



**HAL**  
open science

## L'exposition au design Amorcer la pratique du design par la documentalisation des objets

Dorian Reunkrilerk, Annie Gentes

► **To cite this version:**

Dorian Reunkrilerk, Annie Gentes. L'exposition au design Amorcer la pratique du design par la documentalisation des objets. Interfaces numériques, 2019, Design et fonction communication : Rencontre et esquisses paradigmatiques autour de la relation au public, 8 (1), <https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/3723>. 10.3199/RIN.1.1-n . hal-02174094

**HAL Id: hal-02174094**

**<https://hal.science/hal-02174094>**

Submitted on 25 Jan 2021

**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.

# L'exposition au design

## *Amorcer la pratique du design par la documentalisation des objets*

< Dorian Reunkrilerk<sup>1</sup> > < Annie Gentès<sup>2</sup> >

1. Codesign & Media Studies Lab, Télécom ParisTech, Paris

46 rue Barrault, Paris, France  
dorian.reunkrilerk@gmail.com

2. Codesign & Media Studies Lab, Télécom ParisTech, Paris

46 rue Barrault, Paris, France  
annie.gentes@telecom-paristech.fr

DOI:10.3199/RIN.1.1-n © AFDI 2012

### < RESUME >

L'article analyse une expérimentation d'exposition au design réalisée par trois membres du Collectif de design pointhuit et menée au Carrefour numérique<sup>2</sup> de la Cité des sciences et de l'industrie avec la participation de l'un des co-auteurs. L'exposition au design constitue un niveau d'accès au *process* du design à la différence de l'exposition DE design qui met en avant ses résultats. Cette expérimentation avait pour but de rendre public une des opérations de conception fondamentales pour les praticiens du design : la décomposition des objets. L'observation de cette expérimentation a en fait montré que cette décomposition pour la conception s'appuyait sur une opération transformant les objets en documents. Cette opération de « documentalisation » entraînant une possibilité de design, non seulement permet une situation d'exposition au design et à ses *process* (dans sa pratique, le designer est donc lui-même exposé) mais semble aussi être au cœur du travail de conception ainsi mis en abyme.

### < Abstract >

The article analyzes a design exhibition experiment conducted by three members of the design collective "pointhuit" with the participation of one of the co-authors at the Carrefour numérique<sup>2</sup> of the City of Science and Industry in Paris. An exhibition to design – or design exposure - gives access to design processes unlike an exhibition of design which highlights its results. The purpose of this experiment was to expose one of the fundamental design operations for design practitioners: the de-composition of objects. The observation of this experimentation reveals that this creative decomposition was based on an operation transforming objects into documents. This process of object "documentalization" not only allows a situation of exposure to design

and its processes (in his practice, the designer is therefore himself exposed) but also seems to be at the heart of the design work itself, as it supports the creation of new artifacts.

< **Mots-clés** > **IN\_AMCA**

Exposition, design, décomposition, document, documentalisation, écriture, lecture, sémiotisation, médiation, possibilité de design.

---

< **Keywords** > **IN\_AMCA**

Exhibition/Exposure, design, decomposition, document, documentalization, writing, reading, semiotization, mediation, possibility of design.

---

## 1. Introduction

Dans un travail de recherche antérieur (Reunkrilerk, 2015), nous avons montré en analysant les scénographies et les paratextes (Genette, 1987) – à savoir les images, catalogues, panneaux d'exposition, ours, communiqués de presse, sites internet – de six expositions<sup>1</sup>, que les pratiques curatoriales et muséographiques des expositions de design actuelles s'appuyaient sur au moins trois types d'approches :

– Des points de vue artistiques transformant les objets en sculptures, entraînant parfois une rupture du dialogue avec leurs milieux d'existence (qui bien souvent se trouvent être les espaces quotidiens) et les inscrivant dans une temporalité liée à la contemplation et au temps sensible.

– Des points de vue techniques plaçant les objets sous l'angle de leur production et non sous l'angle de leur conception et de leur utilisation et les envisageant comme des fonctions ou des solutions.

---

<sup>1</sup> *Vous avez dit bizarre ?*, Cité du design, Saint-Etienne, 2015 ; *Cohesion & body language*, D'Days, Paris, 2015 ; *Oracles du design*, Gaîté Lyrique, Paris, 2015 ; *Alive/En vie*, Fondation EDF, Paris, 2013 ; *No Randomness*, Cité du design, Saint-Etienne, 2015 ; *Observateur du design*, Cité des sciences et de l'industrie, Paris, 2015.

– Des points de vue scientifiques inscrivant les objets dans des enjeux de recherches scientifiques sans lien évident avec la démarche employée par les designers eux-mêmes.

Ainsi les régimes d'interprétation, découlant de ces approches, invitent soit à des considérations artistiques soit à des apprentissages techniques ou scientifiques. De plus, le traitement dédié à l'objet présenté engage une activité de synthèse et de catégorisation qui commence par une appréhension de l'objet seul : l'exposition de design s'intéresse au résultat du design (même quand ces objets ne constituent pas directement l'élément exposé, par exemple : croquis, schéma de processus, etc.) sans permettre de remonter à ses pratiques (Weddel et Farrelly, 2016 ; Dautrey et Quinz, 2014).

Outre ces façons d'exposer le design, nous avons observé des expositions qu'on peut qualifier d'expositions « au » design où le niveau d'accès se fait sur les *process* concourant à la formation du design. L'exposition « au » design apporterait donc des éléments de compréhension sur les opérations fondamentales permettant de réaliser une activité de design.

L'analyse d'une dizaine d'expositions supplémentaires et la revue de littérature nous ont permis d'affiner notre compréhension de l'exposition au design qui présente plusieurs caractéristiques dont les suivantes :

– Faire intervenir une démarche critique : s'écarter des lieux communs (Dunne et Raby, 2010) et des signes de mythification (au sens d'une naturalisation des idéologies à l'intérieur de représentations – Barthes, 1957) ainsi que des effets de spectacularisation (au sens de Debord dans la *Société du spectacle*, 1967) – exposition monographique et rétrospectives (*Oracles du design*, Gaîté Lyrique, 2015) – pour faire du musée un espace d'agora (Grenier, 2013).

– Ouvrir la notion d'exposition : s'intéresser aux modalités du visible : apparition, présentation, exhibition, ostentation (Besson, 2015) et à ses champs d'application (l'étalage, l'espace public, le cours, etc.).

– Modeler les paratextes de l'objet : rendre compte des effets de la multiplication des points de vue sur l'objet (Colin, 2010) : date de création, auteur, matériaux, contextes économique et social, etc. (*Design en stock*, Palais de la Porte Dorée, Paris, mai 2004)

– Donner à voir les processus : montrer le design dans des phases bien en amont et en aval de l'objet (Pesce et Studio Lo, 2009) en phase de conception, fabrication, diffusion, utilisation et destruction (Colin, 2009). L'expérimentation du Collectif pointhuit que nous analysons ici entre dans cette catégorie.

## **2. L'exposition et ses documents**

En nous appuyant sur la définition de l'exposition telle que l'analyse Davallon (2003), en tant qu'acte de médiation, nous souhaitons à présent analyser les formes et documents qui médiatisent les processus de design (plutôt que leur produit fini). La médiation se qualifie par la présence d'un tiers capable de « *décrire une action impliquant une transformation de la situation ou du dispositif communicationnel, et non une simple interaction entre éléments déjà constitués, et encore moins une circulation d'un élément d'un pôle à un autre* » (Davallon, 2004, p. 43). Cette approche médiatique rend donc possible l'échange social alors « *que les univers de la production et de la réception sont a priori par nature disjoints* » (Davallon, 2004, p. 53) en dévoilant l'articulation entre « *l'information, les sujets sociaux, la relation, etc.* » (Davallon, 2004, p. 54) dans une situation spécifique.

Les documents proposés au public dans le cadre d'une exposition de design (tels que les cartels), proposent une lecture des artefacts, une relation didactique entre les curateurs des expositions (assez peu visibles dans les présentations) et les visiteurs (rarement mis en scène dans les discours). Ces documents sont ainsi centrés sur les objets comme sujets d'intérêt.

Nous souhaitons revenir plus précisément sur la place et le rôle des documents dans l'exposition et la façon dont ils peuvent organiser une

médiation aux processus de design. Les documents proposés par les médiateurs ou communicants peuvent être de nature très différentes. Dans son *Traité de documentation*, Paul Otlet (Otlet, 1934) définit le document au sens large pour inclure non seulement les documents papier, mais aussi les photographies, les films et les données statistiques (Otlet, 1934, p. 43). « *Les documents graphiques et écrits sont des représentations d'idées ou d'objets* », écrit-il, « *mais les objets eux-mêmes peuvent être considérés comme des "documents" dans le cadre d'une activité intellectuelle* ». Il cite, à titre d'exemples, des objets naturels, des artefacts, des objets portant des traces d'activités humaines (telles que des découvertes archéologiques), des modèles explicatifs, des jeux éducatifs et des œuvres d'art (Otlet, 1934, p. 217). La notion de document est ainsi plus définie par l'activité du lecteur que par la nature même de l'objet. Dans son traité, *Qu'est-ce que la documentation ?* (1951) Suzanne Briet met en avant que le document constitue une preuve à l'appui d'un fait et peut être tout signe physique ou symbolique, préservé ou enregistré, destiné à représenter, à reconstruire ou à démontrer un phénomène physique ou conceptuel. La documentation ne doit pas être considérée comme se rapportant seulement aux textes mais comme moyen d'accès à des preuves (Briet, 1951, p. 7 ; 2006, pp. 9-10). Dans cette perspective tout objet peut être considéré comme un document dans la mesure où la situation de lecture le considère comme tel. Elle précise « *Une étoile est-elle un document ? un galet roulé par un torrent est-il un document ? un animal vivant est-il un document ? Non. Mais sont des documents les photographies et les catalogues d'étoiles, les pierres d'un musée de minéralogie, les animaux catalogués et exposés dans un zoo.* » (Briet, 1951, p. 7). Le document est ainsi « *une technique du travail intellectuel* » (Briet, 1951, p. 6). Il nous semble intéressant à ce stade de revenir sur la distinction entre « *document par intention* », du côté du producteur, et « *document par attribution* », du côté du récepteur posée par J. Meyriat (1981, p. 56). Le document désigne toujours « *un objet qui supporte de l'information, qui sert à la communiquer, et qui est durable (la communication peut donc être répétée)* » (Meyriat, 1981, p. 51). En revanche, le document peut avoir été conçu avec cette intention de communiquer (Tricot, Lemarié,

Sahut, 2016) ou peut être institué comme document par ses lecteurs. En revanche, comme souligné par Buckland reprenant Pagès (1948), le gorille et le chapeau de Napoléon ne renvoient à rien d'autres qu'à eux-mêmes. Contrairement aux documents qui supportent des textes et une intention de communiquer sur quelque chose, les documents par attribution nécessitent un système secondaire de symboles, textes et documents qui leur donnent du sens (Buckland, 2017). Dans l'exposition, nous pouvons ainsi repérer plusieurs niveaux de documents. L'exposition « fait document » : elle organise le catalogue raisonné, le sens et les niveaux de lecture, et elle transforme les objets en objets d'analyse. Les curateurs produisent également des documents graphiques et textuels (documents par intention) qui qualifient les objets exposés (documents par attribution). L'ensemble du dispositif d'exposition est donc un emboîtement de structures informationnelles et documentaires dont il faut souligner qu'il entre bien dans cette « *technique du travail intellectuel* » que décrit Suzanne Briet. En ce sens, il repose et construit un système de pointage et de légitimation qui correspond à l'effort décrit par Lund : « *any results of human efforts to tell, instruct, demonstrate, teach or produce a play, in short to document, by using some means in some ways* » (Lund, 2010, p. 743). Cet ensemble est matériel, autrement dit, il dépend de supports tangibles qui non seulement en contraignent la circulation mais aussi le sens dans la mesure où, comme tout support sémiotique, les documents construisent et organisent les signes (Buckland, 2014). Le rôle des documents dans l'exposition est donc de faire converger l'attention du public vers un « objet » spécifique par la mise en place de documents par intention transformant cet objet en document par attribution.

Sachant que l'exposition au design renvoie vers des processus plutôt que des objets, nous avons voulu observer les documents et la façon dont ils peuvent générer une compréhension vis-à-vis des processus du design. Pour ce faire, nous avons observé une expérimentation d'exposition au design, sous la forme d'un *workshop*, qui s'est tenue au sein du Carrefour numérique<sup>2</sup> de la Cité des sciences et de l'industrie le 2 mars 2018. Ce *workshop*, organisé par le Collectif de design pointhuit, cherchait à répondre à la question : comment partager la

compréhension des processus de design à des non designers ? L'un des auteurs a été observateur participant de ce *workshop*.

### 3. Terrain et méthodologie :

L'expérimentation a eu lieu au sein du Carrefour numérique<sup>2</sup> créé en 2005, au sein de la Cité des sciences et de l'industrie, qui met à disposition un *fab lab* (espace de remise en question des machines<sup>2</sup>), un *living lab* (une démarche d'ouverture de projet), ainsi qu'une programmation dense d'événements et de formations.

Pour l'année 2017-2018, le Carrefour numérique<sup>2</sup> proposait une résidence ouverte à tout porteur de projet souhaitant confronter son projet à ses publics. Le thème s'articulait autour d'une révision de la muséographie (titre de la résidence : « Musée nouvelle génération »). Le Collectif pointhuit faisait donc partie de ses résidents et a ainsi proposé l'expérimentation, appelée « Designoscope ».

Le *workshop* a eu lieu en mars 2018, de 10h à 19h, sur inscription. Treize personnes sur les quinze attendues (certains designers, *makers* mais aussi néophytes et non designers, cependant habitués des lieux) se sont inscrites. L'atelier a été mené par trois membres du Collectif pointhuit, un des auteurs ainsi que deux personnes en charge de la documentation (un script de prises de vues avait été fourni).

L'objectif donné aux participants était de réaliser des productions (produit, texte, scène de théâtre, application, service, etc.) matérialisant les réflexions produites autour d'un objet choisi par les designers. Cet objet était le vélo en libre-service : entre le produit, le service et l'espace, ce type de vélo était en effet propice à l'échange et au débat. Plus généralement, l'objectif affiché de Designoscope était de dépasser l'approche statique de la muséographie dédiée au design pour aller vers

---

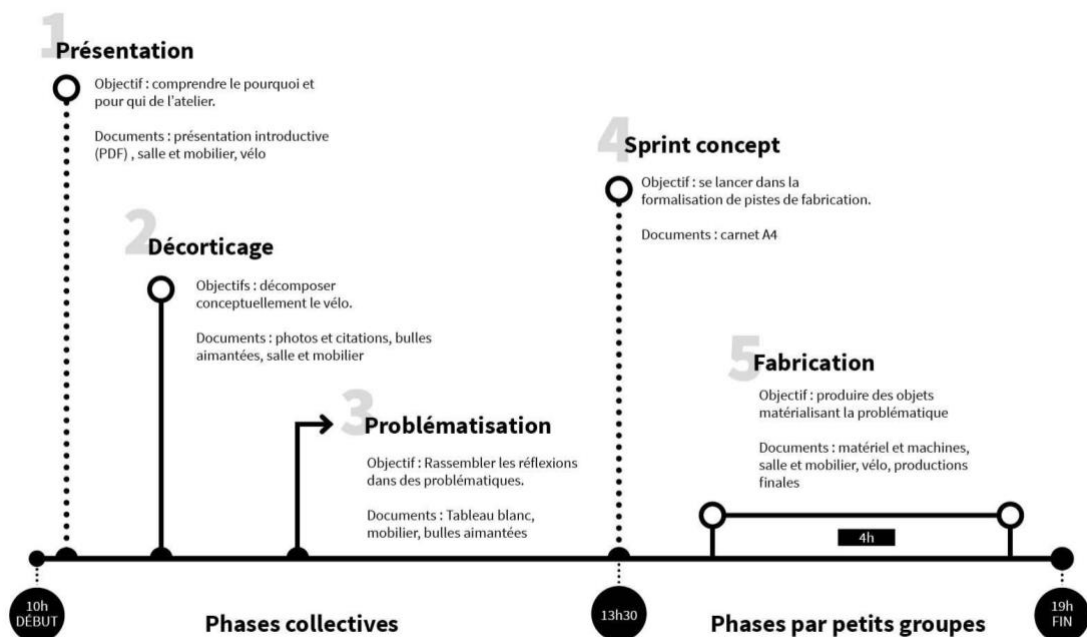
<sup>2</sup> Le développement des *fab labs* en tant qu'usines de proximité témoigne d'une volonté d'intervenir sur les modes de production à une échelle locale en s'écartant d'un mode passif de la consommation de technologies. (Féto, 2011 ; Bosqué, 2016).



une démarche d'exposition moins technique, historique ou fonctionnelle. Designoscope était divisé en cinq sous-situations :

*Sous-situation n° 1 : Présentation* – l'objectif de cette sous-situation est de présenter l'atelier et ses enjeux aux participants. *Sous-situation n° 2 : « Décorticage »* – les participants doivent déconstruire conceptuellement le vélo en libre-service. *Sous-situation n° 3 : Problématisation* – les réflexions sont ici rassemblées dans le but de produire des problématiques. *Sous-situation n° 4 : Sprint Concept* – en 30 minutes, les participants doivent formaliser des pistes de fabrication à partir des problématiques. *Sous-situation n° 5 : Fabrication* – l'objectif est de matérialiser les problématiques de la sous-situation n° 3 dans des productions diverses.

La *timeline* suivante résume la succession des cinq sous-situations en explicitant les objectifs et les documents convoqués.



Nous avons donc souhaité observer les différentes propriétés des documents de ces sous-situations. Pour ce faire, chaque document de chaque sous-situation a été examiné deux fois. Une première fois en décrivant le document et son intention (AVANT) et une seconde fois pendant que le document était utilisé par les participants (PENDANT).

Pour ce faire, nous avons observé les formats employés, les termes utilisés et les argumentations sollicitées de chaque document et avons pris en compte : la gestuelle, les traces matérielles des participants, leurs interactions et prises de parole devant le groupe entier ou divisé et les interactions avec le vélo, les machines, les outils, et les matériaux. Nous présentons ci-dessous une synthèse de ce travail.

#### 4. Présentation des documents de l'expérimentation

Nous ne présentons ici qu'une partie des documents et des réactions qu'ils ont suscitées en rapport avec la question de la « décomposition » de l'objet<sup>3</sup> (Gentès *et al.*, 2015).

##### 4.1 Sous-situation n° 1 : présentation

*Présentation introductive (PDF)*

Figure 1. Présentation de Designoscope auprès des participants



---

<sup>3</sup> C'est à dire à la fois une discrétisation et une remise en cause de l'organisation (esthétique, fonctionnelle, culturelle et médiatique) de l'objet.

Un PDF projeté présente les enjeux du *workshop* (et son format) sous la forme d'une série d'exemples et d'études de cas d'exposition au design et de design.

### *Vélo en libre-service*

*Figure 2. Vélo en libre-service disposé devant les participants*



Un vélo en libre-service est placé en face du mur de projection. Il peut être appelé de plusieurs façons : « vélo en *free-floating* », « vélo papillon », etc. Pour les designers, il sert à apporter du concret durant la présentation. Certains participants se dirigent tout de suite vers celui-ci, le manipulent et posent des questions sur la présence du vélo et sur la façon de le nommer. Ces questions permettent aux designers d'entamer ce qu'ils appellent la situation de « décortilage ».

#### 4.2 Sous-situation n° 2 : « décortilage »

##### Exposition de photos et citations

Figure 3. Photos et citations présentées dans une salle dédiée

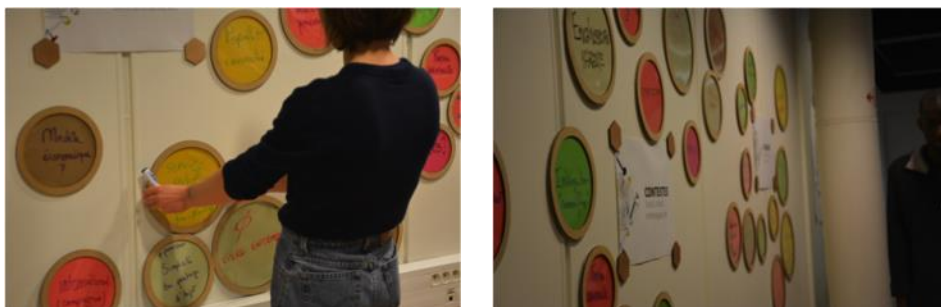


45 photos et 5 citations de registres différents mais en rapport avec le vélo sont placées sur les tables et vitres de la salle. Pour les designers, elles ont pour but d'inciter les participants à explorer d'autres thèmes gravitant autour du vélo en libre-service.

Examinées avec soin, elles suscitent de nombreux sujets de discussion sur lesquels les participants débattent : vandalisme, mobilité mixte, privatisation de l'espace public... Celles de Chine et celles de vélos cassés soulèvent plus de débat que les autres. Plusieurs liens sont soulignés entre les photos et les citations.

##### Bulles aimantées

Figure 4. Bulles aimantées placées sur le mur en fonction de 3 catégories.



Les participants doivent écrire une idée (liée au vélo) sur des bulles aimantées<sup>4</sup> de tailles et couleurs différentes et les placer sous l'une des trois catégories présentes sur le mur : contextes, acteurs, valeurs. Lors de cette phase, les participants utilisent tous des mots très différents faisant appel à de nombreux champs lexicaux.

### 4.3 Sous-situation n° 3 : problématisation

#### Tableau blanc

Figure 5. Tableau blanc situé à proximité du mur de bulles



Les bulles restent sur le mur précédent mais un autre espace d'expression est disponible sur un tableau blanc. A partir des mots précédemment écrits, les participants font émerger des problématiques. Dans le même temps, de nouveaux termes sont aussi formulés. Pour les designers, le tableau fait office d'espace de convergence de la réflexion produite autour du vélo en libre-service.

---

<sup>4</sup> Les bulles font partie d'un dispositif appelé « bulloterie », conçu par un résident de Muséocamp. Il a ainsi été repris en tant que principe d'annotation physique et de lecture publique.

*Bulles aimantées : deuxième utilisation**Figure 6. Seconde utilisation des bulles*

Des petits groupes se forment en fonction de l'intérêt pour telle ou telle problématique. Chaque groupe doit décrocher les bulles qu'il juge en lien avec sa problématique. Des discussions surgissent sur la base des bulles. De nouveaux mots, encore plus spécifiques à chaque problématique, apparaissent.

**4.4 Sous-situation n° 4 : sprint concept**

*Carnet A4*

*Figure 7. Prise de connaissance et rédaction du document Sprint Concept*

Pour aider les participants à s'engager plus facilement dans la fabrication, une phase intermédiaire a été pensée par les designers : une phase de Sprint Concept entendue comme une activité de formulation

de concept (ici liée à la fabrication des productions finales) en un temps réduit, à savoir 30 min. Pour les designers, le document permettait d'évaluer à quel point le groupe avait identifié des pistes de fabrication claires et précises.

#### 4.5 Sous-situation n° 5 : fabrication

*Figure 8. Matériel utilisé pour la fabrication des productions, observations et manipulations du vélo présent dans la salle.*



Du matériel de prototypage rapide (permettant de fabriquer rapidement, que ce soit des images, du texte, des petits accessoires) et des découpes laser sont mises à disposition. Les designers sont là pour inciter les participants à explorer, tester, échouer. Le vélo est présent et peut servir pour des manipulations diverses.

Les participants produisent non seulement des objets, des scénarios, des schémas, du texte, mais aussi une pièce de théâtre, un jeu de chasse au trésor. Ainsi, le groupe 1 a fabriqué une série d'objets après manipulation et observation attentive du vélo : guide de stationnement reprenant les photos précédemment mises à disposition (lors de la sous-situation n° 2), carte d'emprunt (papier), sonnette d'alerte, parapluie (trouvé sur place), jantes et piste cyclable autoportée en papier, ventilateur récupéré sur place, etc. Le groupe a principalement débattu sur les modes d'externalisation de cet objet : s'il existe à Singapour, Paris ou Rio, sa forme ne devrait-elle pas s'adapter aux caractéristiques du contexte ? Une liste des variables d'un territoire comme le climat, la topographie, les infrastructures, les technologies, les

habitudes des utilisateurs a ainsi été créée afin de retravailler plusieurs fois la problématique en fonction de ces variables. Par la suite, les participants ont partagé leurs expériences sur l'usage du vélo en libre-service puis ont sélectionné les photos qui se rapprochent le plus de leurs discours : des pratiques vernaculaires ou improvisées de la part des usagers dans les divers pays. Le ton apporté au projet s'est alors dirigé vers le registre de l'exagération et de l'ironie.

Les projets présentés s'appuient ainsi sur une très grande diversité de matériaux sémiotiques. Ils ne sont pas limités à un seul format, mais mobilisent différents médias. Les projets sont essentiellement « intermédiaires ».

### 5. Analyse de la situation et du rôle des documents

Suite à la description des documents mobilisés et créés durant Designoscope, nous souhaitons à présent passer à l'analyse de leur circulation, de leur statut et de leur interprétation par les participants. L'analyse a été réalisée sur la base des questions suivantes : les **formats** de lecture et d'écriture produits sont-ils propices à une activité conceptrice et comment la cadrent-ils ? Quels sont les rôles des documents dans la conception ? C'est à l'occasion de ce questionnement que nous avons pris conscience de la place centrale occupée par l'évocation du vélo en tant qu'objet dans chacun de ces documents. Plusieurs constats sont possibles sur ce point.

Au sein du dispositif de médiation proposé, le vélo est introduit dès la présentation initiale du *workshop* en tant qu'« objet à déconstruire ». Mobilisé pour placer les participants dans une phase de lecture et d'écoute et pouvant être considéré comme une *captatio benevolentiae*, le vélo annonce et prépare en quelque sorte une situation de conception. La présence du vélo permet de faire intervenir une physicalité de l'objet dans la présentation du *workshop*.

Les bulles vont ensuite permettre de le disséquer en proposant une discrétisation<sup>5</sup>. Elles témoignent d'un souci de lecture, d'écriture et de

---

<sup>5</sup> Chaque bulle était placée sous une des 3 catégories prédéfinies (contextes, acteurs, valeurs, des catégories qui étaient expliquées lors de la présentation



réécriture publique par leur dimension et leur facilité de manipulation (autorisant leur diagrammatisation) qui tranche avec le format Post-it et sa dimension plus strictement fonctionnelle. De par leurs propriétés physiques (dureté, teintes contrastées, tailles différentes), les bulles aimantées ont incité les participants à les manipuler longtemps et de plusieurs manières. Elles ne sont pas devenues vecteur de représentation de relations mais bien « *producteur de relations* » (Beaubois, 2015).

Par la suite, le vélo est repris dans les citations et photos présentes dans la phase de décortilage. Ces photos et citations permettent de relancer les échanges autour du vélo en le présentant à travers de multiples représentations et versions (des images de publicités, des visuels de vélos cassés ou abandonnés, etc.) ou en y exprimant des enjeux divers (respect de l'espace public, différence entre trajet et voyage, etc.). À mesure que les participants échangent sur la base de ces photos et citations, l'idée du vélo en libre-service se complexifie et s'augmente à travers ces différents documents.

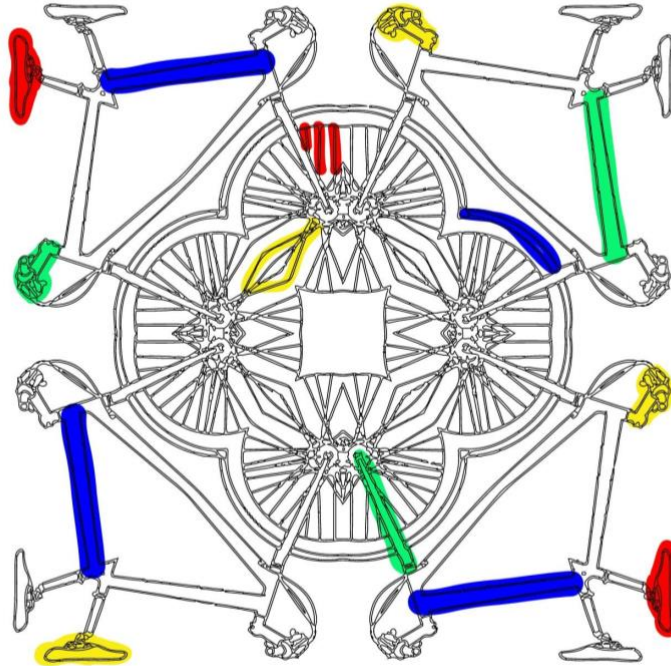
Lors de la phase de fabrication, le vélo se présente comme une ressource matérielle pour les participants : manipulations, prises de mesure, accessoirisations temporaires, etc. l'objet devient le support physique/matériel d'un acte de conception de chaque groupe, leur donnant ainsi la possibilité d'adopter une approche itérative.

Enfin, il est également représenté dans la charte graphique de l'atelier dont le motif central représente une déformation du vélo sous la forme d'une image de kaléidoscope. Cette référence renvoie directement à l'objet du même nom (inventé par William O. Wetmore en 1937) et introduit le design comme une pratique de déformation de l'existant (physiquement et intellectuellement).

---

introductive). Le format n'impliquant qu'une idée par bulle, le participant devait ainsi justifier son placement en fonction de ce qu'il avait rédigé.

Figure 9. Motif central de la charte graphique de Designoscope



Tout au long de l'atelier, ces documents, que l'on pourrait qualifier de documents par intention sont distribués avec des instructions transformant le vélo en document par attribution. Le participant attribue un ou plusieurs sens au vélo (qui constitue une information) différents de celui ou ceux de l'intention de ou des auteurs (fabricants, distributeurs de vélo et les structures publiques, etc.). C'est donc à la fois les auteurs et les participants qui font du vélo un document : « *en tant que vecteur de réponse et par les interrogations qui ont présidé à sa naissance* » (Couzinet et al., 2001, cité dans Gardiès, 2014, p. 3) et ce sont les designers qui préparent en amont les moyens pour que les participants en fassent un document par attribution.

## 6. Discussion

Designoscope propose donc un dispositif de médiation aux processus de conception : une exposition au design (*design exposure*). Le vélo dans

ce cadre n'est pas seulement un objet exposé qu'il faudrait expliquer. Il est un point de départ pour la conception, autrement dit, il ne fait pas que susciter un usage mais une discussion sur l'usage. On pourrait imaginer que le vélo soit démonté et remonté différemment (ce qui est souvent le cas dans des agences de design industriel) mais ici nous observons la mise en abîme d'une autre opération. Ce « point de départ » est la transformation du vélo matériel (pris dans des usages) en un document par attribution. Les intentions des concepteurs, des villes et des politiques, permettant de comprendre l'ensemble des éléments concourant à l'existence du vélo en libre-service et organisant ainsi une nouvelle lecture de l'objet dans le but de le dépasser, sont discutées et sont également des points de départ pour d'autres scénarios et objets. Le vélo devenu document ouvre des capacités conceptives et interprétatives chez les participants. Le *workshop* organise donc sa « transformation » d'un objet d'usage à un objet de « technique intellectuelle » – le vélo devient un document par attribution mais d'une autre manière que dans le cadre des expositions de design. En effet, le document n'est pas là pour régler la perception et la compréhension. Il est aussi là pour ouvrir la conception en particulier dans le processus de documentalisation. Par documentalisation, nous entendons donc trois choses : une mise à distance du monde vécu, une transformation d'éléments du monde vécu en documents et enfin une action de décomposition des objets. Dans une exposition au design, qui rend compte des activités de design, les documents ont donc un rôle de divergence permettant de penser au-delà de l'objet présenté. Nous nommons cette activité : la documentalisation.

L'expérimentation propose ainsi d'observer une des opérations fondamentales du design permise par les documents : celle d'une forme de décomposition des objets qui s'appuie sur la documentalisation. Les designers mettent en œuvre un script (Akrich, 1987) composé de documents qui vont, tour à tour et dans leur complémentarité, décomposer un objet (que ce soit un produit, une image, un espace, un service, un *process*). Ils témoignent ainsi d'une série de passations d'intentions qui transforment cet objet en document par attribution. Ce basculement témoigne de ce que les designers représentent pour

O'Reilly, à savoir des points d'articulation entre les pôles de production, d'identité et de consommation rendus possible par leur expertise sémiotique (O'Reilly, 2005).

Les designers ouvrent alors un espace sémiotique à plusieurs niveaux (Jutant *et al.*, 2015) – c'est-à-dire que « *l'objet peut être appréhendé comme signe affectif, marchandise ayant un coût, marqueur social, vecteur de données personnelles, etc.* » (Beaubois et Chamois, 2017, p. 138). Les sauts successifs dans ces niveaux vont petit à petit ouvrir à un espace conceptif et faire entrer les designers dans une situation où du design est possible<sup>6</sup> (Huyghe, 2014). Le designer peut ainsi se retrouver dans une pratique de dénaturalisation et de reconception d'un objet source qui peut le mener à le dépasser et à proposer d'autres objets dans des champs bien plus élargis (partant du vélo, par exemple, le designer peut proposer d'autres expériences de mobilités urbaines ou des systèmes de gouvernance de la mobilité)<sup>7</sup>.

Afin de parvenir à une exposition AU design, l'expérimentation propose aux participants de mieux comprendre les rapports critiques aux objets vécus grâce aux documents leur permettant de prendre de la distance par rapport à ces objets. En conscientisant cette documentalisation du vélo (*via* le script de documents qui se termine par la réalisation des productions finales<sup>8</sup>), on permet aux participants,

---

<sup>6</sup> L'expérimentation a permis aux designers l'ayant conçu de mesurer sur eux-mêmes l'impact de cette pratique de la documentalisation sur leur activité de designer et de se rendre compte, qu'au même titre que les participants, ils pouvaient aussi être exposés au design.

<sup>7</sup> Nous faisons ici une différence avec la démarche des Case Transfer de Chow et Jonas (2010) en tant que les modalités de transfert de l'objet source sont ici clairement identifiées : c'est de la confrontation entre un monde concret et un monde des idées que naissent de nouvelles propositions. Cette mise en tension entre l'espace tangible et l'espace intellectuel agit dès lors comme un espace de médiation qui organise à la fois une mise à distance des deux.

<sup>8</sup> Une analyse de chaque production finale nous montrerait les tactiques de conception mises en place et les documents liés afin de faire émerger les liens entre ces productions et les phases précédentes ainsi que leur impact sur l'après *workshop*. Cette analyse partirait de l'idée que la pratique du design pourrait se baser sur une approche *person-document-centered*, au-delà de l'approche *user-centered* (Latham et Kearns, 2015).

au même titre que les designers, de s'exposer de façon intelligible à une possibilité de design.

## 7. Conclusion

L'exposition au design est donc une problématique de document non seulement au sens classique parce que les objets sont entourés de documents mais aussi parce qu'elle peut montrer que l'activité de décomposition s'appuie sur une « documentalisation » des objets. L'analyse des documents et de la situation qu'ils participent à construire nous amène ainsi à penser l'activité conceptive de décomposition des objets aussi comme une action de documentalisation. À la différence des expositions de design où les sens attribués à l'objet devenu un document par attribution convergent vers l'objet, dans l'exposition au design ces sens témoignent d'une volonté de s'en échapper pour mieux le saisir.

Cette pratique est à explorer pour donner accès à une possibilité de design, à une compréhension de ses *process*, non pas seulement au musée mais dans d'autres situations : celle des conférences, des *showrooms* d'entreprise, des tiers lieux, notamment les *open labs* (où le designer joue un rôle de connecteur de compétences sur le mode itératif du *learning by doing*, dans le cadre de l'innovation sociale par le design où l'on constate la présence de nombreux objets, traces, documents témoignant d'une exposition au design.

### *Remerciements*

*Nous remercions l'équipe encadrante du Carrefour numérique<sup>2</sup> qui ont permis à cette expérimentation d'être mise en œuvre et particulièrement à Laurence Battais et Hélène Malcuit pour leur accompagnement efficace au sein de la résidence Muséocamp. Nous remercions vivement Maud Benest, Laura Pouppeville et Chloé Rotrou, membres du Collectif pointhuit de nous avoir permis d'observer et participer à Designoscope mais surtout pour leur temps, énergie et intérêt.*

## Bibliographie

- Akrich Madeleine (1987). « Comment décrire les objets techniques ? ». *Revue Techniques et culture*, vol. 10, pp. 49-64.
- Barthes Roland (1957). *Mythologies*. Seuil, Paris.
- Besson Christian (2015). « Pour une anthropologie de la montre ». *Revue Artpress2*, vol. 36, pp. 21-28.
- Beaubois Vincent, Chamois Camille (2017). « Pluraliser les régimes de signe pour rendre compte de l'usage ». *MEI*, n° 40, pp. 131-139. .
- Beaubois Vincent (2015). « Ethnographies du design : vers une diagrammatisation de la conception », *Techniques & Culture*, n° 64 (2), pp. 48-63.
- Bosqué Camille (2016). *La fabrication numérique personnelle, pratiques et discours d'un design diffus : enquête au cœur des FabLabs, hackerspaces et makerspaces de 2012 à 2015*. Thèse en Sciences de l'Homme et Société/Art et histoire de l'art, Université de Rennes 2.
- Briet Suzanne (1951). *Qu'est-ce que la documentation ?*. Edit, Paris.
- Briet Suzanne (1951/2006). *What is documentation?*. Traduit par Ronald E. Day et Laurent Martinet, Scarecrow Press, Lanham.
- Buckland Michael K (2017). « Before the antelope: Robert Pagès on documents », *Proceedings from the Document Academy*, vol.4, n°2, Université d'Akron, Ohio, Etats-Unis..
- Buckland Michael K. (2014). « Documentality Beyond Documents ». *Revue The Monist*, vol. 97, n° 2, pp. 179-186.
- Chow Rosa W., Jonas Wolfgang (2010). « Case Transfer : A Design Approach by Artifacts and Projection », *Revue Design Issues*, vol. 26, n° 4, pp. 9-19.
- Colin Christine (2010). « Inventorier, classer et exposer ». In Flamand Brigitte (dir.), *Le design, essais sur des théories et pratiques*. IFM/Regard, 2<sup>ème</sup> édition, Paris, pp. 133-145.
- Colin Christine (2009). « Exposer le design ». *Revue Azimuts*, n° 32, pp. 90-100.
- Dautrey Jehanne et Quinz Emanuele (2014). *Strange Design, du design des objets au design des comportements*. It : éditions, Paris.
- Davallon Jean (2003). « L'exposition, un fonctionnement médiatique ». *Revue MédiaMorphoses*, n° 9, pp. 27-30.
- Davallon Jean (2004). « La médiation : la communication en procès ? ». *Revue MEI Médiation et Information*, n° 19, pp. 37-59.
- Debord Guy (1967). *La société du spectacle*. Buchet/Chastel, Paris.

- Dunne Anthony, Raby Fiona (2010). *Digital by Design : Crafting Technology for Products and Environments*. Thames & Hudson, Londres.
- Féto Sophie (2011). « Outils numériques artisanalement modifiés », Revue en ligne *Strabic*, URL : <http://strabic.fr/Outils-numeriques-artisanalement>
- Gardiès Cécile (2014). « Enseigner la notion de document par attribution : le cas de "l'herbier" en lycée agricole ». *Actes du 3<sup>ème</sup> colloque international du réseau MUSSI*, 2014, Salvador de Bahia, Brésil, vol. 3, pp. 167-186.
- Genette Gérard (1987). *Seuils*. Seuil, Paris.
- Gentès et al. (2015). « Mood boards as a tool for the "in-discipline" of design ». *Actes du colloque IASDR*. Novembre 2015, Brisbane, Australie.
- Jutant Camille *et al.* (2015). « Design, meaning making and constructive fixation: conceptualizing semiotic conditions to the process of designing ». *Actes du colloque IASDR*, 2013, Tokyo, Japon.
- Grenier Catherine (2013). *La fin des musées ?*. Du Regard, Paris.
- Huyghe Pierre-Damien (2014). *À quoi tient le design*. De l'Incidence, Saint Vincent de Mercuze.
- Jensen Jesper L. (2014). « Designing for Profound Experiences ». *Revue Design Issues*, vol. 30, n° 3, pp. 39-52.
- Latham Kiersten F., Kearns Jodi (2015). « Shannon Goes to the Museum : Drawing Lines Across Boundaries ». *Actes du colloque annuel de la Document Academy*, University of Technology, Sydney, Australie.
- Lund Niels Windfeld (2010). « Document, text and medium : concepts, theories and disciplines ». *Revue Journal of Documentation*, vol. 66, n° 5, pp. 734-749.
- Mateas Michae, Stern andrew (2005). « Build It to Understand It : Ludology Meets Narratology in Game Design Space ». *Actes du colloque DiGRA*, 2005, Vancouver, Canada.
- Meyriat Jean (1981). « Document, documentation, documentologie ». *Revue Schéma et Schématisation*, n° 14, pp. 51-63.
- O'Reilly Daragh (2005). « Cultural Brands/ Branding Cultures ». *Revue Journal of Marketing Management*, vol. 21, n° 5-6, pp. 573-588.
- Otlet Paul (1934). *Traité de documentation*. Mundaneum, Bruxelles.
- Pagès Robert (1948). « Transformations documentaires et milieu culturel (essai de documentologie) ». *Review of documentation*, vol. 15, pp. 53-64.
- Pesce Gaetano, Studio Lo (2009). « Gaetano Pesce, le design en chair et en os ». *Revue Azimuts*, n° 32, pp. 52-61.

Reunkrilerk Dorian (2015). *Design, pour une alternative muséographique*.  
Mémoire en Sciences et Techniques de l'Exposition, Université Paris 1  
Panthéon-Sorbonne.

Tricot André, Lemarié Julie, Sahut Gilles (2016). *Le document : communication  
et mémoire*, De Boeck Supérieur, Louvain-la-Neuve.

Weddel Joanna, Farrelly Liz (2016). *Design objects and the museum*.  
Bloomsbury, Londres.