



VERS UNE APPROCHE DÉVELOPPEMENTALE DU DESIGN

[Pauline Gourlet](#)

Presses Universitaires de France | « Sciences du Design »

2020/1 n° 11 | pages 124 à 133

ISSN 2428-3711

ISBN 9782130823742

DOI 10.3917/sdd.011.0124

Article disponible en ligne à l'adresse :

<https://www.cairn.info/revue-sciences-du-design-2020-1-page-124.htm>

Distribution électronique Cairn.info pour Presses Universitaires de France.

© Presses Universitaires de France. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

Vers une approche développementale du design

Pauline Gourlet

Designer-Chercheuse à United Nations
Department of Political and Peacebuilding Affairs
New York, États-Unis
pauline.gourlet@gmail.com

Mots-clés

Design développemental
Agir collectif
Instruments
Relations
Versions

Keywords

Developmental design
Collective ways of acting
Instruments
Relations
Versions

Résumé

Quel(s) rôle(s) le design pourrait-il tenir face à la crise paradigmatique résumée dans la notion aujourd'hui largement mobilisée d'Anthropocène? Plusieurs tentatives de redéfinition du champ émergent, et on assiste un peu partout à une mutation des objets, des pratiques et des postures des designers. Dans le contexte de cette mutation, cet article présente des concepts issus de la psychologie développementale et les prend comme point de départ pour proposer une *approche développementale* du design. Cette approche dessine un design au présent, émancipé de la notion de projet et de l'ambition d'amélioration de l'habitabilité du monde : elle vise à (re)configurer les formes de l'agir collectif et les relations entre les entités agissantes, au sein des situations. Il devient alors primordial d'outiller l'attention aux processus fins de transformation à l'œuvre et aux devenirs de chaque entité à partir des activités situées et des « dialogues-en-actes » qui s'y déroulent.

Abstract

What roles could design play in the face of the paradigmatic crisis implied in the notion of « Anthropocene »? A whole series of attempts are growing to redefine the design field, its object, its practices, its stances. In this mutation context, this article presents some fundamental concepts in developmental psychology and use them as starting points to propose a *developmental approach to design*. This approach draws a path for designing at the present tense, removed from a « project » and « improvement » perspectives. It seeks to (re)configure the forms of collective action and relations between the entities which acts within situations (where both human and non-human entities are considered). A special care should then be instrumented to account for transformation processes and becomings of all acting entities, processes understood from the situated activities and the continuous negotiations at play within them.

La notion d'Anthropocène présente un intérêt majeur : elle marque la reconnaissance univoque de l'impact des activités humaines sur le « système Terre ». Cette reconnaissance met profondément en crise les paradigmes dominants de la modernité qui sous-tendent les modes d'existence humains dans leurs relations avec eux-mêmes, avec les non-humains et avec le « système Terre ». Cette crise paradigmatique semble d'une telle ampleur que certains chercheurs parlent d'un « changement de civilisation » (Latour, 2019).

Dans ce contexte, et non sans faire écho à des problématiques déjà anciennes⁰¹, le design se trouve doublement remis en question. D'une part, sa responsabilité est mise en cause parce qu'il se trouve au cœur de systèmes non tenables de production/consommation. D'autre part, dans beaucoup de ses formes contemporaines, il porte l'ambition problématique d'améliorer l'habitabilité du monde « comme projecteur ou correcteur » (Bonnet *et al.*, 2019) : il participe ainsi d'une vision progressiste dans des temporalités qui se soustraient au présent.

Cet article propose de prêter attention à ce qui se joue justement au présent pour dessiner une approche renouvelée du design. Prenant appui sur des concepts issus de la psychologie du développement, cette approche s'intéresse à ce qui se transforme, ce qui est en devenir, en partant des activités humaines. Loin de limiter la question au seul *anthropos* ou de sous-entendre un horizon marqué par la notion de progrès ou de croissance (comme c'est le cas dans l'expression « objectifs de *développement* durable », par exemple), le développement humain

01. Telles que soulevées dès les années 70 par Illich (1973) ou Papanek (1971) par exemple.

est ici pris comme un point de départ pour appréhender la transformation des formes de relations et des formes d’agir collectif. Configurer de nouvelles formes d’agir collectif (avec une notion de collectif qui peut ainsi être questionnée et élargie) et outiller l’attention sur les dynamiques et devenir à l’œuvre à partir de chacune de ces formes me semble constituer des objets pertinents pour une approche du design qui cherche à sortir du projet de la modernité – et c’est ce que cet article tentera d’explicitier.

À partir d’un paradoxe identifié en ergonomie, *le paradoxe de la conception*, et de sa transposition dans le champ du design, je soulignerai certaines limites rendues particulièrement saillantes par le contexte de l’Anthropocène avant de proposer une approche *développementale* du design. Cette approche permet de pratiquer un design *au présent* qui s’abstrait de la logique projective ou correctrice au profit d’une logique pragmatique et délibérative, dans le « ici et maintenant » des situations et à partir de leur construction historique et sociale.

1. — Le paradoxe de la conception et le design

L’ergonomie se heurte à un paradoxe lorsqu’elle s’intéresse aux processus de conception de dispositifs techniques à partir de sa perspective centrée sur les activités de travail (Theureau et Pinsky, 1984). En effet, l’analyse de l’activité des « opérateurs »⁰² est censée être ce qui guide la conception de ces dispositifs, et ce, afin de créer des systèmes adaptés à eux. Or, le plus fréquemment, cette activité est elle-même en cours de conception : elle n’existe pas encore et ne peut donc pas remplir sa fonction de guide. Les ergonomes désignent le couplage « activité-dispositif technique » comme l’objet en cours de conception et ont développé diverses méthodes pour anticiper l’activité future⁰³. Ces méthodes tentent de trouver un équilibre optimal à l’équation suivante : ne pas appauvrir le processus de conception en restant trop proche des activités telles qu’elles existent, tout en imaginant une activité future qui tienne compte des ressources et des capacités actuelles des personnes.

Partant des mêmes prémisses, l’approche en IHM du *user-centered design* (évoluant plus tard vers le *human-centered design* et le *user experience*) propose de concevoir et d’évaluer les dispositifs techniques à l’aide de critères d’usabilité et d’efficacité, augmentés de critères de plaisir et d’engagement, au regard de tâches prédéfinies. Cette perspective repose sur la circonscription des activités futures à un ensemble de tâches ; le processus de conception est alors une recherche de moyens efficaces pour les réaliser.

Dans les deux cas, l’agir est compris dans un sens étroit, centré sur une ou plusieurs personnes avec pour finalité la conception de dispositifs efficaces. De ces approches découlent deux types de résultats : soit une reproduction optimisée des couples « activité-dispositif » préexistants, soit une prescription autoritaire de nouvelles activités. Des voix critiques ont pointé l’appauvrissement du potentiel des technologies émergentes et la réduction des processus de conception à un set de méthodes et de fonctionnalités de telles approches (McCarthy et Wright, 2004).

À travers quelques courants contemporains en IHM et en design, on va voir comment ce paradoxe, d’abord abordé sous l’angle technique, a pu l’être ensuite avec un prisme politique et social. Quelques limites seront identifiées, que l’on peut résumer par un manque d’attention aux transformations des formes de relations et des formes d’agir en train de se négocier entre les entités liées dans les situations.

02. Le terme *opérateur* utilisé est propre à l’ergonomie et désigne les personnes considérées dans leur activité de travail et interagissant avec un système technique.

03. Citons, par exemple, l’analyse de l’activité actuelle, la modélisation, la simulation, ou encore le prototypage.

1.1. — Le Participatory Design (PD) ou codesign

Dès la fin des années 1980, certains chercheurs en IHM se demandent plutôt qui doit participer aux processus de conception. Les projets pionniers en *Participatory Design* (PD)⁰⁴, conduits dans des environnements de travail en milieu industriel, veulent développer les capacités des travailleurs (*empowerment*) et leur donner une voix dans la création de leur environnement de travail. La conception des dispositifs techniques et leur développement y sont décrits comme un processus politique situé, avec des enjeux de pouvoir, notamment entre les travailleurs, les concepteurs et la direction (Bødker *et al.*, 1987). L'approche du PD a depuis connu un essor considérable et la participation est devenue une question centrale pour le design (Halskov et Hansen, 2015).

Robertson et Wagner (2012) discutent les visées politiques et éthiques du PD. Elles identifient les moments de tension comme un ingrédient essentiel : c'est parce qu'il y a désaccord et délibération, puis finalement choix d'une perspective sur une autre, que l'on peut parler d'un acte politique. Selon ces auteures, une posture éthique dans une démarche de PD vise alors à faire émerger des dissensus entre les différentes parties prenantes, avec comme objectif la transformation des relations de pouvoir et la lutte contre les injustices sociales. S'appuyant sur la philosophie pragmatique, l'accent est mis sur la pratique : au-delà des idéaux démocratiques, il s'agit de repenser des manières d'agir concrètement et collectivement. Cette perspective agonistique⁰⁵ est aujourd'hui revendiquée par de nombreux praticiens et chercheurs (Bannon et Ehn, 2012 ; Binder *et al.*, 2015 ; DiSalvo, 2010) à travers la création d'espaces de débat susceptibles de transformer les relations de pouvoir.

Mais ce qui se joue et se transforme dans de tels processus de design reste relativement opaque. Bannon et Ehn (2012) soulignent que si le terme de participation a fait couler beaucoup d'encre chez les praticiens du PD, l'autre terme de l'expression, design, est beaucoup moins bien situé.

Il semble que l'acte de design en PD consiste dans une large mesure à représenter et à discuter l'usage futur en amont de l'usage (« *design for use before use* ») (Bannon et Ehn, 2012 ; Ehn, 2008). L'acte de design, réalisé au travers de sessions créatives facilitées par des designers (Brandt *et al.*, 2012 ; Sanders *et al.*, 2010), est alors un acte de communication qui cherche à *projeter* collectivement et à matérialiser des attentes, des valeurs et des désirs (Simonsen et Robertson, 2012). Or, d'une part, la projection de futurs désirables n'épuise pas l'enjeu de design, et d'autre part, il est difficile d'avoir des témoignages précis sur la capacité de tels processus à déplacer les personnes impliquées (dans leurs valeurs, leurs relations, leurs activités, etc.) et à générer des débats authentiques qui transforment réellement les relations de pouvoir.

Certains tentent de dépasser cette logique uniquement prospective et centrée sur des collectifs humains pour s'intéresser au design dans l'usage : ils montrent l'intérêt d'envisager *toutes les situations d'usage comme des situations potentielles de design*. La (re)configuration de systèmes (Fischer *et al.*, 2004) ou d'*infrastructures* (Binder *et al.*, 2015)⁰⁶ devient ici l'objet premier du design et amorce l'idée d'un design *au présent*, tout en élargissant la notion de collectif.

Une seconde limite importante semble non résolue : la question de la posture, du rôle et des intentions des designers et des parties prenantes, ainsi que les dynamiques, rapports de pouvoir et d'intérêts qui prévalent dans ces processus. Comment les collectifs sont-ils constitués ? À l'initiative de qui ? Comment négocient-ils ? Qui excluent-ils ? Quels en sont les invisibles, les inaudibles ? Ce manque de transparence, pourtant soulevé depuis longtemps (Bødker, 2015 ; Halskov et Hansen, 2015 ; Vines *et al.*, 2012), ne semble pas avoir beaucoup évolué⁰⁷.

04.

Parmi eux, voir par ex. le projet UTOPIA, mené en 1987 par Bødker et ses collègues en Scandinavie (Bødker *et al.*, 1987 ; 1988)

05.

La reconnaissance du caractère irréductible de certains conflits dont la vivacité témoigne d'une démocratie vivante (Mouffe, 2000).

06.

Les infrastructures sont ici entendues comme des complexes socio-matériels, « choses » publiques, qui évoluent dans et par l'usage : cette notion permet d'aborder le design comme un processus continu avec des contours moins stricts qui mélangent des phases de conception, de déploiement, d'usage, de maintenance et d'itération (Karasti, 2014).

07.

Ehn et Badham (2002) résumant ainsi le problème politique que pose ce point aveugle : « What role coercion, manipulation and self-interest plays in the politics-in-practice of the collective designer ? And what roles does the collective designer play as leader of and driving force behind collaborations and alliances ? (...) The collective designer [should be] conscious about political dilemmas (as opposed to the humanistic technocrat or the 'ideological hero'). » (Ehn & Badham, 2002)

1.2. — Des courants prospectifs-réflexifs

Des courants dont l'essor est plus récent déplacent légèrement la perspective du PD. On peut citer par exemple le *critical design* (Bardzell et Bardzell, 2013), *adversarial design* (DiSalvo, 2012), *breaching experiments* (Crabtree, 2004), ou encore le *design fiction* ou *speculative design* (Dunne et Raby, 2013). Ces chercheurs et praticiens s'appuient notamment sur des approches féministes et décoloniales qui permettent d'outiller leur attention à des processus relationnels tels que les dynamiques de pouvoir, l'interprétation ou la performativité. Ces différentes approches partagent une attitude critique et non solutionniste face à la technologie, qui s'incarne dans les artefacts qu'ils conçoivent : plutôt que de produire des artefacts destinés à être utilisés, ces designers ont pour objectif de (faire) réfléchir aux impacts de la technologie sur l'humain à travers des artefacts qui la mettent en scène⁰⁸. À contre-courant des approches dominantes en IHM, ils valorisent notamment l'incertitude et l'ambiguïté (Gaver *et al.*, 2004) pour créer de nouvelles formes de relation avec les personnes avec lesquelles ils travaillent. L'objectif premier est de générer de nouvelles questions et de stimuler la critique pour réinterroger les discours et pratiques actuels⁰⁹.

Ces approches travaillent sur les imaginaires et révèlent des enjeux sociétaux derrière les poussées techniques en privilégiant une production de récits sous des formats renouvelés. Mais, si ces récits trouvent à s'incarner dans des artefacts, la finalité est bien la production de discours et de débats à partir du spectacle de ces artefacts (et rarement de leur expérience). La capacité présumée de tels dispositifs à développer de nouveaux regards, voire à provoquer des chocs ou des prises de conscience, semble questionnable. Est-ce que la seule préfiguration d'un futur possible peut transformer profondément les représentations des personnes au point de les conduire à agir différemment ? De plus, là aussi, cela ne revient-il pas à réduire le design à un acte de communication ? D'autres limites sont largement débattues dans les communautés de design, et notamment les aspects élitistes de telles pratiques : qui produit ces récits et qui a accès à ces productions (Malpass, 2015 ; Reeves *et al.*, 2016) ? Où et comment peut-on en faire l'expérience (Auger, 2012) ? Quel public cela forme-t-il et autour d'enjeux importants pour qui/décidés par qui (Ricci, 2019) ?

2. — Les mécanismes du développement

Afin de développer une attention à ce qui est en devenir dans les situations et aux formes de relations et d'agir qui se transforment, je propose de mobiliser les théories de l'activité (élaborées au début du XX^e siècle en URSS¹⁰). Ces dernières montrent comment, au travers de leurs activités et de leurs interactions, les humains et les milieux se transforment, dans une action réciproque.

2.1. — Deux concepts clés : l'activité et l'instrument

Les théories de l'activité¹¹ définissent une activité comme l'interaction d'une personne ou d'un groupe de personnes avec leur environnement dans le but de le transformer et/ou de le connaître (Leontiev, 1978). Cette interaction s'effectue à l'aide de médiations (matérielles ou symboliques) et provoque *une transformation réciproque de la personne qui agit et de l'objet sur lequel elle cherche à agir*. Concept au potentiel analytique puissant, Rabardel le décrit ainsi : « l'activité se déroule dans une situation qui lui donne un sens pour la personne qui agit, elle est poussée par des motifs, tirée par des buts et encadrée par des valeurs » (Rabardel, 1999).

08. Une publication de Gaver, Dunne et Pacenti (1999) marque l'émergence de ces courants au tout début des années 2000. « Unlike most design, we don't focus on commercial products, but on new understandings of technology. This allows us—even requires us—to be speculative in our designs, as trying to extend the boundaries of current technologies demands that we explore functions, experiences, and cultural placements

09. Du fait de ce caractère réflexif, ces approches ont été réunies par Sengers sous le nom de « design réflexif » (Sengers *et al.*, 2005) – personnellement, je trouve la dialectique entre prospectif et réflexif plus juste, car un des buts revendiqués est bien de contribuer à la génération de futurs désirables.

10. Pour une histoire de la genèse des théories de l'activité au sein de l'école soviétique, voir Barabanchitchkov (2007).

11. Malgré les disparités disciplinaires, ces approches sont regroupées sous l'expression de « théories de l'activité » (Daniellou et Rabardel, 2005 ; Kaptelinin et Nardi, 2006) ou « analyses socio-culturelles » (Wertsch, 1997).

Ce qui caractérise l'activité humaine, ce sont en premier lieu ses médiations (Vygotski, 1985), c'est-à-dire les instruments que les personnes mettent entre elles et les objets sur lesquels elles cherchent à agir. Ces instruments sont le fruit de l'expérience accumulée des personnes qui les ont conçus et utilisés. Ainsi, ils permettent de rattacher les actions des personnes considérées dans une situation particulière à une histoire sociale et à des façons d'être au monde, à une culture.

L'approche instrumentale de Rabardel (Rabardel, 2005b, 2005a) permet d'appréhender les genèses et transformations situées de ces instruments, qui, réciproquement, affectent progressivement les cultures. En effet, Rabardel distingue les *artefacts* – entités matérielles ou symboliques – de leur devenir comme instruments lorsqu'ils sont mobilisés au sein d'une activité. Par leur activité et à travers un processus de genèse instrumentale, les personnes transforment et adaptent les artefacts (*instrumentalisation*), mais les artefacts transforment également les personnes (*instrumentation*). Ces instruments, sorte d'entités composites, mi-artefactuelles mi-subjectives, s'élaborent de manière distribuée (historiquement et socialement) au fil des activités répétées dans différentes situations. Des manières invariantes d'organiser les activités médiatisées par ces instruments émergent et deviennent des ressources essentielles pour orienter les activités futures.

2.2. — Entre le donné et le créé dans les situations : opportunités de design

Ces invariants participent du développement de *mondes* (Béguin, 2004). Béguin définit un *monde* comme « un ensemble d'implicites conceptuels, axiologiques et praxiques, qui forment système avec les objets de l'action » (Béguin, 2004). Il souligne que, parce qu'il est systémique et organisé, le monde est invisible. Tout ce qui sort de l'habituel, du donné au sein d'une activité située représente alors des opportunités majeures de développement (Clot, 2004) qui, à travers la réélaboration des invariants, ont le potentiel de transformer les mondes.

En cela, organiser d'avance les activités et créer des situations systématiques (sans nouveauté ou sans obstacle) empêche toute « déroute » de l'activité et tout développement, ce qui rejoint la perspective de P.-D. Huyghe dans *À quoi tient le design*. Selon lui, le rôle du design est de poser la question de la forme tout en se préoccupant de « ce que ça nous fait »¹² (Huyghe, 2014). En cela, le design est intrinsèquement préoccupé par le développement : dans le présent des situations, il laisse ouvert le champ des possibles, en proposant des déroutés et des nouvelles formes d'organisation des activités pour interroger et transformer les invisibles que forment les *mondes*. À cela, P.D. Huyghe ajoute une dimension délibérative intrinsèque au design, qui contribue à la construction de mondes communs¹³.

3. — Donne à ce(ux) qui te touche(nt) le pouvoir de te faire agir

Ces outils théoriques vont permettre de préciser ce que peut être une approche développementale du design. Celle-ci ouvre la voie d'un design « au présent » qui nécessite une attention à ce qui est en devenir dans les situations, pour permettre des reconfigurations délibérées (dans les deux sens du terme) des formes d'agir collectif.

12. La référence au « nous » dans cette formulation occupe tout un chapitre dans son ouvrage *À quoi tient le design* (2014).

13. « En ouvrant un champ de choix, la présence du designer ou d'une structure design peut authentifier la décision comme telle puisqu'elle en fait le terme délibéré d'une phase où il aura été possible d'hésiter entre plusieurs propositions n'ayant pas les mêmes implications esthétiques, c'est-à-dire en l'occurrence, le même rapport à la vie considérée dans sa globalité. » (Huyghe, 2014, p. 56–57 livret *Travailler pour nous*).

3.1. — L'approche développementale du design

Du point de vue du design, ce qui est intéressant à retenir de ces concepts, c'est la coconstitution continue et socialement distribuée des artefacts et des personnes au travers d'activités situées. Trois éléments essentiels pour le design découlent de ce principe : 1) l'activité humaine est intimement liée aux propriétés des artefacts matériels et symboliques qui la médiatisent ; 2) les genèses instrumentales offrent un potentiel de développement immense (de la réorganisation de séries d'actions concrètes à la redéfinition des mondes) ; et 3) la construction de mondes communs repose sur les possibilités d'hésitation et de délibération entre plusieurs formes d'organisation des activités collectives. Ce qui, dans les théories de l'activité, demande à être revisité pour dessiner une approche pertinente dans le contexte de l'Anthropocène, c'est un élargissement de l'attention aux devenir des non-humains dans les situations et aux relations qui se tissent au sein de collectifs considérés de manière élargie ¹⁴.

Pour que cette coconstitution ne soit pas prisonnière d'un état donné, de nombreuses situations doivent être expérimentées, au sein desquelles des activités aux formes d'organisation variées doivent pouvoir avoir lieu. Cette pluralité d'expériences a pour finalité la création de plusieurs *versions d'instrument* (Gourlet, 2018) ¹⁵, qui cohabitent et donnent lieu à des tensions instrumentales. *In fine*, ces tensions forcent à une explicitation des buts, affects et valeurs de l'agir entre les entités liées par l'action, et ce, dans une tentative d'élaboration de mondes communs.

On pourrait alors écrire la définition d'un design développemental ainsi :

Le design développemental est un processus situé, continu et socialement distribué qui vise à (re)configurer les formes de l'agir collectif à travers la création de versions d'instrument.

Dans cette perspective, le souci premier du design devient les formes de l'agir collectif et leurs implications éthiques. Qui agit, qui a l'initiative et qui décide ? Quelles entités participent du collectif ? Quels sont les objets des activités et quels sont les buts recherchés ? Quels types d'actions sont acceptables, lesquels ne le sont pas ? Quels critères permettent de juger d'une action réussie ? Quels types de relations sont privilégiés et quelles interdépendances sont renforcées par telle ou telle forme d'organisation ? Quel potentiel de devenir offre telle ou telle forme ?

Les *versions d'instrument* remplissent ici la fonction des « histoires » de Donna Haraway ¹⁶ (Haraway, 2014) ou des artefacts des designs « prospectifs-réflexifs », à ceci près qu'elles intègrent la dimension expérientielle. Elles ont ainsi la capacité de réorganiser les activités et les mondes de manière effective en entamant le travail de construction d'invariants dans les situations et en les rendant disponibles pour la délibération. Les mutations successives qui affectent les artefacts, les personnes et les autres entités agissant collectivement, ainsi que leurs relations sont la matière première de la délibération qui doit accompagner ces transformations. L'évolution des identités, des significations et des valeurs sont un but revendiqué, mais toujours à partir de l'activité et des expériences vécues et rediscutées collectivement.

Ainsi, le design développemental ne saurait s'inscrire dans une temporalité de projet : il est continuellement en devenir. Les possibilités de transformation des formes de l'agir collectif vont dépendre des conditions matérielles et sociales présentes et des formes relationnelles permises dans les situations, et c'est bien à cet endroit que les designers ont un rôle à tenir.

3.2. — Ce(ux) qui touche(nt)

Les activités créatives de quelques-uns produisent des artefacts qui modifient les formes des activités collectives et les collectifs eux-mêmes. Pour concevoir des artefacts capables de reconfigurer des formes d'activité de manière pertinente, ces personnes doivent connaître intimement les activités qu'ils

14. Ce qui déplace sensiblement le concept de sujet tel que défini dans ces théories. Voir sur ce point Gourlet (2018).

15. Par contrainte de place, je ne peux détailler d'exemple de versions d'instrument et de tensions instrumentales ici, mais je développe ces concepts à partir du cas de l'artefact *do•doc*, documenté dans ma thèse (Gourlet, 2018).

16. « I hold stories still long enough to engage them in order to produce a proposition of a story that I never heard before. Have you ? And so what ? And who lives and who dies that way ? And what are the consequences ? »

cherchent à médiatiser : les artefacts ne répondent pas aux problèmes distants d'« utilisateurs » mal identifiés, mais émergent de besoins, envies ou rêves d'un groupe de personnes, soucieux de leurs modes d'existence, qui en sont à la fois les producteurs et les destinataires. Cela demande de réinventer des modalités de travail différentes de celles qui associent le designer et son client à travers une commande. Le format de *résidence* (Gourlet, 2018) me paraît être une modalité intéressante de ce point de vue.

Ces artefacts ont pour vocation de devenir l'objet de plusieurs *versions* instrumentales. Aussi, une recherche d'ouverture (sans usage prescrit) et/ou de modularité (reconfigurables pour s'adapter à différentes activités) doit être au centre du travail de design. Ces principes d'ouverture ou de modularité peuvent s'instancier de plusieurs manières, et c'est là que la culture et les compétences du designer se réalisent, tout en prêtant attention aux nouvelles entités qui se trouvent intégrées au collectif par ce travail.

La reconfiguration des formes de l'agir collectif se fait aussi par la participation de tous à l'élaboration de *versions instrumentales* au cours des activités situées. Ainsi, à l'instar de certains praticiens du PD, le travail de design se poursuit dans l'usage, que ce soit à travers l'élaboration de nouvelles manières d'agir (*instrumentation*) ou par la modification des artefacts (*instrumentalisation*). Chaque personne du collectif doit pouvoir développer et proposer de nouvelles versions d'instrument, qui, chacune, mettent en œuvre des formes de relations et des types d'actions différentes.

Au sein des activités, des tensions peuvent survenir du fait de versions instrumentales qui interfèrent les unes avec les autres. Ces tensions instrumentales agissent comme un révélateur : elles permettent de discuter des valeurs et des représentations, souvent inconscientes, qui organisent l'activité des personnes. Les personnes sont ainsi responsables devant les autres, et ce dans un sens relationnel – ce qui signifie à la fois *répondre de ses actions* (pouvoir les expliquer) et être *capable de réponse* à autrui (ou réagir). C'est le tissu de ces relations, rejouées continuellement dans l'action et à partir des perspectives singulières, qui va permettre aux différentes entités d'affecter et d'être affectées pour, finalement, redéfinir des mondes communs. La carte mouvante et créative de ces « dialogues-en-actes » reconfigure simultanément les subjectivités des personnes (c'est-à-dire leur capacité à imaginer, préférer, anticiper, se soucier, choisir, etc.) et les formes de l'agir collectif.

Je terminerai sur l'importance de la mise en récit des expériences vécues. En effet, une mise en récit permet d'abord une attitude réflexive, mais également la mise en commun et l'objectivation de ce qui a eu lieu, et ce, à partir de la pluralité des points de vue. La documentation des interférences et tensions émergentes à partir des différentes versions instrumentales peut ainsi se révéler un instrument puissant au service d'une réflexion collective et de la délibération sur les formes d'activités collectives à privilégier. Mais quels matériaux de l'expérience faut-il garder pour une mise en récit pertinente ? Les choix de corpus, de formats et formes de représentation, de navigation, et leur remontage en histoires subjectives sont tout autant de pistes qui commencent à être explorées (Ricci, 2019 ; Leibovici, 2018) et qui nécessitent toute l'attention et la compétence des designers.

Conclusion

Cet article part du souci d'imaginer une pratique du design émancipée du projet et de son horizon de progrès en ramenant l'attention sur ce qui se transforme dans le présent des situations entre les entités agissantes participant de ces

situations. Dans ce contexte de crise paradigmatique, c'est en s'intéressant aux relations et aux devenir au sein d'activités situées et médiatisées, qui rejouent et reconfigurent les formes d'agir collectif, que le design peut tenir un rôle important et aider à transformer les manières d'être, de sentir, de se lier, de se soucier, de consommer, de penser.

L'approche développementale du design que j'esquisse à partir de concepts psychologiques s'inscrit dans un changement radical de paradigme : de la projection, elle cherche à ramener notre attention au présent, pour le tendre, l'épaissir, le discuter et finalement l'apprécier, en prendre soin, le faire devenir. La finalité ici, loin de penser le design dans la perspective d'une catastrophe qui sera peut-être à venir (qui, à bien des égards, est déjà là) ou d'apporter des solutions pour l'éviter, est au contraire de s'inquiéter de ce qui est pour repenser collectivement, dans des « dialogues-en-actes » et de manière située, nos modes d'existence. ◀

RÉFÉRENCES

- AUGER, J. (2012). *Why Robots ? Speculative design, the domestication of technology and the considered future* (PhD Thesis, Royal College of Art). <https://ethos.bl.uk/OrderDetails.do?uin=uk.bl.ethos.629606>
- BANNON, J., ET EHN, P. (2012). Design. Design matters in Participatory Design. In *Routledge International Handbook of Participatory Design*. New York : Routledge.
- BARDZELL, J. ET BARDZELL, S. (2013). What is critical about critical design? *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems*, 3297–3306.
- BARDZELL, S. (2018). Utopias of Participation. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)*.
- BÉGUIN, P. (2004). Monde, version des mondes et monde commun. *Bulletin de psychologie*, 57(1), 45–48.
- BINDER, T. ET AL. (2015). Democratic design experiments : Between parliament and laboratory. *CoDesign*, 11(3-4), 152–165.
- BØDKER, S. (2015). Third-wave HCI, 10 years later – Participation and sharing. *Interactions*, 22(5), 24–31.
- BØDKER, S. ET AL. (1987). *An utopian experience*. Computers and Democracy – a Scandinavian challenge. Gower Publishing, p. 251-278.
- BØDKER, S. ET AL. (1988). Computer support for cooperative design. *Proceedings of the 1988 CSCW*, 377–394.
- BONNET, E. ET AL. (2019). Le design, une cosmologie sans monde face à l'Anthropocène. *Sciences du Design*, 10 (2), 97–104.
- BRANDT, E. ET AL. (2012). Ways to engage telling, making and enacting. *Routledge international handbook of participatory design*. New York : Routledge, 145–181.
- CLOT, Y. (2004). Le travail entre fonctionnement et développement. *Bulletin de psychologie*, 57, 5–12.
- CLOT, Y. ET BÉGUIN, P. (2004). L'action située dans le développement de l'activité. *Activités*, 01(2).
- CRABTREE, A. (2004). Taking technomethodology seriously : Hybrid change in the ethnomethodology – design relationship. *European Journal of Information Systems*, 13(3), 195–209.
- DANIELLOU, F. ET RABARDEL, P. (2005). Activity-oriented approaches to ergonomics : Some traditions and communities. *Theoretical issues in Ergonomics science*, 6(5), 353–357.
- DISALVO, C. (2012). *Adversarial design*. Cambridge, MA : MIT Press.
- DISALVO, C. (2010). Design, democracy and agonistic pluralism. *Proceedings of the design research society conference*, 366–371.
- DUNNE, A. ET RABY, F. (2013). *Speculative Everything : Design, Fiction, and Social Dreaming*. Cambridge, MA : MIT Press.
- EHN, P. (2008). Participation in design things. *Proceedings of the tenth anniversary conference on participatory design 2008*, 92–101.
- EHN, P. ET BADHAM, R. (2002). Participatory design and the collective designer. *PDC*, 1–10.

- ESCOBAR, A. (2018). *Design for the Pluriverse : Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Durham : Duke University Press.
- FISCHER, G. ET AL. (2004). Meta-design : A manifesto for end-user development. *Communications of the ACM*, 47(9), 33–37.
- FRY, T. (2009). *Design Futuring : Sustainability, Ethics and New Practice*. Oxford : Berg Publishers.
- GAVER, B. ET AL. (1999). Design : Cultural Probes. *Interactions*, 6(1), 21–29.
- GAVER, W. ET AL. (2004). Cultural Probes and the Value of Uncertainty. *Interactions*, 11(5), 53–56.
- GOURLET, P. (2018). *Montrer le faire, construire l'agir : Une approche développementale de la conception mise en œuvre à l'école primaire*. Thèse de doctorat, Université Paris 8.
- HALSKOV, K. ET HANSEN, N. B. (2015). The diversity of participatory design research practice at PDC 2002–2012. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 81–92.
- HARAWAY, D. (2014, 20 octobre). *Anthropocene, Capitalocene, Chthulucene : Making String Figures with Biologies, Arts, Activisms* [Talk].
- HUYGHE, P.-D. (2014). *À quoi tient le design*. Grenoble, France : De l'incidence éditeur
- ILLICH, I. (1973). *La convivialité*. Paris : Seuil.
- KAPTELININ, V. ET NARDI, B. A. (2006). *Acting with Technology : Activity Theory and Interaction Design*. Cambridge, MA : The MIT Press.
- KARASTI, H. (2014, 6 octobre). *Infrastructuring in Participatory Design*. Proceedings of Participatory Design Conference (PDC2014), 6–10 October 2014, Windhoek, Namibia. 141–150.
- LATOUR, B. (2019). *Leçon Inaugurale*. Sciences Po, rentrée 2019, campus de Paris.
- LEBOVICI, F. (2018). *On Displays*. Villa Vassilieff.
- LEONTIEV, A. (1978). *Activity, Consciousness, and Personality*. Englewood Cliffs, N.J. : Prentice-Hall.
- MALPASS, M. (2015). Criticism and Function in Critical Design Practice. *Design Issues*, 31(2), 59–71.
- MANZINI, E. ET COAD, R. (2015). *Design, when everybody designs : An introduction to design for social innovation*. MIT press. Repéré le 29 janvier 2020 à www.jstor.org/stable/j.ctt17kk7sv
- MCCARTHY, J. ET WRIGHT, P. (2004). *Technology as Experience*. Cambridge, MA : The MIT Press.
- MOUFFE, C. (2000). *The democratic paradox*. Londres : Verso.
- PAPANEK, V. (1985). *Design for the Real World : Human Ecology and Social Change* (2^e éd. révisée). Academy Chicago Publishers.
- RABARDEL, P. (1999). Le langage comme instrument ? Éléments pour une théorie instrumentale élargie. Avec *Vygotski*, Paris : La Dispute, 241–265.
- RABARDEL, P. (2005a). Instrument, activité et développement du pouvoir d'agir. Dans P. Lorino et R. Teulier (Éd.), *Entre connaissance et organisation : L'activité collective*. Paris : La Découverte.
- RABARDEL, P. (2005b). Instrument subjectif et développement du pouvoir d'agir. Dans P. Rabardel et P. Pastré (Éd.), *Modèles du sujet pour la conception : Dialectiques activités développement*. Toulouse : Octares.
- REEVES, S., GOULDEN, M. ET DINGWALL, R. (2016). The Future as a Design Problem. *Design Issues*, 32(3), 6–17.
- RICCI, D. (2019). Tensing the Present : An Annotated Anthology of Design Techniques to Inquire into Public Issues. *Diseña*, 14, 68–99.
- ROBERTSON, T. ET WAGNER, I. (2012). Engagement, representation and politics-in-action. *The Handbook of Participatory Design*, edited by J. Simonsen and T. Robertson, 64–85.
- SANDERS ET AL. (2010). A framework for organizing the tools and techniques of participatory design. *Proceedings of the 11th biennial participatory design conference*, 195–198.
- SENGERS, P. ET AL. (2005). Reflective design. *Proceedings of the 4th decennial conference on Critical computing : between sense and sensibility*, 49–58.
- SIMONSEN, J. ET ROBERTSON, T. (2012). *Routledge International Handbook of Participatory Design*. New York, NY : Routledge.
- THEUREAU, J. ET PINSKY, L. (1984). Paradoxe de l'ergonomie de conception et logiciel informatique. *Revue des conditions de travail*, 9, 25–31.
- VINES, J. ET AL. (2012). Invited SIG-participation and HCI : why involve people in design ? *CHI'12*, 1217–1220.
- VYGOTSKI, L. S. (1985). *Pensée et langage*, trad. F. Sève. Paris : Éditions sociales.
- WERTSCH, J. V. (1997). *Mind as action*. Oxford : Oxford University Press.