DRS 2016 : une expérience de recherche au sein de la Design Research Society

Marie-Julie Catoir-Brisson

▶ **To cite this version:**

Marie-Julie Catoir-Brisson. DRS 2016 : une expérience de recherche au sein de la Design Research Society . Sciences du Design, 2016, Algorithmes, 4 (2), pp.136-141. 10.3917/sdd.004.0136 . hal-01546341

HAL Id: hal-01546341
https://hal.science/hal-01546341

Submitted on 4 Jul 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

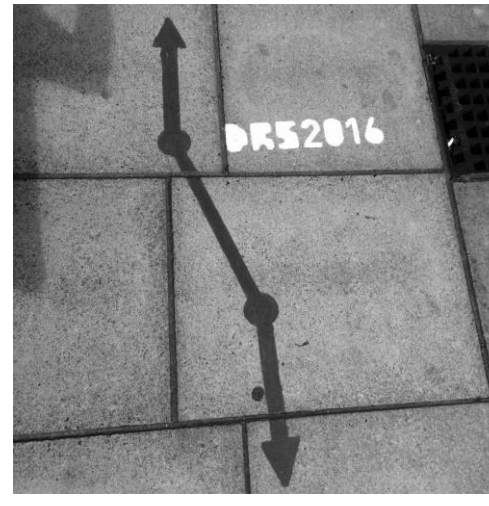
Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Marie-Julie

Catoir-Brisson

Maître de conférences
Université de Nîmes, équipe PROJEKT (EA 7447)
marie-julie.catoir@unimes.fr

DRS 2016 : une expérience de recherche au sein de la *Design Research Society*



Le colloque biennal de la *Design Research Society (DRS)* s'est tenu du 27 au 30 juin 2016 à l'Université de Brighton, en Angleterre, en collaboration avec le Royal College of Art et l'Imperial College de Londres (où la première réunion de la DRS a eu lieu en 1966). A l'occasion du 50ème anniversaire de cette communauté de recherche en design, la thématique centrée sur *« Future-Focused Thinking »* faisait la part belle aux méthodes innovantes comme le design spéculatif. Ce compte rendu vise à restituer en trois temps une expérience singulière, en tant que participante aux workshops et sessions et co-conférencière au sein de la session *« Design Innovation for Society ».*

1. — Un colloque international de recherche en design

Le colloque de la DRS constitue un événement scientifique important dans la recherche en design, comme en atteste le programme riche de ce colloque international bi-annuel, ainsi que son organisation soignée. Avec près de 700 participants (*Delegates*), la communauté de la DRS réunissait chercheurs et designers provenant du monde entier, avec une participation accrue du Royaume-Uni, des Etats-Unis et des Pays Bas, et une présence remarquable du Brésil, du Japon, de Taiwan et Hong-Kong.

La communauté francophone de recherche en design se limitait à une douzaine de participants aux conférences ou workshops. Des représentants des différents lieux de la recherche en design en France étaient présents (Ateliers de Paris, Strate, Telecom-ParisTech, EnsadLab, Université Paris 8, ENSCI Les Ateliers et Université de Nîmes).

Cette édition 2016 visait à explorer les possibilités pour la recherche en design d'aborder les problèmes sociétaux auxquels nous faisons face aujourd'hui et d'envisager les défis à venir. Trois questions composaient la problématique de l'événement : Comment la recherche en design peut aider à formuler les problèmes sociaux qui nous font face ? Comment la recherche en design peut être une force créative et active pour repenser les idées du design ? Comment la recherche en design façonne nos vies de façon plus responsable, significative et ouverte ?

Différentes sessions thématiques étaient proposées, dont une spécifiquement dédiée au PhD by Design, pour valoriser les jeunes chercheurs de la communauté.

Le programme articulait différentes formes de rencontres. Quatre conférences plénières mettaient à l'honneur des chercheurs comme Ramia Mazé (U. d'Aalto, Finlande),

Conny Bakker (TU Delft), Kees Dorst (U. de Technologie de Sydney), Enzio Manzini (DESIS) ou encore Jonathan Chapman (U. de Brighton). Différentes sessions thématiques étaient proposées en parallèle : 29 *paper sessions*, 23 *theme paper sessions*, 15 *conversation sessions*. Le programme était aussi ponctué par une trentaine de workshops. Des événements permettaient quotidiennement de se retrouver dans des formes d'échanges plus conviviales (*Opening Reception, 50th anniversary of DRS, Conference Dinner, Closing Reception* sur la plage de Brighton).

2. — Une expérience stimulante des workshops et sessions

Loin d'une synthèse exhaustive des multiples formes de rencontres proposées à DRS 2016, il s'agit ici de restituer une expérience subjective des workshops et sessions qui ont retenu notre attention.

2.1. — Les workshops : consolider la communauté de recherche en design par des expérimentations innovantes

Nombreux sont les participants qui ont particulièrement apprécié l'ambiance chaleureuse de la Waste House, dans laquelle se déroulaient la plupart des workshops sur le site de l'Université de Brighton. Trois workshops en particulier sont restitués dans ce compte rendu, dont deux centrés sur les problématiques du design numérique.

Intitulé « *Rethinking smart* » et animé par Nicolas Nova (HEAD, Genève) et James Auger (Madeira Interactive Technologies Institute), cet atelier se déroulait en deux temps. Après avoir engagé une réflexion sur les valeurs associées aux technologies dites « smart », la discussion collective s'est orientée vers la question du sens des expériences proposées par ces artefacts et sur les problèmes des dispositifs qui deviennent invisibles et intangibles, comme le symbolise la métaphore de la boîte noire. Puis chaque participant était invité à réfléchir en équipe sur un dispositif « smart » utile socialement dans un des cinq champs suivants : la communication, le transport et la ville, la maison et la domotique, la nourriture, l'amour et la reproduction. La discussion finale a mis l'accent sur la nécessité de dépasser les approches fonctionnalistes pour favoriser des approches humaines tenant compte de la diversité des usagers, et la pertinence de s'extraire des scénarios d'usage idéaux pour considérer les mésusages, détournements et réappropriations des dispositifs.

Le second workshop était coordonné par Dalsu Ozgen (Middle East Technical University, Turquie) et Aykut Coskun (Koc University, Turquie) et s'intitulait « *Storytelling as a Method for Problem Framing in Design* ». Les deux designers proposaient de faire une expérience originale du concept de conflit, pour utiliser le récit dans un projet de design afin de formuler un problème. La situation choisie était « *the day before the deadline* ». Elle permettait à chaque participant de partir d'une expérience vécue pour concevoir en équipe une histoire sur ce sujet. Cette méthode issue de la dramaturgie s'est avérée pertinente pour le design, afin d'explorer la complexité d'un problème en contexte, et d'envisager de multiples solutions alternatives.

Le troisième workshop s'intitulait « *Exploring the Design Process of Data Physicalization* » et s'étendait sur une journée complète. Animé par Yvonne Hansen (Université de Copenhague), Pauline Gourlet (Université de Paris 8-EnsadLab), Samuel Huron (Mines-Telecom ParisTech), Uta Hinrichs (University de St Andrews) et Trevor Hogan (Cork Institute of Technology), il visait à répondre par la pratique à la triple problématique suivante : comment travailler sur les datas de manière simple ? Comment les gens peuvent-ils produire du sens avec des matériaux ? Comment peut-on communiquer la complexité avec des médias tangibles ? A partir d'un choix de trois cartes comprenant un *data set*, une activité et un contexte, chaque équipe devait réaliser une *data-physicalization* en s'appuyant sur trois matériaux. Cette expérience innovante a permis de mettre en relief l'étape de sélection des données avant leur mise en représentation. Les propositions de chaque équipe se présentaient comme des expériences participatives, ce qui renforçait l'appropriation du sens des données par les participants. Chaque *data-physicalization* se caractérisait par la performativité du dispositif proposé, qui engageait le corps des participants pour comprendre les datas, en jouant sur les *affordances* des matériaux de manière ludique.

2.2. — Les sessions thématiques : découvrir les tendances de la recherche internationale en design

Parmi les nombreuses thématiques proposées, le colloque DRS 2016 accordait une place importante aux thèmes du développement durable (*Sustainable Design*), des politiques publiques (*Design for the Public Sector*), de la santé et du bien-être (*Design for Health, Wellbeing and Happiness*), des méthodes de recherche en design (*Design Thinking, Design Process, Design Futures*) ou encore au design numérique (*Computational Design, Data Physicalization, Tangible, Embedded and Networked Technologies*). D'un point de vue global, les discussions qui suivaient les sessions mettaient l'accent sur l'évolution vers des méthodes de co-design s'appuyant sur les compétences des parties prenantes. La nécessité de prendre

en compte des impératifs sociaux, politiques et environnementaux dans le secteur du design d'interaction a souvent été abordée. Dans le champ de la santé et du bien-être, les expériences partagées par les chercheurs et designers ont montré la pertinence du design à s'engager dans des projets portant sur le parcours de soin des patients, notamment à l'hôpital.

2.3. — La session *« Design Innovation for Society »*

Cette session était animée par Nynke Tromp (TU Delft) et Mieke van der Bidl-Brouwer (Université de Technologie de Sydney). Les quatre interventions proposaient une réflexion sur la figure du designer et la nécessité d'une prise de conscience de la responsabilité sociale de l'acte de design, dans des contextes différents. Paul Micklethwaite (Université de Kingston) présentait les résultats d'un projet mené au sein des services publics de Londres, pour les personnes âgées. Tanja Shultz Rosernqvist (Université de technologie de Sydney, Institut pour des futurs durables) envisageait le designer comme un activiste, à partir des résultats de sa thèse, portant sur une redéfinition de la gouvernance dans une communauté villageoise en Indonésie. Mieke van der Bijl-Brouwer (Université de technologie de Sydney) proposait un modèle de design centré-humain pour appréhender la complexité de l'humain dans des projets liés à la santé mentale. Avec Stéphane Vial, nous avons présenté un article co-écrit avec Michela Deni et Thomas Watkin visant à préciser la définition du projet en design, et à préciser les différentes compétences nécessaires au designer engagé dans des projets innovants socialement. La discussion de cette session a permis d'interroger la terminologie à employer pour réfléchir sur la dimension éthique de l'acte de design (*responsability* VS *responsiveness*). Le débat entre les participants et le public visait aussi à synthétiser les différents rôles du designer impliqué dans l'innovation sociale. Selon les situations et les parties prenantes, il peut être à la fois médiateur, coordinateur, traducteur et facilitateur. Il joue un rôle central dans le projet, en encourageant le changement par la création de conditions favorables au travail collaboratif. ◄

RESSOURCES

Pour prolonger l'expérience de l'événement, de nombreuses ressources sont à disposition. Un travail considérable d'édition en ligne de l'intégralité du colloque DRS 2016 a été réalisé, en 10 volumes disponibles à l'adresse : http://www.drs2016.org/proceedings/

Enfin, pour se tenir informé des différentes restitutions réalisées par les participants au congrès, la communauté est active sur Facebook et Twitter : https ://www.facebook.com/ groups/1714699078815304/ @drs2016uk et #DRS2016