

# Le design de la recherche : conventions et déplacements du doctorat en design

Emeline Brulé, Anthony Masure

▶ **To cite this version:**

Emeline Brulé, Anthony Masure. Le design de la recherche : conventions et déplacements du doctorat en design. Sciences du Design, 2015, 1. hal-01246057

**HAL Id: hal-01246057**
**https://hal.science/hal-01246057**

Submitted on 24 Jan 2016

**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 - ShareAlike| 4.0 International License

# **Le design de la recherche** : conventions et déplacements du doctorat en design

**Émeline Brulé**
Doctorante en Sciences de l'Information et de la Communication (spécialité design), Telecom ParisTech. Membre de l'association Design en Recherche.
brule.emeline@gmail.com

**Anthony Masure**
Docteur en esthétique (spécialité design), UFR Arts Plastiques, Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Professeur agrégé normalien en arts appliqués. Membre de l'association Design en Recherche.
anthonymasure@gmail.com

(pas de premier auteur)

---

## **Designing research:**
## Conventions and shiftings of PhD thesis

**Abstract**
Design has specific ways of doing things. This article studies PhD thesis forms and formats in the context of design research. We consider the thesis as a kind of document built over time from many conventions that are too rarely questionned. First of all, we will talk about historical evolutions and restrictions of doctoral dissertations. We will then study how conventions frame research works to ask if design research must create others norms, or try to deconstruct them. Finally, we will wonder whether the design can be seen as a "laboratory" for changing ways to do research.

**Keywords**: convention, design, dissertation, norm, PhD, publishing, size, support, standard, research, thesis.

---

**Résumé**

Prenant acte d'une spécificité du design quant au travail des supports d'expression, cet article se donne comme champ d'étude les formes de thèses dans le contexte de la recherche en design. Nous considérerons ici la thèse comme un « type » de document ayant intégré au fil du temps un certain nombre de conventions qui ne sont que trop rarement interrogées. Nous reviendrons tout d'abord sur son évolution historique. Nous discuterons des conventions normant les thèses en design à l'heure actuelle. Nous étudierons ensuite la manière dont elles structurent le travail de recherche pour nous demander si la recherche en design se doit d'en créer d'autres, ou si elle doit œuvrer à les déconstruire. Enfin, nous nous demanderons si le design peut être vu comme un «laboratoire» permettant de déplacer les façons de faire de la recherche, au sens large.

**Mots-clés** : convention, design, doctorat, édition, expression, format, norme, recherche, support, thèse.

## Introduction

Prenant acte d'une spécificité du design quant au travail des supports d'expression (Findeli, 2005), cet article se donne comme champ d'étude les formes de la recherche en design dans le contexte des thèses. En tant que jeunes doctorants/docteurs membres de l'association Design en Recherche[1], cet intérêt trouve son ancrage dans notre propre travail quant au développement d'une méthodologie adéquate, dans cette discipline encore récente. Cette ouverture peut être considérée comme une opportunité pour les chercheurs en design, puisqu'ils peuvent construire eux-mêmes leurs méthodes d'écriture en empruntant et en « bricolant[2] » (Lévi-Strauss, 1962) d'autres disciplines. Il faut pourtant que cette liberté s'exerce dans un cadre, celui des structures institutionnelles susceptibles d'accueillir les recherches – environnement qui contraint par bien des aspects ce qui pourra être produit.

Dans le contexte de l'université, l'entrée dans le monde de la recherche se concrétise habituellement par la production d'une thèse. La confrontation de la culture du design au monde scientifique ne s'y opère pas sans heurts, par exemple dans le cas de doctorats où l'articulation entre la recherche et le projet joue un rôle clé (Findeli et Coste, 2007). Deux problèmes se posent. D'une part, concernant l'introduction du projet dans une dimension écrite, les thèses « par la pratique » ne permettent pas d'échapper à une formalisation textuelle de la pensée. D'autre part, du point de vue de la forme que cette écriture peut prendre, la production de l'objet thèse est souvent vécue douloureusement du fait de « guides » directifs comprenant les « normes de présentation[3] » : police Times corps 12, interligne double, gabarit Word à reproduire[4], etc. Peut-on la repenser ? Et si oui, comment ? Que viendrait faire le design dans cet environnement semblant hermétique aux changements techniques, et qui pourtant permet l'existence des thèses ? Comment faire valoir des spécificités propres au design si le travail de la forme n'est bien souvent même pas une question ? Quelles places y a-t-il pour le design au sein des formes de la recherche ?

Si une thèse en design – comme n'importe quelle thèse – est essentiellement du texte, rares sont celles qui se limitent à cela. En fonction des disciplines de rattachement – arts plastiques, anthropologie, sciences de l'information et de la communication, sciences de la conception, sciences de l'ingéniérie, etc.[5], la thèse peut ainsi comprendre une partie iconographique, mais aussi être accompagnée de productions diverses pouvant nourrir, éclairer, déplacer ou incarner le registre discursif. C'est précisément des tensions entre la forme « conventionnelle » de la thèse et des spécificités propres au design que provient l'intérêt de la recherche en design.

---

1 Réseau de jeunes chercheurs en design francophones créé en décembre 2013 : www.designenrecherche.org (consulté le 10.12.2014)

2 « L'art s'insère à mi-chemin entre la connaissance scientifique et la pensée mythique ou magique ; car tout le monde sait que l'artiste tient à la fois du savant et du bricoleur : avec des moyens artisanaux, il confectionne un objet matériel qui est en même temps objet de connaissance. »

3 Notons que le format PDF, indispensable pour l'impression ou le dépôt numérique, dépend d'une norme ISO. Précisons également que les fichiers de thèse faisant l'objet d'un dépôt électronique doivent parfois faire l'objet d'une validation en ligne pour être acceptés (conformité aux standards des normes ISO ISO 32000 : PDF/A 1a, PDF/A 1b, 1.4 à 1.7). Source : Université Paris-Sorbonne : http://goo.gl/f1jNnc (consulté le 03/12/2014)

4 Notons que la circulaire 35837, datant de 2012, vise à encourager l'usage des logiciels libres dans les administrations française. Source : Légifrance, PDF en ligne : http://goo.gl/hqG2VV. Plusieurs autres États européens ont adopté des mesures similaires. Source : April.org, PDF en ligne : http://goo.gl/63ftRb (consulté le 16/11/2014).

5 Sur les tensions entre un mode de recherche en design « académique » empruntant à d'autres disciplines et la nécessité de développer une approche et des modes d'expression spécifiques au design, voir : Marc Monjou, « La recherche en design et sa publicité », *Azimuts*, n°40-41, 2014, pp. 53-62, et de façon plus large l'ensemble de ce numéro traçant un « panorama des revues de recherche en design ».

Nous reviendrons tout d'abord sur la nécessité d'organiser la lecture et la transmission du savoir par la mise en place d'un ensemble de conventions, de formats et d'habitudes qui ne sont que trop rarement interrogés. Nous étudierons ensuite la notion de « norme » pour nous demander si la recherche en design se doit d'en créer d'autres, ou si elle doit œuvrer à les déconstruire. Enfin, nous nous demanderons si le design peut être vu comme un « laboratoire » permettant de déplacer les façons de faire de la recherche, au sens large.

## 1. Formes et formats de la thèse

Les premières thèses en France datent des débuts de l'université, au XII[e] siècle ; elles n'avaient alors pas de forme spécifique. Le titre de Docteur était attribué en fonction des notes reçues et suivant quelques formalités administratives (Imbert, 1984). Il nous faut d'ailleurs rappeler que le premier journal académique date de 1665[6]. C'est vers la même époque que Leibniz commence ses échanges épistolaires avec de nombreux scientifiques et personnalités de toutes sortes[7], préfigurant les réseaux de chercheurs tels que nous les connaissons aujourd'hui. Quelques décennies plus tard, c'est l'*Encyclopédie* de Diderot et d'Alembert qui rassemblera des rédacteurs, graveurs et autres illustrateurs autour de la construction d'un savoir à visée universelle. Cet ouvrage est déjà en soi un travail de recherche s'interrogeant sur sa forme et sur les outils et modalités de représentations du savoir[8].

Sous Napoléon, et suite à d'autres réformes datant de 1840, la thèse de recherche dans les sciences naturelles prend la forme qu'on lui connaît aujourd'hui : la soutenance d'une ou deux dissertations dans la discipline choisie, évaluée par des pairs[9]. C'est donc à partir du XIX[e] siècle que la thèse devient, tant en France qu'à l'étranger, un diplôme reposant sur un travail de recherche personnel (et non pas la restitution d'un savoir acquis). Si les modalités diffèrent toujours d'une discipline et d'un pays à l'autre, la durée des études s'homogénéise (entre 8 et 13 ans). Après diverses réformes au cours du XX[e] siècle et différents accords permettant la reconnaissance du diplôme au niveau international, les thèses de recherche prennent la forme d'un manuscrit d'une longueur minimum et d'une soutenance[10], évalués par d'autres chercheurs de la même discipline.

Alors que ce n'est pas un format si ancien, il est difficile aujourd'hui de *soutenir* des formes de thèse ne respectant pas toutes les normes universitaires – notamment celles de mise en page. Le design, dans tout cela, peine encore à ouvrir les formes possibles des doctorats s'en réclamant. En témoignent différents articles et conférences débattant de ces problématiques depuis maintenant plus de 10 ans[11] .

Pourtant, divers exemples démontrent qu'il est tout à fait possible de sanctionner des doctorats dont l'objet ou la forme déroge à ces règles ou en propose d'autres. C'est le cas de la Loughborough University, qui sanctionne des thèses accompagnées d'artefacts[12], ou consistant à développer un média « non

6 Sont apparus la même année *Le Journal des sçavans à Paris* et le *Philosophical Transactions of the Royal Society* à Londres. *Le Journal des sçavans* est consultable en ligne : http://goo.gl/mLIwlh (consulté le 16/11/2014).

7 Notamment les frères Bernoulli, Clarke, Huygens, Fontenelle, etc. Voir par exemple : A. Robinet, *Correspondance Leibniz-Clarke*, Paris, PUF, 1957.

8 Dans un autre registre, voir le *Dictionnaire historique et critique* de Pierre Bayle et le travail de réédition en cours de l'édition de 1734 effectué par Alexandre Laumonier : http://goo.gl/zIqOSG (consulté le 16/11/2014).

9 Napoléon 1[er], Décret impérial portant organisation de l'Université du 17 mars 1808, http://goo.gl/9TZGTH (consulté le 16/11/2014).

10 Malgré certaines spécificités selon les sciences (expérimentales ou cliniques par exemple).

11 Voir notamment les actes du colloque « Doctoral Education in Design », dir. Richard Buchanan, Dennis Doordan, Lorraine Justice and Victor Margolin, Pittsburgh, octobre 1998. Ainsi que Victor Margolin, « Doctoral Education in Design: Problems and Prospects » [2010], reproduit dans : *Azimuts*, n°40-41, 2014, pp. 199-203.

12 Les problématiques des thèses portant sur des objets constitués par le doctorant sont abordées dans : Owain Pedgley

conventionnel » – sous réserve de justifier de sa nécessité pour que la recherche « atteigne son plein potentiel[13] ». Cette ouverture pose la question de savoir quelles normes sont nécessaires pour l'évaluation et la comparaison des travaux de recherche(s).

Le design n'est pas le seul domaine de recherche à s'interroger sur lui-même : les (re)définitions des formes de la recherche sont au cœur des *Humanités Numériques*. Les méthodes et techniques de reproduction et la circulation des documents numériques (et/ou numérisés) ont permis la constitution de corpus très différents, nécessitant l'usage et l'invention de systèmes et de modes d'analyse nouveaux. Ces poussées techniques ont profondément modifié le « milieu mixte[14] » (Simondon, 1958) dans lequel les manières de construire et transmettre des savoirs se sont constituées – ce qui ne va pas sans poser des problèmes de standards et de droits (d'auteurs, d'images et de citations). Ces contraintes empêchent d'emblée certains types de recherche de pouvoir exister : il n'y a pas de « courte citation » possible pour une image par exemple. Comment, dans ce cas, analyser et publier des analyses d'objets sans avoir la possibilité légale de les montrer[15] ?

Examinons également la question du format de la publication. La page A4, par exemple, est une norme issue de la standardisation de l'impression en Europe, datant de 1967[16]. Quelle pertinence conserve-t-elle alors que l'écriture du texte se fait sur support numérique, et ce jusqu'au rendu du manuscrit ? C'est désormais le dépôt numérique qui est obligatoire dans la plupart des cas[17], et l'impression ne constitue qu'une adéquation transparente d'un support à un autre : c'est un « découplage » manifeste entre l'objet normé et le milieu lui ayant donné naissance.

L'apparition de nouveaux champs disciplinaires fait apparaître d'une part des questions inédites, et d'autre part des appareils (Pierre-Damien Huyghe) de démonstration qui les donnent à voir. Comme nous l'apprennent des textes comme ceux de Walter Benjamin ou de László Moholy-Nagy, le design est concerné voire inventé par les problématiques de (re)production du XX$^{e}$ siècle – ce qui implique que la recherche en design s'y intéresse, mais aussi que les chercheurs souhaitant produire des artefacts explicitent leurs recherches.

Au vu de la multiplicité des formats de diffusion (PDF, web, papier, etc.), certaines disciplines (comme les mathématiques) ont depuis longtemps recours au format LaTeX[18], couplé à des *templates* (gabarits normés) gérant l'apparence lors de la génération du fichier visuel. Le texte est «balisé», *structuré sémantiquement* en fonction de la forme qu'il doit prendre et du type de contenu (paragraphe, titre, intertitre, citation, auteurs, etc.). Séparer le fond de la forme, et produire des encapsulations différentes pour chaque support peut

---

et Paul Wormald, « Integration of Design Projects within a PhD », *Design issues,* vol. 23, n° 3, 2007.

13 Loughborouh University, « Code of Practice on Research Degree Programmes », http://goo.gl/3tRRBL (consulté le 25/10/2014).

14 « L'objet technique est donc la condition de lui-même comme condition d'existence de ce milieu mixte, technique et géographique à la fois. »

15 Le droit à la citation de la législation française ne s'applique pas aux documents audiovisuels (images etc.), ce qui contredit les exigences de la recherche scientifique. La loi DADVSI a cependant introduit une exception de déclaration auprès des titulaires de droits dans le contexte de la mise en ligne des thèses, « à la condition que les images ne puissent être extraites et que la thèse ne fasse pas l'objet d'un contrat d'édition ». Source : *Scinfolex* : http://goo.gl/Nd0vOd). Symptomatique de ces questions, la version en ligne de *La Revue de l'Ar*t, par exemple, masque toutes les figures : http://goo.gl/Cu9jhl (consulté le 20/10/2014).

16 Norme ISO 216 (ICS n° 85.080.10). Il nous faut souligner le fait que les États-Unis par exemple n'ont jamais accepté cette norme. Une étude menée par l'ESSEC en 2010 dénonce cette nouvelle forme de protectionnisme par l'application de normes : http://goo.gl/w1GMZU (consulté le 05/11/2014).

17 Les initiatives de l'état français pour leur pérennité vont dans ce sens : http://goo.gl/MTA477 (consulté le 02/11/2014).

18 latex-project.org (consulté le 02/11/2014).

sembler plus adapté au milieu technique contemporain et à sa forte composante numérique. Pour autant, cela présuppose que la forme ne donne pas sens : elle ne fait qu'épouser, *décorer* un bloc de contenu suivant une règle associée à son type – qui fait partie d'une taxonomie non extensible. La forme donne à voir une norme qui la précède et qui se répercute sur tous les types de publication. Comment, dans ce cas, traiter des nouveaux corpus, bousculant les taxonomies traditionnelles ? Comment réinventer des normes pour les nouveaux objets et sujets d'étude ? Que se passe-t-il lorsque ces normes ne sont pas comprises ?

## 2. Un monde de normes

Comme nous l'avons vu précédemment, il n'existe pas de transmission de savoir sans forme standardisée, sans « formats » de référence. Il a ainsi fallu attendre le développement des supports imprimés pour que puissent exister des journaux académiques. Comme l'indique Patricia Falguières (Falguières, 2010), la prolifération des normes va de pair avec le développement de la standardisation industrielle. Ainsi, la machine à écrire exige un papier à lettre standardisé, qui ne doit pas être lié à une machine en particulier[19]. La norme est donc un énoncé performatif qui n'a de légitimité que dans un milieu technique donné. Elle est une problématique de production.

La puissance des normes repose sur leur inscription dans la culture d'une époque. Leur efficacité est directement reliée à leur invisibilité. Comme le dit Patricia Falguières : « qui s'interroge sur le format du papier A4 ? les différents calibrages de la gamme colorée d'une photocopieuse aux USA et en Europe ? ou le nombre de points d'attaches d'un fauteuil de bureau ? » Alors que nos pratiques sont pour une grande part dirigées, orientées voire conditionnées par des gabarits, formats, normes et standards, « nous n'en prenons conscience que par exception : lorsqu'ils changent » :

> « La norme est un énoncé performatif qui définit et prescrit à la fois son objet. Elle s'inscrit dans un réseau de normes qui l'active : une norme, un standard "n'avance jamais seul", il s'inscrit dans ce qu'on pourrait nommer une "chaîne normative" au terme d'une succession d'étapes, de procédures d'accréditation longues et complexes – à ce prix leur emprise sur le monde, sur notre vie dans ce qu'elle a de plus quotidien, est sans limite[20]. » (Falguières, 2010)

Nous pouvons rapprocher ces notions de « chaîne » et d'enchaînement réciproque de ce que Bruno Latour dit de la création des procédures scientifiques : « [...] la production de savoir est un cheminement, une trajectoire, une chaîne de transformations [...]. » (Latour, 2007) Il s'agira donc, comme le fait Bruno Latour en sociologie des sciences, de remonter la trajectoire de fabrication des normes afin de comprendre ce qui sous-tend leurs fondements. Cette origine fuyante fait que les normes sont souvent invisibles : nous ne nous en soucions qu'en cas de changement.

Caractérisées par leur commodité et leur facilité d'usage, les habitudes des normes peuvent pourtant être déplacées et repensées. Dit autrement : il importe d'avoir la possibilité de réinventer les conventions disciplinaires, face à l'évolution constante des champs de recherche. Nous pouvons cependant craindre que ce renouvellement sera de plus en plus dur à opérer. En effet, le réseau des normes tend à se stabiliser et à se capitaliser dans tous les domaines, entraînant des empilements de textes que plus personne ne peut comprendre dans leur globalité[2]. Ce tissu de normes serait-il devenu tellement *solidaire* que nous ne saurions plus penser sans être liés à une chaîne dont les extrémités nous échappent chaque jour un peu plus ?

19 Le format de papier DIN (A0, A1, A2, A3, A4, etc.) fut inventé en 1922 par le Dr Walter Porstmann.
20 *Ibid.*

La notion de norme, comme nous l'apprend Michel Foucault a donc directement à voir avec le pouvoir. Patricia Falguières précise cet aspect :

> « En 1985 le Conseil de l'Europe change d'outil de gouvernement : il remplace la directive par la norme. Depuis cette date la norme est l'instrument privilégié de la construction du marché unique européen. Peut-on croire en la "neutralité instrumentale" des standards gagnés par négociation et par "consensus" ? La prolifération des normes et des standards est un aspect essentiel de la crise de légitimité qui affecte aujourd'hui l'autorité de l'État. » (Falguières, 2010)

Si les normes écrivent des conventions en les neutralisant, c'est à dire en invisibilisant leurs implications, il nous semble nécessaire de maintenir d'autres écritures qui soient à même de les déplacer. S'il s'agit à terme de les inclure dans les conventions du champ disciplinaire du design, leur multiplicité est à même d'encourager tout chercheur à repenser ses artefacts de démonstration.

## 3. Analyse de cas : repenser le design de thèse

Parmi les formes acceptées dans la plupart des disciplines qui ne soient pas des textes formatés en A4 d'une manière qui semble neutre (et qui, comme nous l'avons montré, est loin de l'être), on trouve d'une part les images et schémas et d'autre part les posters.

Les images, si elles ne peuvent être détachées de leur contexte (légende, expérimentation, etc.), constituent des documents de recherche depuis longtemps : schémas anatomiques (Pieters, 2010), cartes géographiques ou croquis anthropologiques sont bel et bien des objets de connaissance issus d'une recherche méthodique. On pourrait donc envisager que la production d'une thèse de design puisse être partiellement ou majoritairement constituée de ce type de documents – clairement articulés par du texte. En cela, le design emprunte à d'autres disciplines. Le travail de Marine Royer[21], en anthropologie et design, incorpore le dessin comme une manière de transcrire et d'observer **(Fig. 1)**. Lors de ses observations de terrain, ces objets intermédiaires (Jeantet, 1998) ont permis la construction d'un savoir commun. Dans un autre registre, nous pouvons citer pour exemple la thèse d'exercice en médecine de Serge Tisseron, soutenue en 1975 et entièrement rédigée sous forme de bande dessinée[22].

En revanche, les posters, n'étant pas soumis aux mêmes processus de validation que les thèses, sont considérés comme de la « littérature grise », et ce bien qu'ils soient pourtant présents dans la plupart des conférences et qu'ils fassent l'objet de «recommandations» de mise en forme (Miller, 2007). C'est une forme que le design pourrait sans doute investir davantage, et les *Annotated portfolios* tels que décrits par Bill Gaver et John Bowers nous semblent assez proches de ce type de publication (Gaver et Bowers, 2012). On peut d'ailleurs se demander jusqu'à quel point ce format ne doit pas son émergence au développement des outils de PAO grand public, et donc au design.

Les supports vidéos et sonores sont couramment utilisés lors du processus de recherche. Ils peuvent constituer un corpus, ou même être cités, mais ils sont rarement incorporés – d'où le recours à des planches d'images de captures d'écrans. Comment expliquer cela, alors qu'il existe des doctorats en musique et cinéma ? Il y a bien sûr des problématiques de transmission et de pérennité plus importantes qu'avec les images ou le texte, mais également des problèmes de droit à la citation dans le cas de vidéo incorporant des

21 Voir pour exemple : Marine Royer, « Invasive Biotechnology Practices: Hospital as a Laboratory Between Fiction and Reality », *Proceedings of the 5th STS Italia Conference « A Matter of Design »*, Politecnico di Milano, 2014.
22 Serge Tisseron, *Histoire de la psychiatrie en bande-dessinée*, thèse d'exercice en médecine, 1975, http://goo.gl/UuGjJ6.

extraits de scènes. Il n'existe pas, à notre connaissance, de thèse qui en fasse pleinement usage dans sa forme finale, si ce n'est sous forme de documents consultables en « annexe ». On assiste pourtant à l'émergence de nombreux outils d'annotations[23] visant à articuler des documents multimédias à des commentaires pour faire émerger d'autres modes de lectures. Ce type de démarche intéresse particulièrement le design puisque, particulièrement dans le cas de projets portant sur les nouvelles technologies, la vidéo « de démonstration » est plébiscitée[24]. On pourrait donc tout à fait concevoir que dans d'autres sciences descriptives ou de conception cette forme devienne légitime[25], tout comme les nombreuses autres formes « interactives ». Notons qu'il existe cependant des projets de recherche en faisant usage, comme *9 evenings, Theatre and Evenings*[26] de Clarisse Bardiot. Les « visualisations de données » (*data visualization*) constituent un autre champ à investir. Cependant, encore une fois, les recherches menées sur la visualisation de données[27] sont rarement présentées sous cette forme. Une exception notoire est *Selfie City* de la Software Studies Initiative (Manovich, 2013). Pour une recherche en sciences humaines sur le phénomène du « *selfie* » (autoportrait photographique), ce laboratoire a réalisé une visualisation interactive de l'ensemble des données mises à leur disposition **(Fig. 2)**. Cet objet trouve écho dans des publications plus classiques, et rend compte du processus de recherche.

Au-delà de médiums et de médias, la recherche en design est peuplée d'objets, de prototypes de toutes formes et de toutes tailles. James Auger[28] par exemple déploie les implications anthropologiques et sociologiques de ses projets de design. Dans ses propositions, il aborde la robotique sous l'angle des imaginaires qu'elle convoque et réalise des objets qui les donnent à voir ou qui les contrarient. En mettant en situation les objets (dans des galeries ou dans l'environnement quotidien), en les documentant et en les communiquant, il est à même d'observer les réactions suscitées et d'en tirer d'autres conclusions et pistes de travail. Auger suscite également des discours inédits, alimentant et modifiant son champ de recherche au fur et à mesure.

Par ailleurs, nous nous devons d'évoquer ici l'importance du (mi)lieu : les endroits permettant à ces prototypes d'exister et de constituer un public. Il y a d'une part les espaces communs : les rues, les bâtiments, etc. que le design peut investir à la fois comme une manière (participante) d'observer, mais aussi via des propositions donnant à voir son résultat. Mais il y a également l'exposition, comme *Les Immatériaux*[29], coordonnée par Jean-François Lyotard. Fondatrice dans le domaine des arts numériques, cette exposition rassemblait de nombreuses œuvres constituant par leurs relations un discours pluriel, élargi par la forme éditoriale du catalogue. Inspiré par ce type de démarche, Anthony Masure a développé une « fiction curatoriale » au sein de sa thèse portant sur « le design des programmes ». Cet « appendice » constitue une

---

23 Comme Rekall, www.rekall.fr, ou le système de la New York Public Library, http://goo.gl/h92pLz (consultés le 05/11/2014).

24 Il y a d'abord une certaine idée de «véracité» par l'image, mais aussi toute une série de conséquences pour le public, et notamment une manière de façonner les imaginaires. Voir : David A. Kirby, «The Future is Now: Hollywood Science Consultants, Diegetic Prototypes and the Role of Cinematic Narratives in Generating Real-World Technological Development», *Social Studies of Science*, 40(1): 41-70, 2009. Sur le rôle de la vidéo de démonstration, voir : Jonathan Bean et Daniela Rosner, «Demo or Die? The Role of Video Demonstrations in the Public Domain», *Interactions*, septembre/octobre 2013, [PDF en ligne], http://goo.gl/XS70ff (consulté le 17/11/2014).

25 Les vidéos sont déjà utilisés dans la recherche en Interaction Homme Machine, mais aussi pour certains articles de biologie. Elles font partie du matériel de recherche à produire et à évaluer.

26 Le projet est disponible en ligne à l'adresse suivante : http://www.fondation-langlois.org/flash/f/index.php?NumPage=571. (Consulté le 10/12/2014)

27 Comme celles de AVIZ à l'INRIA par exemple : www.aviz.fr.

28 Cette thèse, intitulée *Why Robot?*, n'a pas été publiée à notre connaissance. On trouve cependant le support de sa soutenance sur augerloizeau.tumblr.com (consulté le 17/11/2014).

29 *Les Immatériaux*, Paris, Centre Pompidou, 1985, http://goo.gl/gyKPq7 (consulté le 17/11/2014).

proposition d'exposition sous forme d'une série de planches présentant divers artefacts physiques ou numériques qui incarnent « des façons de faire du numérique » étudiées au sein de la thèse **(Fig. 3)**, elle-même consultable en ligne sous forme d'un site web dédié[30].

L'édition, forme normée et reconnue dans la recherche académique, peut donc elle aussi être le lieu d'expérimentations tant typographiques qu'iconographiques, depuis le *samizdat* jusqu'à l'édition numérique ou les éditions hybrides. Citons pour exemple le projet *AIME*[31], un dispositif intégrant des éditions imprimées et numériques basées autour d'une enquête philosophique menée par Bruno Latour à partir de 2012. Il y aurait encore beaucoup à dire à propos des recherches sur les formes d'écriture déplacées par l'hypertexte, les blogs ou encore l'utilisation des réseaux sociaux – autant de champs et de possibles à investiguer, non seulement pour la recherche en design, mais aussi pour les horizons qu'elle ouvre à la recherche académique ou pour la transmission du savoir en général. Si la recherche en design s'opère fréquemment par des emprunts à d'autres disciplines, elle est aussi source de renouvellement pour des domaines « installés », qu'il s'agisse des sciences humaines, sociales, ou de l'ingénierie.

## Conclusion

Au vu de ce rapide panorama des formes prises par les thèses en design, une objection possible serait de dire que les normes et formats ne seraient que rarement questionnés à cause des formations et compétences des chercheurs, qui ne peuvent évidemment pas maîtriser tous les supports d'expression. La recherche scientifique étant la plupart du temps un travail d'équipe, il n'est pourtant pas difficile d'imaginer que ces déplacements puissent se faire par collaborations – y compris dans le cadre de la thèse. Citons ici pour exemple le site web *Vectors*[32] ou la plateforme de publication *Scalar*[33], qui permettent à un chercheur et à un designer d'information de s'associer au sein d'une publication interactive, ce qui prouve si besoin est que les sujets complexes ne peuvent plus se traiter « seul ». L'Université ne serait alors pas vue comme un environnement garant des « bonnes normes », mais bien comme un lieu propice à des dialogues nécessitant l'élaboration de terrains d'entente et de supports transversaux à des compétences et connaissances hétérogènes. Le design pourrait à la fois articuler des modes de recherche a priori incompatibles, mais aussi accompagner la compréhension et la redéfinition des normes et conventions. Rappelons qu'il ne s'agit pas de transformer la thèse en un projet classique de design, et souhaitons que le doctorat puisse être le lieu possible de tels déplacements.

**Remerciements**

Les auteurs de cet article tiennent à remercier Annie Gentes pour ses relectures et ses précieuses remarques, Robin de Mourat pour ses références concernant le design d'informations, Jean-Baptiste Labrune pour son séminaire 2013-2014 à l'ENSAD sur les formes de la recherche en design, ainsi que Maxime Mollon, Jeremy Boy, Jéremie lasnier, Pauline Gourlet, Ferdinand Dervieux et Louis Eveillard pour l'état de l'art réalisé dans ce cours.

30 Anthony Masure, *Le design des programmes, des façons de faire du numérique*, thèse dirigée par Pierre-Damien Huyghe, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, UFR Arts plastiques, novembre 2014, en ligne, http://www.softphd.com.

31 *An Inquiry of Modes of Existence*, http://www.modesofexistence.org (consulté le 17/11/2014). Les thèses d'Anne-Lyse Renon et de Robin de Mourat reviendront sur la place du design dans ce projet.

32 *Vectors journal*, http://goo.gl/8Jt9Yw (consulté le 17/11/2014)

33 « Introducing Scalar. Born-digital, open source, media-rich scholarly publishing that's as easy as blogging. », http://scalar.usc.edu/scalar/ (consulté le 17/11/2014)

**Bibliographie**


Falguières, P. (2010), «L'empire des normes», *Rosa B*, http://goo.gl/hrtzUL (consulté le 16/11/2014).

Findeli, A., « Die projektgeleitete Forschung : Eine Methode der Designforschung », *Erste Designforschung Symposium*, Swiss Design Network, Zurich, 2005, pp. 45-51.

Findeli, A., Coste, A. (2007), «De la recherche-création à la recherche-projet : un cadre théorique et méthodologique pour la recherche architecturale», *Lieux Communs*, n°10, 2007, [PDF en ligne], http://goo.gl/kaQ5bR (consulté le 16/11/2014).

Gaver, B., Bowers, J. (2012), «Annotated portfolios», *Interactions*, vol. 19, nº 4, http://goo.gl/Pw6Qf9 (consulté le 16/11/2014).

Guy, B. «Ethique et épistémologie : convergence entre la démarche épistémologique (chercher le vrai) et la démarche éthique (chercher le bien) : point de vue des sciences de l'ingénieur», 2012, [PDF en ligne], <hal-00736247> (consulté le 03/12/2014)

Imbert, J. (1984), «Passé, Présent et avenir du doctorat en droit en France», *Revue d'histoire des Facultés de droit*, 1984.

Latour, B. (2007), «La connaissance est-elle un mode d'existence ?», dans : *Vie et expérimentation. Peirce, James, Dewey*, Vrin Paris, 2007.

Lévi-Strauss, C. (1962), *La pensée sauvage*, Paris, Plon.

Manovich, L. (2013), *Selfie City*, www.selfiecity.net (consulté le 16/11/2014).

Miller, Jane E (2007), *Preparing and Presenting Effective Research Posters*, Health Serv Res., http://goo.gl/fjvDQf (consulté le 16/11/2014).

Monjou, M. (2014), « La recherche en design et sa publicité », *Azimuts*, n°40-41, 2014.

Pieters, C. (2010), «L'anatomie entre art et science au XVIe siècle : autopsie d'un regard», *Communication et langages*, vol. 127.

Perriraz, O. (2012), «Le paysan et les lobbies», Mediapart, http://goo.gl/lpWz9R (consulté le 16/11/2014).

Raccah, A. (2008), «L'accès aux normes de l'Union, composante de leur application directe», *JurisDoctoria*, n°1, 2008, [PDF en ligne], http://goo.gl/NOiXf9 (consulté le 16/11/2014).

Simondon, G. (1958), *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier.

## Figures

**Fig. 1**
Marine Royer, dessins réalisés lors de son terrain d'observation dans le cadre de son doctorat en anthropologie et en design. Document fourni par l'auteur dans le cadre de cet article.

**Fig. 2**

Lev Manovich (dir.), *Selfie City*, 2013, capture d'écran du site web permettant de trier les photographies par types.

**Fig. 3**

Anthony Masure « Le jeu de l'imprévu, une fiction curatoriale », dans : *Le design des programmes,* thèse soutenue en 2014 sous la direction de Pierre-Damien Huyghe, p. 450-451. Mode d'exposition du projet Rekall de Clarisse Bardiot : « Le programme permet aux visiteurs de documenter l'exposition. Ils peuvent, depuis leur téléphones, ajouter leurs propres photos et vidéos, noter leurs impressions ou commenter les œuvres. Ces archives des différentes actualisations de l'exposition permettent de la rejouer ailleurs. »



*Appendice 1*

450

*#traduire #désarticuler #décentrer*

**Rejouer**

Rekall [905] est un environnement « *open source* » visant à répondre aux problèmes de documentation et de conservation d'œuvres impliquant des dispositifs technologiques complexes. Polyvalent, Rekall permet aux équipes de documenter collaborativement le projet en cours, en y ajoutant tous les fichiers associés : notes, photographies, vidéos, sons, etc. Il permet également de suivre l'évolution du processus de création de l'œuvre. La documentation est organisée dans et autour d'une ligne de temps (« *timeline* »), et peut être réorganisée selon différents critères : dates, type de documents, auteur etc. Ces éléments peuvent être liés les uns aux autres pour cartographier et visualiser les multiples aspects d'une œuvre afin de permettre de la rejouer dans d'autres contextes.

*Le programme permet aux visiteurs de documenter l'exposition. Ils peuvent, depuis leur téléphones, ajouter leurs propres photos et vidéos, noter leurs impressions ou commenter les œuvres. Ces archives des différentes actualisations de l'exposition permettent de la rejouer ailleurs.*

905 « Rekall : Un environnement open-source pour documenter, analyser les processus de création et simplifier la reprise des œuvres. », [En ligne], http://rekall.fr [Consulté le 03/05/2014]. Version *bêta* prévue pour juin 2014. Projet initié et conçu par Clarisse Bardiot, en collaboration avec Buzzing Light et Thierry Coduys. Production Le phénix scène nationale Valenciennes avec le soutien du Pôle Image Nord-Pas de Calais, de la Direction générale de la création artistique - ministère de la Culture et de la Communication, du Fresnoy, Studio national des arts contemporains et de MA scène nationale – Pays de Montbéliard. Production cofinancée par PICTANOVO avec le soutien du Conseil Régional Nord-Pas de Calais, de Lille Métropole Communauté Urbaine, de la CCI Grand-Hainaut, du Centre National du Cinéma et de l'image animée.

« LE JEU DE L'IMPRÉVU », UNE FICTION CURATORIALE

Fig. 260

**Capture d'écran du programme Rekall.**

[ Source ] C. Bardiot, T. Coduys, G. Jacquemin, G. Marais, « Rekall : un environnement *open source* pour analyser les processus de création et faciliter la reprise des œuvres scéniques », dans : *Actes des Journées d'Informatique Musicale* (JIM 2014), 2014, à paraître.