques liées au domaines de la citoyenneté de l'éco-partage et de l'économie solidaire. En tant d'outil de coopération, l'ADC constitue un réseau de partenariats locaux. Durant ses missions successives, son action est mise en oeuvre à l'instigation des Ambassadeurs. Chaque mission fait l'objet de fiches descriptives de ses objectifs et des tâches à réaliser.”

110. <https://wos-agence-des-hypotheses.com/ambassade-des-communs/>, 2018

Extrait de la charte de l'Ambassade des Communs.
Claire Dehove, 2015¹⁰⁹

Dans le cadre de ce projet, nous avons travaillé à la conception d'un lieu annexe à la Maison des Arts, lieu de vie et lieu foyer de cette communauté. Nous avons imaginé la Petite Maison des Communs. Notre réflexion pour concevoir ce lieu a été double. Nous avons pensé à la fois les moyens de concevoir une communauté durable et autonome dans la pratique et la gestion du lieu ainsi qu'un lieu ouvert et appropriable. Pour cela, nous avons mis au point des outils de communication (site internet et pages sur les réseaux sociaux) pour tenir informés les membres de la communauté et des outils de règles et de fonctionnement de l'espace (charte d'usage et mode d'emploi du lieu). La Petite Maison des Communs fonctionne comme un espace modulable et démontable. Imaginé à partir de portes recyclées et sur la base d'une grille de conception qui tient compte du format standard d'une porte, le lieu est en partie montable et démontable à chaque rentrée et à la fin de chaque année. Il participe d'un rituel d'intégration et de "désintégration" des promotions étudiantes et s'adapte au roulement de la communauté dans le but de la fédérer dans le temps. Ainsi l'espace est reconfigurable en fonction des envies et des besoins des membres de la communauté et les appropriations qui en sont faites varient en fonction de chaque année. La Petite Maison des Communs est livrée vide et libre d'appropriation (affichages, mobiliers de récupération, luminaires...) Ce projet a été réalisé en *workshop* d'une demie année entre des étudiants de la Licence Design dans laquelle nous étions et en collaboration ponctuelle avec le collectif d'architectes le Bruit du Frigo. La Petite Maison des Communs qui a été retenu par le jury de l'Ambassade des Communs est celle que nous avons conçue mais pour des raisons financières et juridiques, elle n'a jamais vu le jour. Le contexte de commande universitaire et la variété des interlocuteurs qui la portait a malheureusement complexifié les démarches. Mais l'Ambassade des Communs persiste toujours à travers des événements ponctuels au sein de la Maison des Arts.

Cet exemple de projet nous semble très intéressant autant du point de vue de sa forme et de ses valeurs que du point de vue du régime de conception dans lequel il s'inscrit et que nous avons suivi et expérimenté pendant 4 ans. En effet, le "design d'une communauté" est un projet tout particulièrement intéressant pour illustrer un régime de conception ouvert dans le sens où le concepteur réfléchit à mettre en place un cadre d'action ouvert et accueillant qui favorise les pratiques et l'appropriation de la part des

membres de la communauté. Finalement l’Ambassade des Communs devient le cadre qui appaie sa propre communauté.

Dispositif et appareil, ambiguïtés

Le déroulé de notre réflexion semble opposer strictement la conception fermée à la conception ouverte et la notion de dispositif à celle d’appareil. Mais il nous paraît important d’interroger cette opposition stricte et de la nuancer. En effet, cette étude dissociée nous permet de comprendre les deux régimes et les notions qui les alimentent dans leur singularité mais nous ne les opposons pas strictement.

“La nature d’un appareil n’est jamais totalement acquise. Il n’est jamais dit qu’un appareil ne puisse pas être capté, parasité, polarisé, orienté par une économie. Ainsi employé, usé, il devient alors dispositif, support de dispositions prévues. La différence entre dispositif et appareil est parfois ténue. Aussi, il ne faut pas voir ces distinctions comme des cases hétérogènes, mais plutôt comme des directions divergentes.”

111. *Ibid.* p 53

Anthony Masure, 2014¹¹¹

Comme le souligne Anthony Masure, “la différence entre un dispositif et un appareil est parfois ténue. Il n’est jamais dit qu’un appareil ne puisse pas être capté, parasité, polarisé, orienté [...]” Au cours de notre analyse de plusieurs exemples d’objet de design (voir infra figure ...), nous avons constaté que la caractérisation de ce qui fait un appareil ou un dispositif dépend d’une combinaison de plusieurs paramètres qu’il serait peut rigoureux de dissocier. En effet, il nous paraît difficile et réducteur de tenter de caractériser un appareil ou un dispositif en ne tenant compte que de la validation d’un de ces paramètres. La différence entre un appareil et un dispositif dépend de cette combinaison de paramètres. C’est d’ailleurs ce dont témoigne l’échelle que nous avons mise au point dans notre annexe 1 Les purs dispositif ou appareil sont des figures rares et les différentes formes d’hybridations entre l’un et l’autre sont nombreuses.



figure 15 : Proposition d’échelle d’hybridation entre dispositif et appareil, Charlotte Morel.

Bien que la frontière entre un dispositif et un appareil soit ambiguë et poreuse, il nous semble cependant que nous puissions tout de même opposer les deux régimes de conception du point de vue des effets produits sur le récepteur. Nous avons pu voir jusque-là que les deux attitudes de conception que nous avons étudiées tendent à produire des objets qui sont plus ou moins “ouverts” et plus ou moins “fermés” et qui s’adressent à des figures de récepteur qui sont plutôt des usagers ou plutôt des amateurs. Nous allons voir, dans les lignes qui suivent ce que ces deux attitudes engagent du point de vue de la réception et quels effets elles produisent sur le récepteur, au delà de la figure qu’il/elle incarne (usager/amateur).

Effets de réception

Jusqu’à maintenant, nous avons appréhendé les régimes de conception impératif et interrogatif du point de vue de la conception et du type d’objet disposant ou appareillant qu’ils produisaient. Pour poursuivre notre réflexion, il nous paraît intéressant de nous intéresser à la réception. Que se passe-t-il du point de vue de la réception de l’objet par le récepteur ? Quels sont les effets de réception générés par un régime de conception impérative ou interrogative ? Quels sont les effets de réception d’un dispositif ou d’un appareil ? Que cela produit-il sur la figure de récepteur ?

Acceptation et appropriation

Rappelons tout d’abord que la réception dans un projet de design correspond au projet en train de se vivre, à l’objet en train de s’user et de s’utiliser. La réception correspond au temps de réception des effets de l’objet par le récepteur (quel qu’il soit). Il nous semble intéressant à ce stade d’aborder l’acceptabilité et l’appropriation comme deux notions importantes qui représentent des enjeux de réception.

L’acceptation correspond à l’“action d’accepter quelque chose” en fonction d’un “ensemble de conditions qui rendent [cette] chose acceptable¹¹²”. Dans le contexte de notre recherche, l’acceptation d’un objet de design s’évalue en fonction de ce que le récepteur juge acceptable. Elle dépend donc de différents paramètres qui peuvent être de nature morale : alors l’acceptabilité concernera davantage les valeurs morales de l’objet ; plus l’acceptation du récepteur face à l’objet sera faible plus il sera en désaccord avec ses valeurs morales. Elle peut être anthropologique

112. <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/acceptation>, 2018

ou sociologique et elle concernera plutôt les habitudes et les pratiques du récepteur. Dans ce cas, plus l'acceptabilité sera faible plus l'objet sera nouveau et inconnu aux yeux du récepteur. Également, elle peut être esthétique et dans ce cas elle concerne les aspects de l'objet. Dans le champ du design, nous pouvons relever des expressions récurrentes de la notion d'acceptabilité : "acceptabilité de la technologie", "acceptabilité de l'innovation" "acceptabilité fonctionnelle". L'acceptabilité correspond donc au niveau d'acceptation de l'objet par le récepteur. Cette acceptation est personnelle et dépend de conditions et de paramètres qui sont propres au récepteur en tant qu'individu.

113. <http://www.cnrtl.fr/definition/appropriation>, 2018

Dans son sens premier, l'appropriation correspond à "l'action d'approprier, c'est à dire d'adapter quelque chose à une destination précise¹¹³". Autrement dit, l'appropriation c'est tout d'abord l'action d'adapter quelque chose à un usage déterminé. Dans un second sens, l'appropriation correspond à l'action de rendre propre, c'est à dire de faire sien quelque chose. Alors, si l'on tient compte de ces deux sens, l'appropriation correspondrait donc à l'action d'utilisation de l'objet par le récepteur selon un certain usage qui lui est propre. Un récepteur s'approprie l'objet conçu par le designer, d'une certaine façon par rapport à l'usage prédéterminé par le concepteur. L'appropriation est une réception personnelle et interprétée de l'objet par le récepteur. L'appropriation passe tout d'abord par l'interprétation conceptuelle et intellectuelle et se traduit de façon physique par l'usage de l'objet (qu'il soit matériel ou immatériel). Bien que le principe d'appropriation existe indépendamment de la volonté du concepteur, nous allons voir que l'appropriation peut être positive ou négative selon qu'elle est plus ou moins contrainte par la conception.

L'acceptation dépend donc du récepteur et des paramètres qui construisent son jugement. L'appropriation, quant à elle dépend à la fois du récepteur, qui possède la liberté de s'approprier l'objet et du concepteur, dont les choix prédéterminés conditionnent l'appropriation.

Au regard de ces deux notions, nous sommes amenés à nous demander quels sont les effets produits par un régime de conception impérative ou interrogative sur l'acceptation du récepteur ? Quelle est son acceptation selon qu'il reçoit un objet disposant ou un objet appareillant ? Quelle en est son appropriation ?

Adoption et adaptation

Du point de vue de la réception, nous avons pu montrer plus haut qu'un objet fermé contraint l'utilisateur à un ensemble d'usage prédéterminés et instaure ainsi une forme d'autorité vis à vis du récepteur et qu'à l'inverse, un objet ouvert invite et libère les possibilités de pratiques. Afin de comprendre les enjeux de réception qui se jouent ici, il nous paraît intéressant d'introduire et de présenter la distinction qu'opère Bernard Stiegler entre adaptation et adoption. Ces deux notions illustrent bien selon nous la nature des effets générés sur la réception de l'objet (acceptation et appropriation) selon qu'il est ouvert (appareil) ou fermé (dispositif).

L'adaptation a été très largement abordée par Charles Darwin au sujet de l'évolution biologique des espèces et utilisée en tant que paramètre expliquant la sélection naturelle. Mais Bernard Stiegler¹¹⁴ nourrit une critique de la notion d'adaptation qui nous invite à considérer la considérer d'un autre point de vue que celui auquel nous avons été habitué à l'entendre. En effet, cette notion s'est érigée en une sorte de doctrine qui guide nos rapports au monde aujourd'hui : dans de nombreux contextes, l'adaptation est vue comme une qualité humaine preuve d'intelligence et témoin de réussite scolaire, sociale, professionnelle etc... Or, si l'on remonte à la racine étymologique du mot, adapter signifie "rendre apte" ou "ajuster à". L'adaptation est par définition un rapport entre deux choses qui préexistent et dont le rapport semble prédéterminé. L'homme s'adapte à son milieu : l'homme et le milieu préexistent à leur rapport et l'un et l'autre ont un rapport d'influence réciproque. L'adaptation est une réaction face à la contrainte, c'est une action contrainte. Bernard Stiegler présente la notion d'adoption comme une notion inverse. L'adoption signifie "choisir" et "opter". L'adoption est un choix qui consiste à "faire sien" quelque chose ou la relation entre les deux termes ne préexiste pas. L'adoption est un choix qui n'est pas prédéterminé. Le père fait sien son enfant par adoption. La relation entre le père et le fils ne préexistait pas avant l'adoption. Dès lors, Bernard Stiegler associe l'adaptation à un processus de désindividuation où l'individu ne peut se réaliser dans la contrainte alors que l'adoption correspondrait davantage à un processus d'individuation qui laisse possible le projet de l'individu selon son choix.

114. B. Stiegler, *Ars Industrialis, Adaptation et Adoption*, <http://ars-industrialis.org/adaptation-adoption>, 2005

“L’adoption est le processus d’une individuation, c’est à dire d’un enrichissement, tandis que l’adaptation est une désindividuation : une restriction des possibilités de l’individu. S’adapter à une norme n’est pas adopter une norme : dans le premier cas, la norme est posée indépendamment de celui qui s’adapte, dans le second, la norme n’existe que si elle est adoptée.”

“La santé d’une individuation se mesure à sa possibilité d’adoption.”

Bernard Stiegler, 2005¹¹⁵

115. *Ibid.* p 69

Alors si l’on rapporte cette idée à notre réflexion il est possible d’avancer que dans un régime de conception impérative, un objet fermé aurait tendance à contraindre le récepteur dans un usage prédéterminé et relèverait davantage de la notion d’adaptation. Le récepteur serait dans un rapport d’adaptation face à l’objet fermé et par conséquent, la conception d’un tel objet fermé participerait de la désindividuation du sujet qui l’utilise. À l’inverse, dans un régime de conception interrogative, un objet ouvert aurait tendance à ouvrir le champs des possibles de l’usage par la pratique en invitant le sujet à s’individuer et relèverait de la notion d’adoption. Le récepteur serait dans une relation d’adoption avec l’objet ouvert. Alors, la réception d’un objet fermé se traduirait plutôt par une appropriation négative (l’adaptation) alors que la réception d’un objet ouvert se traduirait par une acceptation positive (l’adoption).

Maintenant, à partir de ces deux régimes de réception, dessinons un axe, celui de la réception et positionnons nos deux régimes de conception et leurs effets de réception comme deux directions inverses par rapport au degré d’acceptation et à d’appropriation qu’ils génèrent :

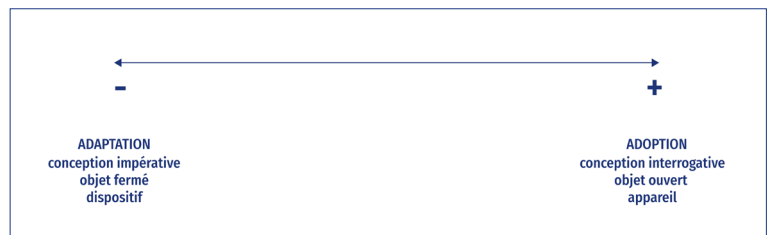


figure 16 : Proposition de disposition des effets de réception sur l’axe de l’appropriation, Charlotte Morel

Alors, il nous semble que l'adaptation, située à l'extrémité négative de la réception correspondrait davantage à une forme d'appropriation négative, contrainte, alors que l'adoption, située à l'extrémité positive de la réception correspondrait plutôt à une forme d'appropriation positive, accueillie. Dès lors, l'appropriation est un enjeu de réception qui agit comme un effet de réception généré par les choix de conception du designer. Nous comprenons donc bien en quoi la responsabilité du designer peut être engagée dans une action de conception au regard des répercussions que son action produit sur la réception et sur la figure du récepteur.

Le design et l'éthique

Comme nous l'avons introduit en amont de notre réflexion¹¹⁶, une réflexion fondamentale interroge aujourd'hui la conception en design et développe une réflexion autour de la notion de l'éthique. Avant de nous intéresser à l'éthique dans le champs du design, nous allons préciser la notion d'éthique au regard de la morale, notion qui lui est proche et montrer en quoi elles sont différentes.

116. voir infra partie Introduction, p 8

L'éthique et la morale

L'éthique est présentée par les dictionnaires français comme un synonyme de la morale dans le sens où ce qui est éthique "est relatif à la morale". La notion de morale quant à elle entretient un rapport étroit avec celle de mœurs. Les mœurs sont "les habitudes, naturelles ou acquises, relatives à la pratique du bien ou du mal au sens de la morale¹¹⁷". Ces deux notions semblent tout d'abord très proches mais il semblerait, comme l'indique Pierre Damien Huyghe, que l'usage excessif du mot éthique génère une confusion épistémologique entre la notion d'éthique et de morale, où l'éthique telle qu'elle est employée aujourd'hui "occupe le champ" de la notion de mœurs qui appartient à l'origine à celui de la morale.

117. <https://fr.wiktionary.org/wiki/m%C5%93urs>, 2018

A partir du reportage *Ethics for design*¹¹⁸ diffusé en 2017 et réalisé par Gauthier Roussilhe et consacré à la notion d'éthique dans le design, nous avons pu relever plusieurs différences entre l'éthique et la morale qui se situent à différents niveaux. La première différence que nous relevons se situe au niveau de la visée : l'éthique, par rapport à la morale, ne dit pas ce qui est bien ou mal, "elle montre plutôt le chemin de ce qu'on devrait faire pour mieux vivre." Une seconde différence est donc que la morale considère à la fois

118. G. Roussilhe, *Ethics for design*, documentaire, 2017

le bien et le mal alors que l'éthique se fixe comme objectif le bien uniquement. Enfin, une troisième différence se situe au niveau de l'étendue de la notion. La morale est définie comme un critère qui "fixe ce qui est absolument mal ou bien et définit ce qui est interdit, prescrit ou permis". La morale dépend toujours du contexte socio-temporel : ce qui est jugé bon ou mauvais dépend d'un référentiel de mœurs qui est efficient à une certaine époque en fonction de certains codes socio-culturels. Alors que l'éthique est entendue en tant que "réflexion fondamentale sur ce que ça veut dire de bien agir pour soi et pour les autres". Dès lors, la morale apparaît comme un concept qui fonctionne selon un référentiel de règles et de normes qui sont pertinentes pour un groupe d'individu appartenant à un même groupe social alors que l'éthique apparaît comme un concept universel et un raisonnement permanent qui permet de juger de ce qui est préférable.

"L'éthique est un processus par lequel nous comprenons comment le monde devrait être".

119. *Ibid.* p 71

James Williams, 2017¹¹⁹

Conduite de conception

Afin d'envisager quel sens prend l'éthique en design, nous souhaitons maintenant comprendre ce qui définit un acte éthique. *Ethics for design* définit ce qu'est un acte éthique à travers 3 paramètres. Le premier paramètre est celui de la vertu. Il définit l'homme vertueux comme un homme honnête, sage et courageux qui possède des intentions vertueuses et qui agit par conséquent de façon éthique. Le second paramètre est celui de la déontologie. Il se concentre sur l'attitude qui devrait être prise pour réaliser un acte éthique. Par exemple, la déontologie des médecins les oblige à soigner tous les malades quels qu'ils soient. Enfin le troisième paramètre est celui du conséquentialisme. Ce dernier évalue les conséquences d'un acte afin de déterminer son caractère éthique en se basant sur ce qui est observable.

Dès lors, si nous transposons ces paramètres au champ du design et que nous interrogeons le sens de ce qu'est un acte de design éthique, il semblerait qu'il se définisse comme :

-une conception vertueuse portée par un designer honnête, sage et courageux qui soutient des valeurs telles que l'égalité, la solidarité, la tolérance, la transparence, la liberté, le partage etc... et qui les investit tout au long de sa conception.

-une conception déontologique, autrement dit une attitude de conception nourrie de bonnes intentions. Lesquelles peuvent être par exemple “d’améliorer ou au moins de maintenir l’habitabilité du monde dans toutes ses dimensions”, d’œuvrer pour le bien commun et l’intérêt général, de répondre aux incuries, de défendre des causes sociales et humanitaires, de prendre soin et de porter attention à nos environnements etc...

-une conception à impact positif, dont les conséquences sont mesurées comme bénéfiques. La qualité d’une conception éthique pourra être mesurée à partir des effets bénéfiques que produit un objet sur l’environnement s’il représente par exemple une ressource alternative et renouvelable, lorsqu’il contribue à la protection de l’environnement, qu’il favorise la création et le partage de connaissances et de savoirs ou qu’il améliore les conditions de vie etc...

Dès lors, l’éthique, appliquée au champ du design semble révéler une combinaison de trois paramètres que sont les valeurs, l’attitude et les impacts.

L’expérience de la complexité

“Si la complexité est non pas la clé du monde, mais le défi à affronter, la pensée complexe est non pas ce qui évite ou supprime le défi, mais ce qui aide à le relever et parfois même à le surmonter.”

Edgar Morin, 1990¹²⁰

Afin d’expliquer ces trois paramètres, il nous apparaît intéressant d’enrichir notre raisonnement avec certaines clés de compréhension de ce que nous apprend la pensée complexe, appliquée au champ du design :

120. E. MORIN, *Introduction à la pensée complexe*, Poche, Point essais seuils, Paris, 2007, (1990)

La complexité est un phénomène majeur de notre temps. Théorisée par Edgar Morin et appliqué par Gauthier Roussilhe au champ du design, la pensée complexe se fixe comme objectif “d’envisager la complexité de façon non simplifiante¹²¹”. En effet, Edgar Morin nous explique que la simplification rend aveugle et nous empêche de comprendre le monde dans sa réalité la plus complexe. Cette compréhension du monde erronée réduit notre capacité à observer et donc notre capacité à nous projeter, et donc à faire projet¹²¹. Or s’il y a bien un enjeu (qui est en réalité un système d’enjeux) aujourd’hui, et d’autant plus

121. *Op cit.*

122. Gauthier ROUS-SILHE, “La complexité comme horizon du siècle”, *Medium*, 2017.

pour des disciplines de projet comme le design, c’est bien notre capacité d’adaptation face aux multiples mutations qui nous défient : transformations socio-culturelles, environnementales, politiques, économiques, technologiques etc... Dès lors, la pensée complexe, également appelée la pensée systémique, se positionne comme une vision juste du réel puisqu’elle en accepte la complexité en reconnaissant les zones d’incertitudes et d’inconnu.

Dans ses articles, Gauthier Roussilhe attire notre attention sur un positionnement qui remet en cause la notion de conception centrée utilisateur que nous avons présentée en début de recherche. En effet, nous avons vu que le design, à partir des années 80 se fixe comme sujet l’homme et le place au cœur de sa conception. Gauthier Roussilhe développe et nuance ce positionnement anthropocentrique. L’anthropocentrisme contemporain, bien qu’il soit porteur de valeurs humanistes et qu’il se positionne en réaction au principe de consommation largement perverti par le capitalisme, est à relativiser. En effet, la représentation que nous avons de l’homme au centre de son environnement apparaît pour l’auteur comme erronée. L’homme fait partie d’un ensemble de système dont il en est un.

“L’homme reste d’importance équivalente à chaque élément qui compose l’éco-système, ni plus important, ni moins important, juste équivalent.”

Gauthier Roussilhe, 2017¹²³

123. Gauthier Roussilhe, “Notions de design : systémique”, *Médium*, 2017.

En tant que système, l’homme interagit avec les autres systèmes dont les états sont interdépendants et en constant mouvement les uns par rapport aux autres. “Même si l’homme n’est pas mesure de toute chose, il est part de toute chose et toute chose est part de lui”. (G. Roussilhe)

Gauthier Roussilhe nous éclaire sur sa vision systémique du design : le design, parce qu’il est une discipline de projet “centrée” sur l’homme (au sens où son sujet d’étude est l’homme), est un acte qui “en influant sur le rapport de l’homme à son environnement, influe sur l’ensemble des parties”, c’est à dire des autres systèmes environnants. Dès lors, le designer a pour devoir de prendre conscience de l’ensemble des répercussions de son action. Cela revient à comprendre ce qu’énonce Edgar Morin dans son *Introduction à la pensée complexe* : “La société est produite par les interactions entre individus, mais la société, une fois produite

rétroagit sur les individus et les produits¹²⁴”. Dès lors, le projet de design peut être considéré comme une interaction du designer avec l’homme et comme une cause qui influence l’environnement de l’homme et donc sur la société dans son ensemble. Gauthier Roussilhe nous invite à la prudence : “chaque acte de design peut avoir des répercussions, à court et à long terme sous estimées¹²⁵.” Le design se doit de comprendre que l’homme n’est pas réellement au centre de tout et qu’il est interconnecté au monde, qu’il est une partie, parmi toutes les parties du Tout.

124. *Ibid.* p 73

125. *Ibid.* p 74

Alors, il devient nécessaire pour le design d’accepter la complexité du monde et de prendre conscience des multiples interactions entre les systèmes sur lesquels son action a des impacts et des répercussions. Pour Gauthier Roussilhe, le design devient un outil de médiation de la complexité car “il embarque naturellement un des éléments les plus complexes (et ainsi le plus perturbateur) de notre monde au sein de sa réflexion : l’humain¹²⁶”. “Avoir une conception plus humaine c’est avoir une conception plus complexe¹²⁷.”

126. *Ibid.* p 74

127. E. MORIN, *Penser Global*, Champs essais, 2015

“Je tiens pour impossible de connaître les parties sans connaître le tout, non plus de connaître le tout sans connaître particulièrement les parties.”

Pascal, 1963¹²⁸

“Être designer au XXIème siècle c’est faire la médiation de l’expérience dans ses plus nombreuses réalités”, c’est à dire de l’expérience du complexe. (G. Roussilhe). Le rôle du designer serait alors, de créer “un cadre d’acceptation de la complexité du monde”, où cette acceptation, parce qu’elle favorise la compréhension du réel et la projection dans le futur, permettraient de “reconquérir l’idée de futur¹²⁹”. La figure du projet, telle que nous l’avons présentée au début de cette recherche, doit être réactualisée au regard de ce que la complexité, rapportée au champ du design, nous apprend. Si la complexité est une clé contemporaine, de la compréhension du monde, le projet de design doit pouvoir s’en nourrir afin de produire des projections du futur qui sont complexes et qui acceptent certaines zones d’incertitudes et qui sont conscientes vis à vis des répercussions qu’elles génèrent sur les systèmes qui entourent le projet.

128. B. PASCAL, *Pensées in Oeuvres Complètes*, p.527, Seuil, 1963

129. G. ROUSSILHE, “Notions de design : complexité”, *Médium*, 2017.

Une affaire de responsabilité

Comme l'explique Gauthier Roussilhe, la notion de responsabilité est directement convoquée lorsque la question de l'éthique est avancée. La responsabilité est "l'obligation faite à une personne de répondre de ses actes du fait du rôle ou des charges qu'elle doit assumer et d'en supporter toutes les conséquences¹³⁰". La responsabilité apparaît comme le moteur qui répond de tout acte, qu'il soit éthique ou non. Elle est ce que l'on accuse lorsque les conséquences engagées sont lourdes et négatives.

130. <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/responsabilite%C3%A9>, 2018

"Régulièrement, la "responsabilité" du designer est et a été invoquée, afin d'établir une éthique critique et un code d'honneur du design."

131. *Ibid.* p 71

Tom Holert, 2017¹³¹

En design, la responsabilité du designer est entendue au même titre que la responsabilité du journaliste. C'est une responsabilité professionnelle qui naît avec le contexte de la profession qui, comme nous l'avons vu plus haut, est un contexte complexe parmi lequel les actes du professionnel, designer ou journaliste peuvent avoir des répercussions non négligeables sur ses environnements de vie. Les journalistes s'imposent par exemple de "diffuser des informations vérifiées ; recueillir et diffuser les informations de manière indépendante ; agir loyalement ; respecter les droits des personnes¹³²" ...

132. Conseil de déontologie journalistique, Code de déontologie journalistique, 2013

"Il en va de même avec la question de l'éthique professionnelle, c'est à dire de la responsabilité du designer. Bien sûr il est inhumain de demander à un designer de prendre la responsabilité de toutes les interactions souhaitées et non-souhaitées de son acte car sa compétence professionnelle est limitée. Toutefois il ne peut pas être ignorant des interactions et conséquences inhérentes à son acte, c'est à lui d'identifier là où ses compétences sont pertinentes et influentes dans les dynamiques du système et c'est à lui de tout mettre en œuvre pour veiller à la nature apaisée des interactions modifiées. C'est là une question de décence et de dignité."

133. *Ibid.* p 75

Gauthier Roussilhe, 2018¹³³

La responsabilité du designer se positionne quant à elle au niveau des interactions des objets qu'il conçoit avec le monde environnant. Un design responsable se donne pour objectif de concevoir des objets soucieux des effets qu'ils produisent sur leurs environnements sociaux et naturel.

Dès lors, le design éthique se positionne du côté d'une écologie de l'attention¹³⁴ portée aux relations qu'entretient l'homme avec les objets et le monde dans lequel il vit. Un designer responsable apparaît donc comme un professionnel conscient des répercussions que ses actions et ses choix ont sur son entourage et se positionne comme défenseur de certaines valeurs morales et éthiques qui s'incarne à différents niveaux d'actions : engagement pour la protection de la vie privée, lutte contre la manipulation et le consumérisme de masse, protection de la nature et de ses ressources, aide aux personnes les plus défavorisées etc...

“En tant que designers, nous devrions porter la responsabilité de ce qui est bon et mauvais dans les objets que nous créons ; nous sommes sollicités pour, et en droit de faire des choix de valeur. Nous sommes aussi en droit de désirer un esprit pionnier et de voir les choses changer pour le meilleur ; nous ne devons pas considérer que ce qui existe est toujours inévitable ou le mieux possible. Je crois que le changement, même en tant que tel, peut être une bonne chose. Mais je pense que, avant d'oser exercer ce droit de juger et de façonner les valeurs des autres, nous ferions mieux d'examiner d'abord nos propres valeurs et nos propres motivations à vouloir exercer ce contrôle sur la vie des gens [...] Nous, designers [...] pouvons commencer à construire une culture esthétique porteuse de sens si nous sommes disposés à nous prêter au jeu d'une nouvelle expérience d'apprentissage, et nous ne pouvons pas apprendre si nous ne participons pas.”

Richard Latham, 1957¹³⁵

Au regard du *Designer's Code of Ethics*¹³⁶ de Mike Monteiro, nous pouvons imaginer quel pourrait être le code de déontologie du designer si celui-ci devait exister. Mike Monteiro est designer américain chez Mule Design, une entreprise qui défend un design éthique, et propose les 10 principes suivants :

1- UN DESIGNER EST PRINCIPALEMENT UN ÊTRE HUMAIN

Le designer est avant tout un être humain “soumis à un contrat social”. Il se doit de prendre conscience des impacts qu'il génère sur la planète et de manière plus générale sur tous les environnements qui l'entourent (sociaux et naturels) et il s'engage à ne pas dégrader, voire d'améliorer, les conditions de vies et d'interactions des hommes, entre eux et avec la nature.

134. Y. CITTON, *Pour une écologie de l'attention*, Édition Seuil, 2014.

135. R. Latham, conférence “Design and Human Values”, Aspen, 1957.

136. Mike Monteiro, *A Designer's Code of Ethics*, <https://muledesign.com/2017/07/a-designers-code-of-ethics>, 2018

2- UN DESIGNER RÉPOND DE SON TRAVAIL

Le travail du designer et les objets qu'il conçoit sont le reflet de sa personnalité et des valeurs qu'il soutient. Chaque objet qu'il conçoit laisse une trace de lui et donne à voir ce qu'il pense. "Notre travail est notre héritage, il parlera de nous".

3- UN DESIGNER PLACE L'IMPACT AVANT LA FORME

Le designer ne doit pas considérer l'esthétique de la forme avant les impacts de ce qu'il conçoit. Un objet qui a un mauvais impact sur l'homme et ses environnements ne peut être considéré comme "bien designé" quelque soit sa forme.

4- UN DESIGNER EST ENGAGÉ POUR SON EXPERTISE AU DELÀ DE SON TRAVAIL

L'expertise du designer ne se limite pas à la conception d'un objet, elle concerne également la capacité à évaluer les impacts que génère l'objet de sa conception. Le designer doit pouvoir refuser un projet ou informer son client de l'évaluation négative qu'il peut faire du projet.

5- UN DESIGNER CHERCHE LA CRITIQUE

La critique doit être permise et accueillie tout au long du projet. Elle évalue et consolide le projet. Le designer doit rechercher la critique et la reconnaître comme bénéfique.

6- UN DESIGNER DOIT CONNAÎTRE SON AUDIENCE

Le designer doit se donner les moyens de comprendre son audience et s'entourer pour cela d'une équipe qui la reflète. L'approche du designer doit pouvoir refléter des points de vues et des dimensions différentes et son équipe doit être diversifiée.

7- UN DESIGNER NE CONSIDÈRE PERSONNE COMME NÉGLIGEABLE

L'audience du designer ne doit négliger personne et l'objet de la conception ne doit marginaliser personne.

8- UN DESIGNER FAIT PARTIE D'UNE COMMUNAUTÉ PROFESSIONNELLE

La conduite et les choix du designer ont un impact sur la communauté entière du design. Le designer se doit de reconnaître les conséquences que ses actes peuvent causer à la communauté à laquelle il appartient.

9- UN DESIGNER ACCUEILLE À BRAS OUVERTS UNE COMPÉTITION OUVERTE ET DIVERSIFIÉE

Le designer doit être curieux d'apprendre, de se remettre en

question et de laisser de la voix à ceux que l'on n'entend pas. Le designer doit taire son ego.

10- UN DESIGNER PREND LE TEMPS DE RÉFLÉCHIR À SOI

Le designer doit se donner les moyens d'évaluer sa propre pratique et de porter un jugement critique sur ses actes vis à vis des valeurs qu'il soutient.

“Nous sommes responsables, de l'être au monde en général en tant qu'humains. C'est une des propriétés des êtres humains que d'être voués à la responsabilité, c'est-à-dire à répondre, à répondre de leurs conduites, et à se conduire à partir de questions qu'ils se posent et auxquelles ils répondent.”

Pierre Damien Huyghe, 2014¹³⁷

Dans son ouvrage *À quoi tient le design*, Pierre Damien Huyghe émet une distinction qui nous semble prolonger le principe n° 1 énoncé par Mike Monteiro : “Si les designers sont responsables du monde, ils ne le sont pas en tant que designers, ils le sont en tant qu'humains”. Pierre Damien Huyghe soutient que le concept de responsabilité, appliqué au designer ne prend son sens que si l'on considère que le designer est avant tout un être humain. Plus que la responsabilité propre du designer, qui selon Pierre Damien Huyghe n'existe pas, il s'agirait davantage de la responsabilité universelle du citoyen et non de la responsabilité spécialiste du professionnel.

137. *Ibid.* p 55

“[...] la question est de savoir si dans les dispositifs de production, [...] il y a du jeu pour que les humains se posent des questions et les traitent non pas en tant que spécialistes mais en tant que responsables d'une manière générale.”

Pierre Damien Huyghe, 2014¹³⁸

Dès lors peut-on dire qu'un bon designer est un bon citoyen ? Nous laisserons volontairement cette question ouverte qui mérite à elle seule sa propre recherche.

“Define good is the problem, design better is the problem. And I think this is the problem with design is having a naive view on what is good and what is preferable”

138. *Ibid.* p 55

James Auger, 2017¹³⁹

Finalement, si nous reprenons l'axe qui situe la conception ouverte et la conception fermée¹⁴⁰ et en tenant compte des différentes notions abordées jusque là, il nous semble logique que l'éthique soit un des principaux enjeux de conception

139. *Ibid.* p 71

qui guide et oriente la réception et l'appropriation de l'objet par le récepteur.

Dès lors, il semblerait que nous puissions imaginer un nouvel axe, celui de l'éthique sur lequel nous pourrions disposer les deux effets de réception. Le premier se situerait à l'extrémité négative sur l'échelle de l'éthique et le second à l'extrémité positive. En effet, l'attitude de conception interrogative, parce qu'elle produit une réception d'adoption de l'objet par le récepteur est considérée, selon le jugement éthique comme une conception responsable par l'impact positif qu'il génère sur le récepteur (individuation). A l'inverse, l'attitude de conception impérative produit une réception d'adaptation et peut être considérée comme une conception non responsable du point de vue de l'éthique par l'impact négatif qu'il génère sur le récepteur (désindividuation).

Cependant, nous n'iront pas jusqu'à dire que la conception ouverte est une conception systématiquement éthique et qu'à l'inverse la conception fermée est une conception systématiquement non-éthique. Car il existe en effet des objets fermés qui sont éthiques. C'est le cas des produits éco-responsables de la marque Picture, pour ne donner qu'un exemple.

Alors, éclairés par le point de vue de l'éthique nous comprenons bien en quoi une conception interrogative est plus souhaitable qu'une conception impérative. Cependant, nous avons bien conscience que ce positionnement du côté d'une attitude de conception éthique n'est pas systématique à chaque projet de design.

“Je ne dis pas que le design doit être 100 % vertueux. De toute façon c'est impossible : le design reste une expression de ce que lui demande l'industrie. Et celle-ci ne peut être vertueuse à 100 %. Je sais bien aussi qu'il faut faire avec la réalité économique, à savoir pouvoir manger à la fin du mois. Les dilemmes moraux sont fréquents dans la vie d'un designer : il doit choisir entre sa survie économique, l'intérêt financier de son commanditaire et le bien-être de l'utilisateur. Face à ces dilemmes constants, il est primordial de créer une base de réflexion.”

Gauthier Roussilhe, 2017¹⁴¹

141. L. LÉVY, *La question de la responsabilité du designer est fondamentale*, interview de Gauthier Roussilhe, n° 1039 de Design fax du 2 octobre 2017, <https://admirable-design.com/?p=10657>

En effet, nous pouvons relever le paradoxe de l'indispensabilité de certains objets de design fermés et disposants qui se révèlent utiles et dont nous imaginons peu, en tant qu'utilisateurs, pouvoir s'en passer. C'est le cas de

l'exemple que nous avons déjà pris plus haut avec les services de transports comme le métro. Ces objets (services ou produits) fonctionnent comme des systèmes qu'il est difficile d'imaginer fonctionner autrement. Certains diront que ce n'est pas du design dans le sens où le design, responsable (tel qu'il est pensé par les défenseurs du design éthique), se doit de concevoir des objets qui n'aliènent pas. Dans notre recherche, nous n'irons pas jusqu'à dire que ces objets ne sont pas des objets de design pour la raison que nous avons défini le design comme un travail de conception, et que l'objet métro est le résultat de travail d'un conception.

“Le design est possible à partir du moment où, pour une même perspective fonctionnelle, des choix sont possibles.”

Moholy Nagy

“On pourrait dire qu'il est des objets peut-être indispensables, c'est-à-dire qui doivent exister pour des tas de raisons, mais qui ne sont pas ouverts en eux-mêmes aux réglages ; je pourrais prendre comme exemples ce que j'appelle les « objets impératifs » : le gendarme couché, la station de péage d'autoroute. À partir du moment où l'on dit qu'il faut de tels objets, pour que ces objets remplissent leurs fonctions, ils doivent être impératifs... Je ne soutiens pas les péages d'autoroute quand je dis cela (rires) mais je dis que dès que l'on se dit (puisque vous avez parlé de cahier des charges) : « il faut ce type d'objets », alors ils ne peuvent pas ne pas être impératifs.”

Pierre Damien Huyghe, 2017

Dans cette seconde partie, nous avons présenté deux attitudes de conception qui produisent des objets tantôt ouverts, tantôt fermés (et dont la démarcation entre ouvert et fermé n'est pas si tranchée). Nous avons montré en quoi ces deux attitudes s'adressent plutôt à des figures de récepteur amateur ou usager, et quels effets elles produisent sur la réception du projet. Nous avons également interrogé la responsabilité du designer et de l'individu au regard des effets de réception que génèrent sont action. Il nous semble cependant, qu'à ce stade de la réflexion, nous ne puissions pas considérer l'éthique comme l'unique enjeu de conception pour le designer et que le positionnement de ce dernier dans un projet de design est complexe, malgré lui. Il nous semble en effet, que le designer se retrouve confronté à d'autres enjeux de conception qui entrent en jeu au cours de la conception.

Nous sommes donc amenés à nous questionner sur ces enjeux de conception qui rivalisent avec celui du positionnement du concepteur pour une attitude de conception ouverte. Dans les lignes qui suivent, nous allons nous demander comment le designer se positionne au quotidien vis à vis des deux attitudes de conception que nous avons présentées dans cette seconde partie. Nous nous interrogeons sur la capacité du concepteur à prendre position au démarrage d'un projet et tout au long de celui-ci face aux enjeux qu'il rencontre. Quels sont les autres enjeux de conception qui entrent-en jeu dans son positionnement ? Comment se positionne-t-il ? Comment juge-t-il de la ou les postures qui sont judicieuses en fonction de chaque projet ? Quelle vision globale de ces enjeux le designer a-t-il ? Est-il capable de la conserver tout au long du projet ? Comment aider le designer à maintenir une vision consciente de ses actions et de ses choix ?

QUELLE RÉFLEXIVITÉ DU CONCEP- TEUR ?

142. Les enjeux relevés par l'analyse de ce projet sont relativement généraux et s'appliquent à des contextes de projets différents mais il est important de noter que le contexte du projet Rue des Lumières présente des particularités du fait qu'il s'agit d'un format de commande publique bien particulier.

143. voir notre dossier *Projet Professionnel - "Rue des Lumières"*

Afin d'identifier les principaux enjeux de conception auxquels est confronté le designer au quotidien, nous avons choisi d'analyser un projet¹⁴² auquel nous avons participé dans le cadre de notre contrat d'apprentissage au sein du Collectif Bam. L'analyse de ce projet nous a permis de mettre en évidence 6 enjeux de conception : le contexte, la temporalité, les moyens, le processus, la vision et la stratégie du projet. Nous allons définir, décrire et analyser chacun de ces 6 enjeux à partir de notre expérience pratique¹⁴³.

Les enjeux de la conception en design

[étude de cas]

Le contexte du projet

Le premier enjeu est le degré de complexité du contexte du projet :

Définition :

Le contexte est un "ensemble de circonstances liées", une "situation où un phénomène apparaît", où "un événement se produit". Le contexte d'un projet de design est l'environnement spatio-temporel dans lequel se situe le projet et par lequel il se rattache à des situations et à des circonstances qui peuvent être d'ordre économiques, sociales, culturelles, politiques, historiques, religieuses, psychologiques ou géographiques... Plus le contexte présente de dimensions plus il est complexe.

Description :

Le contexte du projet Rue des Lumières est un contexte urbain et il regroupe à lui seul plusieurs des paramètres énumérés plus haut. Il est, de fait, un contexte complexe. La complexité du contexte d'un projet urbain se caractérise par sa multi-dimensionnalité. Le projet Rue des Lumières est une commande portée par un comité multi-acteurs qui rassemble des acteurs de l'Agglomération du Grand Paris Sud, de la ville d'Évry, de l'Université de l'Essonne, du théâtre de l'Agora et du Gépôle de la ville. Parce qu'il est porté par deux entités politiques et administratives, le projet se caractérise tout d'abord par un contexte politique marqué notamment par le long mandat de Manuel Valls qui a été le maire d'Évry pendant 11 ans. D'autre part, la ville d'Évry est marquée par un contexte socio-économique représentatif des banlieues parisiennes qui s'illustre par une population défavorisée à faible pouvoir d'achat, un chômage élevé, des

activités commerciales peu nombreuses et concentrées, des familles principalement monoparentales et multiculturelles... Le contexte géographique est un facteur important puisque la ville se situe à 1h30 de la capitale en RER. Evry est une ville dortoir, la plupart de ses habitants réalisent des déplacements pendulaires entre la ville et Paris, où certains travaillent, à l'inverse des étudiants des nombreuses écoles et universités localisées à Evry qui n'y viennent que pour étudier. Ensuite, le contexte historique de Évry est un contexte architectural atypique et typique des villes nouvelles. Construite dans les années 60, la ville d'Evry est une ville nouvelle qui a été conçue selon quelques principes urbanistiques et architecturaux qui font aujourd'hui l'identité des villes nouvelles : architecture de dalle, séparations des flux entre les transports en commun, les voitures et les piétons, logements sociaux pavillonnaires, nombreux équipements et infrastructures publiques, cité administrative imposante etc... La ville d'Evry prévoyait 100 000 habitants et en compte aujourd'hui la moitié. La ville semble vide est peu dynamique et toutes les activités semblent se concentrer dans l'immense centre commercial Evry 2 qui s'est construit dans les années 70. Le contexte culturel de la ville se résume essentiellement à la programmation du théâtre de l'Agora (lui même situé au cœur du centre commercial) et aux activités proposées par le milieu associatif.

Analyse :

Pour le projet Rue des Lumières dont le cahier des charges se fixe comme objectifs d'évènementialiser le centre ville, de faire valoir le potentiel numérique du territoire, de s'inscrire dans une démarche de participation citoyenne et de connecter l'existant en créant du commun, le contexte est riche et complexe à la fois. En effet, lors de la première phase du projet, notre équipe a dû faire un effort d'analyse et de compréhension des enjeux du projet liés au contexte de la commande afin de diagnostiquer des besoins et des ressources potentielles pour le projet. La reformulation du problème posé au concepteur est un problème en soi pour ce dernier. Dès lors, Plus le contexte du projet est riche est complexe plus le positionnement de la proposition est difficile et ralenti. En effet, l'approche multidimensionnelle (ou l'approche complexe comme nous l'avons vu plus haut), permet de pouvoir saisir toutes les dimensions d'un projet et d'évoluer tout au long du projet avec un bagage de connaissances et de paramètres riche à réinvestir dans les phases de conception qui suivent, pour asseoir des éléments de la proposition et pour justifier des choix par exemple. Tout au long de la

conception du projet Rue des Lumières, nous avons tenté de garder en tête l'ensemble des dimensions du contexte selon différentes méthodes. Nous avons utilisé des outils de facilitation et de projection collective de données conçues par le Collectif Bam lors de nos séances de réflexion collectives. Nous avons notamment utilisée la Tomette ainsi que la matrice PLES qui nous ont permis de cartographier les différentes dimensions : les acteurs du projet, les ressources nécessaires, les règles d'actions et les valeurs du projet etc...l'ensemble nous permettant de voir apparaître un cadre d'action nous permettant de définir les limites du projet et de pressentir les écarts par rapport au sujet. Cependant, même si le design s'intéresse aujourd'hui à modéliser et à représenter la complexité en outillant les pratiques collaboratives, il reste toujours difficile de conserver toutes les dimensions du contexte tout au long du projet et bon nombre de projets ont tendance à délaissier progressivement certaines dimensions au profit d'autres à partir desquelles ils se positionnent. Très tôt dans le projet, et à l'aide d'un outil du Collectif Bam, le PLES, nous avons pu faire apparaître une analyse du contexte et des enjeux de la commande riche et complète qui nous a permis de ressentir certaines valeurs et certaines évidences vis à vis du régime de conception dans lequel nous souhaitions nous engager. Dans ce contexte urbain, nous avons la volonté de permettre l'expérimentation de nouvelles pratiques urbaines. La prise en compte de la spécificité du public visé nous a permis de nous poser très tôt la question de la réception de ce que nous allions concevoir. Nous nous sommes positionnés en défendant une conception accessible et parlante à tous, non élitiste en nous imposant de concevoir des éléments grand public, appropriables et conviviaux. Cependant, au fil de la conception, nous nous sommes orientés vers des méthodes de conception de type Living Lab, ou nous perdions progressivement de vue les objectifs d'accessibilité que nous nous étions fixés avant de réaliser que nous n'étions pas en mesure de mettre au point un processus d'une telle ampleur et qui demandait une maîtrise et une expérience spécifique.

Conclusions :

Dès lors, le degré de complexité du contexte du projet est un enjeu de taille dans le positionnement du projet et de l'équipe de conception et qui peut s'avérer contraignante. C'est d'ailleurs à partir de cette effort de lecture du contexte que naissent les premières propositions et intentions de conception. C'est à partir de cet instant que le projet prend corps et se structure vis à vis de ce qui émerge de cette

lecture complexe. Il est important de noter qu'une lecture fine et complète du contexte permet à l'équipe de conception de définir des sortes de règles de conception qu'il lui revient de tenir tout au long du processus. D'autre part, si le contexte de la commande avait été différent, les valeurs et les tendances qui en auraient été extraites auraient pu amener les choix de conception vers des éléments moins ouverts et davantage prédéfinis.

La temporalité du projet

Le second enjeu est celui de l'étendue de la temporalité du projet :

Définition :

La temporalité est ce qui est relatif au temps. Dans un projet, la temporalité concerne à la fois le temps de conception, le temps de mise en œuvre et le temps de réception. Chaque temporalité du projet présente une spécificité et un temps qui lui est dédié et au delà duquel, s'il est dépassé, risque de poser des problèmes d'organisation, de financement, de réalisation etc... La temporalité d'un projet est généralement fixée par le commanditaire. Dans certains cas, elle est arrêtée collectivement.

Description :

Le projet Rue des Lumières s'inscrit dans un format de commande particulier : le dialogue compétitif. Le groupement du Collectif Bam a répondu à l'appel à projet et a été sélectionné parmi les 3 structures concurrentes. Le dialogue compétitif se déroule pendant 6 mois à l'issue desquels le mandataire est sélectionné pour un marché de 2 ans ou dédommagé d'une enveloppe fixée à hauteur de 25 000 euros. Les 6 mois sont découpés en 4 thématiques correspondant chacune à des étapes et à des éléments auxquels doivent répondre les concurrents : analyse du programme et compréhension des enjeux, intentions du projet, présentation du projet, et montage juridique et financier. Chaque thématique demande la production de nombreux documents aux formats et contenus bien précis. Les rendus et rendus intermédiaires s'échelonnent environ tous les 15 jours et sont conséquents. La temporalité de la conception du projet qui correspond aux 6 mois du dialogue compétitif et qui se termine en août 2018 est une temporalité relativement longue par rapport aux temporalités pratiquées dans les marchés publics qui dépassent rarement les 3 mois. La fréquence des rendus est très rapprochée et le temps

investi pour répondre à cet appel à projet est très important pour une structure petite à moyenne comme celle que nous sommes et comme celles avec qui nous sommes associés pour répondre. Ensuite, la temporalité de mise en œuvre du projet une fois le mandataire sélectionné doit être réalisée dans les 2 ans impartis du marché et doit, si possible, être rapidement déployée afin que le projet puisse vivre pendant ces 2 années. Notre groupement se base sur une phase de mise en œuvre de 6 mois à l'issue desquels l'ensemble des équipements et de la programmation peuvent être lancés. Enfin, la temporalité de réception du projet varie d'un projet à un autre et n'est pas toujours visible. Dans le cas du projet Rue des Lumières, la réception du projet correspond aux phases de pérennisation et d'autonomisation du projet qui s'étendent sur les 1 an et demi qui suivent la phase de mise en œuvre. Cette temporalité du projet est importante parce qu'elle tient compte du temps d'acceptation et d'appropriation de la proposition et recherche l'autonomisation du projet avant la fin du marché.

Analyse :

Tout au long du dialogue compétitif, notre équipe a dû se plier au calendrier très serré du marché et produire l'ensemble des éléments attendus dans un temps imparti très court. La production des rendus nous a demandé un temps d'investissement largement supérieur au dédommagement prévu. Nous étions 8 personnes (2 par structure) au total sur le projet et environ 5 à travailler quasiment à temps plein sur le projet. Le déroulement du projet a dû demander une organisation et une gestion de projet extrêmement rigoureuse et efficace, chose difficile à tenir dans le temps pressé de certaines phases. Malgré tous nos efforts pour organiser et coordonner l'équipe et les tâches de chacun, nous devons reconnaître que certaines réunions collectives n'ont pas été productives et tournaient au débat, certaines tâches se sont étendues sur plusieurs jours du fait des occupations de chaque structure et certains choix ont dû s'opérer dans la rapidité du montage des documents. La rapidité et le stress pour produire des formes et du contenu l'emporte parfois sur la qualité, la pertinence et la cohérence du projet. Et cela semble être d'autant plus le cas que le projet est complexe. Certains paramètres ou certaines intentions sont revues à la baisse vis à vis de la faisabilité du projet et le temps devient un facteur déterminant sa faisabilité. Dès lors, nous pouvons comprendre pourquoi certaines structures se spécialisent et tendent à produire des solutions qui se répliquent selon différents contextes parce qu'elles

ont la garantie de leur succès, la maîtrise et l'expérience de leur mise en place et le gain de temps de leur conception. Alors, le connu et le fiable est préféré et la recherche et le développement de nouvelles solutions innovantes et expérimentales et parfois délaissée.

Conclusions :

Dans le projet Rue des Lumières, il nous semble que nous avons tenté de conserver une dimension de recherche expérimentale qui participait de l'identité et des valeurs de notre groupement tout en gardant à l'esprit le paramètre temps pour s'assurer de la faisabilité de ce que l'on souhaitait proposer. Cependant, il est possible que certains aspects des objets que nous avons conçu avec la volonté d'équiper et d'appareiller les acteurs culturels et événementiels du territoire, aient perdus en qualité et en cohérence tout au long du projet du fait de certains choix que nous avons dû opérer en rapidité. Alors, il nous paraît important de noter que l'équipe de conception doit pouvoir aménager son temps de conception en connaissance de cause.

Les moyens nécessaires

Le troisième enjeu est celui des moyens disponibles et nécessaires pour le projet :

Définition :

Les moyens d'un projet correspondent aux éléments nécessaires pour le bon déroulement du projet. Il peut s'agir de moyens humains, c'est à dire de personnes et de compétences, ou bien de moyens matériels, c'est à dire d'outils, d'équipement et de lieux de travail. Également, les moyens peuvent être financiers et sont relatifs au budget disponible pour couvrir la conception, la réalisation et la rémunération des concepteurs.

Description :

Dans le cadre du projet Rue des Lumières, nous avons constitué une équipe complémentaire pour répondre à l'appel à projet. Composée de 4 structures différentes, dont le Collectif Bam est mandataire, l'équipe du projet regroupe bdc conseil, spécialisé dans la signalétique et la communication publique, Orbe, spécialisé dans les dispositifs numériques et jeux urbains et AFO, spécialisé dans l'événementiel et la maîtrise d'ouvrage. Le groupement présente une dominante design. L'équipe est composée de deux designers du Collectif Bam, un *game designer* et

un artiste numérique de chez Orbe, un designer et un philosophe de chez bdc et un architecte designer et un responsable de maîtrise d'ouvrage de chez AFO. L'équipe est complémentaire du point de vue de l'expertise et des compétences qu'elle réunit et se retrouve à la fois sur les valeurs et les références en matière de projets urbains ainsi que sur la vision qu'elle partage du design. Tout au long du projet, nous avons eu besoin d'espaces, d'équipement et d'outils de travail pour réaliser nos séances de réflexion collective. Nous avons notamment acheté un outil de gestion de projet collaboratif pour organiser nos échanges au quotidien et nous avons utilisé différents outils du Collectif Bam. Nous avons réalisé une résidence sur le terrain dans une location pendant 2 jours à Evry. Nous avons produits de nombreux documents à partir de logiciels que nous possédions tous déjà et nous avons réalisés des impressions pour les formats de rendus attendus. Tous les outils et les frais engagés sont couverts par le fonctionnement interne de l'entreprise ou sont compris dans le budget de dédommagement ou dans le budget débloqué si nous remportons le marché. Le budget est un des principaux moyens puisqu'il sert de base pour calculer la rentabilité du projet.

Analyse :

Malgré la somme prévue pour dédommager les 2 équipes perdantes, contrairement à certains marchés qui ne dédommagent pas la période de concours, notre travail ne sera pas rémunéré à la hauteur du temps humain investi pour y répondre. Également, au fur et à mesure du chiffrage de notre proposition, le budget alloué pour les deux ans après la notification du marché demande des recherches de fonds supplémentaires. Finalement, nous remarquons que la réponse à un tel projet, du fait de sa complexité et du temps imparti, est un travail difficile et peu rentable pour une petite structure comme celle du Collectif Bam au sein de laquelle 2 des 6 salariés travaillent quasiment à temps plein sur le projet. La complémentarité de l'équipe compense heureusement l'exercice et les phases de rendu sont productives et efficaces. A tout moment, une des 4 entreprises aurait pu émettre le devoir de se retirer par souci de non rentabilité mais l'espoir de remporter le marché et de donner jour au projet nous permet de le poursuivre. Nous comprenons bien pourquoi certaines structures ne peuvent prétendre à un tel format de commande et il semble que la commande publique ait besoin de repenser son processus de projet afin qu'il soit plus égalitaire. Dès lors, le temps et l'énergie engagés dans

le projet deviennent un investissement pour le Collectif Bam dont il espère des répercussions. Également, la mise en œuvre d'objets ouverts et appropriables tels que les kiosques que nous avons choisi de penser comme des micro scènes activables par une programmation conçue par les acteurs de la ville, demandent des moyens humains supplémentaires nécessaires à la mobilisation des acteurs, à la médiation avec les publics, à la gestion et à la logistique de la programmation sur mesure.

Conclusions :

Il apparaît alors très clairement que les moyens financiers et les moyens humains représentent un véritable enjeu face auquel la conception peut être ralentie, empêchée voire arrêtée. Et que certains objets coûtent moins cher en argent et en temps humain.

Le processus du projet

Le quatrième enjeu est celui de la rigidité du processus du projet :

Définition :

Le processus d'un projet correspond à l'organisation et au phasage de celui-ci. Comme nous l'avons abordé dans la première partie de notre recherche, il existe de nombreux processus, certains sont représentés par des schémas conceptuels, d'autres ne sont pas figés et se renouvellent à chaque projet et en fonction de celui-ci.

Description :

Le processus du projet de la Rue des Lumières s'inscrit lui-même dans un processus du projet administratif. En effet, il est régi par un cadre administratif et législatif qui est celui du marché public et se déroule de façon protocolaire. Comme nous l'avons déjà mentionné, le protocole du dialogue compétitif est organisé en 4 grandes phases que nous pourrions résumer comme le diagnostic du projet, les intentions du projet, la présentation du projet dans toutes ses formes, et sa faisabilité. Ensuite, l'équipe du projet développe son propre processus de projet avec lequel il souhaite répondre aux attentes du dialogue compétitif. Nous avons mis en place un calendrier de projet partagé qui tient compte des dates des différents livrables et organisé notre équipe avec des outils de gestion de projet. Enfin, il existe un dernier niveau de processus qui correspond à celui de déploiement et de mise en œuvre de notre réponse et qui

sert à présenter et à justifier notre stratégie et nos moyens de mise en œuvre de notre proposition.

Analyse :

Le projet Rue des Lumières présente trois niveaux de processus qui sont cadrés et dirigés par le premier niveau, celui du dialogue compétitif. En effet, nous avons remarqué qu'une telle exigence dans des délais si courts freine et empêche la mise en place d'une véritable méthodologie de projet de design telle qu'elle aurait pu être mise en place par notre équipe si nous possédions de plus de liberté sur les formes et les attentes des rendus et de plus de temps. Sous la contrainte du temps, notre processus de projet a fini par se calquer sur les attentes des commanditaires et s'y est réduit alors que celui-ci n'était pas toujours adapté à la présentation et à la structuration du déroulé de notre pensée. Cela a finalement participé de la complexification progressive de notre projet. Nous n'avons plus pensé aux méthodes de design dès lors que nous avons passé la phase de diagnostic du contexte et que nous étions attendus sur des intentions de projet. Il a fallu concrétiser très rapidement des pistes de solutions sans avoir le temps de développer des personas, de concrétiser des partenariats, d'imaginer des scénarios d'usages etc... La précision de certaines attentes de la part des commanditaires ont également limité le degré d'ouverture des objets que nous voulions concevoir. En effet, la conception de plans techniques, la modélisation d'images de synthèses et l'intégration dans l'espace nous ont demandé de faire des choix de formes et d'usages qui ont été faits de façon instinctive et arbitraire sans que nous ayons pu prendre le temps d'interroger ces choix du point de vue de la réception de ce qu'ils engageaient pour ceux qui allaient les utiliser.

Conclusions :

Nous remarquons bien comment le processus d'un projet et ses différentes couches peuvent représenter un enjeu pour la conception qui s'y retrouve parfois piégée et qui peine à s'en libérer. Avec du recul, il nous aurait fallu monter très tôt notre propre méthodologie de projet et identifier les éléments qui constituaient des attendus du livrable sans s'y limiter. Nous remarquons aussi que les itérations ont été nécessaires et récurrentes tout au long du projet et nous notons le paradoxe que représente le processus qui consiste à guider la conception mais à pouvoir être remis en question à tout moment. Nous comprenons donc bien en quoi la rigidité du processus de projet est un enjeu quotidien pour la conception.

La vision du projet

Le cinquième enjeu est celui de la cohérence de la vision du projet :

Définition :

La vision du projet correspond à l'ensemble des principes et des valeurs morales qui constituent l'identité du projet. La vision d'un projet s'exprime à plusieurs niveaux : le premier niveau correspond à la vision portée par les commanditaires, le second à celle portée par l'équipe de concepteurs et le troisième niveau correspond à la vision portée par les récepteurs du projet. La vision du projet se constitue à partir de l'ensemble cohérent ces trois niveaux de valeurs.

Description :

La vision du projet Rue des Lumières s'exprime à ces 3 niveaux : le premier niveau correspond donc à la vision portée par le comité de pilotage de la commande et qui s'exprime à travers le cahier des charges du projet. La vision qui est transmise par le cahier des charges regroupe déjà les visions des différents acteurs du comité de pilotage que nous avons présentés plus haut. Elle constitue ainsi déjà une forme de méta-vision générale et partagée au sein de laquelle s'expriment des valeurs de partage de connaissance et de pratique, de participation citoyenne et d'implication des acteurs locaux, de valorisation des ressources et des compétences locales, de dynamisation et de valorisation des initiatives existantes etc... Le second niveau correspond à la vision soutenue par l'ensemble de notre équipe de designers. La constitution de notre équipe s'est faite dans un premier temps aux vues de nos compétences et de nos secteurs d'activités proches mais complémentaires. Avant de travailler ensemble, nous avons réalisé un atelier de partage d'expériences et de pratiques afin de comprendre comment nous travaillons indépendamment les uns des autres. C'est ensuite au démarrage du dialogue compétitif que nous avons fait un effort de positionnement pour présenter notre compréhension des enjeux du projet et mettre en valeur des grandes pistes de travail et les objectifs à atteindre que nous avons formulés dans une note introductive qui a été rédigée par le philosophe de l'équipe. Nous nous rassemblions sur des grandes références de projet d'urbanisme participatif qui présentent les valeurs du vivre ensemble, de la co-conception, de l'expérimentation et du test, du jeu grand public, de l'authenticité et de l'accessibilité etc... Ensuite,

lors d'une immersion de 2 jours sur le terrain, nous avons rencontré différents acteurs du territoire qui nous ont partagé leurs expériences de la ville et fait part des enjeux auxquels ils sont confrontés. Nous avons pu relever des besoins et les comparer au diagnostic proposé par le comité de pilotage afin de l'enrichir ou de le nuancer. Nous avons pu sentir et identifier les valeurs sous-jacentes formulées par les personnes que nous avons interrogées.

Analyse :

Tout au long du projet, nous avons fait l'effort de garder en tête les principales valeurs que nous nous étions fixées comme des principes de conception en démarrage de projet. Pendant la phase d'idéation, nous avons conçu des cartes contraintes nous rappelant les valeurs du projet, les règles d'action ainsi que les ressources disponibles. Nous avons ainsi pu passer au crible de ces cartes les différentes idées qui sont nées de nos échanges. Egalement, nous avons été confrontés à des problématiques de communication vis à vis du *wording* que nous employions pour qualifier et présenter les différents éléments de notre réponse. Nous avons tenté de veiller à ne pas tomber dans l'utilisation de mots trop larges et trop à la mode et de conserver une approche authentique et accessible au public évryen. Malgré le caractère volontairement marketing recherché par le comité de pilotage en vue de l'attractivité du territoire, nous souhaitions proposer autre chose qu'un événement national attractif et éphémère, nous avions la volonté de proposer une réponse pérenne et tout aussi attractive. Tout au long du projet s'est posée la question de la part donnée à l'implication des habitants sans que nous ayons pour autant fini par trancher de façon explicite. Nous nous sommes d'abord engagée sur les traces d'une démarche de type *living lab* avant de réaliser l'ampleur de la tâche et le fait qu'aucun de nous n'était spécialisé pour mettre au point un tel format de recherche à l'échelle d'un territoire. Nous avons finalement conservé la dimension d'expérimentation et de conception collective dans des formats de projets que l'on a appelé les sessions durant lesquelles des groupes d'habitants seront amenés à co-concevoir des jeux et des sports urbains augmentés qui seront présentés lors de restitutions publiques événementialisées.

Conclusion :

Nous avons tout de même fini par décider de produire certaines actions sans avoir à passer par des protocoles de co-construction systématiques mais en veillant toujours à ce que les objets que nous avions l'intention de concevoir

soit facilement appropriables et suffisamment ouverts pour accueillir des pratiques urbaines et des événements locaux. Il nous paraît important de mettre en avant le fait que nous avons progressivement assis notre positionnement de façon intuitive tout au long du projet à la suite de différents choix qui ont été guidés par des paramètres de faisabilité temporelle et économique essentiellement.

La stratégie du projet

Enfin, le sixième enjeu est celui de la précision de la stratégie du projet :

Définition :

La stratégie se définit de manière générale comme l'ensemble des choix et des moyens mis en œuvre en vue d'atteindre certains objectifs. La stratégie d'un projet correspond donc aux actions mises en place par rapport à certains objectifs qui peuvent être d'ordre économiques, politiques, commerciaux etc...

Description :

Dans le cas de notre projet, la stratégie que nous cherchions à mettre en place avait pour objectif premier de convaincre notre jury de la validité de notre proposition. Cette validité peut se mesurer de différentes manières mais elle tient notamment compte de la faisabilité économique du projet, de sa viabilité et de sa pertinence par rapport aux enjeux relevés par le cahier des charges, ainsi que de son efficacité et de l'évaluation des effets qu'elle produit sur le territoire et sur le public évryen. Nous devons prouver en quoi notre proposition est une solution qui répond aux problématiques rencontrées, comment elle peut être mise en place, avec quels moyens, comment elle assure la mobilisation des habitants et leur participation aux actions et en quoi elle dynamise le territoire.

Analyse :

La plus grande difficulté que nous avons rencontrée pour justifier de la validité de notre proposition s'est située au niveau de la justification des effets, ou des résultats que nous pourrions obtenir notamment avec les actions co-conçues et co-élaborées avec des acteurs locaux et des habitants. En effet, il nous est apparu délicat de pouvoir anticiper et prévoir des résultats d'actions dont on ne connaît aujourd'hui que le cadre et les objectifs mais dont on ignore la finalité et la qualité de ce qui sera produit. Pour cela, nous nous

sommes longtemps appuyés sur des références de projets permettant à notre interlocuteur de saisir les intentions que nous attendons de chaque *workshop* sans pour autant figer la conception et la prédéterminer à l'avance. Également, pour rassurer notre commanditaire au sujet de notre capacité à mobiliser les publics, nous avons dû monter une stratégie de mobilisation qui présente les différentes facettes de notre projet qui agissent pour augmenter l'adhésion et l'intérêt du public, pour le rassurer, le valoriser et l'inviter à prendre part aux actions. A ce sujet, le jeu et la transparence sont deux valeurs centrales de notre stratégie que nous avons choisi de matérialiser et de concrétiser dans notre proposition. Un autre point important de notre stratégie est celui qui traite de l'autonomisation du projet une fois que le marché se termine. En effet, afin de répondre à notre volonté de proposer une solution pérenne dans l'espace et dans le temps, nous avons intégré et développé une stratégie d'accompagnement et de formation des acteurs en vue de l'autonomisation progressive du projet. Nous comprenons bien en quoi la stratégie, à toutes ses échelles, est un élément décisif qui assoit la validité d'un projet.

Conclusions :

Bien que nous ayons réussi à monter une stratégie de projet cohérente, nous notons la difficulté de l'exercice lorsque l'équipe de conception n'est pas en mesure de présenter les résultats d'une action collective qu'il prévoit de développer et qui repose essentiellement sur la volonté d'investissement du public. Dès lors, nous pouvons remarquer que le degré de précision de la stratégie du projet dépend du degré d'ouverture des objets qui sont conçus et de la précision du fonctionnement de ces objets. Nous soulevons ici un paradoxe qui est celui qui sous tend toute conception ouverte : le concepteur peut-il faire tous les choix de conception ou doit-il en laisser au récepteur ? Quelle est le dosage de ce qui est déterminé à l'avance ? Comment le justifier ?

Nous comprenons maintenant bien en quoi le positionnement du concepteur vis à vis d'une attitude de conception est complexe tant ces enjeux rivalisent avec celui-ci. En effet, la complexité du contexte, le temps et les moyens disponibles, le processus et la stratégie du projet challengent la vision du projet et le positionnement du ou des concepteur(s) tout au long de la conception. De plus, le positionnement du concepteur n'est jamais à 100% ouvert ou à 100% fermé, l'expérience du projet Rue des Lumières nous a permis de comprendre que le dosage des enjeux de

positionnement se fait progressivement par régulation et par rapport aux autres enjeux de conception.

À partir de notre étude de cas réflexive et des différents paramètres que nous avons abordés jusque là, nous allons développer une réflexion sur la capacité du concepteur à conserver une réflexion constante sur son action de conception et notamment sur sa capacité à se positionner vis à vis d'une attitude de conception en particulier. Cette troisième partie se pose comme objectif d'éclairer la réflexivité du concepteur vis à vis de sa pratique.

Pratique réflexive et design

Pour introduire cette dernière partie nous allons présenter la notion de réflexivité à travers le concept de pratique réflexive et expliquer en quoi notre recherche s'inscrit dans cette démarche :

“Le vivant a la capacité de se donner à lui-même une information, même en l'absence de toute perception, parce qu'il possède la capacité de modifier les formes des problèmes à résoudre. [...] La résolution des véritables problèmes est une fonction vitale supposant un mode d'action récurrente qui ne peut exister dans une machine : la récurrence de l'avenir sur le présent, du virtuel sur l'actuel.”

Gilbert Simondon¹⁴⁴

144. Franck TINLAND, *Ordre biologique, ordre technologique*, Édition Champs Vallon, 1994

Réflexion et réflexivité, définition

Il convient dans un premier temps de définir les termes qui nous utiliserons dans les lignes qui suivent :

La réflexion se définit comme la “faculté qu'a la pensée de faire retour sur elle-même pour examiner une idée, une question, un problème¹⁴⁵”. C'est la capacité à réfléchir. La réflexivité quant à elle peut être comprise comme la “réflexion se prenant elle-même pour objet”, c'est la capacité à réfléchir sur sa propre réflexion¹⁴⁵”. Ces deux notions prennent leur sens premier en biologie puis en philosophie. En effet, le premier niveau de réflexion s'explique biologiquement au regard du fonctionnement des êtres vivants. La systémique appliquée à la biologie nous apprend en effet qu'un être vivant, qu'il soit un animal, un végétal ou un être humain est un système composé de parties reliées entre elles par des interactions et des rétroactions. Chaque système vivant s'autorégule pour maintenir son état d'équilibre. L'auto-régulation biologique est une première

144. <http://www.cnrtl.fr/definition/r%C3%A9flexion>, 2018

145. <http://www.cnrtl.fr/definition/r%C3%A9flexivit%C3%A9>, 2018

forme de réflexivité dans le champs du vivant. Ensuite, la philosophie nous a appris que la spécificité de l'homme parmi les êtres vivants se situe au niveau de sa capacité à penser et à se penser. Rappelons le célèbre dicton forgé par Gomez Pereira et repris par René Descartes : “*Cogito, ergo, sum*”. Je pense donc je suis. La pensée est le premier niveau de spécificité de l'être humain par rapport aux autres êtres vivant. Le second niveau de différenciation s'exprime par la conscience de cette pensée et par notre capacité à la penser à son tour.

Dans le cas de notre recherche c'est la notion de pratique réflexive qui nous intéresse d'étudier, en nous demandant notamment comment s'exprime la pratique réflexive du designer.

Le design comme pratique

Avant de questionner la pratique du design sous l'angle de la réflexivité, il convient tout d'abord de définir et d'expliquer le design du point de vue de la notion de pratique.

La pratique peut être définie comme le “fait d'exercer une activité particulière, de mettre en œuvre les règles, les principes d'un art ou d'une technique¹⁴⁶”. À la lecture de l'article de Sebastien Proulx “Le design à l'épreuve du concept de pratique¹⁴⁷”, paru en 2015 dans le numéro 02 de la revue *Sciences du Design* qui présente les différents critères proposés par Christopher Higgins permettant de définir les activités qui relèvent ou non de la pratique, nous sommes amenés à nous demander si l'on peut, aujourd'hui, au regard de tous les éléments que nous avons abordés jusque-là, dire que le design est une pratique ?

Lorsque Stéphane Vial propose un éclairage de la spécificité de la notion de projet en design, il nous semble proposer certaines réponses aux interrogations soulevées par Sebastien Proulx. En effet, il semblerait que le design, en tant que pratique de projet qui présente un spécificité, puisse être considéré comme une pratique qui rassemble aujourd'hui les critères suivants¹⁴⁸.

Cochés en bleu opaque sont présentés les critères énoncés par Christopher Higgins et rempli par le design selon Sebastien Proulx en 2015. En bleu plus diffu= figurent les critères qui nous apparaissent pouvoir être considérés comme remplis, 3 ans après. Les paramètres 13 et 14 nous semblent s'inscrire dans le même logique que les critères 3 et 8 qui donnent à

146. <http://www.cnrtl.fr/definition/pratique>, 2018

147. Proulx, Sébastien.
« Le design à l'épreuve du concept de pratique », *Sciences du Design*, vol. 2, no. 2, 2015, pp. 20-30.

148. voir supra figure 17, p 101

1	<input checked="" type="checkbox"/>	possède sa propre théologie (capacité à problématiser)	8	<input checked="" type="checkbox"/>	possède des racines sociales (origines et orientation sociales)
2	<input type="checkbox"/>	possède ses propres standards d'excellence	9	<input checked="" type="checkbox"/>	possède une communauté de pratique
3	<input checked="" type="checkbox"/>	possède sa propre phénoménologie morale (engagé pour le bien commun)	10	<input checked="" type="checkbox"/>	possède ses propres traditions (bagage historique et culturel spécifique)
4	<input checked="" type="checkbox"/>	possède une excellence de caractère (une qualité de caractère spécifique)	11	<input checked="" type="checkbox"/>	possède un rituel d'apprentissage (institutions spécifiques)
5	<input checked="" type="checkbox"/>	possède un bien de genre biographique	12	<input type="checkbox"/>	présente une dépendance aux institutions mais une certaine distinction
6	<input checked="" type="checkbox"/>	présente une complexité	13	<input checked="" type="checkbox"/>	possède ses propres vertus morales (indépendantes de celle des institutions)
7	<input checked="" type="checkbox"/>	présente une cohérence	14	<input checked="" type="checkbox"/>	génère des biens qui sont exothériques (accessible à tous et tournés vers l'extérieur)

figure 17 : Le design à l'épreuve du concept de pratique, d'après Sébastien Proulx et d'après les critères de C. Higgins, Charlotte Morel

voir les formes d'engagement social, éthique, transparent et pédagogique du design contemporain tel que nous l'avons présenté jusque-là. Et le premier critère nous paraît être rempli si l'on admet que la figure du projet telle que nous l'avons présentée au début de cette recherche présente une spécificité méthodique regroupée sous la notion de processus notion sur laquelle nous ne manquerons pas de revenir dans les lignes qui suivent¹⁴⁹. Seuls les paramètres 2 et 12 sonnent pour nous comme des éléments qui ne sont pas encore totalement vérifiés à ce jour. Il n'existe à ce jour pas encore d'ordre des designers (2) tout comme il existe un ordre des médecins ou des architectes. Cependant, il existe des organismes et des syndicats qui s'engagent pour la compréhension et la reconnaissance de la profession ainsi que des structures associatives qui fédèrent et rassemblent les professionnels du design autour de certaines valeurs de conception. C'est le cas par exemple de l'Alliance Française des Designer, de If Design l'association des designer d'île de France, de la communauté Recherche en Design ou encore de la Fédération des Designers de la Nouvelle Aquitaine. Il existe des propositions de structuration de la profession autour de valeurs et de règles déontologiques communes mais il semble que, paradoxalement à ces tentatives, le design souhaite conserver une certaine liberté institutionnelle et une certaine malléabilité dans le temps (12). Mais selon nous, l'évolution extrêmement rapide de la discipline depuis plusieurs années nous laisse entrevoir une recherche de légitimité et de reconnaissance institutionnelle qui s'incarne aujourd'hui à travers des noms de grande écoles publiques ou privées et progressivement d'universités publiques. Les formations en design, ont selon nous intérêt à aborder

149. voir supra partie *Processus de conception réflexif*, p 102

leur structuration avec une approche plus poreuse les unes avec les autres pour pouvoir nourrir respectivement leurs objectifs et leur évolution. Bien qu'il y ait encore des preuves à faire pour pouvoir remplir ces deux critères (2 et 12), il nous semble qu'ils s'inscrivent dans la lancée des objectifs que revendiquent les nombreuses structures que nous avons citées.

Le design est-il donc encore sur le point de devenir une pratique ? Ou l'est-il déjà ? Au regard de tout ce que nous avons abordé jusque là et notamment à travers la figure du projet, il convient pour nous de comprendre le design, dans cette recherche comme une pratique du projet spécifique tout comme l'architecture présente sa propre spécificité de la pratique du projet. Dans les lignes qui suivent, nous allons aborder la spécificité de la pratique en design. Nous allons tenter de démontrer que la pratique du design est une pratique réflexive en soi et qu'elle s'incarne notamment à travers la notion de processus.

Processus de conception réflexif

Nous allons préciser la notion de processus que nous avons déjà abordée dans la première partie de cette recherche afin de comprendre en quoi le processus de design, en tant que processus de résolution de problème complexe est un processus réflexif propre à la pratique du design.

Un processus est une “suite continue de faits, de phénomènes présentant une certaine unité ou une certaine régularité dans leur déroulement”. À cette définition s'ajoute la notion de visée, de but visé : c'est un “ensemble d'opérations successives, organisées en vue d'un résultat déterminé”. La pratique de design se fixe comme objectif la résolution de problèmes complexes. Le processus de design est le moyen mis au point et utilisé par le designer pour atteindre une solution viable. L'objectif du design consiste à “faciliter le passage d'une situation A jugée insatisfaisante à une situation B jugée plus favorable.” (Simon) Le processus de design peut être compris comme un ensemble d'interactions entre le concepteur et l'objet de la conception.

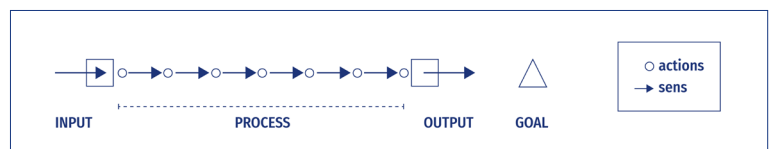


figure 18 : Proposition de représentation schématique d'un processus de conception, Charlotte Morel

Tout processus de conception peut être structuré par un *input*, un *process* et un *output*. L'input correspond aux paramètres d'entrée qui génèrent le projet de conception (contexte de la commande, cahier des charges et autres données relatives au projet), le process est l'ensemble des actions successives mises en œuvres tout au long du projet et l'output correspond aux éléments de sortie du projet qui constituent les éléments de la réponse (concept de la solution, prototypage, livrables intermédiaires etc...) Comme nous l'avons montré plus haut, le contexte du projet de design est complexe et le processus est rarement aussi linéaire. Dans un contexte complexe, le processus est complexe lui-aussi et il se diffracte en une superposition de processus simultanés et interdépendants :

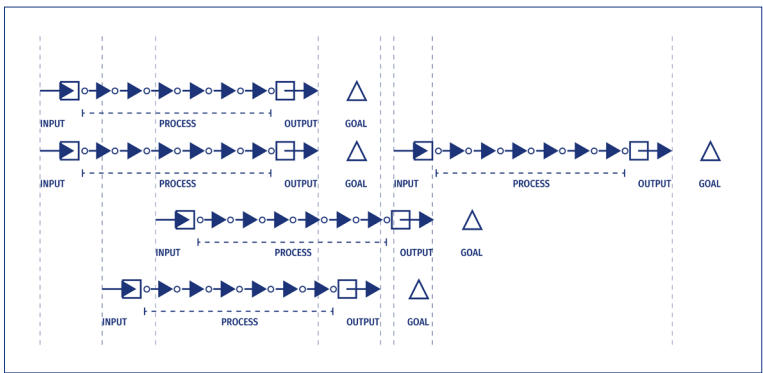


figure 19 : Proposition de représentation schématique d'un processus complexe, Charlotte Morel

Bien qu'il existe différents modèles de design, comme en témoigne le recueil en ligne qui a été fait par Dubberly Design Office¹⁵⁰, le processus de design est unique et propre à chaque projet. La critique des modèles existants se fonde sur la nature émergente du processus et s'oppose à la question de l'anticipation et de la prévision, dans laquelle la créativité du concepteur se retrouve contrainte et figée. Le processus de design est par nature malléable et évolutif. Les différents modèles qui s'essayer à formaliser un processus général de design arrivent à identifier des éléments de récurrence mais dans lesquels sont possibles une infinité de cheminement. Le travail de veille de Dubberly accessible en ligne est un bon exemple de la variété des modèles de processus de conception et témoigne bien de la réduction qui consiste à penser le processus de design comme un protocole opératoire figé et répétable.

150. <http://www.dubberly.com/models>

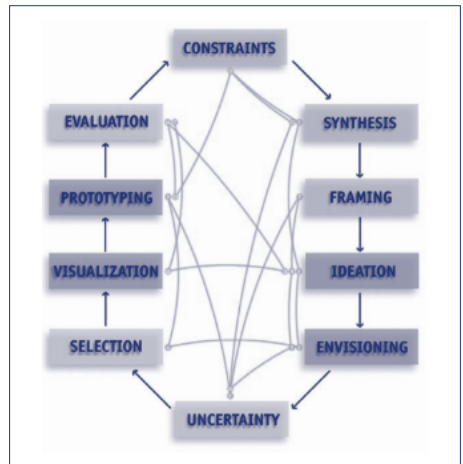


figure 20 : Processus en flipper, par Bill Moggridge, 2007¹⁵¹

151. B. MOGGRIDGE (2007) *Designing Interactions*. Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology, pp. 730, illus.

Bruno Bachimont distingue en ce sens les notions de méthode et de méthodologie. La méthodologie correspondrait davantage au processus répété et reproduit par le concepteur de façon opératoire et automatique alors que la méthode correspondrait plutôt à une forme de cheminement et de processus adapté, reconfiguré et repensé par le concepteur pour le contexte singulier du projet. En effet, le propre du design, en tant que processus de résolution de problème est de composer avec le contexte de l'input et à partir des objectifs visés.

Tout processus de conception commence par la reformulation de la problématique, et c'est en cherchant la solution au problème que le concepteur précise et recadre le problème lui-même. Ainsi, la définition du problème participe du problème lui-même. Afin de résoudre le problème, le concepteur envisage un cadre d'action lui permettant d'arriver à solutionner le problème. Ce cadre d'action tient compte de deux dimensions, une dimension réflexive qui convoque des ressources réflexives et une dimension pratique qui convoque des ressources pratiques. Le propre de la pratique du design se situe sur cette dualité entre réflexivité et pratique.

152. L. NOËL. *Vers une approche praxéologique du design. Interface homme-machine*. Thèse, Université Paris VIII Vincennes-Saint Denis, 2010. Français, pages 63 à 104

“Ce qui fait du design un problème dans le monde réel, c'est que nous essayons d'élaborer un diagramme de forces pour des forces dont on ne comprend pas le champ. [...] Comprendre le champ d'un contexte et inventer la forme qui s'y insère sont deux aspects d'un même processus.”

Christopher Alexander¹⁵²

"Le concepteur construit le monde de la conception au sein duquel il/elle définit les dimensions de son espace problème, et invente les mouvements par lesquels il/elle tente de trouver des solutions."

Donald Schön, 1984¹⁵³

153. W.VISSER. Schön : *Design as a reflective practice*. Collection, Parsons Paris School of art and design, 2010, Art + Design & Psychology, pp.21-25. .

Le travail de conception a donc la particularité d'être à la fois tourné vers le futur, dans le sens projectif (projet) par la visée qu'il se donne mais d'être également ancré dans le présent, et tourné vers le passé parce qu'il tient compte des ressources disponibles et mobilisables avec lesquelles il va atteindre son but. Ces ressources peuvent être réflexives, il s'agit des connaissances et de l'expérience théorique du concepteur, ou elles peuvent être pratiques et correspondent alors à des compétences et à l'expérience pratique du concepteur.

"Ce que le designer examine dans le cadre de sa pratique réflexive se trouve à la croisée du monde réel et du monde réflexif : son regard est focalisé sur le réalisable, sur ce qui peut potentiellement exister au vu de ce qui existe déjà."

Laurence Noël, 2010¹⁵⁴

154. *Op cit.*

Finalement, le processus de design peut être compris comme un cheminement qui n'est pas prédéfini à l'avance mais qui compose son chemin en fonction des obstacles qu'il rencontre (les enjeux de conception), en gardant en visée une certaine direction (le but) et en passant par des étapes de conception avec lesquelles il est plus ou moins déjà familier et au cours desquelles il sollicite des ressources réflexives et pratiques en vue de solutionner les contraintes qu'il rencontre sur son chemin.

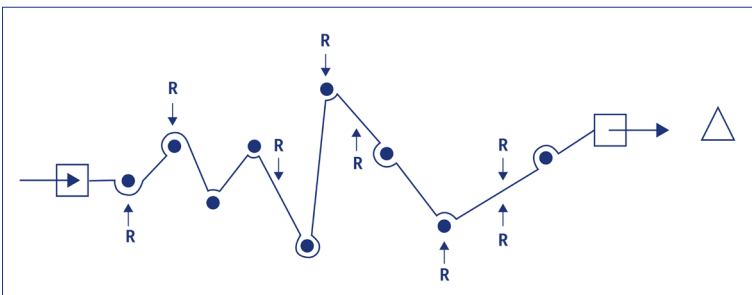


figure 21 : Proposition de représentation schématique d'un processus de conception non linéaire, Charlotte Morel

Nous commençons à comprendre en quoi la notion de réflexivité occupe un rôle important dans le processus de conception. Tout au long du processus de conception, le concepteur sollicite des ressources théoriques et pratiques qu'il a accumulés par expérience (empirie). Nous allons voir par la suite qu'il pense et agit dans et sur l'action.

Le design comme pratique réflexive

La pratique réflexive est un concept développé au XX^{ème} siècle par John Dewey, et qui s'intéresse à l'action de l'homme. Le philosophe s'intéresse à l'être humain en tant qu'être qui agit et qui prend conscience de son action qu'il peut alors réguler. Dans les années 80, Donald Schön publie les résultats de sa thèse dans un ouvrage *The reflective practitioner : how professionals think in action*¹⁵⁵. Dans sa recherche, il s'intéresse à la façon dont les professionnels pensent dans l'action (*reflexion-in-action*). La pensée développée par Donald Schön part du constat qu'il y a un manque de confiance en la capacité des professionnels à pouvoir agir et prendre des décisions adaptées face aux situations qu'ils rencontrent. Les professionnels eux-mêmes s'interrogent sur la façon dont ils doivent conduire leurs actions. Comme nous l'avons déjà pressenti, l'expérience du professionnel lui permet de mettre en place un savoir faire et des compétences qu'il met en œuvre de façon méthodique et rigoureuse. Mais lorsque celui-ci est confronté à de nouvelles situations, il se doit de recadrer son action. Schön développe une critique de la théorie de la rationalité technique selon laquelle un praticien développe une activité de résolution de problème qui s'applique de façon méthodique et rigoureuse et qui provient d'une théorie scientifique des techniques au sein de laquelle la théorie et la pratique sont dissociées. Selon l'auteur, les situations de résolution de problèmes que rencontrent un praticien ne sont pas si linéaires et figées, elles présentent au contraire des obstacles et des problèmes confus qui ne peuvent être solutionnés avec des méthodes rigoureuses et scientifiques.

En réaction à la rationalité technique qui ne permet pas d'expliquer l'action des praticiens, Schön propose sa propre vision qui s'explique par le principe de la réflexion dans l'action. Sa conception de la pratique des professionnels admet qu'il existe une connaissance pratique qui se développe dans et sur l'action et qui constitue le savoir-faire du praticien qu'il peut réinvestir par la suite face à d'autres situations. La réflexion dans l'action représente sa capacité à exercer un

155. D. A SCHÖN, *The reflective practitioner : how professionals think in action*. London , Maurice Temple Smith, 1984

retour réflexif conscient de sa pratique pendant l'action qu'il réalise. Il peut ainsi ajuster, corriger, réorienter sa pratique en cas de situation imprévue en sollicitant des ressources pratiques et réflexives qu'il sollicite. La réflexion sur l'action correspond quand à elle à un retour réflexif de sa pratique sur elle-même une fois l'action terminée afin d'évaluer les effets et les difficultés rencontrés et d'en tirer un apprentissage. Schön explique ainsi le phénomène d'apprentissage pendant lequel le praticien acquiert de l'expérience nouvelle qui renouvelle sa compréhension. L'apprentissage permet ainsi au concepteur de stocker des connaissances pratiques et des données réflexives qu'il pourra solliciter à nouveau, la situation venue. Dès lors, la démarche de la réflexion dans l'action considère la pratique et la théorie de façon imbriquées où elles participent d'un même processus, celui de l'apprentissage.

“Quand on réfléchit-dans-l'action, on devient un chercheur dans le contexte de la pratique.[...] On ne garde pas la fin et les moyens séparés, mais on les définit de manière interactive, au fur et à mesure que nous posons le cadre de la situation problématique. On ne sépare plus la pensée de l'action, en utilisant notre raison pour établir une décision qui sera à convertir plus tard en action. [...] Par conséquent, la réflexion-dans-l'action peut avancer, même dans des situations d'incertitude et d'unicité, parce qu'elle n'est pas enfermée par les dichotomies de la Rationalité Technique.”

Donald Schön, 1984¹⁵⁶

156. *Ibid.* p 106

L'apprentissage du professionnel et sa réflexivité peuvent être enrichis par le principe de la praxéologie. Dans sa thèse, Laurence Noël nous explique l'intérêt de la praxéologie comme vecteur de réflexivité de la pratique du design sur elle-même. L'objectif de la praxéologie, appliquée au design, est d'élaborer un discours qui permette d'expliquer et de décrire la pratique du designer. La praxéologie, est définie comme “la science de la théorie de l'action et des connaissances des lois de l'action humaine conduisant à des conclusions opératoires¹⁵⁷”. “Le discours théorique est élaboré et enrichi à partir de l'expérience du praticien tout comme la pratique est guidée, éclairée et reconsidérée au regard de la théorie”. La praxéologie met en valeur les deux domaines du designer : le domaine de la réflexion (la théorie) et le domaine de la pratique. Ce dialogue entre la pratique et la théorie s'incarne naturellement et intuitivement tout au long de la pratique du projet lorsque le concepteur sollicite des données à la fois pratiques et théoriques. En effet, dans un projet de design, le designer convoque des compétences et

157. <http://www.cnrtl.fr/definition/prax%C3%A9ologie>, 2018

des connaissances pratiques relatives à son utilisation d'un logiciel de CAO ou d'une machine de fabrication et des connaissances théoriques relatives à sa pratique comme des règles de dessin en perspective, ou encore des procédés de fabrication, des règles colorimétriques etc...

158. *Ibid.* p 106

"In "reflection-in-action," doing and thinking are complementary. Doing extends thinking in the tests, moves, and probes of experimental action, and reflection feeds on doing and its results. Each feeds the other, and each sets boundaries for the other"

Donald Schön, 1984¹⁵⁸

159. *Ibid.* p 29

"[...] nous partons du principe qu'en design l'activité réflexive est indispensable pour féconder l'activité pratique, que la réflexion théorique en situation est le propre des praticiens éclairés."

"Étant essentiellement réflexif, l'exercice de la praxis consiste en questionnements ; la praxis est une activité interrogative."

Alain Findeli et Rabah Bousbaci, 2005¹⁵⁹

Nous comprenons donc bien en quoi la pratique du design, en tant que processus de résolution de problème qui convoque de façon imbriquée le champ réflexif et le champ pratique s'inscrit dans la pensée de Donald Schön. Dès lors, nous avons compris l'apport de la réflexivité sur la pratique et la pensée du designer comme bénéfique pour l'apprentissage et le perfectionnement du professionnel qu'il est. Désormais, nous sommes amenés à nous questionner sur l'efficacité de la réflexivité de la pratique du concepteur vis à vis des nombreux enjeux qu'il rencontre tout au long du processus du projet. Quel est le degré conscient de la réflexivité du designer au regard des enjeux de conception que nous avons identifiés ? La réflexivité de la pratique du design est-elle systématiquement consciente ? Est-elle naturellement intuitive et inconsciente ? Comment aider le concepteur à maintenir un degré efficace et conscient de réflexivité tout au long du projet ?

Réflexivité tacite contre réflexivité consciente

"Les praticiens compétents en savent souvent plus qu'ils n'en disent". À en croire Donald Schön, la réflexivité du professionnel n'est pas systématiquement consciente :

"Competent practitioners usually know more than they can say. They exhibit a kind of knowing in practice, most of which is tacit... Indeed, practitioners themselves often reveal a capacity for reflection on their intuitive knowing in the midst of action and sometimes use this capacity to cope with the unique, uncertain, and conflicted situations of practice"

Donald Schön, 1984¹⁶⁰

160. Ibid, p106.

En effet, c'est ce que les travaux du sociologue Pierre Bourdieu ont contribué à démontrer à travers la notion d'habitus. L'habitus est défini comme une sorte de "grammaire génératrice" de pratiques et d'actions présente chez un professionnel. Par grammaire, il faut comprendre un système de motifs emmagasinés par l'acteur tout au long de son expérience. Ces motifs de savoir-faire sont appelés des schèmes. Ils sont générés face à des situations et enregistrés par l'acteur au cours de son expérience pratique. Lorsque ces schèmes sont réinvestis par le professionnel dans des situations similaires ou analogues de façon inconsciente, ils participent à l'organisation et à la structuration de l'action selon les repères qu'il possède en lui. L'habitus est donc un ensemble de "dispositions intériorisées" disponibles et mobilisables à travers les actions. Alors nous nous interrogeons sur l'habitus du designer et sur sa "base de données" d'expériences, l'empirie, qu'il emmagasine au fur et à mesure des projets. De quelle façon la sollicite-t-elle ?

"[Un habitus est] un système de dispositions durables et transposables, structures structurées prédisposées à fonctionner comme structures structurantes, c'est-à-dire en tant que principes générateurs et organisateurs de pratiques et de représentations qui peuvent être objectivement adaptées à leur but sans supposer la visée consciente des fins et la maîtrise expresse des opérations nécessaires pour les atteindre»

Un schème est un "système de dispositions durables et transposables qui, intégrant toutes les expériences passées, fonctionne à chaque moment comme une matrice de perceptions, d'appréciations et d'actions, et rend possible l'accomplissement de tâches infiniment différenciées, grâce aux transferts analogiques de schèmes permettant de résoudre les problèmes de même forme."

Pierre Bourdieu, 1980¹⁶¹

Dans son article¹⁶² "Le praticien réflexif. La diffusion d'un modèle de formation" Philippe Perrenoud, nous explique que toute action humaine résulte d'une forme d'apprentissage

161. J-M LE BOT.
"Structure structurante" et "structure structurée", "histoire incorporée faite nature" : l'habitus entre sujet et personne. Tétralogiques, Presses universitaires de Rennes, 2000, pp.57-78.

162. P. PERRENOUD, *Recherche & Formation*, "Le praticien réflexif. La diffusion d'un modèle de formation", 2001, n° 36, pp. 131-162. Repris dans Perrenoud, Ph. Développer la pratique réflexive dans le métier d'enseignant. Professionnalisation et raison pédagogique, Paris, ESF, 2001.

et d'entraînement qui permet à l'acteur de mettre au point des réactions rapides et efficaces par rapport à l'expérience qu'il emmagasine. Ses ré-actions peuvent être improvisées ou travaillées consciemment par l'acteur. Dans le premier cas, l'apprentissage se construit à partir d'une succession d'essais-erreurs et d'ajustements permanents, dans le second, l'apprentissage est conscient et volontairement enrichi par un entraînement à la recherche de performance. Il nous paraît évident que l'habitus du concepteur n'échappe pas à la règle et qu'il existe une part d'automatisme dans le travail de conception du designer. De plus, il nous semble que l'automatisme dans la conception ne soit pas de bonne augure puisqu'il irait à l'inverse des attentes de la conception en design qui cherchent à solutionner des situations problématiques qui possèdent toutes des contextes qui leurs sont propres. Une conception automatique aurait tendance à prédéfinir et à standardiser le type de réponse de façon systématique et nous ne pourrions pas dire que le designer remplisse sa mission.

Finalement le principal enjeu du concepteur n'est-il pas de rester conscient des enjeux auxquels il est confronté ? N'est-il pas de maintenir un niveau de réflexivité efficace sur sa propre pratique au quotidien ?

Afin de reprendre le fil de notre réflexion, nous nous demanderons dans la fin de cette troisième partie comment aider le designer à garder en tête les enjeux de la conception tout au long du projet. Comment aider le designer à se positionner vis à vis d'une attitude de conception ? Comment aider le designer à garder à développer une réflexivité efficace de la conception au regard des effets de réception ?

Principes et intentions pour une réflexivité de la conception

Dans cette partie, nous allons proposer des moyens de maintenir un état de réflexivité du concepteur sur sa propre pratique de conception dans le but de conserver un regard omniscient sur ses choix de conception, au regard des effets de réception qu'ils produisent. Dans les lignes qui suivent, à partir des différents enjeux de conception que nous avons identifiés plus haut, nous allons établir des principes pour une conception réflexive et faire apparaître des problématiques pour le designer.

Les principes de conception qui suivent sont à comprendre comme des recommandations faites au concepteur pour l'aider à appréhender de façon réflexive les enjeux de conception et de réception d'un projet de design.

Au regard de chaque enjeu identifié, nous proposons une intention de cahier des charges pour identifier des moyens ou des outils qui permettraient au designer d'entraîner sa réflexivité¹⁶³.

163. voir [Annexe 2](#)

Finalement, ce tableau nous permet d'identifier des problèmes qui sous tendent la conception en design, et qui nous laissent entrevoir des prémisses de cahier des charges pour la conception d'outils ou de méthodes qui nous permettraient d'y répondre. Dans certains cas, nous proposons certains outils que nous connaissons et qui nous semblent déjà remplir les fonctions et les objectifs attendus, pour d'autres, nous proposons des intentions de projet que nous pourrions développer, dans le cadre d'une recherche ultérieure ou dans le cadre de projet internes que nous pourrions mener au sein d'une équipe de designers comme celle du Collectif Bam dont certains sujet représentent déjà des intérêts de recherche et de développement.

Pour clôturer notre recherche, nous proposons à notre lecteur des recommandations, toute prétention gardée, qui naissent de tous les éléments que nous avons abordés jusque là :

Recommandations pour un praticien réflexif

Avoir une bonne lecture du contexte

Le concepteur peut lire et appréhender le contexte du projet pour en faire ressortir les enjeux relatifs à la conception et à la réception.

Garder en tête le dualisme conception - réception.

Le concepteur peut interroger la conception à travers le miroir de la réception et inversement.

Lutter contre l'automatisme et la routine

Le concepteur peut nourrir son regard critique pour lutter contre des choix de conception automatisés.

Documenter sa pratique

Le concepteur peut documenter sa pratique de façon à pouvoir s'accorder un temps de prise de recul nécessaire à

l'évaluation de ses choix de conception. Cet exercice lui permettra de pouvoir évaluer les résultats obtenus au regards des objectifs posés à l'origine de la commande (output/input)

Ne pas considérer la posture du récepteur comme prédéfinie à l'avance

Le concepteur ne peut pas systématiquement considérer l'utilisateur-récepteur comme un strict utilisateur mais toujours garder en tête qu'il peut être un usager-praticien et qu'il dispose de savoirs-faire et de savoirs-vivre qui sont mobilisables.

Ne pas concevoir ouvert (ou fermé) pour concevoir ouvert (ou fermé)

Le concepteur peut se positionner du côté d'un régime de conception ouvert ou fermé s'il sait justifier ses choix de conception à partir d'éléments de contexte propres au projet. Il ne peut pas concevoir ouvert (ou fermé) par pure conviction idéologique ou par pur automatisme.

Nourrir sa pratique réflexive en maintenant un dialogue intérieur

Le concepteur peut s'accorder du temps nécessaire à la prise de recul sur sa propre pratique pour entraîner sa réflexivité.

Visualiser les enjeux qui sous-tendent sa conception

Le concepteur peut se représenter les enjeux qui sous-tendent sa conception. Cette effort de visualisation lui permet d'identifier des relations de causes à effet.

Dans cette troisième partie, nous avons pu, à partir de l'analyse d'un projet de conception, auquel nous avons participé, identifier des enjeux de conception qui sous-tendent aux projets de design en général et qui présentent des difficultés à relever pour le designer, au quotidien. En mobilisant la connaissance de la réflexivité, et en l'appliquant au champ du design, nous avons pu comprendre ce qu'est la réflexion dans et sur l'action. Nous avons alors pu étudier le design en tant que pratique réflexive à travers l'étude de la notion de processus et de sa spécificité en design. Enfin, nous nous sommes interrogés sur la capacité du designer à adopter une réflexivité consciente tout au long du processus de conception. Des connaissances issues de la psychologie nous ont permis d'aborder la question des schèmes, de l'habitus et de l'empirie et de les mettre en dialogue avec le contexte du designer. Nous nous sommes demandés si le principal enjeu du design n'était pas de maintenir un niveau de réflexivité

constant pour améliorer et nourrir sa pratique au quotidien. Et nous nous avons proposé des outils et méthodes ainsi que des intentions de cahier des charges en vue de la conception de nouveaux outils et méthodes à destination du designer, pour outiller et relever les enjeux qui sous tendent ses actions de conception. Même si notre présente recherche touche à sa fin, elle ne s'arrête pas là pour autant. Nous envisageons de pouvoir poursuivre le développement de cette réflexion en aboutissant à la conception d'une ou plusieurs de ces intentions d'outils ou méthodes dont nous souhaitons pousser le cahier des charges.

CONCLUSION

Dans cette recherche, et au regard des deux mouvements que nous avons identifiés dans le contexte de cette recherche, (le premier mouvement des pratiques de conception vers des pratiques de conception qui reconnaissent le récepteur comme légitime à prendre part au projet, et le second mouvement de la figure du récepteur-usager vers un récepteur-amateur), nous avons cherché à comprendre comment le concepteur (designer) se positionne vis à vis du récepteur (usager/ amateur) tout au long de son travail de conception.

Pour cela, nous avons abordé le design en tant qu'action de conception que nous avons appréhendé, dans un premier temps à travers la notion de projet et sa spécificité en design. Afin de mieux comprendre un projet en design, nous l'avons abordé en dissociant l'acte de design, c'est à dire la conception et l'effet de design, autrement dit la réception. Nous nous sommes intéressés à deux régimes de conception par le projet, un régime de conception dit "classique" qui met en jeu le designer en tant que concepteur du projet, et un régime de conception dite "collaborative" (co-conception) qui met en scène le designer en collaboration avec le récepteur qui se retrouve intégré au processus de conception. Nous nous sommes alors intéressé aux deux figures engagées dans cette distinction : celle du concepteur et celle du récepteur. Nous avons étudié deux figures de récepteur en particulier, celle de l'usager strict et celle de l'amateur. Nous avons questionné la pertinence de la conceptualisation qui différencie la phase de la conception de la phase de la réception et qui les fait se succéder dans le temps au regard des deux mouvements que nous avons identifiés pour finalement tenter de visualiser les changements lorsque nous étudions un processus de co-conception et lorsque la figure du récepteur était celle de l'amateur. Est apparu que, dans le cas d'un régime de co-conception, la succession des phases de conception et de réception n'est plus pertinente pour visualiser le processus, mais que ces deux phases sont simultanées et qu'elles opèrent des vas-et-vient l'une avec l'autre (figure11). Le conception conçoit avec le récepteur, et la conception se nourrit de la réception qui est simultanée à l'avancée du projet. Lorsque le récepteur est incarné par une figure dite d'amateur, nous avons relevé l'idée selon laquelle la phase de réception du projet une fois la livraison de celui-

ci, n'est pas une étape de réception stricte mais de réception conceptrice dans laquelle il est possible que le récepteur développe sa propre pratique de conception (figure 12).

À partir de là, nous avons questionné les interactions entre la figure du concepteur et celles du récepteur (usager / amateur) en questionnant les attitudes de conception. Nous nous sommes intéressés à deux attitudes de conception. La première est une attitude de conception "fermée" que nous avons nommée "attitude de conception impérative". Cette première correspond à l'attitude de conception investie par le designer dans le but de produire un objet "fermé" qui dispose le récepteur dans un usage prédéterminé. La seconde est une attitude de conception "ouverte" que nous avons appelée "attitude de conception interrogative, elle correspond quand à elle à l'attitude adoptée par le concepteur dans le but de générer un objet "ouvert" qui invite et accueille la pratique et les savoirs-faire du récepteur. Nous avons présenté ces deux types d'objets générés à travers les notions de dispositif (objet fermé) et appareil (objet ouvert) que nous avons illustrés avec des exemples de services et de produits de notre quotidien. Le métro est un service dispositif fort tandis que le Techshop est un lieu appareillant. Nous avons pu identifier des relations entre l'attitude de conception et la figure de récepteur à laquelle elle s'adresse et comprendre que la première, la conception fermée, s'adresse davantage à une figure de récepteur-usager alors que la seconde, la conception ouverte, s'adresse quant à elle à une figure de récepteur-amateur qui développe sa propre pratique de conception. Nous avons questionné ces deux attitudes du point de vue des effets qu'elles génèrent sur le récepteur, (peut importe la figure à laquelle il appartient). Les écrits de Bernard Stiegler nous ont permis de comprendre ces effets de réception à travers des notions telles que l'adaptation et l'adoption, où la première correspond à un phénomène de réception contraint par un objet de type fermé et la seconde à un phénomène d'acceptation souhaitée et favorisée par un objet de type ouvert. Nous avons pu, par la question de l'éthique, interroger la souhaitabilité des ces deux attitudes de conception en questionnant la responsabilité du concepteur dans un acte de conception. Il nous ait apparu qu'une attitude de conception responsable correspond davantage à une attitude de conception interrogative dans le sens où celle ci participe à la subjectivisation de l'individu récepteur alors qu'à l'inverse, une attitude de conception impérative participe à la désobjectivisation de l'individu. Cependant, il nous est apparu difficile de pouvoir généraliser

ce type de conclusion, du fait que certains objets fermés peuvent être éthiques. D'autre part, nous ne pouvions pas nier l'indispensabilité de certains objets fermés qui, bien qu'il ne laissent que très peu de place à l'appropriation et à la subjectivisation du récepteur représentent, tout de même, selon nous, des objets de design qu'on ne peut laisser de côté.

Enfin, nous avons cherché à élargir notre appréhension de la conception en nous intéressant à d'autres enjeux de conception qui entrent en jeu. Avec l'analyse du projet Rue des Lumières auquel nous avons participé, nous avons identifié 6 enjeux qui sous-tendent la conception en design et qui représentent tous des défis à relever pour le designer tout au long de son travail de conception. Ces enjeux témoignent de la nature complexe d'un projet de conception et nous ont permis de comprendre que l'éthique de conception n'est pas le seul enjeu. Le positionnement du concepteur est compliqué par ces autres enjeux (complexité du contexte, étendue de la temporalité, disponibilité des moyens nécessaires, rigidité du processus, cohérence de la vision du projet et précision de la stratégie à mettre en place). Afin de comprendre le processus de positionnement du concepteur tout au long d'un projet, nous nous sommes intéressés à sa capacité à garder une réflexivité sur son action. Les apports de la réflexivité nous ont permis d'appréhender le design en tant que pratique réflexive en soi à travers l'étude de la notion de processus et de sa spécificité en design. Nous avons fini par nous demander si le maintien de cette réflexivité tout au long de la conception n'était pas le principal enjeu du designer et comment nous pouvions l'entraîner. Notre réflexion a abouti sur la proposition de principes pour une conception réflexive. Pour chaque enjeu identifié tout au long de notre recherche, nous proposons des leviers qui outillent le designer. Dans certains cas, ces leviers existent et répondent aux objectifs attendus et dans d'autres cas, ces leviers appellent à une recherche et un développement ultérieur et à la mise en place d'un projet de conception singulier. Notre recherche aboutit donc par l'introduction de prémisses et d'intentions qui appellent la création d'un cahier des charges spécifique à chaque enjeu et que nous envisageons de développer ultérieurement dans le cadre de projets de recherche qui pourraient trouver leur place au sein d'une structure comme celle du Collectif Bam.

Au regard des intentions que nous engageons aux prémisses de cette recherche, notre travail nous a permis de réaliser que le régime de co-conception que nous défendons hardiment depuis plus d'un an est à relativiser au regard de ce qu'il engage véritablement. En effet, nous avons pu montrer que la différence entre la conception classique et la co-conception se situe au niveau de l'intégration du récepteur au projet de design, mais que le designer possède néanmoins le contrôle sur l'acte de conception et son orientation adapté à la commande puisqu'il s'agit ni plus ni moins de son expertise professionnelle, celle pour laquelle il a été formé. Et que l'intérêt de la co-conception réside principalement

dans l'opportunité que peut saisir le concepteur à mettre en place une interaction de qualité avec le récepteur en vue de comprendre à quelle figure de récepteur il s'adresse. D'autre part, nous avons appris à nuancer l'opposition stricte que nous faisons entre la conception et la co-conception en réalisant que la conception est toujours "collaborative" et que ce caractère est propre aux disciplines du projet dès lors que plusieurs acteurs et interlocuteurs prennent part au projet. Bien que polyvalent, le designer ne conçoit jamais seul. Un projet ne se porte pas qu'avec un designer seul. Même lorsqu'il ne s'agit pas d'une commande mais d'un projet interne, le designer entretient nécessairement des relations de collaboration avec d'autres interlocuteurs qui viennent nourrir son projet.

Notre regard sur l'éthique s'est également affiné. Bien que toujours fervente défenseuse des valeurs nourries par le mouvement du design qui s'intéresse à l'enjeu de l'éthique de conception, nous avons réalisé que nous ne pouvions nier l'existence d'une part du design qui produit des objets de conception fermés et disposants. Et nous avons accepté qu'ils puissent être indispensables dans certaines situations qui se révèlent appartenir à notre quotidien sans que nous nous en sentions systématiquement aliénés. L'expérience du métro est une expérience aliénante à laquelle nous nous adaptons, mais l'expérience de l'habillement n'est pas forcément aliénante et pourtant les vêtements sont des objets fermés qui nous disent comment les porter. Également, la majorité des objets qui peuplent nos habitations, hormis la catégorie des instruments qui est particulière (à mi chemin entre l'outil et l'appareil), correspondent à des objets fermés : le mobilier nous dit comment nous asseoir, comment agencer notre espace, comment optimiser notre rangement. Certains objets fermés sont utiles et notre posture de designer ne peut pas nier leur existence et leur utilité. D'ailleurs nous avons vu que certains objets fermés sont éthiques (les produits éco-conçus par exemple). L'affinement de notre réflexion à ce sujet ne nous amène pas à remettre en cause nos valeurs, notre engagement et notre responsabilité de designer, que nous défendons avec toujours autant de ferveur à la fin de cette recherche. Nous avons réalisé que derrière la responsabilité du designer se cache la responsabilité de l'individu et du citoyen et qu'il est peut être rapidement conclu qu'un produit aliénant est le fait d'un "mauvais" designer mais qu'il s'agit plutôt d'interroger l'individu qui se cache derrière la figure du professionnel et les valeurs qu'il investit dans le projet. Nous nous interrogeons également sur l'aspect moralisateur de

la voie du design éthique qui se développe aujourd'hui et des effets de réception qu'elle produit sur les consciences. Pouvons-nous stigmatiser un "mauvais" design ? Qu'est-ce qu'un bon ou un mauvais design ? Sur quels indicateurs peut-on se baser pour en juger ? En a-t-on la légitimité ? L'aspect moralisateur du design éthique et son caractère totalitaire qui dénigre les autres formes de conception nous gênent davantage aujourd'hui. Finalement, ce qui compte, n'est-ce pas la cohérence que le designer entretient avec l'individu qu'il est au travers des valeurs qu'il défend ? N'est-ce pas, non plus, la pertinence du résultat de son action au regard des objectifs de sa commande ? Dans ce débat sur l'éthique, il s'agit surtout, selon nous, pour les designers de clarifier leur engagement et les voies par lesquelles ils souhaitent exprimer leur responsabilité d'individu, d'être social voir de citoyen.

Dans notre cas, il nous apparaît de plus en plus que notre engagement dans une discipline telle que le design provient d'une volonté d'engagement quasi politique et qui se matérialise aujourd'hui à travers un intérêt croissant pour des projets urbains qui questionnent notre capacité à habiter en collectivité et à "faire cité", pour des projets qui questionnent notre relation et notre comportement vis à vis de nos environnements de vie sociaux et environnementaux, pour les projet qui donnent la voix à ceux qui en ont le besoin, pour les projets qui valorise le partage de connaissance et la naissance de communautés etc... Autant de sujets qui laissent apparaître les valeurs que l'individu que nous sommes défend, avant le designer que nous souhaitons devenir. Également, nous acceptons l'imperfection et l'incohérence de certaines situations transitoires, à cheval entre un l'ancien et le nouveau modèle car nous nourrissons un optimisme en le renouvellement et nous acceptons le temps qui lui est nécessaire. Les magasins bio qui vendent des produits importés, la voiture électrique qui nie sa consommation d'énergie nécessaire à sa production, la tendance du design thinking qui veut réparer l'administration, l'élitisme de certains mouvements politiques humanistes etc... Nous sommes convaincus que notre époque est prometteuse et que certaines lignes commencent à bouger et nous sommes fière de pouvoir y participer aussi modeste soit notre participation à travers notre profession et au service de notre engagement personnel.

Enfin, l'apport de la réflexivité sur la discipline du design est un projet qui s'est développé avec la communauté de la recherche en design, en France et à l'étranger. Ce travail de

prise de recul sur la discipline est un travail important qui nous permettra de faire avancer la discipline et de participer à sa reconnaissance. La réflexivité du designer sur lui même porte un intérêt collectif qui va plus loin que l'apprentissage du designer seul mais qui peut contribuer à nourrir la réflexivité du design sur lui même. Ce travail collectif permettra de nourrir d'autres travaux de recherches qui cherchent notamment à légitimer et à prouver les impacts et les bénéfices du design pour les entreprises, les collectivités, et même pour la société¹⁶⁴...

164. C'est le cas d'une recherche qui est actuellement menée par Brigitte Borja de Mozota et le Collectif Bam pour tenter de mettre en évidence des indicateurs de réussite d'un projet de design permettant aux designers d'améliorer leur capacité à se vendre et à justifier leur expertise au quotidien.

BIBLIOGRAPHIE

- G. AGAMBEN, *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, traduit par Martin Rueff, Paris, Payot & Rivages, 2007
- J-F BASSEREAU, R CHARVET PELLO, J. FAUCHEU, D. DELAFOSSE, "Les objets intermédiaires de conception / design, instruments d'une recherche par le design", *Sciences du Design*, n°02, PUF, 2015
- T. BROWN, *L'esprit Design, Comment le design thinking change l'entreprise et la stratégie*, Pearson, 2014.
- Y. CITTON, *Pour une écologie de l'attention*, Édition Seuil, 2014.
- N. CROSS, "Designerly Ways of Knowing: Design Discipline Versus Design Science", *Design+Research Symposium*, 2000
- P. DARDOT et C. LAVAL, *Commun*, essai sur la révolution au XXIème siècle, La Découverte, 2014.
- M. DE CERTEAU, *L'invention du quotidien (1980)*, Paris, Gallimard, 1990.
- J-J DEGROOF, «*Makers. La nouvelle révolution industrielle*», Chris Anderson Pearson, 2012
- A. FINDELI et R. BOUSBACI, "L'éclipse de l'objet dans les théories du projet en design", *European Academy of Design*, EAD, 2005
- M. FOUCAULT, *Surveiller et punir (1975)*, Paris, Gallimard, 2004, p. 13.
- M. FOUCAULT, « Le jeu de Michel Foucault » (1977), dans : M. Foucault, *Dits et écrits*, tome 2, 1976-1988, Paris, Gallimard, 2001, p. 298-329.
- P. GAUTHIER S. PROULX et S.VIAL, *Manifeste pour le renouveau social et critique du design, Que sais-je Le design*, Presses Universitaires de France, 2017.
- P-D HUYGHE, *À quoi tient le design ? De l'incidence éditeur*, 2014
- J-M LE BOT. "Structure structurante" et "structure structurée", *histoire incorporée faite nature" : l'habitus entre sujet et personne*. Tétralogiques, Presses universitaires de Rennes, 2000, pp.57-78.
- L. LÉVY, *La question de la responsabilité du designer est fondamentale, interview de Gauthier Roussilhe*, n° 1039 de *Design fax* du 2 octobre 2017, <https://admirablede sign.com/?p=10657>
- Anthony MASURE, « Que fait l'amateur ? », *Rencontres de Lure, Après\Avant*, no 1, mai 2013, p. 52-53, [Online], <http://www.anthonymasure.com/en/articles/2013-05-amateur-rencontres-lure>, 2018
- A. MASURE, *Le Design des programmes, des façons de faire du numérique*, thèse, 2014.
- A. MASURE, « Des dispositifs aux appareils : l'espacement d'un calcul », *Reel-Virtuel.com*, no 4 : « Du dispositif à l'imprévu », septembre 2013, [En ligne], <http://www.anthonymasure.com/articles/2013-09-dispositifs-appareils-calcul> 52
- A. MASURE, « Des dispositifs aux appareils : l'espacement d'un calcul », *Reel-Virtuel.com*, no 4 : « Du dispositif à l'imprévu », septembre 2013, [En ligne], <http://www.anthonymasure.com/articles/2013-09-dispositifs-appareils-calcul>

- B. MOGGRIDGE (2007) *Designing Interactions*. Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology, pp. 730, illus.
- E. MORIN, *Introduction à la pensée complexe*, Poche, Point essais seuils, Paris, 2007, (1990)
- E. MORIN, *Penser Global*, Champs essais, 2015
- L. NOËL. *Vers une approche praxéologique du design. Interface homme-machine*. Thèse, Université Paris VIII Vincennes-Saint Denis, 2010. Français, pages 63 à 104
- B. PASCAL, *Pensées in Oeuvres Complètes*, p.527, Seuil, 1963
- P. PERRENOUD, In *Recherche & Formation*, " Le praticien réflexif. La diffusion d'un modèle de formation ", 2001, n° 36, pp. 131-162. Repris dans Perrenoud, Ph. *Développer la pratique réflexive dans le métier d'enseignant. Professionnalisation et raison pédagogique*, Paris, ESF, 2001.
- S. PROULX, « Le design à l'épreuve du concept de pratique », *Sciences du Design*, vol. 2, no. 2, 2015, pp. 20-30.
- G. ROUSSILHE, *Ethics for design*, documentaire, 2017
- G. ROUSSILHE, "La complexité comme horizon du siècle", *Medium*, 2017.
- G. ROUSSILHE, "Notions de design : systémique", *Médium*, 2017.
- E. B-N SANDERS, "Co-creation and the new landscape of design", *CoDesign*, Taylor & Francis, 2008
- G. ROUSSILHE, "Notions de design : complexité", *Médium*, 2017
- E. B-N. SANDERS, P. JAN STAPPERS, "Co-creation and the new landscapes of design", *CoDesign*, Taylor & Francis, March 2008
- D. A SCHÖN, *The reflective practitioner : how professionals think in action*. London , Maurice Temple Smith, 1984
- B. STIELGER, "Du design comme sculpture sociale. Nouvelle association dans les desseins du design", colloque « Le design en question(s) », Centre Pompidou, novembre 2005
- B. STIEGLER, « Quand s'usent les usages : un design de la responsabilité ? » 2004
- B. STIEGLER, *De la misère symbolique*, tome 1, op. cit., p.119. Cet argument est également développé dans les trois tomes de *La technique et le temps*., 2013
- Franck TINLAND, *Ordre biologique, ordre technologique*, Édition Champs Vallon, 1994
- W. VISSER. *Schön Design as a reflective practice*. Collection, Parsons Paris School of art and design, 2010, *Art + Design & Psychology*, pp.21-25

**COMMENT LE CONCEPTEUR (DESIGNER) SE POSITIONNE-T-IL
VIS À VIS DU RÉCEPTEUR (USAGER / AMATEUR) AU COURS DE
SON TRAVAIL DE CONCEPTION ?**

À travers ce mémoire de recherche, je m'intéresse à deux mouvements connexes qui interrogent la conception en design : l'évolution des pratiques de conception vers des pratiques de co-conception qui reconnaissent l'utilisateur comme légitime à prendre part à la conception du projet et l'évolution de la figure de l'utilisateur-récepteur vers l'amateur-concepteur. Je m'intéresse notamment aux attitudes de conception « ouverte » et « fermée » et je questionne la capacité du designer à se positionner consciemment vis à vis de ces postures de conception en fonction des enjeux et du contexte de chaque projet.