

Nova, N. 2023. Les designers-enquêteurs et leur singularité, Pratiques biorégionales de design — Bioregional Design Practices, Arles: LUMA, pp. 149-152.

## Les designers-enquêteurs et leur singularité

Nicolas Nova, HEAD – Genève (HES – SO)

Qu'y a-t-il de commun entre un studio produisant un ouvrage photographique illustrant diverses organisations de l'espace urbain et résultant de plusieurs années passées à s'imprégner dans une multitude de pays, une équipe de designers d'interaction documentant en immersion les usages d'utilisateurs d'une plateforme de streaming musical pour en repenser l'interface et un collectif mandaté par un festival pour éprouver et analyser des pratiques liées à la culture symbiotique de bactéries et de levures à l'origine du kombucha ?

Ces trois exemples illustrent de nouvelles pratiques dans le design : la mise en œuvre dans divers projets et contextes d'une même dynamique simultanée d'observation et de documentation du monde. Selon les cas, ces deux actions peuvent faire partie de l'intervention – préalablement à la redéfinition d'une interface – ou viser la production de connaissances. Toutes ces activités relèvent d'une forme d'enquête dont les manières de faire s'inspirent des démarches empiriques utilisées en anthropologie : immersions sur le terrain, entretiens répétés avec les acteurs du domaine, ou encore diverses techniques d'examen des artefacts, des imaginaires ou des milieux dans lesquels les phénomènes explorés se déploient.

L'importance donnée à l'observation est telle qu'elle fait, depuis plusieurs décennies, l'objet d'une spécialisation croissante au sein du métier de designer. On parle ainsi de « design researcher », de « design ethnographer » et de « user researcher ». Si ces manières d'enquêter se nourrissent des sciences humaines, quelle en est la spécificité lorsque des designers-enquêteurs s'en emparent et les allient à leurs propres méthodologies ? Principalement l'apport d'une modalité unique d'exploration du monde au moyen de dispositifs de production, d'analyse et de restitution d'observables aux formes et matérialités multiples.

Les modalités de l'enquête de terrain réalisée par les designers associent processus d'observation et conception de dispositifs matériels en fonction des besoins, comme des kits remis aux participants pour leur permettre de documenter leur quotidien<sup>1</sup>, un dispositif lumineux de représentation des ondes WiFi pour en saisir l'ampleur<sup>2</sup>, ou encore le recours au papier calque pour appréhender la diversité des sources de

---

<sup>1</sup> Gaver, B., Dunne, T. et Pacenti, E. (1999). Design: Cultural probes, *interactions*, 6(1), 21-29.

<sup>2</sup> Arnall, T., Martinussen, E. S. et Knutsen, J. (2011). The Immaterials. Light Painting WiFi, *Vimeo*, <https://vimeo.com/20412632>

données numériques sur une série de photographies urbaines<sup>3</sup>. La même logique préside à la grande variété de formats qui restituent l'enquête, de l'exposition à toutes sortes de publications (recueils photographiques, BD, fanzines) et aux films ethnographiques en passant par des dispositifs de visualisation de données ou de mise en scène plus élaborés, comme *A Moving Border*, installation interactive qui montre sur une carte en temps réel les mouvements de la frontière entre l'Autriche et l'Italie<sup>4</sup>.

Ces exemples illustrent la spécificité des pratiques des designers-enquêteurs, ce que le designer Julian Bleecker nomme *observe-make-think with material at one time*<sup>5</sup> : un raisonnement basé sur le va-et-vient constant entre méthodes d'observation et de création. En élaborant une description tangible et stimulante de phénomènes complexes, le designer interroge la réalité d'une façon singulière, pour à la fois mieux la comprendre et discerner des opportunités d'intervention. Voilà un rôle sans aucun doute prometteur à une époque où le besoin de réorienter nos modes de vie va croissant face à la crise environnementale.

Être designer-enquêteur dans un tel contexte, c'est non seulement intervenir par des projets de redirection, mais aussi produire des connaissances et des savoir-faire pour élargir les points de vue, inclure des publics non experts au moyen de dispositifs originaux et surtout, outiller une réflexion nécessaire et nuancée sur les manières de bifurquer dans les mondes à venir.

---

<sup>3</sup> Van de Moere, A. et Hill, D. (2009). Research through Design in the Context of Teaching Urban Computing, in *Proceedings of Australian Computer-Human Interaction Special Interest Group (OZCHI 2009 Conference)*, Street Computing Workshop, <https://lirias.kuleuven.be/retrieve/358191>

<sup>4</sup> Ferrari, M., Pasqual, E. et Bagnato, A. (2018). *A Moving Border. Alpine Cartographies of Climate Change*, Ithaca, Cornell University Press.

<sup>5</sup> Bleecker, J. (2009). Innovation 2.0?, *Near Future Laboratory Blog*, <https://blog.nearfuturelaboratory.com/2009/06/23/innovation-2-0/>