



HAL
open science

Le designer-touriste, ou quelques limites des collaborations en design

Nolwenn Maudet

► **To cite this version:**

Nolwenn Maudet. Le designer-touriste, ou quelques limites des collaborations en design. La politique du design, N°3 , 2021, revue RADDAR, 9791095513131. hal-03891668

HAL Id: hal-03891668

<https://hal.science/hal-03891668>

Submitted on 9 Dec 2022

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.

Le designer-touriste, ou quelques limites des collaborations en design

mots-clés: tourisme, regard du designer, collaboration, sciences.

Nolwenn MAUDET, Maître de conférences en design,
Université de Strasbourg

Penser la politique du design, c'est pour le chercheur en design Mahmoud Keshavarz admettre que « la mise en place de n'importe quelle activité de design, qu'il s'agisse de design de produit, de service, de graphisme ou bien d'interaction [...] transforme déjà l'environnement dans lequel la chose conçue est prévue pour fonctionner¹ ». Or si l'attention prêtée aux effets du design se focalise généralement sur les artefacts produits par les designers, cette contribution s'attache à la manière dont la présence même du designer dans un environnement est un acte politique, dans la lignée du travail d'Erlin Björgvinsson et Mahmoud Keshavarz sur les paradoxes du design participatif². La pratique du design se déplace en effet progressivement d'un travail pour l'autre à un travail avec l'autre, en général sur son terrain. Pour étudier cette question, l'exemple des collaborations entre sciences naturelles et design est particulièrement pertinent car l'entrée de designers dans les laboratoires a connu un grand essor ces vingt dernières années, donnant lieu à des

¹ « The appearance of any design activity, no matter whether it is product design, service design, graphic design, interaction design [...] is already changing the environment in which the designed thing is set to function ». Mahmoud KESHAVARZ. *Design-Politics: An Inquiry into Passports, Camps and Borders*. Thèse de Doctorat. Malmö : Malmö University, 2016, p. 86. [traduction de l'auteure]

² Erling BJÖRGVINSSON et Mahmoud KESHAVARZ. « Partitioning Vulnerabilities: On the Paradoxes of Participatory Design in the City of Malmö », in DANCUS, Adriana M., Mats HYVÖNEN, et Maria KARLSSON (dir.). *Vulnerability in Scandinavian Art and Culture*. Cham : Springer International Publishing, 2020, p. 24766.

publications³ et des expositions dans des institutions reconnues⁴. Plusieurs chercheurs en design montrent depuis une dizaine d'années l'intérêt de telles collaborations en expliquant leurs contributions⁵, mais l'impact de la présence des designers sur les milieux dans lesquels ils interviennent n'ont en revanche que peu été questionnés.

Cet article s'appuie sur une année et demi d'observation participante⁶ en tant que chercheuse en design au sein d'une équipe de designers, tous jeunes diplômés du Royal College of Art de Londres⁷ et intégrés à un institut de recherche de l'université de Tokyo⁸. J'ai pu y observer une dizaine de projets collaboratifs entre des designers et des scientifiques, parmi lesquels : *BiOrigami*, projet prospectif de feuilles en tissus biologiques pouvant s'assembler par pliage dans le but de faciliter la fabrication de produits « bio-hybrides » ; *Attune*, dispositif générant une mélodie à partir des capillaires sanguins reflétant l'état du patient ou encore *Aura*, « machine bio-intelligente » prospective capable de lire les signaux bio-chimiques des personnes. Comme chercheuse, je menais un projet intitulé *Science × Design* qui avait pour objectif d'analyser les mécanismes de ces coopérations et de proposer des outils les facilitant⁹. Pourtant, certaines questions apparaissaient dans toute leur dimension critique : pourquoi, les designers ne s'intéressaient-ils qu'à une poignée de laboratoires quand l'institut comptait plus d'une centaine de laboratoires représentant des sciences très diverses ? Et

³ Voir p. ex. Alexandra Daisy GINSBERG et al. *Synthetic Aesthetics: Investigating Synthetic Biology's Designs on Nature*, Boston : MIT Press, 2014.

⁴ Pour ne citer qu'un seul exemple, en 2019, le Centre Pompidou a exposé de nombreux travaux de designers dans le cadre de l'exposition intitulée *La Fabrique du Vivant*.

⁵ Alex DRIVER, Carlos PERALTA MAHECHA et James MOULTRIE. *Design in science: exploring how industrial designers can contribute to scientific research*. Cambridge : University of Cambridge, Institute for Manufacturing, 2012.

⁶ Jean-Pierre OLIVIER DE SARDAN. « L'enquête de terrain socio-anthropologique », *Enquête*, vol. 8, 2001, p. 63-81. Par ailleurs, cette observation participante a été complétée par des collaborations autour de projets sciences-design avec des doctorant-es de l'Imperial College de Londres et du CRI (Centre de recherche interdisciplinaire – Université de Paris / Inserm) en France.

⁷ L'équipe a été fondée en 2016 par un enseignant du Royal College of Arts de Londres. La majorité des designers étaient diplômés du département d'*Innovation Design Engineering*.

⁸ Ces designers, moi y compris, étaient donc dès le début dans la position de touristes dans un pays qu'ils découvraient souvent pour la première fois.

⁹ Un livret-guide dédié à l'identification de projets collaboratifs a été développé dans ce cadre, ainsi qu'un ensemble d'outils de facilitation pour des ateliers entre scientifiques et designers. Pour des résultats scientifiques, voir notamment Nolwenn MAUDET, Sion ASADA et Miles PENNINGTON. « Treasure Hunting: an exploratory study of how designers and scientists identify potential collaborative projects », *Synergy – DRS International Conference 2020*, en ligne, 2020, p. 1082-1096.

pourquoi les résultats (vidéos, expositions, performances...) de ces collaborations semblaient-ils appartenir davantage au monde du design qu'à celui des sciences ?

Une hypothèse possible pour tenter de répondre à ces questions est d'invoquer une figure rarement convoquée dans le champ du design¹⁰ : celle du touriste. Le tourisme est généralement défini comme une résidence temporaire en dehors de son cadre de vie ordinaire. D'une certaine façon, les designers qui visitent en général les laboratoires pour un temps donné, le plus souvent le temps d'un projet de quelques mois, peuvent effectivement être assimilés à des touristes. La figure du touriste et son impact sur les milieux ayant fait l'objet de très nombreuses recherches en sciences humaines, on fait ici l'hypothèse que l'analogie consistant à observer le designer en touriste peut être mobilisée pour tenter de comprendre les faits énumérés plus haut.

La destination ou le problème de la séduction visuelle

Parmi les caractéristiques qui lient la figure du touriste avec celle du designer désireux de travailler dans les laboratoires, il y a en premier lieu l'importance de l'imaginaire visuel. Le sociologue John Urry a proposé en 2011 la notion de « regard du touriste » (*tourist gaze*) pour analyser l'importance d'un imaginaire visuel dans les pratiques touristiques¹¹. Ces dernières, dont le choix de la destination, est largement conditionnée par les images véhiculées par les médias¹² qui les orientent. Le designer ne choisit-ils pas aussi les siennes aussi en fonction d'un imaginaire préexistant ? Il est nécessaire d'analyser le *regard du designer*, et la façon dont il façonne le positionnement des designers et la manière dont, en retour, ces derniers médiatisent les milieux qu'ils intègrent. Ce regard intervient de plusieurs manières. En premier lieu, le designer opère une sélection des milieux ou des laboratoires. Pour les touristes comme pour les designers, certains lieux apparaissent comme plus séduisants et cet attrait vient notamment de leur contraste avec les lieux fréquentés au quotidien¹³. On comprend alors mieux les choix de collaborations orientées vers les sciences

¹⁰ Viveka T. HOCKING. « An UnNatural World: Designer as Tourist », *The 7th International Conference of the European Academy of Design*, Izmir University of Economics, Turkey, 2007.

¹¹ John URRY et Jonas LARSEN. *The tourist gaze 3.0*. London : SAGE, 2011.

¹² Noel B. SALAZAR. « Imaged or Imagined? Cultural Representations and the “Tourismification” of Peoples and Places », *Cahiers d'études africaines*, vol. 49, n°193–194, 2009, p. 49–71.

¹³ *Ibid.*

produisant des contenus visuellement et matériellement *exotiques*, c'est-à-dire apparaissant comme distants, étranges et fascinants¹⁴.

On retrouvera alors dans les productions réalisées lors de ces projets, des esthétiques *exotisantes* ou rendant exotiques ces domaines, c'est-à-dire « [passant] par une mise en scène de l'Autre¹⁵ ». Dans le cas des séjours dans les laboratoires appartenant aux diverses branches de la biologie sont privilégiées des formes « organiques », des couleurs et des textures qui seront autant de signes du lien avec le laboratoire, car les productions se doivent le plus souvent d'être un témoignage du milieu dans lequel elles ont été conçues. On peut poser qu'à la manière des sélections des souvenirs opéré par les touristes qu'analyse l'ethnologue Anna Zisman¹⁶ émergent des choix de design naturalisés. On peut aller jusqu'à observer, comme ce fut le cas lors de mon séjour à Tokyo, dans le cadre du projet *BiOrigami*, l'impression de motifs de cellules plaqués sur l'un des artefacts du projet : « *pour que ça fasse biologique* ».

Ces choix, ne sont pas inoffensifs et développent, à grande échelle, une politique du design qui, en privilégiant certains laboratoires ou certaines sciences, ne peut qu'en invisibiliser d'autres, et participe à son tour à façonner des imaginaires visuels exotisés des sciences naturelles. La discipline participe alors à une mise en valeur différenciée des sciences au profit de celles qui s'accordent à son regard et peut notamment participer à entretenir la perception d'une science *spectaculaire* à travers la promesse d'innovations qui révolutionneront le quotidien¹⁷. L'exemple du projet *Aura* est parlant : en extrapolant une avancée scientifique, la détection de signaux électriques entre des neurones synthétiques, un prototype fictif fait miroiter la possibilité pour l'être humain de communiquer directement avec une « intelligence biologique ».

Les termes de la collaboration : des bénéfices asymétriques

¹⁴ Jean-François STASZAK. « Qu'est-ce que l'exotisme ? » *Le Globe. Revue genevoise de géographie* 148 (1): 7-30. 2008.

¹⁵ *Ibid.*, p. 1

¹⁶ Anna ZISMAN. « Rapporter le désert à la maison : Quand le sable devient objet », in Véronique NAHOUM-GRAPPE et Odile VINCENT (dir.). *Le goût des belles choses : Ethnologie de la relation esthétique*. Paris : Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2016, p. 165-173.

¹⁷ Régis BRIDAY. « Le discours de la promesse chez les promoteurs de l'ingénierie climatique », *Socio. La nouvelle revue des sciences sociales*, n° 12, 2019, p. 133-157.

Même les terrains qui apparaissent comme plus attirants nécessite une médiation pour être investis par le design. Les chercheurs endossent alors le rôle d'hôte chargé d'accueillir ses visiteurs. À rebours du discours qui décrit le design comme un apport à la science, la présence de designers représente un coût pour le milieu dans lequel il/elles interviennent, et contribue à détourner le temps et l'attention des scientifiques locaux, avant même toute production. Le coût de cette présence pourrait être compensé si les productions des projets nés de ces collaborations venaient le contrebalancer, or les bénéfiques sont souvent asymétriques. Des collaborations qu'il m'a été possible d'observer, ce qui ressortaient avant tout des étaient des *projets de design*, c'est à dire des productions plutôt valorisables dans le contexte du design, comme des expositions ou des vidéos développant des idées plus prospectives qu'appliquées. Le projet fictif *Aura*, fut, par exemple, exposé plusieurs fois, notamment au centre national d'art de Tokyo¹⁸. Ainsi, derrière l'image de collaborateurs apportant leur concours à la science, les designers façonnent asymétriquement les termes de la collaboration sans même s'en rendre compte. Cela tient notamment au fait que les productions valorisées ne sont pas les mêmes pour les designers et pour les scientifiques, ce qui s'explique au moins partiellement par une socialisation et une institutionnalisation très différente entre les disciplines du design et celles des sciences. L'organisation d'expositions, très valorisée par le design, reste relativement peu profitable aux carrières des chercheurs en sciences naturelles, pour qui la publication d'articles dans des journaux scientifiques est bien plus importante ; et ce malgré l'importance accrue de visualiser les propos et résultats scientifiques. À l'inverse, les publications scientifiques n'apportent que peu aux designers qui pourront difficilement les intégrer à leurs portfolios et nécessitent en outre un temps de conception et d'écriture qui dépasse souvent largement celui du projet lui-même. Le critère temporel est par ailleurs déterminant dans l'asymétrie existante entre le designer et son hôte. Le temps de la recherche scientifique, dans de nombreuses disciplines, ne coïncide pas avec le temps des projets de design qui sont en général bien plus courts, ce qui limite insidieusement les types de collaborations.

C'est pourquoi ici aussi la figure du touriste est adaptée. Rien ne saurait désigner le designer comme le seul « profiteur » d'une relation à sens unique. À l'image des études dans le champ du tourisme où, depuis plusieurs décennies déjà « l'insistance est mise sur la capacité de résistance des communautés ethniques qui utiliseraient le tourisme pour affirmer leur

¹⁸ Exposition *POTENTIALITIES: Exhibition For A Possible Future*, commissariat Mai Tsunō. Tokyo, Centre national des Arts de Tokyo, 1er décembre–9 décembre 2018.

existence et leur identité¹⁹ », les scientifiques savent également tirer profit de ces visiteurs dans leurs laboratoires. Alors que les designers s'engageant dans ces collaborations pensent souvent pouvoir « faire avancer la recherche » ou proposer des solutions : ce sont avant tout d'autres intérêts qui m'étaient partagés par les scientifiques avec qui nous collaborions. Ceux-ci mettaient notamment en avant la capacité du design à les aider à aller chercher des financements pour des projets de recherche, grâce à la capacité des designers à « vulgariser » les enjeux de leurs recherches et à « faire rêver » les décideurs par la production de visuels séduisants.

Une quête de soi par la pratique des autres

En 2009, les *Cahiers d'études africaines* publient un numéro dédié au tourisme intitulé « Tourisme : la quête de soi par la pratique des autres » et il semble que les raisons qui poussent les designers à travailler auprès d'autres communautés de pratiques, au-delà d'un intérêt sincère pour celles-ci, peuvent être liées au désir des designers de « se trouver eux-mêmes » à travers ces collaborations. Ce champ disciplinaire est en effet confronté à un changement de paradigme, en particulier en Europe où la désindustrialisation a profondément remis en question la pertinence d'une profession liée à l'industrie. L'évolution dans la manière dont le design se pense, ou doit être pensé, remet en question la vision du design comme prestation de services. Dans l'équipe avec laquelle je travaillais une plaisanterie récurrente assurait que demander directement aux scientifiques quel type de collaboration ils souhaitaient revenait à s'entendre répondre : « un nouveau logo pour le labo ». Être ainsi ramené à un rôle de prestataire semblait particulièrement offensant pour les designers de mon équipe qui aspiraient à une position centrale dans la collaboration. Plus concrètement, c'est l'exemple de ce projet où les chercheurs ayant développé une technologie et souhaitant pouvoir la mettre sur le marché, ils pensaient pouvoir faire appel à notre équipe de designer pour les y aider. La demande ressemblait cependant à un simple travail de mise en forme d'une technologie déjà prête et nous ne pouvions accepter d'être aussi simplement « utilisés ».

Cette volonté de symétrie est au cœur de la position du touriste, elle en construit l'ambiguïté : l'authenticité de la relation avec les « locaux » est fragile²⁰. Rien n'est plus

¹⁹ Marie-Odile GÉRAUD. « Esthétiques de l'authenticité », *Ethnologie française*, vol. 32, n°3, 2002, p. 447-459.

²⁰ Rodolphe CHRISTIN. *Manuel de l'antitourisme*. Montréal : écosociété, 2018.

important pour les touristes que d'échapper aux *pièges à touristes*, repoussants justement parce que pensés spécifiquement pour eux. Et cela est d'autant plus prégnant que l'évolution des pratiques du design ne sont pas toujours perçues par les autres disciplines qui agissent donc à partir d'une représentation faussée. On peut alors parfois observer cet inverse c'est-à-dire la volonté pour les designers de *faire un coup*, de revendiquer « la dimension perturbatrice de la 'créativité' inhérente au design²¹ ». Avec le développement critique du design, à partir de la pensée spéculative anglaise, les designers ont aussi construits un regard et un discours critique sur les sciences. Cette dimension, elle aussi asymétrique si les fondamentaux du design ne sont pas remis en question dans les projets en collaboration²², indique que se sont bien les designers qui portent un regard sur les laboratoires qu'ils visitent.

Conclusion

Il ne faut pas pour autant cesser de penser et réaliser des collaborations, loin de là. La plupart des scientifiques posent un regard très positif sur leur expérience avec les designers. Mais ces apparentes réussites ne peuvent prétendre effacer les ambiguïtés observées. Comme ce séjour l'a démontré, ce ne sont pas seulement les résultats des activités mais bien la présence même du designer qui est intrinsèquement politique et devrait être analysée comme telle. Le design est aujourd'hui courtisé et souvent instrumentalisé pour promouvoir les milieux dans lesquels il intervient. Les designers n'ignorent pas ce rôle dont ils et elles se servent également pour intégrer des espaces et des communautés. Penser la politique du design en dehors du studio implique une réévaluation bien plus large de ses rôles et de son impact, à l'image de celui effectué par exemple par les chercheurs en études des sciences et technologies²³. Les designers peuvent alors très certainement regarder du côté de ces touristes qui possèdent une très forte conscience de leur position spécifique et des relations nécessairement ambiguës au milieu qu'il visite.

²¹ Dominique SCHOENI. « Des pratiques mises à l'épreuve. Accords et désaccords autour d'un projet d'intervention d'étudiants en design à Bamako », *Techniques & Culture. Revue semestrielle d'anthropologie des techniques*, n° 64, 2015, p. 118.

²² Marguerite BENONY et Nolwenn MAUDET. « From Guests and Guides to Collaborators: Negotiating Roles in Design and Biology Collaborations », *The Design Journal*, vol. 23, n°4, 2020, p. 557-574.

²³ Andrew S. BALMER et al. « Taking Roles in Interdisciplinary Collaborations: Reflections on Working in Post-ELSI Spaces in the UK Synthetic Biology Community », *Science & Technology Studies*, 2015.

Remerciements

Ce texte n'aurait jamais pu voir le jour sans le travail conjoint mené avec Marguerite Benony dans le cadre de notre étude sur les collaborations entre designers et biologistes. C'est au cœur de nos conversations que l'image du designer touriste a d'abord germé. Je remercie également les relectrices de cet article pour leur regard critique et constructif.

Bibliographie

Ouvrages

CHRISTIN, Rodolphe, *Manuel de l'antitourisme*. Montréal : écosociété, 2018.

DRIVER, Alex, Carlos PERALTA MAHECHA et James MOULTRIE. *Design in science: exploring how industrial designers can contribute to scientific research*. Cambridge : University of Cambridge, Institute for Manufacturing, 2012.

GINSBERG, Alexandra Daisy, Jane CALVERT, Pablo SCHYFTER, Alistair ELFICK et Drew ENDY. *Synthetic Aesthetics: Investigating Synthetic Biology's Designs on Nature*. Cambridge, Mass. : MIT Press, 2014.

URRY, John et Jonas LARSEN. *The tourist gaze 3.0*. London : SAGE, 2011.

Chapitre ou article dans un ouvrage ou une revue

BALMER, Andrew S., Jane CALVER, Claire MARRIS, Susan MOLYNEUX-HODGSON, Emma FROW, Matthew KEARNES, Kate BULPIN, Pablo SCHYFTER, Adrian MACKENZIE et Paul MARTIN. Taking Roles in Interdisciplinary Collaborations: Reflections on Working in Post-ELSI Spaces in the UK Synthetic Biology Community. *Science & Technology Studies*, 2015.

BENONY, Marguerite et Nolwenn MAUDET. From Guests and Guides to Collaborators: Negotiating Roles in Design and Biology Collaborations. *The Design Journal*, vol. 23, n°4, 2020, p. 557–574.

BJÖRGVINSSON, Erling et Mahmoud KESHAVARZ. Partitioning Vulnerabilities: On the Paradoxes of Participatory Design in the City of Malmö. In DANCUS, Adriana M., Mats HYVÖNEN, et Maria KARLSSON (dir.). *Vulnerability in Scandinavian Art and Culture*. Cham : Springer International Publishing, 2020, p. 24766.

BOULAY, Sébastien. Culture nomade versus culture savante. Naissance et vicissitudes d'un tourisme de désert en Adrar mauritanien. *Cahiers d'études africaines*, vol. 49, n°193–194, 2009, p. 95–121.

BRIDAY, Régis. Le discours de la promesse chez les promoteurs de l'ingénierie climatique. *Socio. La nouvelle revue des sciences sociales*, n° 12, 2019, p. 133–157.

DOQUET, Anne. Ethnologues et touristes au papier calque. *EspacesTemps.net Revue électronique des sciences humaines et sociales*, 2016.

GÉRAUD, Marie-Odile. Esthétiques de l'authenticité. *Ethnologie française*, vol. 32, n°3, 2002, p. 447-459.

MAUDET, Nolwenn, Sion ASADA et Miles PENNINGTON. Treasure Hunting: an exploratory study of how designers and scientists identify potential collaborative projects. *Synergy – DRS International Conference 2020*, en ligne, 2020, p. 1082-1096.

OLIVIER DE SARDAN, Jean-Pierre. L'enquête de terrain socio-anthropologique. *Enquête*, vol. 8, 2001, p. 63-81.

SALAZAR, Noel. Imaged or Imagined? Cultural Representations and the "Tourismification" of Peoples and Places. *Cahiers d'études africaines*, vol. 49, n°193-194, 2009, p. 49-71.

SCHOENI, Dominique. Des pratiques mises à l'épreuve. Accords et désaccords autour d'un projet d'intervention d'étudiants en design à Bamako. *Techniques & Culture. Revue semestrielle d'anthropologie des techniques*, n° 64, 2015.

ZISMAN, Anna. Rapporter le désert à la maison : Quand le sable devient objet. In NAHOUM-GRAPPE, Véronique et Odile VINCENT (dir.). *Le goût des belles choses : Ethnologie de la relation esthétique*. Paris : Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2016, p. 165-173.

Autres

KESHAVARZ, Mahmoud. *Design-Politics: An Inquiry into Passports, Camps and Borders*. Thèse de Doctorat. Malmö : Malmö University, 2016.

Biographie

Nolwenn Maudet, designer d'interaction, est maître de conférences en design à l'université de Strasbourg. Ses recherches portent sur l'étude des pratiques en design, de l'interaction des designers avec leurs outils numériques jusqu'aux collaborations interdisciplinaires du design avec d'autres disciplines. Elle a été présidente de *Design en Recherche*, l'association des jeunes chercheurs en design en France, de 2016 à 2018.

Résumé

Si la politique du design implique de prêter attention aux effets du design, alors il nous faut également étudier les conséquences de la présence du designer lorsqu'il prétend collaborer avec d'autres communautés. L'article explore cette question, dans le cadre des collaborations design-science, en convoquant la figure du touriste pour en éclairer les ambiguïtés. Car tels des touristes, les designers visitent le plus souvent les laboratoires de manière temporaire. La figure du designer-touriste permet alors de mettre en relief le rôle joué par le regard du designer, l'accaparement par le design du temps et de l'attention de ses hôtes mais également l'asymétrie des bénéfices escomptés et la manière dont les collaborations sont le théâtre d'une quête de soi du design par la pratique des autres. L'article appelle à un travail réflexif et critique des designers sur les multiples facettes et enjeux de leur positionnement face à ceux qu'ils prétendent aider.