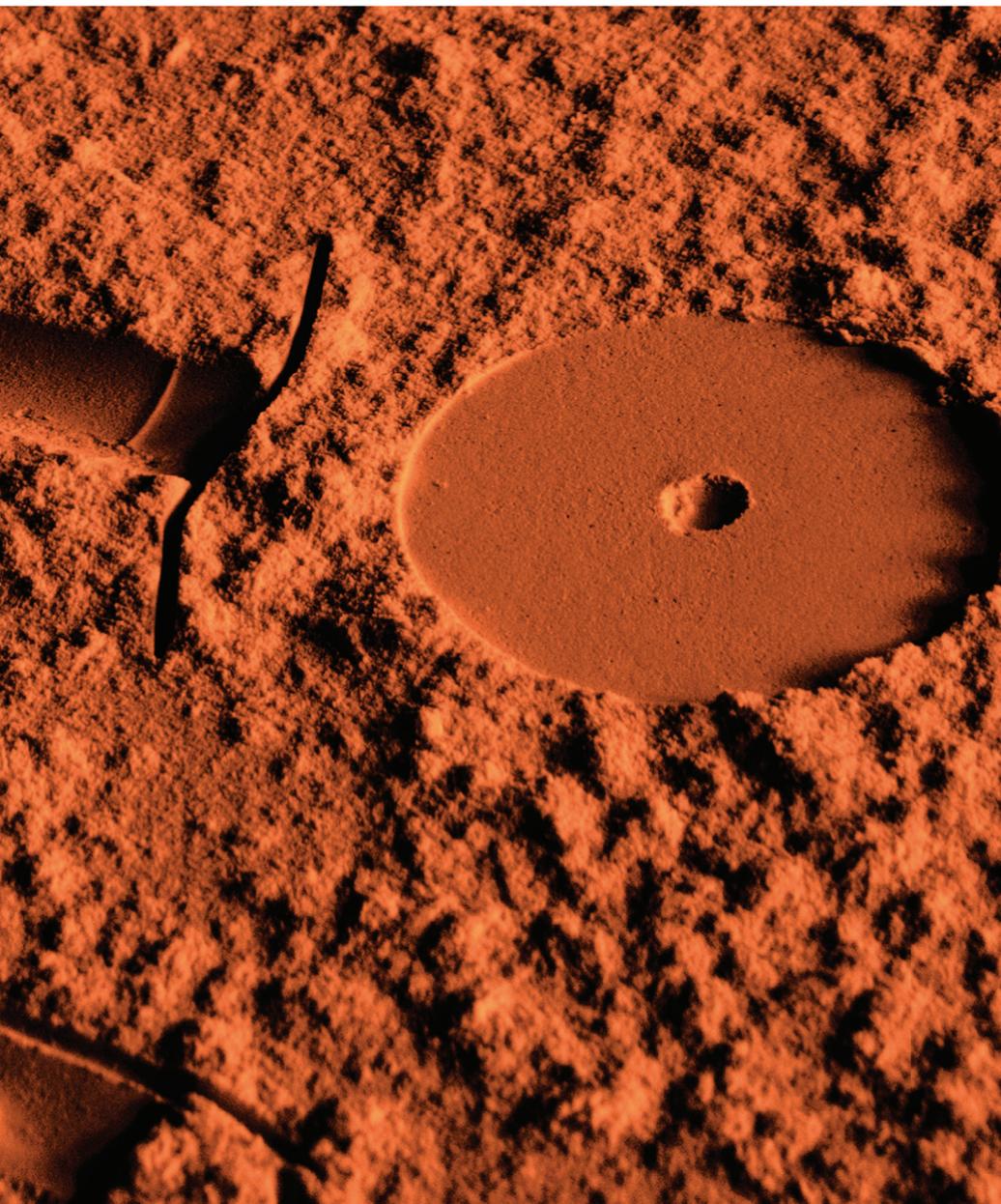


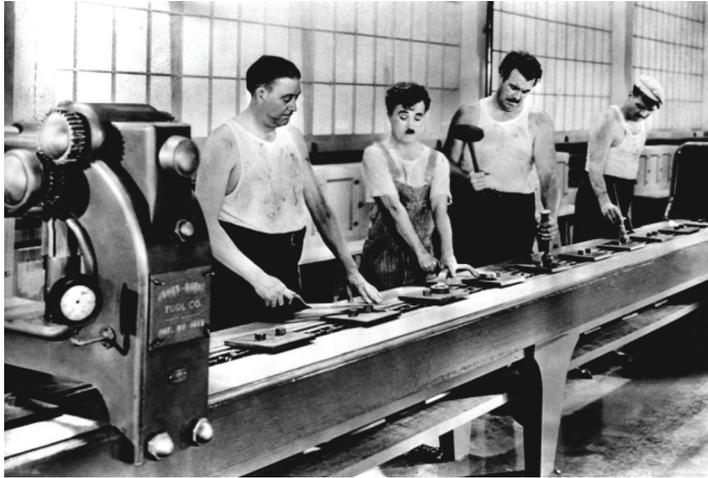
**OUVRIR LES USAGES**



**OUVRIR LES USAGES**

## SOMMAIRE

1. Usage et exclusion	5
2. Usage et expérience	13
3. Usage et perte de sens	17
4. Dessiner des pratiques	21
Conclusion	25



**fig.1.** Employés sur une chaîne de production dans *Les Temps modernes*, Charlie Chaplin, 1936, © DR.

# 1. USAGE ET EXCLUSION

## L'ABSENCE DE RÉGLAGES

Alors que l'appareil est complexe dans son fonctionnement et qu'il n'est pas toujours lisible, son utilisation a besoin d'être orientée. Cependant, orienter l'usage des appareils revient à déterminer en amont l'environnement de l'utilisateur. D'après Matthew Crawford, nous avons peu d'occasions de « faire » véritablement car notre environnement est souvent prédéterminé à distance<sup>1</sup>. Le terme « faire » souligne la possibilité de décision, l'attention portée à l'action et la possibilité d'enrichissement. Pierre-Damien Huyghe décrit la détermination de l'usage par l'exemple de l'appareil photo numérique dans lequel « Me sera épargné, ou économisé, tout un temps de décision : quelle sensibilité, quelle ouverture de diaphragme, quel temps de pose, etc. (...) dans le pré-réglage de l'instrument<sup>\*</sup>, quelque chose a déjà été décidé.»<sup>2</sup>

**D'un côté, il devient bien plus pratique de se passer des réglages de l'appareil, cela permet de gagner en temps et en facilité d'utilisation. Cependant, l'absence de possibilité de réglage et l'assignation à un mode d'usage excluent totalement l'utilisateur qui n'est pas invité à se questionner dans l'utilisation.** Même s'il est toujours possible de sortir des programmes pré-déterminés et de régler l'appareil, ce qui change réellement dans cette expérience ce sont les qualités créatives que permet l'appareil et l'attention que porte l'utilisateur, voire la préciosité qu'il accorde au moment de la captation. L'appareil numérique permet de prendre des centaines de photos en l'espace d'une journée, puis de les sélectionner et jeter les moins bonnes.

1. Matthew Crawford, *L'éloge du carburateur, essai sur le sens et la valeur du travail*, 2010, page 84.

\* Voir le lexique dans le livret *Note au lecteur*.

2. Pierre-Damien Huyghe, *À quoi tient le design-Entretiens*, 2014, page 19.

**Matthew Crawford (1965) est un philosophe américain chercheur et réparateur de motos. Ses réflexions portent sur le sens du travail et de l'individualité dans les sociétés modernes.**

Ces photos ne sont finalement pas le fait d'une recherche de l'image, de questionnements et d'une décision mais relèvent plutôt d'un automatisme dans le geste.

## EXCLURE LE POUVOIR DE DÉCISION

Pierre-Damien Huyghe établit une analogie entre l'usager qui utilise un appareil photo sans possibilités de réglage, et donc sans se poser de questions, et l'employé sur une chaîne de production : « Autrement dit, je tends à être, en effet, un employé d'une ligne de production dont les décisions sont antérieures à mon propre geste. (...) L'employé c'est celui qui n'a pas à décider de son opération, mais qui a à exécuter une tâche. Alors que ce que j'appelle « travail » (...) c'est une autre relation à... justement cela implique dans le geste même quelque chose qui est de l'ordre d'une décision ou d'une série de décisions. »<sup>3</sup> On pensera alors à l'appauvrissement du travail de l'employé sur la chaîne de production et à sa dévalorisation en tant qu'individu dans le sens où ce qui lui est demandé est restreint à la répétition d'un même geste, appris en amont, qu'il doit répéter en continu pendant des heures <sup>fig.1</sup>. L'auteur établit un parallèle entre la taylorisation de la production et ce qu'on pourrait appeler une forme de taylorisation de l'usage dans la consommation. **En plus d'exclure son questionnement et sa prise de décision, l'usage et les pré-réglages sont un moyen d'écarter l'intérêt de l'usager et sa possibilité d'influencer réellement le cours des choses, ce qui est la caractéristique du travail réellement humain.**

3. *Ibid.*

**Pierre-Damien Huyghe** est professeur à l'Université Paris-1 Panthéon-Sorbonne. Ses recherches portent sur la philosophie et l'esthétique, notamment au travers de la technique.

## UN DESIGN POUR LES INDIVIDUS

Définir en amont l'usage d'un objet revient-il à orienter\* le comportement des utilisateurs plutôt que répondre à un besoin ? Nous pouvons considérer que dessiner un usage revient à considérer les usagers comme une masse uniforme. Si dessiner des usages revient à orienter inévitablement les façons de vivre, alors il est nécessaire que les designers s'adressent à des individus pluriels. Leur rôle doit être celui d'accompagner les individus et leur suggérer des comportements responsables par le biais des dispositifs, et non d'orienter de manière fermée et définitive leurs comportements, au point de les exclure et les désintéresser, voire d'en faire des consommateurs. Une méthode de design inclusif pourrait-elle être une alternative ? Le design inclusif cherche à inclure autant d'individus que possible. Bien qu'il se base sur leurs spécificités, il les considère comme un tout. En cela, il ne restreint à aucun moment le spectre des usagers, ainsi il se peut qu'il ne laisse pas la possibilité d'appropriation et de liberté dans les pratiques. Dans le projet *R2B2* <sup>fig.2</sup>, le designer permet le choix et l'appropriation du dispositif de cuisine grâce à la possibilité de réglages. Les usagers choisissent l'appareil selon l'action qu'ils veulent réaliser (moudre, fouetter, mélanger ou mixer), ils le branchent sur la surface du dispositif et ils peuvent régler la puissance. Ils activent les appareils par un système de pédalier qui met à profit l'énergie humaine. Ces possibilités permettent-elles néanmoins d'ouvrir l'usage ? Mis à part le choix de l'appareil et le réglage de sa puissance, l'usager n'a pas tellement de pouvoir de décision et d'adaptation avec ce dispositif.

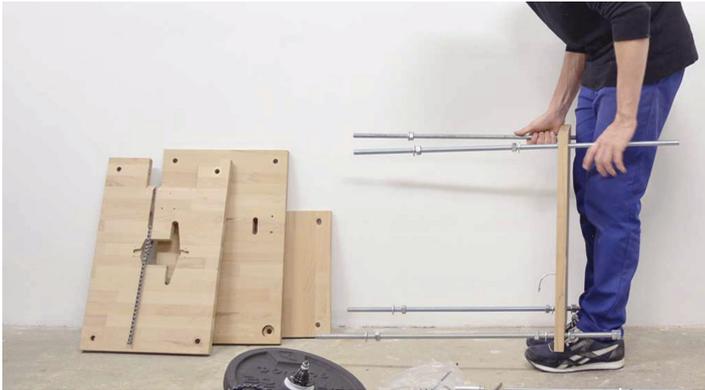


fig.2. © Christoph Thetard, R2B2, 2010.





fig. 3. Collectif BAM, Biceps Cultivatus, 2015, © Antoine Pateau.



Le collectif BAM a développé en 2015 trois modules de cuisine en open-source [fig.3](#) dans le but de repenser les pratiques de la cuisine domestique. Ils permettent de cultiver, en valorisant le jus de compost comme un engrais, de conserver, grâce à un système de récipient en terre cuite entouré de sable comme alternative au réfrigérateur électrique, et de préparer les aliments par le biais d'un dispositif mettant à profit l'énergie humaine avec l'impulsion au pied. Ce qui nous intéresse dans ce projet c'est le fait que les designers ne fournissent pas un produit fini prêt à l'emploi mais un principe qui va mobiliser les individus : les plans et les explications de montage sont disponibles en open-source pour permettre à chaque usager de fabriquer les modules. Les plans leur laissent la liberté d'adapter et de régler les dispositifs selon leurs besoins. Ainsi, ce projet apparaît comme une alternative à l'usage orienté du produit fini et à l'exclusion de l'individu. Les designers n'imposent rien mais proposent, c'est une manière plus douce d'accompagner l'utilisateur vers un changement de comportement, sans lui imposer une façon d'utiliser. **Ainsi, permettre aux individus de fabriquer et, surtout prévoir dans la conception du dispositif une liberté d'adaptation semble être un moyen essentiel à la recherche de changements de comportements domestiques.**

## 2. USAGE ET EXPÉRIENCE

### USER OU PRATIQUER

Les objets dessinés pour la consommation de masse sont-ils des objets d'expérience (enrichissante)? Albert Borgmann, cité par Matthew Crawford, distingue l'appareil à usage orienté de l'objet qui induit des possibilités de pratiques d'une manière qui n'est pas déterminée à l'avance. Il écrit que l'appareil chaîne hi-fi se différencie nettement de l'instrument de musique, qui possède un caractère accessible et intelligible et mobilise l'engagement actif et les compétences de l'individu. L'instrument est ainsi lié à la pratique<sup>\*</sup> alors que l'appareil est lié à la consommation<sup>4</sup>. L'instrument de musique engage physiquement l'individu et enrichit ses connaissances. L'appareil ne fait pas appel à son savoir-faire pratique mais il lui permet seulement d'écouter de la musique. Il n'exige pas d'effort dans l'utilisation, il est instantané car n'importe quel genre de musique peut être accessible rapidement. L'utilisateur peut se consacrer à une autre action pendant l'écoute, alors que pratiquer un instrument nécessite un temps de focalisation, de la concentration et un effort de mémorisation. L'instrument de musique, comparé à l'appareil, est gratifiant dans l'expérience car celle-ci est toujours différente. Il permet d'éprouver soi-même, plus que de percevoir puisque c'est l'individu qui compose. Un autre trait fort qui caractérise la différence d'expérience entre l'utilisation de l'appareil et la pratique d'un instrument de musique réside dans l'utilisation plutôt individualiste de l'appareil. La pratique d'un instrument de musique peut s'implanter dans un groupe social, on peut jouer à plusieurs.

4. Albert Borgmann cité par Matthew Crawford *Op.cit.* p.5, page 80.

5. *Ibid.*

Matthew Crawford donne l'exemple de la pratique de la guitare qui produit « un investissement ferme, régulier et généralement collectif autour d'un objet focal (...)»<sup>5</sup> « L'objet focal » désigne ici l'élément central qui permet l'expérience, autour duquel les individus convergent et fixent leur attention. Il ajoute que les instruments en général « unifient notre univers et projettent du sens de façon tout à fait différente des effets de diversion et de distraction engendrés par les marchandises. »<sup>6</sup> La pratique de l'instrument devient une expérience singulière et enrichissante qui peut être partagée. **L'expérience de l'appareil, parce qu'elle est prédéterminée, standardisée et qu'elle peut se réduire à un usager seul qui ne crée pas, se rapproche de l'objet de consommation qui ne peut rien apporter d'enrichissant à l'individu, si ce n'est un plaisir immédiat voué à disparaître aussitôt qu'il est apprécié** .

6. *Ibid.*

en mesure d'éveiller sa curiosité. Ils cherchent à créer des conditions d'expérience sur un objet qui est totalement nouveau et qui n'a donc pas de référent concernant l'expérience. **Plutôt que travailler à rendre l'expérience attrayante, les designers doivent éviter la vacuité de l'expérience de l'usage en proposant une expérience réellement enrichissante : en ouvrant l'usage aux possibilités de pratiques.**

## VALORISER L'EXPÉRIENCE

**Il est de la responsabilité des designers de tenir compte du potentiel de pratiques et donc d'enrichissement des expériences qu'ils proposent.** Les designers d'expérience utilisateur (ou UX designers) en font justement le point central de leur activité. Ils travaillent sur le résultat (l'action) et le ressenti de l'utilisateur dans l'utilisation d'un appareil (numérique ou non). Le but est de créer une expérience agréable pour l'utilisateur qui doit pouvoir comprendre intuitivement l'appareil pour s'en servir. Les UX designers placent ainsi de l'attrait dans l'expérience de l'utilisation de l'appareil, autrement dit, ils tentent d'enrichir une expérience trop pauvre dans laquelle l'utilisateur est seul face à l'appareil qui n'est pas

### 3. USAGE ET PERTE DE SENS

#### DÉPRISE

Reconsidérer l'expérience dans l'utilisation est d'autant plus important car, lorsque l'expérience est conditionnée et pensée en amont au point d'exclure l'utilisateur, celui-ci abandonne des pratiques qui étaient enrichissantes et qui lui permettaient d'être porteur de connaissances.

On peut parler de déprise\* de l'utilisateur sur ses actions. Lorsqu'il utilise un GPS, l'utilisateur ne fait qu'entrer l'adresse sur l'appareil. Son but est d'aller d'un point A à un point B le plus rapidement possible. Seul son itinéraire est présent sur l'écran, il se focalise dessus. La possibilité de découvrir le territoire ou modifier le trajet, de manière non prévue en amont, rendus possibles avec une carte routière, disparaissent avec l'utilisation du GPS. Cette utilisation amoindrit la diversité des expériences et la possibilité de choix de l'utilisateur. La déprise est-elle liée à la perte de connaissances ? À propos de l'utilisation du GPS par des pêcheurs Inuits, les auteurs d'un article nous expliquent que ce système automatisé s'interpose entre les pêcheurs et leur environnement et, de fait, réduit l'attention et l'effort cognitif nécessaires pour qu'ils se situent dans l'espace et qu'ils retrouvent leur route.

Avec le GPS, ils n'ont plus besoin de se forger une représentation mentale du territoire fig.4 et d'avoir une parfaite connaissance des côtes puisqu'ils la délèguent à l'appareil<sup>7</sup>. Ainsi, nous pouvons comprendre par cet exemple que l'usage de l'appareil mène, consciemment ou non, à se détacher de ses connaissances et à perdre la maîtrise (ici de son territoire) car ce savoir n'est plus nécessaire.

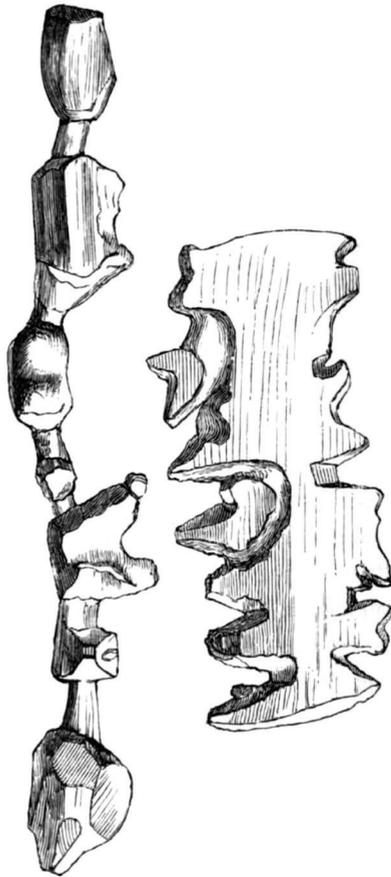


fig. 4. Dessins de cartes Inuits d'Ammassalik, © DR.

fig.4.  
Les Inuits  
utilisaient  
des cartes en  
bois sculptées  
comme supports  
sensibles de la  
représentation  
mentale de leur  
territoire.

7. Wilfried Arnaud,  
Florian Harmand,  
*Automatisation,  
l'érosion des  
savoirs*, dans  
*Controverse*, 2015.



fig. 5. © Studio Gorm, Woodpeg, studiogorm.com

## VACUITÉ

8. Sylvain Julé, Clément Le Tulle-Neyret, Gauthier Roussilhe, *Design for ethics*, 2017.

9. Sarah Gold est designer. Elle a fondé le studio de design numérique et de service *IF* à Londres, qui travaille sur des moyens de faire appliquer le respect des droits des individus et de la protection des données.

10. *Ibid.*

11. Catherine Geel, Bernard Stiegler, *Quand s'usent les usages, une pratique de la responsabilité...*, page 83.

Dans le documentaire *Design for ethics*<sup>8</sup>, les réalisateurs explorent la question de l'éthique en design et de la responsabilité des designers dans les usages qu'ils dessinent et les expériences qu'ils induisent. La question du manque de visée est soulevée par Sarah Gold<sup>9</sup>. Selon elle, dans l'utilisation d'un appareil, tel un smartphone, le problème réside dans la perte de sens dans l'utilisation. Les usagers font usage de cet appareil sans vraiment savoir ce qu'ils cherchent comme résultat et ce qu'il leur apporte. Elle parle du *scrolling*<sup>\*</sup> sur smartphone et dit que «quelqu'un a conçu cette expérience d'utilisateur, elle a été approuvée par des dirigeants, on a compris les effets qu'elle a sur les gens, mais c'est quand même le genre de design qui est encouragé aujourd'hui. Dans la situation politique où nous sommes je pense que les designers ne devraient pas continuer à concevoir des expériences pour le solipsisme numérique, cette idée que nous sommes seuls au monde avec notre technologie et que nous n'avons pas d'impact.»<sup>10</sup> **La designer relève la passivité de l'engagement de l'utilisateur, autant physique que dans le manque de visée de cette action. Il accepte des usages pensés pour lui sans se questionner sur leur valeur symbolique.** À propos de l'usage du smartphone, Bernard Stiegler explique que les gens ne savent pas pourquoi ils utilisent les réseaux sociaux ou pourquoi ils y publient des photos. Ils font cela par mimétisme<sup>11</sup> et les designers alimentent cela dans le fait d'imposer des usages aux individus. Selon Stiegler, si les individus acceptent des usages dénués de sens et d'enrichissement «c'est qu'ils souffrent symboliquement, et qu'ils auraient besoin de signifier des choses avec leurs objets techniques. De *signi-fier*, c'est-à-dire de faire

12. *Ibid.*

**Bernard Stiegler** (1952) est un philosophe français. Il développe sa réflexion autour des mutations sociales, économiques et politiques apportées par l'implantation des technologies, notamment numériques.

des signes. Des signes qui ne soient pas de simples signaux, mais les expressions d'une singularité qui leur fait de plus en plus tragiquement défaut. »<sup>12</sup>

Les comportements liés à l'usage sont standardisés et les individus n'ont pas la possibilité de se les approprier, ce qui conduit, d'après Stiegler, à une époque d'appauvrissement des savoirs et de l'imaginaire populaire, qu'il nomme la « misère symbolique », où la plupart des individus acceptent les expériences et la vacuité que la culture de masse leur impose.

**Il est donc important de mettre en place des dispositifs qui permettent aux usagers de décider, de s'exprimer personnellement et de produire du sens, par le biais de pratiques\* libres, plutôt que de dessiner des usages que les individus vont subir.** Comment alors donner accès aux pratiques ?

Le projet *Woodpeg* du studio Gorm<sup>fig. 5</sup> a développé un principe d'ouverture de l'objet avec des éléments de mobilier : les designers donnent accès à des modules que l'utilisateur choisit et combine. Ce principe de déspecialisation s'applique simplement aux fonctions d'assise et de table mais il serait intéressant de le transférer sur les fonctions de préparation dans l'habitat domestique, car cela permettrait à l'utilisateur de décider du dispositif, de le construire et ainsi d'ouvrir l'usage. **Les designers ne dessinent alors plus d'objets mais il donne accès à des moyens d'appropriation de la pratique.**

## 4. DESSINER DES PRATIQUES

### LE DESIGN COMME GÉNÉRATEUR D'EXPÉRIENCES POTENTIELLES

13. Stéphane Vial,  
*L'être et l'écran,  
comment  
le numérique  
change  
la perception*,  
2013, page 251.

Les designers travaillent formellement des objets, des espaces, des images, des services... Mais, Stéphane Vial dit que, par ces réalités « Ils structurent notre expérience-du-monde possible », ils sont ainsi « (...) des générateurs d'ontophanie\* ou des faiseurs d'être-au-monde. »<sup>13</sup> Au moyen d'objets qui conditionnent les expériences, le design vise à améliorer la qualité de l'existence des individus seuls et entre eux. Il est donc de la responsabilité des designers de se demander de quelles expériences les individus ont besoin aujourd'hui et quels types de comportements sont désirables et bénéfiques dans notre contexte. Il est important que les designers refusent ceux qui ne le sont pas, tels que les conséquences de l'utilisation de l'appareil sur l'utilisateur que nous avons étudiées précédemment. **Ils doivent redonner la place aux individus dans l'utilisation des dispositifs en les laissant décider de la pratique ou en tout cas en leur donnant la possibilité d'en définir d'autres, au-delà de l'usage. Ainsi l'objet ne doit pas être fermé à un usage pré-déterminé mais il doit devenir un support d'expériences potentielles qui impliquent l'utilisateur. Les designers doivent alors accepter qu'une part du dispositif ne soit pas orientée mais qu'elle reste ouverte à des possibilités d'action et laisser la décision du côté des individus.** Un objet existant illustre par exemple cela : la carte routière, par opposition au GPS, permet d'avoir une vision globale de la route et non une vision seulement centrée sur le trajet déterminé

14. Pierre-Damien Huyghe, *À quoi tient le design - Poussées techniques, conduite de découverte*, 2014, page 17.

en amont. Ainsi la vision de l'espace est totalement différente car le choix de trajet est libre et il se décide sur le moment, alors que le trajet du GPS apparaît comme une injonction. La carte permet donc une ouverture au territoire, voire même l'apport de connaissances géographiques. Il est intéressant de voir aussi que, formellement, c'est un objet assez ouvert et libre dans la prise en main et la manipulation (déplier complètement la carte, la plier en deux, en six, la rouler en boule, ...) alors le GPS s'utilise d'une seule manière au travers de l'interface numérique et ne laisse aucune liberté dans la prise en main. Pierre-Damien Huyghe nous dit « Qu'à bien des égards nous (...) sommes épuisés par toute cette hypothèse technique et que nous ne pouvons trouver ressource que dans une autre façon, jusqu'à présent non dominante il est vrai, d'avoir de la considération pour la technique, celle qui fait de la technicité un milieu avec lequel nos vies se dépassent en existences. »<sup>14</sup> Il faut comprendre « épuisé » au sens d'usé ou de consommé, comme s'il n'y avait pas de solution pour aller au-delà, mis à part en considérant une vision alternative de notre possible rapport aux objets techniques. « Existence » va au delà de la « vie » car exister se définit par la conscience de vivre et par le projet. Cela pose donc la question du sens de cette existence et laisse apparaître la possibilité de choisir la manière dont elle peut être menée et les moyens mis en place pour la mener. En laissant une part de choix aux individus, les designers peuvent faire en sorte qu'ils aient de la considération pour le dispositif technique utilisé au quotidien et que ce dernier puisse le faire exister, c'est-à-dire, lui permettre de se questionner sur la manière dont il existe.

15. Pierre-Damien Huyghe, *Op.cit.p.5*, page 29.

## GAGNER DU SENS PLUTÔT QUE DU TEMPS

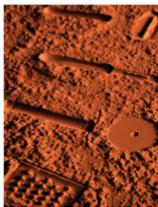
Ce que l'utilisateur recherche dans l'appareil, dans la machine *Nespresso* par exemple, ou le GPS, c'est la rapidité d'exécution et la praticité dans l'utilisation. **Mettre en place un dispositif à pratiquer et valoriser des potentialités de pratiques libres entraîne le fait d'accepter de délaissier la recherche du rendement de l'appareil. Dans ce cas, les usagers doivent assumer de délaissier la praticité de l'appareil et le gain direct de temps pour gagner en libertés et en enrichissement.** Selon Pierre-Damien Huyghe, un des rôles du designer doit être celui de « dé-couvreur »<sup>15</sup> : par ce terme il entend que les designers doivent permettre la compréhension des objets techniques – ou des appareils - qui nous entourent au quotidien pour ne plus les imaginer. Cela éviterait de développer une fascination pour eux qui conduit à la perte de sens dans l'utilisation. Cette compréhension doit permettre aux individus d'être conscients des enjeux dans l'utilisation de ces appareils. **Ainsi, gagner du sens dans nos comportements avec les objets quotidiens ne peut s'exercer qu'en apportant une compréhension et une liberté d'actions dans le dispositif en dessinant des potentialités de pratiques laissées libres à l'imagination et à l'appropriation des individus.**

## CONCLUSION

L'ouverture de l'usage de l'objet est importante pour donner aux usagers la possibilité d'appropriation. Il s'agit d'un moyen pour les intéresser dans l'action, dans la préparation des aliments par exemple, qui devient plus libre, personnelle et enrichissante. Les designers peuvent proposer des usages non figés que les usagers peuvent faire évoluer et modifier.







## **PRATIQUE(S) ET PAS COMMODE**

Mémoire de recherche en design  
Léonie Bonnet - DSAA 2017-2018