



HAL
open science

Annie GENTES (2017), The In-Discipline of Design: Bridging the Gap Between Humanities and Engineering (recension)

Marie-Julie Catoir-Brisson

► **To cite this version:**

Marie-Julie Catoir-Brisson. Annie GENTES (2017), The In-Discipline of Design: Bridging the Gap Between Humanities and Engineering (recension). Communication [Information Médias Théories] : revue québécoise des recherches et des pratiques en communication et information, 2019, 36 (1), 10.4000/communication.9266 . hal-02128245

HAL Id: hal-02128245

<https://hal.science/hal-02128245>

Submitted on 21 May 2024

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

Annie GENTES (2017), *The In-Discipline of Design: Bridging the Gap Between Humanities and Engineering*

Gewerbestr. 11, 69126 Heidelberg, Springer, Coll. « Design research foundations »

Marie-Julie Catoir-Brisson



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/communication/9266>

DOI : [10.4000/communication.9266](https://doi.org/10.4000/communication.9266)

ISBN : 978-2-921383-88-2

ISSN : 1920-7344

Éditeur

Université Laval

Ce document vous est offert par Université de Nîmes - Bibliothèque



Référence électronique

Marie-Julie Catoir-Brisson, « Annie GENTES (2017), *The In-Discipline of Design: Bridging the Gap Between Humanities and Engineering* », *Communication* [En ligne], vol. 36/1 | 2019, mis en ligne le 16 avril 2019, consulté le 21 mai 2024. URL : <http://journals.openedition.org/communication/9266> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/communication.9266>

Ce document a été généré automatiquement le 16 février 2023.



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

Annie GENTES (2017), *The In-Discipline of Design: Bridging the Gap Between Humanities and Engineering*

Gewerbestrasse, Springer, Coll. « Design research foundations »

Marie-Julie Catoir-Brisson

RÉFÉRENCE

Annie GENTES (2017), *The In-Discipline of Design: Bridging the Gap Between Humanities and Engineering*, Gewerbestrasse, Springer, Coll. « Design research foundations »

- 1 Le design est une discipline du projet qui dialogue avec d'autres disciplines des sciences humaines et sociales (SHS) et des sciences de l'ingénieur. C'est à partir de cette perspective qu'est rédigé l'ouvrage d'Annie Gentes. L'objectif est de démontrer par l'analyse de projets liés au design et aux nouvelles technologies menés au sein du CoDesign Lab (I3, IMT – Télécom ParisTech) qu'elle dirige, mais aussi issus de l'art et des sciences humaines, en collaboration avec d'autres chercheurs, ingénieurs, designers, artistes (ENSCI, ENSAD, Strate, RCA, Valence Art & Design School, Microsoft Research Socio-Digital System Group, etc.) qu'elle côtoie depuis 20 ans, que le design, en tant que pratique et recherche, est interdisciplinaire parce qu'il crée des ponts entre les SHS et les sciences de la conception. L'ouvrage s'adresse ainsi à tous ceux qui s'intéressent aux aspects non seulement techniques, mais aussi sociaux, politiques et esthétiques du processus d'invention.

Projet scientifique et méthodologie

- 2 Le manuscrit de 247 pages est composé de sept chapitres : « Design as meaning and form making », « From interactive design to reflexive design », « Creative figures of users », « Design as composition of tensions », « Design as debate: The thing beyond the object »,

« The indiscipline of design », « Conclusion: the Indiscipline of design object ». Chacun des chapitres est construit sur deux niveaux d'analyse : un premier porte sur des études de cas et le second propose une discussion théorique à partir de l'analyse des projets.

- 3 Rédigé en anglais, cet ouvrage permet à l'auteure de contribuer à la recherche internationale en design. Par ailleurs, on sent son plaisir à travailler avec cette langue qu'elle considère comme sa langue d'adoption. Nourri par une argumentation rigoureuse et des exemples issus de l'expérience riche et internationale de l'auteure, le texte constitue un témoignage où se mêlent expériences scientifiques et humaines. Gentes remercie d'ailleurs ses mentors et ses nombreux collaborateurs, y compris les jeunes chercheurs, avec un souci de restituer les problématiques scientifiques et épistémologiques de chaque expérience présentée dans l'ouvrage. Ces situations de collaboration lui ont permis de comprendre ce qu'elle appelle « le design extrême », qu'elle définit comme « design that takes place in organizations or times that are not specially geared for innovation »¹ (p. 3).
- 4 Le cheminement de pensée restitué dans cet ouvrage est lié au parcours de l'auteure, chercheuse en SHS dans une école d'ingénieurs en informatique (Télécom ParisTech). Intégrée dans les équipes de conception, elle s'interroge sur les concepts et les méthodes issus de ses disciplines d'origine (littérature anglo-saxonne et américaine, sciences de l'information et de la communication ou SIC) pouvant être utiles à la conception de technologies d'information et de nouveaux médias (au sens de Lev Manovich). Au début de sa carrière, son objectif était à la fois d'étudier des projets artistiques basés sur les nouveaux médias, d'y contribuer et d'enseigner aux ingénieurs les moyens de développer leurs compétences artistiques et créatives.
- 5 C'est donc à partir de méthodes hybrides que l'auteure propose dans son ouvrage une analyse d'« objets composites » (Souhier, Jeanneret et Le Marec, 2003) faits de « semiotic materials being performed in a variety of situations »² (p. 4). Pour ce faire, elle procède à la fois à une analyse des discours *sur* le design (objets, processus) et *du* design (interactions entre les acteurs) dans les textes et les situations ainsi qu'à une analyse des productions du design (linguistiques, iconiques, tangibles) et de leur rôle dans le processus de conception. Cette méthodologie articule à la fois des enjeux de médiatisation et de médiation des savoirs. La sémiotique de Charles Sanders Peirce constitue le socle de son analyse du processus de co-construction du sens des objets et des services par les concepteurs et leurs usagers. Les méthodes d'analyse élaborées par l'auteure s'appuient à la fois sur les sciences humaines (pour analyser le rôle des corpus en design) et sur la sociologie et les approches ethnographiques (pour étudier les représentations des acteurs et les pratiques situées des designers dans chacun des projets).
- 6 Le projet de l'ouvrage est donc de réunir *design studies* et *design sciences* pour développer « a pragmatic approach to the discipline of design by using the humanities and social sciences and focusing both on the designed objects and the analysis of creators' activities »³ (p. 4).

Nouvelle épistémologie du design : vers l'indiscipline

- 7 Gentes envisage le design comme « a meaning and form making activity »⁴ (p. 5) héritée à la fois de l'art et de l'industrie, ce qui implique que le design produit « an aesthetic experience » et « objects with a function in as much as objects organize the relationship of

man to the world »⁵ (p. 6). L'auteure encourage le développement de nouvelles perspectives capables d'associer sciences et design à partir de nouveaux concepts, méthodes et outils. Elle souligne aussi l'importance de l'analyse du rôle du design dans tout projet d'invention/conception, y compris la recherche. Le concept d'abduction introduit par Peirce lui semble pertinent pour comprendre les liens entre recherche et design, en tant qu'activités de conception. Ce concept constitue la base épistémologique de ce qu'elle propose d'appeler « l'indiscipline du design », pour définir la manière dont « disciplines work together as well as put together different forms of creativity form design and art to social science, humanities, and engineering sciences »⁶ (p. 20). À partir du concept « d'objet intégratif » (Schmid, Mambrini-Doudet et Hatchuel, 2011), l'objectif est de montrer que « through design/practice, disciplines under-determine each other, leaving space for a radical unknown to emerge »⁷ (p. 20). Ce concept d'indiscipline met en valeur les processus de déconstruction/reconstruction des disciplines ainsi que la dynamique tensile qui leur permet de se renouveler à partir de leurs contributions mutuelles. L'auteure met en exergue à la fin de l'ouvrage le triple apport des sciences humaines pour penser le design comme une indiscipline : « contribute to a definition of the designed objects », « support methodological considerations » et « build an epistemological definition of design/conception »⁸ (p. 242).

- 8 Gentes réunit et analyse plusieurs modèles de conception (*CK theory*, design émotionnel, *design thinking*) comme le produit de différentes inspirations disciplinaires et propose une modélisation de trois figures de l'utilisateur : « multi-tâches », « esthète » et « praticien réflexif » (p. 79). Chacune de ces figures est associée à une figure du designer ou de l'inventeur.
- 9 Elle développe une méthodologie de recherche qualifiée de *research through design*, inspirée des travaux de Daniel Fallman (2008) sur le design d'interaction, impliquant un engagement du chercheur dans le projet, intégré au sein de l'équipe. Gentes s'intéresse en particulier aux « engineers, designers, artists and social scientists strive to come up with methods and tools that they use to bring together cultural and functional meaning despite the absence of formalized goals or perhaps thanks to this indecision »⁹ (p. 14).
- 10 Par ailleurs, l'ouvrage de Gentes constitue aussi une contribution originale au développement des liens épistémologiques entre *design* et *medias studies*. Le corpus de projets analysés dans l'ouvrage conduit l'auteure à élargir la définition du concept de média, notamment dans les projets visant à concevoir des artefacts hybrides impliquant « tangible matter and digital matter »¹⁰ (p. 11). L'auteure propose d'articuler une analyse des fonctionnalités et des usages projetés avec une analyse du projet social et culturel porté par les valeurs des concepteurs, au travers des expériences proposées aux usagers, à partir des savoirs et méthodes issus des sciences humaines. Elle invite aussi à s'intéresser à la manière dont les inventeurs définissent eux-mêmes les médias produits tout au long du projet, puisqu'elle a également un effet sur leur processus de conception. Les différents objets intermédiaires servant à développer le projet par itérations constituent aussi, selon elle, un corpus de documents particulièrement intéressant à analyser dans le champ du design d'interaction, dans la mesure où le document est une « structural metaphor of the way the computer system works for the user »¹¹ (p. 12).

Ouverture au dialogue entre SIC et design

- 11 Cet ouvrage est un incontournable de la recherche en design, envisagée comme une (in)discipline du projet, ou une discipline de la médiation des savoirs à l'interface de plusieurs disciplines. Il appelle au dialogue interdisciplinaire à travers un exemple de parcours de recherche articulé à des projets de conception. L'auteure invite ainsi à analyser de manière dialogique les enjeux esthétiques, communicationnels et médiatiques au cœur de tout projet de conception impliquant les activités de « naming, narrating, composing, debating that contribute to radical innovation are all practices that have been thoroughly studied by the humanities »¹² (p. 13).
- 12 Le manuscrit est aussi inspirant pour tous ceux qui se penchent sur les liens entre les SIC et le design, qu'il semble intéressant de développer et d'approfondir pour dégager leurs points de convergence, mais aussi pour définir les spécificités de ces deux disciplines.
- 13 L'interdisciplinarité est au cœur des SIC, comme le souligne Gentes en se référant aux travaux de Jean Davallon, et constitue un point de convergence avec le design. L'approche systémique, l'analyse des usages, des représentations et des imaginaires liés à la conception, l'appropriation des objets technologiques ainsi que la problématique de la médiation sont aussi des objets de recherche communs à ces deux disciplines. Gentes est une experte de la médiation, et son manuscrit apporte la preuve, par la théorie et la pratique de nombreux projets, que le design est en train de se renouveler, nourri par des apports interdisciplinaires issus des SHS, en particulier des SIC. D'autres initiatives de rapprochement entre les SIC et le design sont mises en place dans différents laboratoires de recherche français, comme le montre également le chapitre portant sur le design publié dans le récent ouvrage de la CPDRSIC (2018).
- 14 Une piste de recherche apparaît alors pour prolonger cette réflexion sur le dialogue entre disciplines qui s'opère par le design : il semble nécessaire de renforcer sur le plan épistémologique l'analyse des phénomènes de pluri/inter/transdisciplinarité qui se manifestent à différents moments de la conception, de manière spécifique dans chaque projet de conception/invention¹³.
- 15 Sur le plan technique, un index thématique des notions et concepts clés ainsi que des thématiques des projets (par types de design peut-être) aurait été utile pour les repérer facilement dans l'ouvrage.

BIBLIOGRAPHIE

CONFÉRENCE PERMANENTE DES DIRECTEURS-TRICES DES UNITÉS DE RECHERCHE EN SIC (CPDRSIC) (2018), *Dynamiques des recherches en sciences de l'information et de la communication*, La Conférence.

FALLMAN, Daniel (2008), « The interaction design research triangle of design practice, design studies, and design exploration », *Design Issues*, 24(3) : 4-18.

JOLLIVET, Marcel et Alfredo PENA-VEGA (2002), « Relier les connaissances, transversalité, interdisciplinarité », *Natures Sciences Sociétés*, 10(1) : 78-95.

MANOVICH, Lev (2001), *The Language of New Media*, Cambridge, MIT Press.

SCHMID, Anne-Françoise, Muriel MAMBRINI-DOUDET et Armand HATCHUEL (2011), « Une nouvelle logique de l'interdisciplinarité », *Nouvelles Perspectives en sciences sociales*, 7(1) : 105-136.

SOUCHIER, Emmanuël, JEANNERET, Yves et Joëlle LE MAREC (dirs) (2003), *Lire, écrire, récrire*, Paris, Bibliothèque publique d'information, Coll. « Études et recherche ».

NOTES

1. le design qui se met en place dans des organisations ou des temps qui ne sont pas spécialement destinés à l'innovation (traduction de l'auteure).
2. matériaux sémiotiques différents qui se réalisent dans des situations variées (traduction de l'auteure).
3. une approche pragmatique de la discipline du design s'appuyant sur les humanités et les sciences sociales et se focalisant à la fois sur l'analyse des objets conçus et les activités des créateurs (traduction de l'auteure).
4. une activité de mise en forme et de production de sens (traduction de l'auteure).
5. une expérience esthétique [et] des objets qui ont une fonction et qui organisent le rapport entre l'être humain et le monde (traduction de l'auteure).
6. les disciplines travaillent ensemble et mettent en commun différentes formes de créativité issues du design, de l'art, des sciences sociales, des humanités et des sciences de l'ingénieur (traduction de l'auteure).
7. à travers le design, les disciplines se déterminent les unes par rapport aux autres, laissant ainsi la possibilité à l'inconnu radical d'émerger (traduction de l'auteure).
8. elles contribuent à la définition des objets conçus [et] soutiennent des considérations méthodologiques [et] construisent une définition épistémologique du design (traduction de l'auteure).
9. ingénieurs, designers, artistes et chercheurs en SHS qui s'efforcent d'inventer des méthodes et outils qu'ils utilisent de concert pour créer du sens (sur le plan culturel et fonctionnel) malgré l'absence de buts formalisés ou peut-être grâce à cette indécision (traduction de l'auteure).
10. de la matière tangible et numérique (traduction de l'auteure).
11. métaphore structurante de la manière dont le système informatique fonctionne pour l'utilisateur (traduction de l'auteure).
12. dénomination, narration, composition et débat, [qui] contribuent à l'innovation radicale et sont toutes des pratiques largement étudiées par les humanités (traduction de l'auteure).
13. Cette distinction entre pluri/inter et transdisciplinarité a notamment été développée en sciences « dures » (Jollivet et Pena-Vega, 2002) et mériterait d'être approfondie en sciences humaines.

AUTEURS

MARIE-JULIE CATOIR-BRISSON

Marie-Julie Catoir-Brisson, maîtresse de conférences en design et communication, membre du laboratoire de recherche en design et innovation sociale PROJEKT, Université de Nîmes. Courriel : marie-julie.catoir@unimes.fr