

Bio Is The New Black, [CRI](#) Paris salle 3.11, Anthony Masure & Xavier Guchet, un dialogue sur la recherche en design. Vendredi 31 janvier 2020. Entretien par Elise Rigot avec le soutien de l'association [Design en Recherche](#). Public présent : Zoé Bonnardot, Anneline Mascot-Letard, Renaud Mignerey, Aurélie Daanen & Marion Voillot.

La transcription de l'interview est en licence libre [CC BY-SA](#)

Pour citer cette transcription :

Xavier Guchet, Anthony Masure, Elise Rigot, transcription écrite d'après « Bio Is The New Black #3 - dialogue entre Anthony Masure & Xavier Guchet - des designers passeur.se.s », radio FMR, *CPU*, émission du 19 mars 2020, [[En ligne](#)]

## Bio Is The New Black #3 – dialogue entre Anthony Masure & Xavier Guchet – des designers passeur.se.s

### Résumé

Quels sont les biais d'une « scientification » du design à des fins de recherche ? Comment pratiquer concrètement la recherche en design ? Sous la forme d'un dialogue ouvert et spontané, nous déployons ces questions et ouvrons des perspectives en terme de positionnement et d'action pour les chercheur.e.s en design.

[Bio Is The New Black](#) invite artistes, designers, philosophes, scientifiques et ingénieurs à explorer les multiples questions éthiques, critiques et de créations qui se posent avec les technologies de bio-fabrication.

Aujourd'hui, nous partageons un dialogue entre deux chercheurs qui, chacun à leur manière, ont réfléchi aux relations entre design et technique. Nous sommes dans la salle 3.11, au [CRI](#), Centre de Recherche Interdisciplinaire de Paris. Le public invité par l'association [Design en Recherche](#), réseau de doctorant-e-s et jeunes docteur-e-s en design sera invité à participer à ce podcast : à vos crayons... !

Xavier Guchet est

- professeur de philosophie et d'éthique des techniques
- auteur de nombreux ouvrages et articles, et entre-autre de [Pour un humanisme technologique. Culture, technique et société dans la philosophie de Gilbert Simondon](#) (2015) édité aux Presses universitaires de France
- directeur du laboratoire [Costech](#) - Connaissance Organisation et Systèmes TECHniques, de l'Université de technologie de Compiègne, (université qui a un lien fort avec le design, avec la présence de penseurs comme Gilbert Simondon et Abraham Moles dans le début des années 1970)

Anthony Masure est

- responsable de la recherche à la [HEAD – Genève](#), Haute école d'art et de design – Genève
- cofondateur de la revue de recherche [Back Office](#)
- auteur de l'essai [Design et humanités numériques](#) aux éditions B42 (2017)

## Première partie : Légitimation & scientificité de la recherche en design

Elise Rigot

Le courant de pensée-design des années 1990 porté par [Nigel Cross](#) a rejeté l'idée du design comme science, lui préférant une science du design. Ce dernier formulera d'ailleurs l'expression de « [design comme discipline](#) » et souligne déjà, à ce moment-là, le paradoxe qui nous tient : l'effort de soutenir un champ par essence interdisciplinaire. Instaurer une science du design, qui étudie le design pour en tirer un savoir, aurait ainsi comme risque d'écarter de fait la pratique du champ d'action des chercheur.e.s en design. Nous soutenons au contraire que c'est par la pratique et au cœur des projets – des situations précises, circonstanciées, documentées – que la recherche en design doit se situer. Le débat même de la définition sur ce qu'est le design, la recherche en design, ne prouve-t-il pas simplement le manque de légitimité de la discipline en France ? Ainsi, la recherche de la crédibilité s'impose, et, de fait, crée un système potentiellement sclérosant pour les jeunes chercheur.e.s en design que

nous sommes. Selon vous, Xavier Guchet et Anthony Masure, est-ce pertinent d'aborder le design comme une science ?

Anthony Masure

J'ai essayé d'examiner, dans un chapitre de mon essai [Design & humanités numériques](#), si le design penchait plutôt vers la science ou vers l'art. Le domaine de l'art me semble plus pertinent, car si l'on entend sous le mot de science l'idée de méthodes et de méthodologies que l'on peut installer et reproduire, il y a en jeu l'idée d'une réduction de la complexité du réel, quelque chose d'un tant soit peu stabilisé. Si l'on croit que le design vient (en tout cas en partie) d'un champ artistique, il me semble que c'est compliqué de le faire dériver vers ce type de définition de la science (sans doute trop limitée, toutefois). Il me semble que si l'on réduit le design à quelque chose que l'on peut reproduire, de façon mécanique, par exemple sous la forme de suites d'actions, de schémas, de diagrammes, comme dans le cas du mal nommé [design thinking](#), alors on se dirige vers une impasse.

Xavier Guchet

Une première question à se poser est de savoir pourquoi faire du design une science. Qu'est-ce que cela apporte au design de le considérer comme une science ? Je ferais le parallèle avec la gestion. Il y a une trentaine ou une quarantaine d'années, on ne parlait pas de sciences de gestion, on parlait de gestion, et du jour au lendemain, les sciences de gestion sont apparues. En tout cas, la gestion est devenue science de gestion et on peut se demander ce que ça a apporté à la gestion. Est-ce que la gestion est pour autant devenue une science ? Et, si oui, selon quels critères de scientificité ? Si le design est appelé à devenir une science, encore faudrait-il préciser quel est l'objectif. Est-ce qu'il est tactique, stratégique ? Est-ce dans un objectif de légitimation de la discipline, dans un contexte où, effectivement, la science accapare une bonne partie de la légitimité institutionnelle des disciplines ? Ou bien est-ce qu'il y a un objectif de fond qui consisterait à requalifier le design autour de critères de scientificité qui lui seraient propres ? Mais alors quels sont ces critères de scientificité ? Il y a, à mon avis, un débat à avoir. Au COSTECH, à l'UTC en général, effectivement, il y a une tradition de développement du design autour notamment du design industriel, qui recoupe des travaux datant des [années 1970-1980](#). L'enjeu est plutôt d'**aborder le design comme recherche technologique plutôt que comme science** – c'est-à-dire, aborder le design dans une approche interdisciplinaire, bien évidemment, mais synthétique et [par les objets](#), et attentive à la façon dont les objets configurent l'expérience humaine, les formes

de connaissance, etc. **Le design est précisément la discipline aux prises avec cette question de savoir comment les objets nous façonnent en même temps que nous les façonnons.** On n'est donc pas sur une volonté de faire science, mais beaucoup plus sur une volonté d'agréger des sciences, d'être une interscience<sup>1</sup>, aux carrefours des sciences pour reprendre la vision que [Georges Canguilhem](#), par exemple, avait de la médecine, et donc de faire de ce design beaucoup plus une discipline aux prises avec la question de la technique qu'avec la question de la production de savoirs à caractère scientifique.

Anthony Masure

Une discipline où une indiscipline ? Je reprends ici reprends des mots de [Pierre Damien-Huyghe](#) : discipline, indiscipline, interdisciplinaire ; on voit que c'est compliqué de cerner le design !

Xavier Guchet

Je souscris complètement à ce que tu viens de dire, c'est-à-dire, que l'on est complètement pris dans les termes de légitimation, scientificité, institutionnalisation, etc. Oui, il s'agit bien d'une mise en discipline. Si on veut faire du design une science, c'est le même diagnostic que posait [Foucault](#) sur le projet de *L'Encyclopédie* au 18<sup>e</sup> siècle : il y avait une volonté de donner une légitimité nouvelle, une publicité nouvelle aux savoir-faire techniques des corporations, etc. Mais il y avait aussi, et Foucault le dit très bien, une volonté de mise en discipline de ces savoirs et savoir-faire techniques. Faire du design une science, et sans préjuger de ce qu'il peut y avoir d'intéressant et de constructif dans cette volonté, en définissant de nouveaux critères de scientificité pour ces pratiques, vouloir faire du design une science, ne revient-il pas à vouloir le mettre en discipline, le discipliner, le normer ? Et donc, qu'est-ce que cela veut dire ? Est-ce que, par définition, effectivement, le design n'a pas vocation à rester indisciplinaire, questionnant ?

Anthony Masure

Je pense que oui ! Il est important de s'interroger sur les raisons de l'irruption de cette recherche de scientificité. Il me semble qu'en France cela peut

---

<sup>1</sup> La médecine est « un art ou une technique au carrefour de plusieurs sciences, plutôt qu'une science proprement dite ». G. Canguilhem, *Le normal et le pathologique* [1966], Paris, Puf, 2011, p. 7.

s'expliquer assez simplement. L'idée de légitimer le design dans le champ universitaire a amené à séparer trop brutalement les pratiques de design de la recherche en design. Est-ce la bonne voie à suivre pour inscrire le design en tant que recherche ? Autrement dit : peut-on faire de la recherche en design sans se prévaloir de la science ? Il ne me semble pas que la science soit la seule façon de penser quelque chose en plus dans la pratique, ou à côté de la pratique, qui serait de la recherche. La seule manière de légitimer un champ de pratiques est-elle de calquer des modèles scientifiques préexistants (issus, d'ailleurs, d'on ne sait trop où) ? Je pense qu'un bon exemple peut être trouvé chez les médecins. Il existe une recherche en médecine, et des médecins qui pratiquent la médecine au quotidien. D'ailleurs je ne sais pas si les médecins parlent d'art pour la médecine...

Xavier Guchet

La comparaison avec la médecine est intéressante, puisque justement la médecine a connu une évolution clivante similaire : d'un côté, la pratique médicale, la médecine comme *technè* et qui reste de l'ordre du savoir-faire du médecin, de son expérience, mais aussi la médecine comme science, avec, effectivement, une inscription de la recherche biomédicale dans le domaine scientifique avec des critères de validation qui sont ceux des sciences de la nature. La question est aujourd'hui de savoir comment cette recherche biomédicale, on va dire, scientifique, peut rejoindre la pratique médicale, nourrir cette pratique et l'instrumenter de manière profitable aux patients. Si c'est le destin du design, c'est peut-être problématique. **Est-ce que le design a vocation à séparer la pratique du design (les savoir-faire, l'expérimentation très contextuelle, tâtonnante parfois) et une science du design qui serait pourvoyeuse de principes théoriques, de cadres conceptuels destinés à s'imposer aux praticiens ou en tout cas, à guider leur pratique ?** Si on veut faire du design une science, la question est de savoir de qui doivent venir les critères de scientificité du design. Qui va définir quels sont les critères de scientificité du design ? Est-ce que ce sont les praticiens ou d'autres que les praticiens ? Diderot, dans [l'article « Art de l'Encyclopédie »](#), pour reprendre cet, dit très clairement que ce ne sont pas les praticiens, les techniciens, les artisans, qui doivent faire la théorie de leur propre pratique, même s'ils doivent être impliqués, même s'il faut partir de leurs pratiques, de leurs savoir-faire et faire sortir cela des ateliers. Mais enfin, il faut faire intervenir ce que Diderot appelle des logiciens, des nouveaux « logiciens ». Est-ce que les designers doivent être les théoriciens amenés à faire de leur pratique une science ? À faire entrer leur pratique dans le champ de la scientificité ?

Anthony Masure

Je pense que beaucoup de chercheur.euses en design se posent ce problème de légitimation. Le cas le plus concret porte sur les thèses, les thèses en design, ou en tout cas les thèses qui s'inscrivent dans la recherche en design. Comment vont-elles être légitimées et évaluées ? C'est une question épineuse en France, notamment avec les [thèses dites de recherche-crédation](#). Ces thèses semblent différentes de ce qui se pratique ailleurs à l'université, mais peut-être n'est-ce pas tant le cas que cela ? Dans le champ des sciences de l'ingénieur, il y a beaucoup d'expérimentations, de prototypes et d'artefacts qui sont produits, et dans ce sens, cela pourrait se rapprocher de ce qui se pratique dans les thèses de recherche-projet. Mais, dans les sciences de l'ingénieur, les critères d'évaluation sont stabilisés depuis longtemps. Le cas des thèses en design est plus complexe. Comment sont conçus les jurys ? Selon quels critères évaluer ce type de thèse ? Est-ce que l'on ne demande pas aux doctorant.e.s de produire un double travail : de prototypage, d'élaboration d'objets complexes, plus une production d'un texte comparable à une thèse en sciences humaines (de 400/500 pages), le tout dans un temps qui est le même, et qui plus est sans moyens (il n'y a pas vraiment d'ateliers de production dans les universités françaises) ? Cela pose de nombreuses questions quant aux relations entre évaluation, légitimation et moyens temporels et matériels. Il me semble que l'on est encore loin d'avoir des réponses stabilisées. La recherche-projet, en France, est encore jeune, et l'on n'a peut-être pas assez étudié ce qui se passe à l'étranger, aux Pays-Bas ou au Canada notamment.

Xavier Guchet

Évidemment, le problème de l'institutionnalisation, en tout cas de la reconnaissance institutionnelle, des travaux dans ce champ, et en particulier des doctorants, est tout à fait crucial. La question est de savoir si c'est par le devenir-science du design qu'il faut aborder ces problèmes d'institutionnalisation, qu'il faille à un moment y réfléchir... Il n'y a pas de section [CNU](#) en design. Il n'y a pas de section [CNRS](#) dédiée spécifiquement à la question du design. Donc le design, dans ce paysage, n'existe pas pour ainsi dire en tant que discipline. Savoir comment le design pourrait devenir une discipline institutionnelle est incontournable si l'on veut répondre aux questions de formation et de reconnaissance. Mais ce qui nous occupe aujourd'hui, c'est de savoir si cela doit nécessairement passer par la science ou par le label de la science. De quelle science et de quel scientificité s'agit-il ? Est-ce bien par ce biais là qu'il faut aborder le problème ?

Elise Rigot

On voit bien que la réponse à ma question tend plutôt vers le non : ce n'est pas forcément pertinent d'aborder le design comme une science. Si l'on prend le système des revues en *peer review*, sous quelle forme peut-on publier la recherche, et faut-il inventer de nouvelles formes ? Comment est ce que l'on peut s'y prendre ? Le *Journal of Design and Science* ([JODS](#)) du [MIT](#), une revue de recherche en ligne, a mis au point un système assez intéressant où le thème est ouvert pendant un certain temps. Dès que les articles, des interviews, des formes de contributions par rapport à ce thème sont acceptés par les personnes en charge de l'édition, c'est directement uploadé, pas besoin d'avoir fini un ouvrage, cela peut être constamment modifié en ligne.

Anthony Masure

Au risque de heurter les garants d'une scientificité objective, je pense qu'il est urgent que les designers s'approprient, se réapproprient et inventent des nouveaux espaces de publication et de nouvelles formes de recherche. Au delà du design, le *peer review* est un système imparfait qui a ses limites : il paraît que l'on aurait au moins une qualité à peu près homogène si l'on tirait au sort les articles (comparé au temps passé par les évaluateurs/évaluatrices pour lire les résumés), puisqu'il y a tout un tas de biais d'affinités qui entravent ce processus supposément objectif. Un autre problème réside dans le public concerné par le système du *peer review* : il est évident que des personnes qui ne sont pas affiliées dans des laboratoires ne vont pas y contribuer. Dans le champ du design, il faudrait au contraire encourager d'autres systèmes de revues : sur commande, qui rémunèrent les auteurs, etc. Se pose aussi la question des modèles économiques de ces revues, de même que leur existence en ligne. Il y a très peu d'exemples convaincants de revues de recherche à la fois imprimées et en ligne. C'est vraiment assez inquiétant en 2020, sachant que le Web a déjà plus 30 ans... Beaucoup de retard a été pris dans les formes éditoriales, alors que l'on a des technologies tout à fait formidables. Tout se passe comme si les chercheurs restaient à l'écart de ces pratiques et que l'on faisait de la recherche comme il y a 30 ans, toujours avec des fichiers Word : il y a urgence ! La place des images dans les thèses doit aussi être interrogée : elles sont souvent négligées, par manque de temps, de culture, etc., et réduites à une fonction d'illustration. Il faudrait en plus aborder la question d'autres formats : audio, vidéo, interaction.

Beaucoup de choses restent à faire, et est important que les designers s'emparent pas de ces questions..

Xavier Guchet

Ce que tu soulignes, c'est l'intrication très forte entre la recherche en design et la recherche autour des moyens de donner accès à ce que produit le design, de mettre en scène les productions en design et de recherche en design, notamment autour des technologies numériques qui déploient un champ de possibles extrêmement riche et qui, effectivement, peuvent donner lieu à des modes d'exposition et à des modes de présentation qui excèdent très largement les possibles des pratiques académiques et éditoriales actuelles. Je vais donner un exemple tout à fait anecdotique, mais qui s'inscrit dans nos discussions. J'ai été dans un jury de thèse, et la personne qui a soutenu n'avait pas réussi à trouver le moyen de faire passer par le format papier, le document proprement dit, matériel, le mode d'exposition qu'il considérait comme le meilleur ou le plus éclairant. Il aurait fallu que l'on puisse plier, déplier, replier, etc., ce qui n'était absolument pas possible pour les services de reproduction des thèses. Peut-être qu'ailleurs c'est différent, mais ce sont des problèmes qui sont tout à fait matériels et pratiques qui se posent et qui justifient d'associer la recherche en design avec une recherche du meilleur moyen de rendre publiques, accessibles, et visibles, les productions de cette recherche.

Anthony Masure

La démarche de valorisation des thèses peut passer par tout un tas de formes permettant d'élargir leur public. Il me semble absurde que l'on s'embête à rédiger pendant 4 ans, 5 ans, une recherche complexe qui ne s'adresse au final qu'à un jury de 4 personnes. **Mais il y a aussi l'idée que cette réflexion sur les médias modifie les méthodes de faire de la recherche.** La valorisation et l'élaboration d'une recherche sont deux choses différentes. Par exemple, conduire une recherche sous la forme de podcasts n'est pas la valorisation de quelque chose qui a déjà été trouvé – à supposer que la recherche trouve jamais quelque chose de stable. Qu'est ce qui se passe si l'on commence la recherche par des images, et non pas par de l'écriture ? Ou par du son, par de la performance ou, pourquoi pas, de l'exposition ? L'exposition, par exemple, est une modalité de recherche reconnue dans le champ de l'art et du design (par exemple le *re-enactment*, où l'on recrée une exposition). Il y a beaucoup de choses à explorer... J'ai mis en place un cycle de journées d'étude à la HEAD – Genève sur les formes et les formats de la recherche : publications en art et design, podcasts, lexiques collaboratifs, etc. Avec ces interrogations, on retombe



dans la question de savoir comment évaluer de telles pratiques. Si la thèse prend la forme d'un podcast, qui va évaluer cela ? Sans doute que les critères d'évaluation qui sont habituellement dévolus aux textes peuvent tout à fait être transposés aux formats audio, parce que l'on est toujours dans de la verbalisation.

## Deuxième partie : le design comme passeur & critique

Xavier Guchet

Je voulais repartir de la question de la légitimation et de la reconnaissance du design. Ce n'est peut-être pas en accolant le vocable « science » que la reconnaissance et la légitimation du design auront lieu, mais en la faisant apparaître, cette discipline du design, comme capable de prendre en charge et de répondre de façon très originale aux grands enjeux contemporains. Je pense aux enjeux environnementaux évidemment, aux enjeux de soins de tout type : soin des hommes, soin de la nature. Tous ces enjeux, qui traversent les débats contemporains, qui sont absolument urgents, mondialisés, sont des sujets au cœur du design et de son histoire. Or, à mon avis, c'est aussi une manière de répondre au problème. Le design a vocation à apporter des éclairages, d'abord de recherche, et aussi, des réponses originales, nouvelles, à ces grands enjeux de société que d'autres disciplines, peut-être moins armées, ne sont pas encore tout à fait capables de prendre en charge.

Anthony Masure

Cela veut dire qu'il y aura une légitimation au delà du jury immédiat de la thèse, qui est une légitimation sociale et dans le champ des pratiques du design. Je pense que la difficulté pour un chercheur.e en design tient également à faire exister la recherche au-delà du champ de l'inscription dans les laboratoires. Ces formes et formats peuvent aider à formuler des prises de position sociales.

Xavier Guchet

**Je suis extrêmement favorable à ce que les ingénieurs qui s'orientent vers les doctorat intègrent de plus en plus dans leur travail de thèse une**

**approche de sciences humaines qui soit réflexive.** C'est-à-dire ? Se demander, lors de la conception d'une expérimentation, un dispositif : Qu'est-ce que mon dispositif va faire à la société, et quelles sont les valeurs sous-jacentes ? Il faut qu'il y ait une réflexivité qui soit systématiquement impliquée dans le travail de thèse, et que ce ne soit pas de manière anecdotique ou décorative, mais que cela structure le travail de thèse et que cela fasse partie des critères d'évaluation. **Or, typiquement, un ingénieur-doctorant qui va se poser ces questions est un ingénieur qui se pose des questions de design.** Il faut faire arriver le design par le biais de la transformation des formations d'ingénieurs au plus haut niveau, au niveau doctoral, avec la sensibilisation, voire l'acculturation, des jeunes doctorants en ingénierie à des problématiques auxquelles qu'ils ne sont pas habitués à intégrer dans leur réflexion, dans leur pratique de recherche. Cela peut arriver par le design – de manière biaisée, presque latérale, par la recherche technologique, par la reconfiguration de cursus existants dans des disciplines connexes comme l'ingénierie, ou même la science. En biologie, en biotechnologie, par exemple, on est au cœur de problématiques du design. On construit de nouvelles architectures bio-artificielles, etc. Si l'on n'est pas sur des questions de design, je ne sais pas très bien où l'on est.

Anthony Masure

Je suis très intéressé par ce que tu viens dire. On a commencé notre discussion presque sur une impasse, en se demandant ce que le design pouvait piocher ailleurs et quel intérêt il pouvait y trouver. On se rend compte que **le design a aussi des choses à apprendre à d'autres champs.** C'est une question centrale. J'ai évacué tout à l'heure le cas du *design thinking*, car l'essentiel se passe ailleurs. Mais cela nécessite que les designers, qui sont par définition interdisciplinaires, soient plus sereins et assurés dans ce qu'ils proposent. Ainsi il pourront apporter davantage à d'autres champs, plutôt que d'endosser une culpabilisation et une auto-légitimation assez pénibles. Il faut sortir de l'épistémologie<sup>2</sup> et partir des projets, de cas concrets.

Xavier Guchet

Effectivement, le design peut apporter par son histoire beaucoup de choses à des domaines connexes. Et, je pense même que le design peut jouer un rôle de passeur entre les sciences humaines et les sciences pour l'ingénieur... Le terrain et le langage communs peuvent venir d'un design qui va proposer des concepts et des méthodes de questionnement à partir des objets, des dispositifs, de la

---

<sup>2</sup> Étude de la connaissance scientifique en général.

matérialité, de la façon dont la matière configure les pratiques et les relations, etc. Le design a évidemment énormément de choses à dire sur ce sujet. On est revenu de loin. Pendant très longtemps, ce qui était intéressant en philosophie des techniques, c'était tout sauf l'objet et le dispositif technique lui-même. On allait chercher autre chose à questionner, de plus global, de plus, entre guillemets « philosophique » que les objets, qui étaient plutôt dénigrés. Ce n'est pas un hasard si les philosophes des techniques contemporains se sont rapprochés de du design, pour essayer de réinscrire de l'objectalité, du dispositif, dans leur réflexion sur la technique aujourd'hui. **Le design peut vraiment être un passeur et peut amener des disciplines existantes à renouveler leur questionnement sur les grands enjeux contemporains.**

Anthony Masure

À condition de pas se laisser absorber... Tu évoquais la philosophie du design. Il y a quand même un risque, il faut le dire, que ce soit uniquement une philosophie du design et de ne pas voir le chemin inverse. Qu'est ce que le design peut apporter à la philosophie ? Il ne faudrait pas que ce soit un champ qui surplombe l'autre. Cela suppose que les philosophes s'écartent de leurs habitudes et regardent des objets, sans chercher à les inscrire de prime abord dans une théorie.

Xavier Guchet

Il y a aucune raison qui n'y ait pas une philosophie du design comme il y a une philosophie de beaucoup de choses, ce qui peut être une manière, aussi, de légitimation. Il n'y a pas que la science qui légitime, la philosophie aussi légitime. La question de la technique a cherché à se légitimer dans le champ philosophique, en se séparant de la science. Mais là où je te rejoins complètement, c'est que la philosophie du design ne peut pas être tout le discours sur le design. Il y a aussi une philosophie en design, c'est-à-dire une philosophie qui se reconfigure sur ces grands enjeux contemporains, en passant par les dispositifs techniques au contact des pratiques des designers et à travers de leurs méthodes et dispositifs. Philosophie en design, du design, par le design : il y aurait beaucoup de pistes à explorer de ce point de vue pour évaluer la capacité du design à jouer son rôle de passeur et de transformateur.

Anthony Masure

**Un exemple simple de format de design en pédagogie, c'est le *workshop*.** Cette forme est une évidence pour n'importe quel designer qui a fait des études en école de design. Mais ça ne va pas du tout de soi pour d'autres disciplines. Que serait un *workshop* de philosophie ? Nécessairement, le format même d'élaboration de la pensée ou des artefacts, changerait la façon d'enseigner ou de faire de la recherche. La philosophie est une forme de légitimation respectable, mais le danger est que la philosophie vienne surplomber, absorber, écraser, minorer ou fermer la voie à d'autres discours. On peut trouver une impasse similaire avec ce que l'on évoquait au début sur la science. Le chemin ne doit pas être unilatéral, nous devons **plaider pour diverses voix qui ne s'excluent pas les unes les autres.**

Elise Rigot

As-tu des exemples à nous partager ?

Anthony Masure

Je vais donner des exemples de projets de recherche menés à la HEAD – Genève. Il y a un projet qui va démarrer autour de la ville et la nuit, qui fait suite à une série d'événements. Le principe est d'aborder la recherche par des événements qui auront lieu tous les 3-4 mois, par des scénographies à l'échelle 1:1 pour faire de la recherche la nuit. On va construire un bar, un *night club*, un *sex shop*, etc. Nos invités prendront la parole dans ces types d'espace, et on observera comment cette scénographie immersive modifiera la prise de parole des intervenant.e.s. Autre exemple avec le projet de recherche [Vues Données](#), autour des rapports entre photographie et données numériques : plusieurs chercheurs-artistes en photographie vont échanger sur ce thème. Leurs conclusions seront et transformées par une artiste, [Aurélie Pétrel](#) en clichés photographique qui serviront d'images mentales pour faire réagir d'autres personnes. Cette méthodologie d'entretien se rapprocherait un peu du [test de Rorschach](#). Un autre exemple de projet de recherche à la HEAD – Genève est celui de [Nicolas Nova](#) sur la [réparation des téléphones portables](#), qui pourrait par exemple continuer par la mise en place, au sein de l'école, d'un *repair shop* d'objets technologiques. Ce qui me semble être le point commun entre ces quelques exemples rapidement évoqués ici, c'est que **le discours ou la verbalisation n'a pas vocation à venir en premier dans la recherche en design. Et peut-être même que c'est même plus intéressant si cela vient après.** Je ne pense pas qu'il soit souhaitable qu'une thèse, en design (ou autre)

se passe tout à fait d'une verbalisation, sinon qu'est ce qui la différencierait d'une pratique artistique de design ? Si une thèse peut prendre « uniquement » la forme d'une exposition, alors n'importe quelle personne ayant créé une exposition pourrait prétendre à un doctorat. Ou alors il faudrait que ce soit une thèse qui ne soit pas une thèse de doctorat, ce qui d'ailleurs est en débat dans certains endroits. Il y a peut-être une tension ou une articulation à trouver entre des moments de verbalisation et des productions non immédiatement encadrée par du discours. Le discours n'a pas vocation à venir forcément « avant ».

Xavier Guchet

Il me semble qu'effectivement, on peut difficilement se passer d'une production de discours à un moment donné, sinon, on est dans autre chose. Je voulais revenir sur le **rôle critique du design** parce qu'en fait, il s'agit de cela. Un exemple m'avait favorablement impressionné il y a un certain temps. Un designer avait conçu un dispositif qui permettait de percevoir le coût environnemental de l'activité des individus dans un espace donné : ses émissions carbone, ses consommations, etc. Pourquoi je dis que cela m'avait impressionné ? Et pourquoi je trouve que c'est une bonne manière, justement, pour le designer, de s'emparer d'enjeux de société cruciaux, et notamment de questions environnementales ? Parce qu'il me semble que ces questions-là posent le problème du sensible, c'est à dire le problème lié au fait que **nous ne disposons pas de l'appareil perceptif, des équipements sensori-moteurs, capables de nous faire appréhender perceptivement les effets de notre action sur l'environnement**. Nous savons, mais nous ne croyons pas ce que nous savons, disaient Dupuy et Jonas avant lui. Je pense que nous savons, mais nous ne percevons pas ce que nous savons. Et un designer qui amènerait de la visibilité, qui nous apporterait cette supplémentation organique, ce nouvel appareil perceptif, artificiel, extériorisé, nous mettant en capacité de voir ce que nous ne voyons pas, je pense que sa fonction critique serait redoutable, essentielle et que l'on est au cœur de ce que le design peut apporter. L'ingénieur, pris dans son cursus de formation, ne peut pas tout seul, en tant que concepteur de dispositifs, apporter une réponse à cette question de la visibilité, car elle n'est pas d'ordre technique mais s'inscrit dans la reconnaissance d'un déficit fondamental, d'un manque, non pas pratique, mais politique. **Il nous manque un appareil perceptif, un organe, qui nous ferait voir ce que nous ne voyons pas, c'est à dire tout ce qui a été maintenu invisible par tout un ensemble de rapports de force, à travers l'histoire, qui ont occulté l'effet que notre mode de vie et de développement, produisent effectivement sur l'environnement**. Cela va devenir de plus en plus sensible et perceptible dans les prochaines décennies, et on commence déjà à en voir les effets. Mais est-ce que le designer n'a pas un rôle crucial à jouer dans ce phénomène de mise en visibilité de l'action humaine, en tout cas, de l'action des sociétés industrielles

sur l'environnement ? C'est l'un des aspects de cette fonction de passeur et de questionneur du designer.

Anthony Masure

Je n'ai jamais cru que le design était là pour répondre à des besoins. Évidemment, il peut être concerné par cela, mais ce serait très réducteur. [Andrea Branzi](#), designer, dit que **le design est une façon de poser de nouveaux problèmes** ou d'en reformuler. Je trouve tout à fait pertinent le lien que tu fais entre sensible et politique comme alternative à réponse/besoin. Concernant la visibilité des impacts environnementaux, il me semble qu'il faut également calculer, observer et prendre en compte le coût énergétique de la recherche elle-même. Quand on fait aujourd'hui un dossier de financement, activité occupée au quotidien bien des laboratoires de recherche, on nous demande un budget, un calendrier, et une argumentation. Je pense qu'assez vite on va en plus nous demander un prévisionnel énergétique de la recherche. Pour le futur site web de la recherche à la HEAD – Genève, j'aimerais bien intégrer un prévisionnel énergétique via des méthodologies partagées avec d'autres laboratoires. Je pense que cela modifierait les façons de faire de la recherche. Nous n'inviterions pas les mêmes personnes, ne nous déplacerions pas de la même façon. Le département cinéma de la HEAD – Genève avait pour tradition de faire un grand voyage pour tourner des films à l'étranger, au Mexique par exemple. Pour la première fois, cette année, certains étudiant.e.s n'ont pas voulu faire le déplacement pour des raisons écologiques, ce qui a fait réfléchir les nouveaux responsables de cette filière. L'année prochaine, le déplacement se fera donc en train, avec des cours, conférences, etc. Cela ne sera plus un trajet (d'un point A à point B), mais un déplacement, ce qui va changer la pédagogie.

Elise Rigot

A Toulouse, il y a un groupe qui s'appelle [l'ATtécopol](#), l'ATelier d'ÉCOlogie POLitique, qui réfléchit à ces questions d'impacts de la recherche qui, effectivement, sont urgentes. Et, pour rebondir sur la question de rendre visible l'invisible, j'ai organisé une journée d'étude au CNRS au [LAAS](#) avec le designer [David Enon](#) sur le corail. David proposait que le rôle du designer soit de rendre visible l'invisible. Je trouve que cela va dans le sens de ce que tu disais face aux questions des vivants. Nous n'avons pas les instruments pour comprendre et pour percevoir ce qui est ce qui se passe autour de nous.

Xavier Guchet

Je trouve très pertinente et très intéressante l'idée d'une évolution des pratiques de recherche à partir de nouvelles exigences environnementales d'évaluation et de validation des projets. Il n'y a qu'à voir ce qui est déjà bien engagé dans le domaine de l'éthique et de [l'intégrité scientifique](#), comme recommandé aujourd'hui. C'était au départ une exigence de plus en plus affirmée des revues pour que les articles soumis cochent des cases correspondant aux critères d'intégrité scientifique (autour des données, de la diffusion des connaissances, etc.). Je pense que tous ces aspects institutionnels venant des revues et des agences de moyens qui évaluent les projets peuvent faire évoluer de manière considérable, voire assez rapide, les pratiques de recherche pour intégrer ces nouveaux critères.

Anthony Masure

Cette notion d'invisible nécessite que l'on attende autre chose des designers. Il faut **faire comprendre que le designer n'est pas là pour proposer même pour imposer ou pour élaborer des réponses, des solutions et des choses arrêtées, figées**, voire même pour exécuter des commandes. **Sa principale force, largement sous exploitée, me semble-t-il, est de reformuler des questions.** Je pense que le designer est fort lorsqu'il se place au carrefour, à l'intersection de plusieurs discours, pour produire une forme de synthèse critique, sociale, qui peut évidemment s'incarner partiellement dans des artefacts tangibles. Cette capacité de reformulation critique n'est pas souvent attendue. Cela donne des choses assez décevantes : le designer est souvent déçu, gêné ou mal à l'aise, parce que l'on a attendu quelque chose qu'il ne peut pas faire. Et, de l'autre côté, des questions simplistes ne trouvent pas d'incarnations pertinentes.

Elise Rigot

Merci beaucoup.

# Troisième partie : Question du public

[Anneline Mascot-Letard](#)

Étant en thèse, c'est rassurant de voir que l'on se pose les mêmes questions et que l'on est pas tout seul dans notre coin, en « ovni », dans le laboratoire parce que l'on pense un peu différemment. J'avais une question « pratico-pratique » sur les publications. On discutait *en off* de la différence du designer en France et dans d'autres pays. Je le vois dans plusieurs papiers que je rédige où effectivement, quand je parle de designer, on me demande très souvent : qui est le designer ? Comment se définit-il ? Donc pour l'instant, j'essaye de trouver des chemins en le définissant par ses compétences et non pas en tant que profil. J'aurais aimé avoir votre point de vue : c'est quoi un designer ? Quand bien mêmes il existe beaucoup de définitions, comment peut-on légitimer le designer dans les revues scientifiques et dans les papiers scientifiques ? Il me semble que nous avons, en tant que designers, une image mentale de nos compétences et nos façons de faire, qui n'est pour l'instant pas comprises par d'autres disciplines.

Anthony Masure

Veux-tu parler de la difficulté à publier dans des revues qui ne sont pas des revues de design ? C'est toujours compliqué car il faut se glisser dans la langue de l'autre, adopter son mode de discours. De plus, il y a des revues où les images ne peuvent pas figurer, ce qui est un vrai souci pour les designers. Je recommanderais dans ce cas de prévoir plusieurs versions : une pour la revue en question, et une autre mise en ligne ailleurs. Je pense qu'il faut créer d'autres espaces d'expression. **Si aucun espace de publication ne convient, nous avons un devoir d'inventer.** Il me semble que l'on est plus libre dans les espaces de prise de parole, comme les conférences. Il arrive toutefois que l'on demande d'envoyer les *slides* avant dans un format imposé, comme si le format ne comptait pour rien dans le propos, ce qui renvoie à la vieille opposition forme/contenu. Cette opposition est inaudible pour les designers. Parfois, il vaut mieux refuser : ne pas faire des choses est aussi une forme d'engagement et de projet.



Xavier Guchet

Cette question elle-même est une question disciplinaire. Il y a des revues, des colloques, une communauté disciplinaire... Quel est l'objectif ? Est-ce que c'est de se faire accepter par cette communauté et ensuite avoir un poste, ? J'imagine que l'on est ici sur ce type de raisonnement là, qui se retrouvent dans toutes les disciplines. Quand on est en philosophie, il faut publier dans telle revue, il faut avoir telle type d'écriture, à tel moment, pour avancer dans la carrière. Cela rejoint la question de reconnaissance, de légitimation, et de mise en discipline du design. On peut faire beaucoup de choses avec nos articles de recherche, en faire plusieurs versions, même si une version est publiée sous copyright. C'est une question de stratégie personnelle.

Anthony Masure

Les lignes bougent trop doucement à mon goût. Je voudrais nuancer ce qui vient d'être dit, car il y a quand même des revues prédatrices où les droits sont conservés *ad vitam* sur tous les supports.

Xavier Guchet

Pas en France.

Anthony Masure

Cela dépend du statut de la personne qui publie. En effet, la [loi sur République numérique](#) autorise la mise en ligne des articles de recherche en [open access](#) après une durée de six mois, un an maximum. Par contre, dans le cas d'un livre, s'il s'agit par exemple d'un chapitre, c'est plus compliqué, bien qu'il soit parfois possible de négocier. Et, quand bien même, nous pouvons ouvrir les publication sans risquer grand chose. En effet, le préjudice étant souvent financier, il ne s'applique pas au cas des écrits universitaires qui, souvent, ne sont pas rémunérés. On a plus de liberté que ce que l'on pense... Quand on est chercheur, on peut aussi se positionner par rapport à la [culture du libre](#), de l'ouverture des publication et des republications. Une façon de le faire est de placer ses productions sous licence libre. Si une revue ou un livre sous licence libre sont est épuisés, n'importe qui peut les republier. Paradoxalement, il faut accepter **de ne pas contrôler ce que l'on fait**. Il faut voir comme une chance le fait que d'autres personnes puissent se réapproprier notre travail, que cela vive à la façon d'être vivants. **À partir du moment où « mon » écrit est publié sous**

**licence libre, il ne m'appartient plus** : d'autres personnes peuvent le reprendre et le modifier. La communication et la valorisation de la recherche sont également importantes. En effet, il ne suffit pas d'ouvrir le code d'un programme numérique pour que d'autres personnes ne s'en emparent ; un travail d'élaboration d'une communauté doit être mis en place. **Le B.A.BA de la recherche est d'être collaborative et ouverte.** Les choses bougent dans le bon sens. Il y a récemment eu une prise de position au niveau du [CNRS sur l'open access](#), idem pour l'[ANR](#) qui oblige à ce que les publications soient en *open access*, ce qui veut pas dire qu'elles sont sous [licence libre](#). On confond souvent les deux, ce n'est pas la même chose.

Xavier Guchet

La question que tu soulèves recoupe ce dont nous discutons tout à l'heure, à savoir la nécessaire et quasi obligation de faire discipline et de s'acculturer à ses exigences et critères de cette mise en discipline du design, versus **une vision du design dont la vocation serait au contraire de ne surtout pas se mettre en discipline et de percoler partout. Demain, dans les labos de biologie, de philosophie, de physique, etc., il faudra recruter des designers.** Donc il y a vraiment deux modèles, dont un qui est bien calibré, connu, standard, et puis l'autre qui est beaucoup plus incertain, qui rend difficile le fait de fixer un profil et de construire un profil académique de ce designer. Est-ce ce qu'il faut construire un profil académique du designer ? Ce n'est pas évident.

Anneline Mascot-Letard

Étant à côté de la thèse designer dans une association, on voit que le profil de designer commence à être accepté. Je collabore avec des biologistes et de la R&D. De l'autre côté, en recherche, j'ai l'impression que c'est quelque chose qui reste encore extrêmement fermé. C'est très « schizophrénique ». On a effectivement, de par l'école doctorale, des critères bien précis : publier dans une [revue de rang A](#), dans des revues internationales, etc. De l'autre côté, ce que l'on peut nous donner comme conseil, c'est : remplit les critères pendant sa thèse et ensuite tu le valoriseras autrement. Je me demande si l'on ne peut pas regrouper les deux. En tant que designer, on se pose la question de comment intégrer nos savoirs-faire de designers dans la structure figée de la recherche.

Anthony Masure

Sur les revues, cela dépend des sections CNU. Pour la 18 (en esthétique), il n'y a plus de liste de revues « qualifiantes » depuis déjà trois ans, ce qui est une bonne chose. Si l'on s'échappe un peu du champ de la recherche **il manque des designers à beaucoup d'endroits, et le corollaire est qu'il y a trop de designers aux mêmes (petits) endroits**. Je lisais récemment dans [Le Monde](#) le chiffre de 3000 diplômés en design en France par an. Il y a trop de formations qui font la même chose, qui plus est dans des secteurs qui ne sont pas porteurs économiquement, mais aussi pas très intéressants socialement. Est-ce qu'il y a besoin de 40 formations où l'on va apprendre à faire du graphisme culturel ? Les enjeux contemporains sont-ils vraiment à cet endroit ? Evidemment, on ne peut pas tout réduire au critère économique, mais est-ce que le marché peut absorber cette offre, sachant qu'aujourd'hui cette pratique doit représenter 1% de la production du design graphique ? Quel message envoyons-nous aux étudiant.e.s quand ce type de pratique devient l'horizon principal ? Effectivement, il y a un problème de reconnaissance de la part de certains champs qui ne savent pas ce qu'est un designer et comment travailler avec lui. Mais il nous faut faire la critique inverse. Dans les formations en design, n'y a-t-il pas aussi un problème d'ouverture ? **Si l'on reste dans des débats ne concernant que la communauté des designers, nous n'avancerons pas**. Les formations sont importantes à prendre en considération, car elles répercutent mécaniquement sur la recherche en design après un Master.

Xavier Guchet

Il y aurait sans doute un travail à faire sur la clarification des termes et en particulier autour de la diffusion sous tous azimuts du mot design. C'est ambivalent. **C'est à la fois le signe d'un succès incontestable du design, et en même temps cela pointe le risque d'une dissolution : il y a un risque de faire du design un mot complètement galvaudé, auquel ne se rattache aucune éthique, aucune épistémologie, aucune exigence de recherche**<sup>3</sup>. Il y aurait tout un travail à faire de clarification.

---

<sup>3</sup> « " Aujourd'hui, nous appelons beaucoup trop de choses « design ». Et le design est trop souvent appelé. Il faudrait justement faire le tri entre ce qui mérite cette appellation et ce qui, plus réellement, se laisse utiliser ou prendre dans un service. » Pierre-Damien Huyghe, « On appelle beaucoup trop de choses "design" », entretien par Julie Delem, *Naja*21, 2015.

Anthony Masure

J'en profite pour mentionner un article de Adrien Payet (« [Designer partout, design où ça ?](#) »), responsable éditorial au sein du [collectif BAM](#). Son texte pose un paradoxe, à savoir que le design est réclamé dans de plus en plus de champs (tout le monde se dit designer : les gens en école de commerce, ingénieurs, etc.) et que inversement, beaucoup de designers ne font plus de design (et se mettent à faire de l'idéation, des ateliers, etc.). La fin du texte pose la question de la différence entre métier et profession. Les designers professent toujours le fait d'être designers, mais le métier aurait disparu. Dans les faits, ils n'exercent plus et le design se réduit à une idée qui pourrait se concrétiser sans passer par un cheminement formel, technique, critique, anthropologique ou autre.

Xavier Guchet

**J'ai l'impression que le design ou le designer est dans la situation de la philosophie à ses origines, à ses commencements.** Socrate a dû défendre le nom de la philosophie contre ses simulacres, en particulier contre les sophistes, les sophistes considéraient Socrate comme un des leurs. Socrate a dû dire non, il y a une différence. **Le risque du design, précisément parce qu'il est partout, c'est d'être dissout soit dans l'économie, soit dans le management, soit dans la référence à la science, soit dans la philosophie, c'est-à-dire finalement, d'être confondu avec ces travestissements ou même avec des simulacres.**