



Techniques & Culture

Revue semestrielle d'anthropologie des techniques
Suppléments au n°71

Ethnographier avec le design

Nicolas Nova et Lysianne Léchet Hirt



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/tc/11193>

ISSN : 1952-420X

Éditeur

Éditions de l'EHESS

Référence électronique

Nicolas Nova et Lysianne Léchet Hirt, « Ethnographier avec le design », *Techniques & Culture* [En ligne],
Suppléments au n°71, mis en ligne le 25 juillet 2019, consulté le 11 septembre 2019. URL : <http://journals.openedition.org/tc/11193>

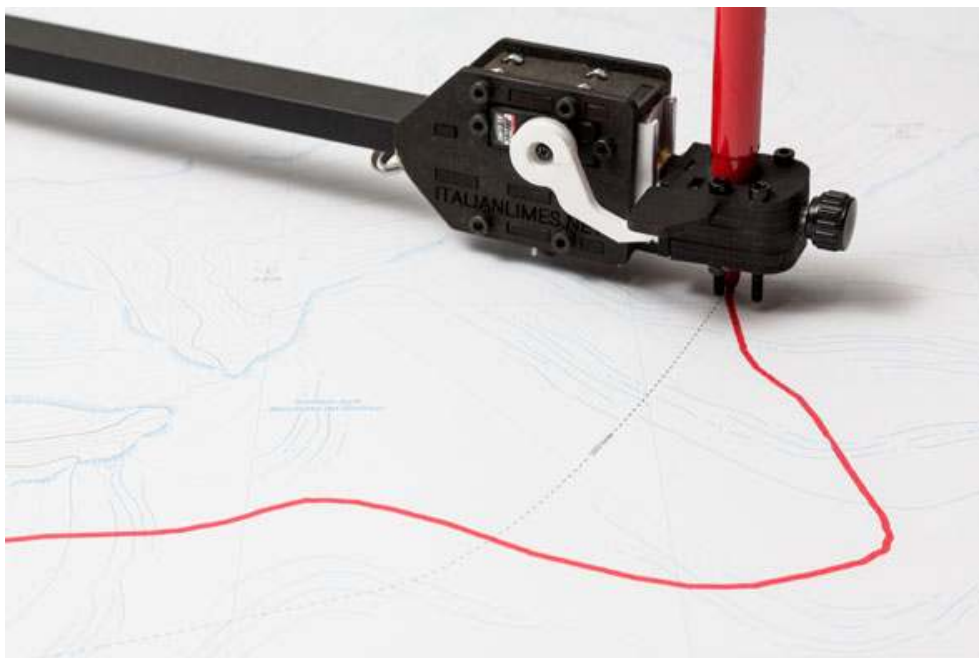
Ce document a été généré automatiquement le 11 septembre 2019.

Tous droits réservés

Ethnographier avec le design

Nicolas Nova et Lysianne Léchet Hirt

Image d'ouverture.



Italian Limes : une collaboration entre chercheurs en design et en sciences sociales débouchant sur la construction d'un dispositif de représentation de la frontière mouvante entre l'Italie et l'Autriche du fait du réchauffement climatique.

© Studio Folder

Dans un entretien avec Didier Eribon, Claude Lévi-Strauss soulignait l'importance de la création manuelle dans le processus d'analyse et de restitution de l'enquête de terrain :

« Les transformations très complexes que je voulais mettre en lumière, je n'arrivais à me les représenter qu'au terme d'un travail manuel autant qu'intellectuel. Avec du carton, du papier et de la ficelle, je construisais des modèles en trois dimensions dont beaucoup de mes schémas ne sont que des projections sur le plan. Pendant des mois et jusqu'à ce qu'il se détériore, un de ces modèles, haut de près d'un mètre, a

pendu au plafond du laboratoire d'anthropologie sociale, comme un mobile de Calder. » (Lévi-Strauss & Eribon 1988)

- 1 Même si « les transformations complexes » mentionnées ici ne concernaient pas spécifiquement l'action technique, il semble que cette nécessité d'un jonglage tant intellectuel que manuel corresponde aujourd'hui aux types de projets menés par les designers, en particulier à propos des usages des technologies numériques. Bien que cet exemple de Lévi-Strauss s'adresse probablement davantage aux chercheurs en sciences sociales, il décrit efficacement la démarche de « recherche-crédation » mise en œuvre par nombre de designers et artistes (Lécho Hirt 2010).
- 2 Nous allons montrer dans cet article en quoi ces approches peuvent constituer une forme de « technographie » – entendue ici comme l'ensemble des procédés d'écriture des techniques (texte, musique, film, photographie, dessin, multimédia, performance, exposition, etc.) – singulière et fertile. Sans prétendre que ces designers se positionnent comme ethnographes, nous constaterons que leurs productions visent des objectifs comparables ; par exemple décrire les systèmes techniques, saisir les chaînes opératoires, appréhender les gestes et le langage propres aux usages des objets techniques. Dans un précédent article à la revue *Techniques & Culture* nous décrivions la façon dont les designers se sont approprié l'enquête ethnographique depuis une trentaine d'années (Lécho Hirt & Nova 2016). Nous souhaitons prolonger cette réflexion, en soulignant comment les modalités de recherche-crédation en design, par la pratique et la création, pourraient renouveler l'enquête de terrain, en particulier la documentation de l'action technique.
- 3 Ces technographies et l'attention croissante qu'on leur porte témoignent de ce que nous appelons « un moment design » dans les sciences sociales et dans le champ culturel en général. D'une part, le design cesse d'être compris comme un style ou un métier et se constitue en tant que discipline académique productrice de connaissances. En témoignent l'inclusion au sein des universités de départements et d'instituts de recherche en design, la constitution de sociétés savantes et de réseaux de chercheurs ainsi que la multiplication de revues et de colloques. D'autre part, les sciences sociales prêtent une attention renouvelée aux pratiques du design et au potentiel heuristique de ses projets – ceci de manière étonnamment diversifiée, comme en attestent les courants récents de *design anthropology* (Gunn *et al.* 2013), *design sociology* (Lupton 2018). De manière plus générale, les entreprises et administrations sont séduites par le « design thinking » ou le « co-design » dans la mise en œuvre de leurs politiques d'innovation ¹, à tel point que ces termes sont parfois employés de manière caricaturale. Enfin, le grand public accède à une compréhension élargie des pratiques du design à travers la multiplication des expositions ou des publications (notamment en ligne) qui font une large place au design spéculatif et critique, au « slow design », tendances qui correspondent à un versant différent de celui qui intéresse les entreprises et les organisations.
- 4 Afin de saisir la contribution des designers à la démarche technographique, nous commencerons par une revue de plusieurs projets saillants, pour ensuite en discuter les modalités épistémiques (approches méthodologiques employées, formats et types de connaissances produites) et conclure sur les conséquences possibles pour l'anthropologie des techniques. Notre choix n'est pas exhaustif, mais il repose sur des questionnements actuels dans le champ du design numérique ², en écho à des thématiques similaires en sciences sociales. Pour constituer notre corpus, nous avons sélectionné un ensemble de réalisations récentes ayant reçu une notoriété internationale (présence dans des

expositions et biennales, objet de commentaires dans les médias internationaux), allant au-delà du champ du design (articles ou mentions dans la littérature en sciences sociales). Par ailleurs, soulignons d'emblée que les projets de design présentés ici relèvent d'un statut particulier : ils ne visent ni la résolution d'un problème concret du quotidien, ni la production d'un objet « utile » à celui-ci, comme dans la pratique courante du design. Leur finalité n'est pas commerciale. On pourrait les décrire soit comme des « objets intermédiaires » produits afin de découvrir des enjeux (pouvant éventuellement mener à la création d'un produit ou d'un service quelconque), soit comme débouchés d'un processus de recherche-crédation lorsqu'ils sont issus du contexte académique de recherche en design.

Capter le mouvement

Le thème du mouvement est récurrent chez les designers qui s'intéressent à comprendre l'influence des médias numériques par la visualisation et la matérialisation. En abordant différentes échelles, les productions sur ce thème concernent à la fois les déplacements urbains ou les gestes. Au sein du courant des *locative media* (médias géolocalisés) porté par des designers et artistes depuis le début des années 2000, réside l'idée de visualiser les déplacements des citoyens afin de saisir les implications sociospatiales des technologies numériques telles que le GPS ou le téléphone mobile.

1a.



Julian Bleecker manipulant son « Apparatus for Capturing Other Points of View ».

Julian Bleecker, 2009

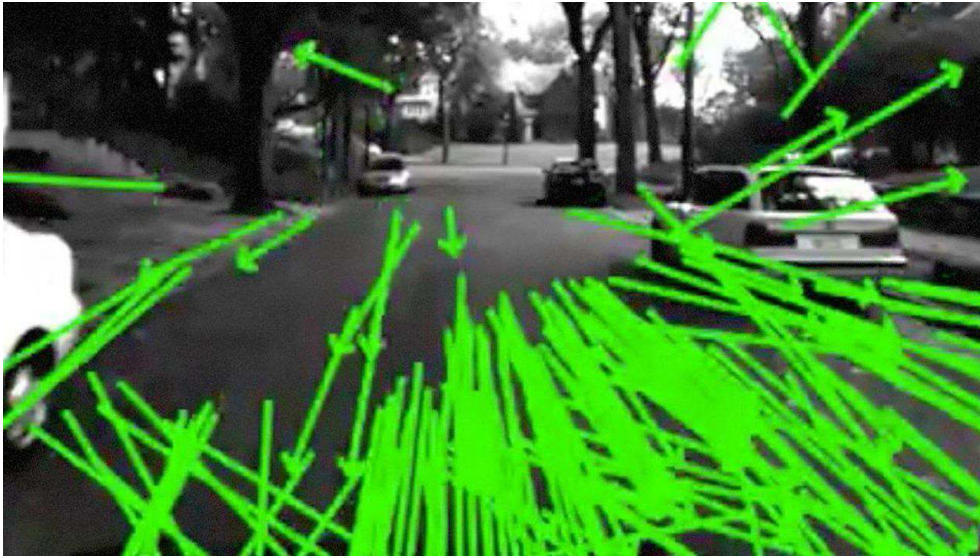
1b.



Exemple de collage vidéo produit par le dispositif à Times Square (NYC) ³.
Julian Bleecker, 2009

- 5 Le projet *An Apparatus for Capturing Other Points of View* de Julian Bleecker (2009) filme les passants depuis deux caméras numériques fixées sur une perche haute (7,23 mètres). Les données collectées sont traitées afin de produire une série d'images statiques et animées révélant les stratégies de déplacement adoptées par les passants dans des lieux tels que Time Square à New York. Comme le souligne son auteur (Bleecker 2009), il s'agit de revisiter le travail du sociologue urbain William H. Whyte (1980) qui s'est attaché à documenter les espaces urbains en les filmant d'un point de vue en hauteur. Bleecker représente sous la forme de vidéos un assemblage de prises de vues des deux caméras. En usant de techniques récentes (miniaturisation des caméras, analyse automatisée d'images post-prise de vue), Bleecker indique aussi son intérêt pour « observe-make-think-with-material-at-one-time » ⁴. En tant que designer, il lui importe de mettre en place un dispositif d'observation pertinent pour produire une description de la réalité pratique, mais aussi capable de déclencher son inspiration de concepteur, comme en atteste le texte produit à ce propos (Bleecker 2009). Quelles connaissances sont produites avec un tel appareillage ? Le texte nous indique, en complément des observations de Whyte trente ans auparavant, que si la mobilité des passants semble à première vue largement prédictible à la manière d'un algorithme, c'est un ensemble d'exceptions que le dispositif permet d'objectiver. De ces écarts à la norme, Bleecker tire une réflexion sur la nécessité de produire de nouvelles métaphores pour décrire les flux urbains et mieux considérer leur granularité fine.

2.



Extrait du court-métrage *Robot-Readable World*
Timo Arnall, 2011

- 6 On retrouve cette logique chez Timo Arnall, et en particulier dans *Robot-Readable World*⁵ qui s'attelle à montrer le point de vue des machines sur le monde qui nous entoure. Sous la forme d'un court-métrage montant bout à bout une série de vidéos enregistrées par des caméras de surveillance, ce projet documente les multiples manières dont les caméras numériques et les algorithmes de vision qui analysent les images renouvellent la surveillance de l'espace public. Le film soumet les représentations de la topologie urbaine, du mouvement des véhicules ou des piétons, à un traitement visuel qui atteste de la détection automatisée des formes : les automobiles et les humains se voient entourés de rectangles ou de cercles, le sens des déplacements est indiqué par des flèches (Figure 2), des numéros viennent recouvrir chaque élément en mouvement. Proche de l'ethnographie visuelle, l'ensemble documente avec une esthétique volontairement minimaliste une nouvelle forme de perception « machinique » qui témoigne des possibilités techniques actuelles de la surveillance, des attentes des concepteurs et usagers, mais aussi du fait qu'il s'agit d'un « remarquable portrait anthropologique d'une société obsédée par sa propre représentation » (Arnall 2012). La dimension technographique est ici claire : les extraits vidéos, enchaînés sans transition, donnent à voir une typologie visuelle qui matérialise des technologies dont la présence discrète dans l'espace urbain saute pour ainsi dire aux yeux.

Capter les gestes

À côté de la capture des mouvements de grande amplitude dans l'espace urbain, un autre phénomène remarquable est l'intérêt des designers pour appréhender les gestes, et comprendre la manière dont les technologies numériques en renouvellent le répertoire. Prenons trois exemples qui illustrent la diversité des modes opératoires et des formats employés.

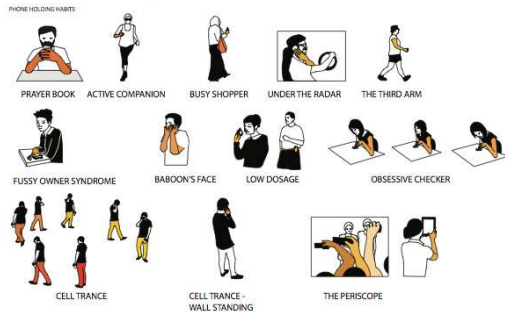
3.

CURIOS RITUALS

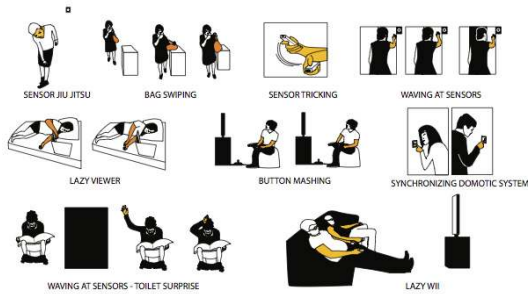
Gestural Interaction in the Digital Everyday

Curious Rituals is a research project conducted at Ari Center College of Design (Pasadena) in July-August 2012 by Nicolas Nova (The Near Future Laboratory / HEAD-Geneve), Katherine Miyake, Nancy Kwon and Watson Chiu from the media design program. This project documents gestures, postures and digital rituals that typically emerged with the use of digital technologies.

PRESENTATION OF SELF



PERSONAL TACTICS



Poster résumant la typologie de gestes produits dans le cadre du projet *Curious Rituals*.
Nova *et al.*, 2012.

- 7 Le projet *Curious Rituals*, mené par l'un d'entre nous (Nova *et al.* 2012), documente et répertorie les nouveaux gestes et postures induits par l'usage des objets numériques tels que téléphones mobiles, ordinateurs portables, réseaux de capteurs et autres robots disséminés dans l'environnement. Sur la base d'une enquête principalement photographique, les images produites ont été retravaillées graphiquement afin de mettre en évidence les silhouettes et les membres en mouvement ⁶. L'ensemble a été publié sous forme de posters proposant une typologie des gestes, puis dans un livre explicitant chacun des thèmes identifiés en lien avec les conditions de leur émergence. Tout autre est la démarche de Gabrielle Meldaiyte, dans son *Multi-Touch Gestures*, qui repose sur la sélection de quelques gestes liés aux usages du smartphone – le défilement d'écran ou le zoom notamment – pour construire une série d'objets témoignant en volume du type de mouvements impliqués. L'ensemble forme un échantillon qui représente matériellement ces nouveaux gestes, et qui, parce qu'il est constitué d'objets manipulables, permet la saisie du phénomène observé selon une autre perspective. Du point de vue de l'anthropologie des techniques, on pourrait décrire un tel travail en soulignant qu'il s'agit d'une technographie singulière des chaînes opératoires couramment employées dans l'utilisation d'un smartphone. Si le projet *Curious Rituals* met l'accent sur la catégorisation des gestes, le second met en lumière des chaînes opératoires à l'œuvre avec le smartphone en recourant à une « graphie » expérientielle inédite, ce qui constitue à nos yeux un complément évident pour la technographie : l'exploration des chaînes opératoires à l'œuvre avec le smartphone.

4.



Série d'objets produits dans le cadre du projet *Multi-Touch Gestures*.
Gabriele Meldaiyte, 2013

Visualiser l'invisibilité des techniques

Un autre ensemble thématique dans lequel la recherche en design est riche en projets concerne l'explicitation des phénomènes techniques. En effet, l'invisibilité est une caractéristique centrale des infrastructures numériques nécessaires aux usages de toutes sortes d'appareils (ordinateurs, smartphone, consoles de jeux, objets domestiques connectés). L'action technique, autrefois saisissable en observant la manipulation d'artefacts concrets, est aujourd'hui diluée dans un système sociotechnique difficilement perceptible. Si l'infrastructure nécessaire au fonctionnement d'Internet est plus ou moins connue ou supposée par les usagers (antennes, câbles, routeurs), l'existence et le fonctionnement physiques du réseau (ondes, électronique) sont pour le moins obscurs pour la majorité. D'où l'existence de multiples projets qui visent à rendre cet ensemble visible et donc lisible.

- 8 Un cas courant d'invisibilité des techniques concerne les ondes électromagnétiques, fondamentalement nécessaires au fonctionnement de nos objets numériques ; *The Immaterials. Light Painting WiFi* de Arnall, Martinussen et Knutsen (2011) en est un exemple frappant. Les designers chercheurs ont filmé avec un long temps d'exposition leurs déplacements de nuit en utilisant une perche lumineuse qui détecte la disponibilité de réseaux WiFi. Avec ce dispositif, ils ont ensuite produit une vidéo qui montre comment chaque bâtiment est entouré d'une « enveloppe numérique », représentant ainsi cette infrastructure invisible pour l'œil humain (dont on peut voir un extrait sur la Figure 5). Il s'agit ici encore d'une technographie singulière proposée par ces designers. En produisant ce court-métrage, les responsables de ce projet se sont donnés comme objectifs d'étudier « les qualités spatiales et matérielles des réseaux sans-fil » et de comprendre comment ces réseaux sont « à la fois façonnés par l'environnement et influencent la manière dont les espaces urbains peuvent être utilisés ». Si la vidéo reste à un niveau purement descriptif, les publications de l'équipe (Arnall *et al.* 2011) proposent

un regard analytique témoignant des connaissances produites. En suivant les déambulations représentées dans le film, le spectateur se rend par exemple compte de l'organisation sociotechnique de l'espace urbain et prend conscience des inégalités d'accès ou encore de la façon dont l'espace privé (le réseau WiFi d'une institution ou d'un appartement) colonise l'espace public.

5.

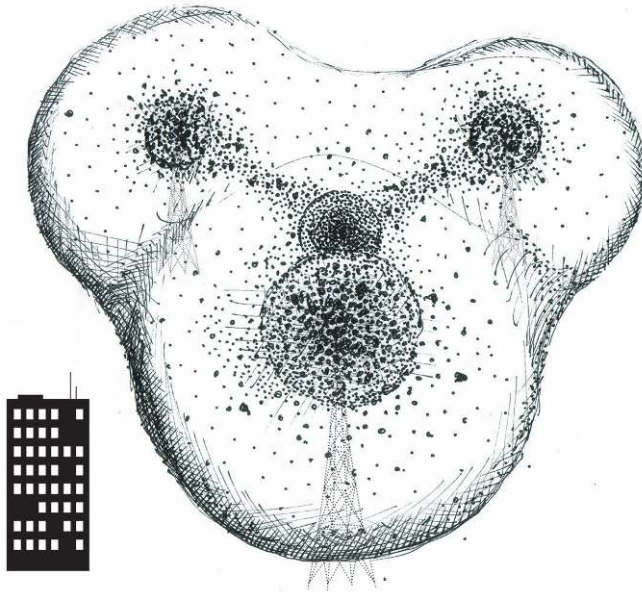


Photogramme de la vidéo *The Immaterials*, représentant l'enveloppe numérique constituée par les ondes WiFi autour d'un bâtiment.

Timo Arnall, Einar Martinussen et Jørn Knutsen, 2011.

- 9 Sur un sujet proche, *Bubbles of radio* d'Ingeborg Marie Dehs Thomas (2007) se présente sous la forme d'un livre et d'un poster qui expriment le caractère matériel des ondes électromagnétiques des technologies WiFi, RFID ou Bluetooth. Inspirée par les livres illustrés de botanique et d'histoire naturelle, et nourrie par la recherche d'informations concernant les caractéristiques de ces techniques et les craintes que les usagers peuvent avoir à leur sujet, la designer a créé une typologie d'ondes décrites sous la forme d'espèces fictives. Chacune de ces techniques radio est réinterprétée et décrite comme un phénomène sensible auquel s'attachent différentes représentations culturelles des usagers, telles que des craintes et des préconceptions. La figure 6 montre par exemple comment les a priori des utilisateurs de téléphone mobiles interrogés par Ingeborg Thomas au sujet des ondes Bluetooth sont matérialisés sous la forme d'une créature (« *Devrotis dentus aquarae* »). Le fait que ce type de réseau sans fil soit employé pour interagir avec des objets numériques du domicile, a mené la designer à choisir cette forme hérissée de piques qui témoigne simultanément du fonctionnement du Bluetooth et des craintes suscitées. Si cette modalité de restitution passe par la création fictionnelle, les représentations, et les textes qui l'accompagne dans cet ouvrage, peuvent être lus comme une cartographie de représentations sociotechniques, sous forme de bestiaire.

6.



GSM - Global System for Mobile communication
Spherum Magnea Globalum

Field: cellular network (a cell being a transmission point, with a base station antenna)
 Uses: mainly mobile phones
 Range: depending on various conditions: 200 meters up to 35 km
 Capacity: 13 kbit/s

Extrait du livre *Bubbles of radio*, présentant une créature imaginaire inspirée par les craintes des usagers à propos des ondes Bluetooth.

Ingeborg Marie Dehs Thomas, 2007

Formes et formats de la recherche-crédation

Que nous enseignent ces projets ? Que nous disent-ils des technographies menées par le design ? Ils nous montrent en premier lieu la qualité des observations menées par leurs auteurs. Pour chacun des thèmes abordés, le résultat témoigne d'une exploration riche et minutieuse sur de multiples phénomènes liés à l'action technique. Si l'on aborde ces projets comme des documents ethnographiques, force est de constater la singularité du portrait qu'ils brossent et le souci des détails des enjeux qu'ils matérialisent.

- 10 Deuxièmement, ces projets attestent d'une grande variété de formats documentaires qui « racontent autrement » les technographies : installations, combinaison de photographies ou de croquis, objets à l'état de maquettes fonctionnelles, montage vidéo, livret mariant texte et contenu visuel. Même sur des thèmes communs, comme dans le cas des gestes numériques, on peut lire la diversité des moyens de représenter l'action technique. Selon nous, le choix d'un format non-textuel possède plusieurs vertus. Nous pensons notamment à la clarification d'enjeux difficiles à exprimer verbalement (*Bubbles of radio*, *The Immaterials. Light Painting WiFi*), à l'avantage analytique, puisque l'assemblage de croquis (*Curious Rituals*) ou de matériau visuel permet des comparaisons entre les documents produits (faisant en cela écho aux multiples techniques de représentation du geste), ou à la dimension expérientielle qui permet de prendre conscience d'un phénomène donné par la manipulation directe (*Multi-Touch Gestures*). Sur le plan épistémologique, ces dispositifs de « recherche-crédation »⁷ relèvent de la monstration

par expérimentation réussie et non d'une heuristique de la démonstration par la preuve logique. Le « raisonnement de design », incarné dans les objets ou dispositifs, produit en effet des savoirs situés qui n'ont pas de visée universalisante (Lécho Hirt 2015). Comme l'affirmait le designer Charles Eames « one could describe design as a plan for arranging elements to accomplish a particular purpose » (« on pourrait décrire le design comme un plan pour organiser les éléments en vue d'atteindre un but particulier ») (Eames, C. & R. 1972). Si cette définition paraît bien large de prime abord, elle a le mérite de faire comprendre le mode opératoire sous-jacent aux projets de recherche-création : il s'agit bien d'inventer des formes et assemblages en jouant avec la matérialité et ses propriétés pour proposer des descriptions riches de multiples phénomènes ; autrement dit, de créer des formes plastiques adressées à un usager, dans un but pratique tel que percevoir, lire, comparer, expérimenter.

- 11 De plus, une dimension intrinsèque à la réalisation de ces projets concerne le type de raisonnement mis en place par leurs auteurs. Nous nous référons ici à ce que le théoricien du design Nigel Cross nomme « designerly ways of knowing » (Cross 2007) : le fait de produire des connaissances par le biais d'une pratique visuelle et matérielle qui possède une esthétique propre, – soit, ce « observe-make-think-with-material-at-one-time » mentionné par Julian Blecker. La terminologie utilisée par le designer souligne l'importance de l'échange qui s'engage entre la création d'un dispositif, les matériaux nécessaires et la synthèse de contenus ou d'observations que cette création implique. Julian Blecker rajoutait : « C'est l'équivalent conceptuel d'une enquête ethnographique, à la fois dans le sens d'une recherche sur le terrain et d'une exploration plus tangible, nous observons des personnes ou des situations et faisons des choses et des objets ⁸. » (cité dans Nova 2014 : 117), soulignant qu'il s'agit bien d'un mouvement conjoint. C'est de cet assemblage qu'émerge un ensemble d'hypothèses et de connaissances, sous la forme de documentations non-textuelles ⁹.
- 12 Enfin, chacun de ces projets donne un aperçu d'un aspect fondamental du design : tout acte de design comporte un acte de communication. Le projet de design est adressé, il comporte une part d'« audience design », et ce ciblage est rarement tourné vers la figure de l'expert. Historiquement, la cible du designer est le grand public et chaque projet d'objet, d'affiche ou d'interface est travaillé (en général) avec un soin particulier pour son accessibilité et sa compréhension. Cela se traduit par la combinaison d'une volonté explicative, voire pédagogique, et de formats esthétiques singuliers, articulés dans une rhétorique formelle (Joost 2006) qui parle à une communauté le plus souvent non-limitée aux pairs. Les modes de visualisation choisis par Arnall pour ses vidéos rendent immédiatement perceptible une réalité complexe, et *Multi-Touch Gesture* invite à la découverte via la manipulation directe. D'un point de vue général, tous les modes de représentation des projets mentionnés dans cet article visent l'implication intellectuelle et esthétique des personnes intéressées, en produisant des alternatives au format textuel. Les projets des designers sont, selon nous, des technographies particulières, qui restituent des observations ou des données quantitatives, et produisent des hypothèses d'interprétation adressées à un large public. Nous sommes souvent en présence de formes et de dispositifs conçus en miroir du phénomène technique observé, qui nous renvoient à l'anthropologie du faire d'Ingold (2013), voire en constituent une variante. Une manière de la caractériser consiste à observer, comme le fait Peter Dalsgaard, la manière dont les projets de design correspondent à une forme d'enquête reposant sur les cinq dimensions suivantes : « perception, conception, externalisation, knowing-through-action and

mediation » (Dalsgaard 2017) – des dimensions que chacun des projets mentionnés dans cet article mobilise d'une manière ou d'une autre.

- 13 Sur la base des exemples présentés, nous postulons qu'à la suite du cinéma, de la photographie et de la littérature, le design est en train de se positionner en agent clé de renouvellement pour le monde scientifique. Dans le cas des sciences sociales, nous pourrions interpréter ce phénomène comme un prolongement du débat sur l'expérimentation dans l'écriture ethnographique qui avait été suscité par la publication de l'ouvrage *Writing Culture* (Clifford & Marcus 1986), ou plus largement comme partie prenante de l'effort actuel pour décloisonner « sciences et arts » (Jablonka 2014, Debaene 2010).
- 14 Pour autant, le design a historiquement affiché de manière récurrente une ambition universelle qui s'est traduite par des slogans comme « total design » (Wigley 1998), et il faut par conséquent questionner attentivement le sens que les travaux que nous avons décrits peuvent avoir pour l'anthropologie des techniques. Tout d'abord, nous constatons que ceux-ci, bien qu'ils incorporent une dimension communicationnelle, se suffisent rarement à eux-mêmes pour rendre compte en détail des hypothèses qu'on peut en tirer, des modalités d'analyse qui ont été à l'œuvre ou, plus simplement, de l'explicitation de la démarche suivie. Le recours au texte explicatif d'accompagnement est presque toujours indispensable, qu'il s'agisse de livrets d'exposition ou d'articles scientifiques¹⁰. Par ailleurs, si les projets mentionnés ici décrivent des phénomènes techniques de manière singulière et soignée, s'agit-il bien d'ethnographie ? De technographies ? L'écueil principal à cet égard concerne le fait qu'ils ne parviennent pas systématiquement à rendre compte de ce que Robert Cresswell définit comme le centre d'intérêt d'une anthropologie des techniques, à savoir la dialectique des phénomènes techniques, culturels et sociaux dans un système complexe (Cresswell 1983). Si ces projets restent à un niveau essentiellement descriptif, et parfois analytique, leur propension à « raconter autrement » n'en reste pas moins proche des intérêts de l'anthropologie des techniques. Bien qu'il s'agisse de travaux de designers, nous retrouvons là des outils analytiques proches de la technologie culturelle : typologies, représentation de chaînes opératoires, description des représentations associées à telle ou telle technique.
- 15 L'existence de ces projets et leur diffusion croissante n'impliquent pas que l'anthropologie puisse se passer du texte scientifique, mais nous postulons l'intérêt qu'il y a à envisager une complémentarité des moyens de production des résultats de la recherche ; les créations de design constituent une richesse toute particulière en tant qu'« objets intermédiaires » en lien avec une production écrite. La crainte d'une esthétisation préjudiciable à la rigueur scientifique nous semble devoir être écartée car ce n'est pas le croisement de concepts abstraits comme « le design » et « la science » que nous avons montré, mais des approches contextualisées dans un champ précis, celui des usages et pratiques des objets technologiques, parfois historicisées dans les étapes de la diffusion publique de ces produits, toujours déployées par des designers ayant une compétence technique avérée.

BIBLIOGRAPHIE

Arnall, T., Martinussen, E. & J. Knutsen 2011 « The Immaterials. Light Painting WiFi ». [En ligne] : <https://vimeo.com/20412632>.

Arnall, T. 2012 « Robot-Readable World ». [En ligne] : berglondon.com/blog/2012/02/06/robot-readable-world-the-film/.

Bleecker, J. 2009 « William H. Whyte Revisited. An experiment with an apparatus for capturing other points of view ». [En ligne] : blog.nearfuturelaboratory.com/2009/08/10/an-apparatus-for-capturing-other-points-of-view/.

Clifford, J. & G. Marcus 1986 *Writing Culture. The Poetics and Politics of Ethnography*. Berkeley : University of California Press.

Cresswell, R. 1983 « Une nouvelle revue », *Techniques&Culture* 1 : 5-6.

Cross, N. 2007 *Designerly Ways of Knowing*. Basel : Birkhäuser Architecture.

Dalsgaard, P. 2017. Instruments of inquiry: Understanding the nature and role of tools in design. *International Journal of Design* 11(1) : 21-33.

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

Eames, C. & R. dir. 1972 *Design Q & A* (DVD). USA : Pyramid Media.

Gunn, W., Otto, T. & R. C. Smith 2013 *Design anthropology. Theory and practice*. London : Bloomsbury.

Ingold, T. 2013 *Making. Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. London : Routledge.

Jablonka, I. 2014 *L'histoire est une littérature contemporaine*. Paris : Seuil.

Joost, G. & A. Scheuermann 2006 « Design as Rhetoric. Basic Principles for Design Research », *Drawing New Territories. Third Symposium on Design Research*. Zurich : Swiss Design Network : 153-166.

Lécho Hirt, L. (dir.) 2010 *Recherche-création en design. Modèles pour une pratique expérimentale*. Genève : Métis Presses.

Lécho Hirt, L. 2015 « Recherche-création en design à plein régime : un constat, un manifeste, un programme », *Sciences du Design* 1. Paris : PUF : 37-44.

Lécho Hirt, L., Nova, N., Kilchör, F. & S. Fasel 2016 « Design et ethnographie : comment les designers pratiquent les études de terrain », *Techniques&Culture* 64 « Essais de bricologie. Ethnologie de l'art et du design contemporains » : 27-38.

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

Lupton, D. 2018 « Towards Design Sociology », *Sociology Compass* 12 (1). Wiley Online Library : DOI : doi.org/10.1111/soc4.12546.

Meldaikyte, G. 2013 « Multi-Touch Gesture ». [En ligne] : gabrielemeldaikyte.com/project/multi-touch-gestures.

Nova, N., Miyake, K., Kwon, N. & W. Chiu 2012 *Curious Rituals: Gestural Interaction in the Digital Everyday*. Los Angeles : NFL press.

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

Thomas, I. M. D. 2007 *Bubbles of radio*. [En ligne] : immellie.files.wordpress.com/2007/12/project-documentation_screen.pdf.

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

Wigley, M. 1998 « Whatever happened to Total Design ? », *Harvard Design Magazine* 5 « Design Arts and Architecture ». [En ligne] : harvarddesignmagazine.org/issues/5/whatever-happened-to-total-design.

Winkin, Y. 2001 *Anthropologie de la communication*. Paris : Seuil.

NOTES

1. Il est désormais courant de parler de « design territorial » ou de « design des services », et nous n'ignorons pas que l'uniformité terminologique recouvre des pratiques et des réflexions de qualités hétérogènes. Nous voyons néanmoins ici un symptôme remarquable.
2. Par commodité, nous emploierons le terme « design » dans la suite de l'article.
3. L'assemblage produit est consultable à l'adresse suivante : <https://vimeo.com/6029152>.
4. Propos recueilli lors d'un entretien avec le designer Julian Bleecker en 2009.
5. <http://berglondon.com/blog/2012/02/06/robot-readable-world-the-film>.
6. Sur l'usage de l'illustration comme modalité de restitution, nous pourrions le rapprocher du travail d'Yves Winkin (2001) et de sa méthode des silhouettes, découvert après la réalisation de ce projet.
7. Apparu au Canada au tournant des années 2000, le terme recherche-crédation désigne une voie de la recherche en arts et en design. La production d'œuvres expérimentales revendiquant une qualité esthétique au sein de la démarche de recherche conduite par des artistes ou des designers en est la principale caractéristique. Conçus à partir d'hypothèses, ces projets comportent, dans leur matérialité même, une dimension heuristique que l'artiste ou le designer chercheur pourra commenter. Plus simplement, certains auteurs parlent de recherche-crédation lorsque la réalisation d'une œuvre n'est pas la finalité principale de la démarche artistique, mais que la production de savoir et de connaissances prime.
8. Notre traduction.
9. Une telle démarche fait d'ailleurs écho aux textes récents de Tim Ingold défendant l'importance du « faire » dans la discipline anthropologique (Ingold 2013).
10. À ce propos, il serait pertinent de relire les apports et les limites du design à l'aune des débats passés concernant l'ethnographie académique et muséale. Cette dernière ayant eu affaire à des considérations proches de celles évoquées ici.

RÉSUMÉS

Cet article décrit comment les démarches de « recherche-crédation » mises en œuvre par les designers peuvent constituer une forme de technographie singulière et fertile pour

l'anthropologie. Sur la base d'une série de projets récents dans le champ du design numérique, nous montrons comment, à la suite de la littérature, du cinéma ou de la photographie, les modalités de recherche par la pratique au cœur de la recherche en design pourraient renouveler l'enquête ethnographique, et permettre de « raconter autrement » des phénomènes sociotechniques aussi divers que les implications sociospatiales du numérique, les gestes réalisés avec les objets numériques ou encore la présence des infrastructures discrètes ou invisibles du numérique. Sans prétendre que ces designers se positionnent comme ethnographes, nous constaterons que leurs productions visent des objectifs comparables : décrire les systèmes techniques, saisir les chaînes opératoires, appréhender les gestes et le langage propres aux usages des objets techniques.

This article describes how the “practice-based” approaches to research adopted by designers can be seen as a unique and fertile form of technography for Anthropology. Based on a series of recent projects in the field of digital design, we show how, following literature, cinema or photography, applied arts and their creation-driven focus could renew ethnographic research, and make it possible to “tell differently” sociotechnical phenomena as diverse as the sociospatial implications of digital technologies, gestures made with digital objects, or the presence of invisible digital infrastructures. Without claiming that these designers position themselves as ethnographers, we will find that their productions aim at comparable objectives; for example, describing socio-technical systems, capturing *chaînes opératoires*, apprehending gestures and language specific to the uses of technical objects.

INDEX

Keywords : design research, ethnography, formalization, technography

Mots-clés : recherche en design, ethnographie, restitution, format, technographie

AUTEURS

NICOLAS NOVA

Nicolas Nova est professeur associé à la Haute École d'art et de design (HEAD - Genève) et co-fondateur du Near Future Laboratory, une agence de prospective et d'innovation. Son parcours hybride entre sciences sociales, technologie et arts appliqués dans le champ du numérique l'amène à travailler sur des projets de recherche au croisement des démarches ethnographiques et de design.

LYSIANNE LÉCHOT HIRT

Lysianne Léchet Hirt est professeure HES à la Haute École d'art et de design de Genève ; ses recherches actuelles portent sur la théorie et l'histoire du design.