REPRENDRE LE CONTRÔLE



REPRENDRE LE CONTRÔLE

SOMMAIRE

I. Une promesse de confort	5
2. La perte de contact matériel	9
3. L'illusion de maîtrise	18
4. S'engager	23
Conclusion	31



fig.1. Moulinex libère la femme , 1957, © DR.

1. UNE PROMESSE DE CONFORT

APPAREIL ET INDÉPENDANCE

L'appareil, dans l'espace domestique, apparaît avant tout comme un moyen de gagner du temps et de faciliter l'action. Dès les années 1960, les appareils électroménagers, par la réduction de l'intervention de l'usager et de l'effort nécessaire à l'utilisation, apparaissent comme un moyen de libérer les femmes de leur condition de ménagère fig.1: ils les libèrent des tâches quotidiennes et leur permettent de gagner du temps dans la préparation des aliments pour pouvoir se consacrer à une autre activité. Aujourd'hui encore, on ne peut nier les bénéfices en termes de praticité des appareils électroménagers. Par exemple, la préparation d'un café par le biais d'une machine Nespresso est autonome et presque instantanée. L'utilisation de cet appareil, comparé à une cafetière italienne classique, libère l'usager de la tâche de doser le café, chauffer l'eau, attendre que le café infuse et éteindre le feu avant que le café ne brûle. Avec cet appareil, l'usager peut se consacrer à faire et à penser à autre chose pendant le temps de préparation.

SIMPLIFIER L'UTILISATION

* Voir le lexique dans le livret Note au lecteur.

Là où il y avait un effort dans la façon de procéder lors de l'utilisation, il y a un gain de facilité et de simplicité *. Stéphane Vial, à propos de l'envoi d'un courrier numérique, dont l'écriture et l'envoi s'exercent au travers d'un appareil (smartphone ou ordinateur) qui relève de la technologie, * dit que, en plus d'être envoyés bien plus rapidement

1. Stéphane Vial, L'être et l'écran, comment le numérique change la perception, page 237.

Stéphane Vial

(1975) est philosophe et enseignantchercheur à l'Université de Nîmes, spécialisé dans la recherche en design et dans les cultures numériques. que le courrier postal, les courriels sont un moyen beaucoup plus facile, plus instantané et plus aisé de communiquer. En effet, dans l'envoi postal un effort est à fournir dans le fait de trouver un stylo et du papier, s'appliquer à écrire, mettre le courrier sous pli, coller un timbre, sortir pour trouver une boîte aux lettres, sans parler du délai d'acheminement¹. Stéphane Vial exprime l'instantanéité avec la suppression de tous les médiateurs, ces objets, ces personnes et ces actions nécessaires à l'acte de communiquer par lettres, qui ne sont plus indispensables avec l'utilisation de l'appareil. La suppression de cette médiation se rapproche de la suppression des étapes de préparation du café avec la machine *Nespresso*.

Les usagers ont la sensation de gagner en efficacité dans le résultat et dans le temps passé à la préparation. Dans la cuisine, cette sensation de gain de temps, en apparence positive, est liée au fait de défaire les usagers du poids des produits qu'ils mangent et de la préciosité des ressources alimentaires consommées dans un monde fini. L'idée de Progrès a contribué à générer ce détachement: boire du café de manière banale et aisée grâce à l'appareil ne permet pas de se rendre compte du poids écologique qu'engendre cette consommation.

UNE CONDITION NÉCESSAIRE AU BIEN-ÊTRE

La libération de l'usager, le gain de temps et l'instantanéité de l'action apparaissent comme des promesses de confort, au sens de vivre mieux. Les appareils domestiques deviennent alors la condition indispensable du bien-être car « Qualifié de moderne, postmoderne ou ménager, il est aussi une science, la domotique – et, tout autant que

2. Jacques Pezeu-Massabuau, Éloge de l'inconfort, dans L'idée de confort, une anthologie -Du zazen au tourisme spatial, 2016, page 55.

3. Jean Baudrillard, Le système des objets, 1968, pages 68-69.

Jean Baudrillard (1929-2007) était un philosophe français. Il est connu pour son étude des modes de médiation et des signes de la société contemporaine, notamment autour de la société de consommation.

l'architecte ou le décorateur, c'est l'ingénieur qui le conçoit, le projette, le procure. » ² Le confort qui apporte la qualité de vie est lié au confort matériel apporté par les appareils et, plus largement, à l'utilisation de la technologie dans le lieu de vie, avec l'automatisation ^{*} (dont la machine à laver est un exemple), voire la programmation des appareils domestiques (tels que les stores qui se baissent à une heure programmée). Ainsi, le bien-être dans l'espace domestique aujourd'hui, dans l'opinion commune, passerait par la délégation de nos actions aux appareils.

Jean Baudrillard dans les années 1960 assiste à l'apparition de ces appareils de plus en plus autonomes et annonce que « Nous expérimentons dans nos pratiques combien s'exténue la médiation gestuelle entre l'homme et les choses: appareils ménagers, automobiles, gadgets, dispositifs de chauffage, d'éclairage, d'information, de déplacement, tout ceci ne requiert qu'une énergie ou une intervention minimale. » 3 « L'intervention minimale » dont parle Baudrillard s'illustre dans la réduction des gestes dans l'utilisation de l'appareil: l'intervention de l'usager se fait de plus en plus mince dans une économie d'effort. Il utilise d'ailleurs le verbe «s'exténuer» pour insister sur la disparation de l'effort dans l'utilisation. Aujourd'hui les usagers pressent un interrupteur ou exécutent un mouvement succinct qui est détecté par l'appareil. L'expérience dans l'utilisation des appareils s'en trouve alors modifiée. Le confort provient aussi de la sensation de maîtrise sur l'appareil qui répond instantanément aux impulsions de l'usager sans lui demander de s'investir physiquement. Cependant ces appareils exténuent la médiation entre les usagers. En d'autres termes, ils les éloignent de l'action et du résultat produit.



fig.2. Nespresso U : directions for use. 2013, Youtube, © DR.

2. LA PERTE DE CONTACT MATÉRIEL

UTILISATION DE L'APPAREIL ET INTERACTION

La suppression de la médiation dans l'utilisation de l'appareil éloigne l'usager d'un contact matériel: en effet si les étapes dans le processus de préparation disparaissent et si l'appareil ne nécessite pas de gestes particuliers dans l'utilisation, ou bien seulement des gestes de contrôle, alors il est possible d'affirmer que le contact matériel est nié dans la plupart des appareils et qu'ainsi il disparaît de notre quotidien, sans que les individus y accordent de l'importance. Selon Stéphane Vial, «Lorsqu'on utilise un objet non informatisé, par exemple une machine à écrire, on peut dire que l'on agit, au sens où l'on produit avec son corps une action mécanique (on enfonce une touche) qui se répercute directement dans la matière de la machine (engrenages et leviers), aboutissant à une action physique (la frappe du caractère sur le ruban encreur). Mais lorsqu'on utilise un ordinateur, on n'agit pas: on interagit. »4 «Agir» relève ainsi du geste mécanique qui se répercute directement sur l'objet pour réaliser l'action alors que le rapport usager-interface numérique est de l'ordre de l'interaction, c'est-à-dire qu'il n'y a pas de lien direct entre le geste produit par l'utilisateur et l'action. Il en va de même pour l'utilisation de l'appareil: lorsque l'usager utilise un appareil, il n'y a pas de lien de cause à effet entre le fait que l'usager enfonce le bouton marche et le résultat. Ainsi l'interaction installe un autre rapport entre l'usager et l'objet dans l'utilisation où l'expérience est modifiée par la réduction des gestes influençant directement l'action et son résultat. Le processus en jeu dans l'appareil peut devenir complexe pour l'usager.

4. Stéphane Vial, Op. cit. p.6, page 206.



fig.3. © Gabriel Meldaikyte, Multi-Touch Gestures, 2012.



© Gabriel Meldaikyte, gabymel.com

SIMULATION DE CONTACT MATÉRIEL

La complexité du processus en jeu dans l'utilisation d'un appareil, surtout numérique, est accentuée par le fait que tous les gestes exercés par l'usager passent au travers d'une interface pour se répercuter sur le système de l'appareil. Ce fonctionnement est tellement abstrait pour l'usager que les interfaces (qui sont dans ce cas-là des écrans) simulent des expériences matérielles et connues pour provoquer l'image d'une action directe de l'usager sur l'appareil: par exemple Vial nous dit que nous classons des dossiers virtuels ou encore nous dessinons avec des pinceaux virtuels⁵. Ces expériences connues que les individus réalisent matériellement convoquent la sensation « d'agir » véritablement sur l'appareil. Cette sensation passe par les gestes comme changer de page sur une tablette numérique en glissant son doigt sur l'écran à la manière dont on feuillette un livre. Il serait intéressant de questionner ce besoin de simulation: le fonctionnement de l'appareil et le processus sont dissimulés, ainsi les appareils apparaissent complexes à l'usager.

A-t-on alors besoin d'une simulation d'action matérielle? La présence de ce contact matériel est-elle nécessaire dans notre rapport à la compréhension des objets? Dans le projet *Multi-Touch* fig.3, Gabriel Meldaikyte a cherché un moyen de pérenniser des gestes exercés dans l'utilisation des appareils numériques. Elle postule que la manière d'utiliser les appareils numériques via les interfaces pourrait évoluer et elle défend l'importance de garder une trace de ces gestes, comme le *scroll* (faire défiler vers le bas), le *swipe* (faire défiler sur le côté) s'ils venaient à disparaître avec la mise en place de nouveaux appareils nécessitant des gestes différents.

5. Stéphane Vial, *Op. cit.* p.6, page 167.



fig.4. Image issue de Mon Oncle, Jacques Tati, 1958, © DR.

Pour cela, elle a développé des dispositifs qui forment un répertoire de ces gestes et les communiquent. Bien que ces gestes n'aient aucune utilité hors contexte, ce projet soulève leur récurrence dans le quotidien, puisque nous pouvons les reconnaître hors contexte. Un paradoxe réside dans le fait que les dispositifs mis en place pour donner accès et communiquer ces gestes sont de l'ordre de l'action matérielle : les individus agissent matériellement en utilisant des rouleaux pour faire défiler un texte ou en déplacant une loupe. Ce projet montre l'importance de l'action matérielle, des perceptions (le toucher) et de la simplicité du dispositif, qui est alors lisible, dans le but de communiquer et permettre d'apprendre des gestes. L'action matérielle est nécessaire pour permettre à l'usager de comprendre son action lorsqu'il utilise un appareil. **Il est important** en design de permettre à l'usager d'agir matériellement sur le dispositif pour comprendre facilement son fonctionnement.

UN APPAUVRISSEMENT DES PERCEPTIONS

Dans l'utilisation d'une machine Nespresso, la matière est absente. Il y a alors une rupture dans l'utilisation de cet appareil car la vue, mais aussi tous les autres sens, sont moins sollicités. Le processus de préparation du café est masqué par la coque de l'appareil. Cette rupture totale se retrouve aussi dans les sons produits par l'appareil: ceux-ci diffèrent d'un processus de préparation visible et décomposé comme lorsque l'eau bout, voire lorsque l'usager moud les grains de café (en considérant que l'usager prépare le café à partir de la matière brute). Dans Mon Oncle, Jacques Tati

développe un répertoire de sons autour des appareils autonomes de la cuisine moderne ultra équipée des Arpel ^{fig.4}. Ces sons accentuent le phénomène de préparation de l'aliment qui, lui, n'apparaît pas ou peu. Dans l'expérience de l'utilisation des appareils de cuisine, nous sommes clairement face à un appauvrissement des perceptions. La rupture dans le processus de préparation, en plus d'être de nature sémantique à cause des gestes de l'utilisation de l'appareil, est avant tout de nature sensible.

Peut-on alors statuer sur le fait que cette rupture éloigne l'usager de la connaissance du produit? Un comportement de déprise de ce qu'il mange, lié à la confiance portée à l'appareil, est-il possible? L'action en design doit repenser l'expérience de la préparation de manière à replacer voire accentuer le phénomène concret dans l'utilisation.

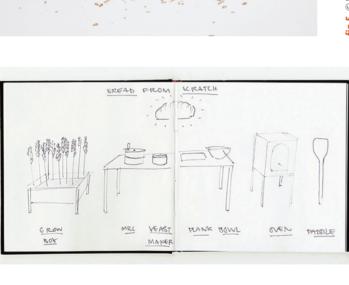
Un des moyens qui peut être mis en place par les designers est celui de favoriser le contact direct et sensible entre les usagers-préparateurs et les aliments. Et si l'expérience de la préparation s'effectuait non plus au travers des appareils mais au travers d'outils?⁶ Dans le projet *Bread from scratch* fig.5, le designer Mirko Ihrig critique et cherche à répondre à l'ignorance des consommateurs face à la provenance de leur nourriture, à la déprise de la nature de ces aliments et surtout à l'absence de connaissance et d'intérêt pour la manière dont les aliments sont préparés (à propos de la nourriture industrielle ou des fast-food notamment). Il explore l'utilisation d'outils dans le cadre de la préparation du pain. Il éclate le processus de préparation en étapes distinctes pour permettre à l'usager de réaliser la transformation et la préparation de l'aliment à partir de la matière brute. Le terme d'éclatement du processus

6. Contrairement aux appareils qui fonctionnent à l'énergie électrique et qui peuvent être autonomes dans leur fonctionnement. les outils sont utilisés manuellement pour exercer un travail ou une action. Ils sont manipulés et l'énergie est fournie par l'homme.

est volontairement choisi pour appuyer la distinction entre l'appareil et ce dispositif-là: alors que l'appareil condense le processus de préparation sous son enveloppe. ce dispositif au contraire accorde une importance à bien distinguer les étapes de préparation pour les rendre lisibles et apporter la connaissance de la fabrication du produit. Pour cela il met en place plusieurs objets qui répondent chacun à une étape précise du processus. du moulin manuel pour faire la farine au four pour cuire le pain. Ce projet rend le processus transparent et compréhensible grâce au processus de préparation rendu visible. Enfin, il implique l'usager dans la fabrication avec des outils qui nécessitent d'être manipulés directement. Ce projet est une manière de placer les perceptions dans la préparation et d'apporter la connaissance du processus de préparation de l'aliment. Les outils manipulés par l'usager en sont les médiateurs. Nous pouvons dégager de ce projet la piste suivante: dans le cadre d'une préparation d'aliments (ou autre). les outils apparaissent comme un moyen à investir pour effacer la rupture avec l'aliment et rapprocher l'usager du processus alors caché par l'appareil.



fig.5. \odot Mirko Ihrig, Bread from scratch, 2012.





© Mirko Ihrig

3. L'ILLUSION DE MAÎTRISE

MOINS D'ENGAGEMENT PHYSIQUE

L'appareil est la promesse du confort domestique. L'instantanéité et la simplicité d'utilisation apportent à l'usager l'impression qu'il le maîtrise. Alors que l'utilisation requiert moins d'efforts, moins de gestes et donc moins d'engagement de la part de l'usager, cette maîtrise semble finalement n'être qu'une illusion. Baudrillard mentionne ce manque d'engagement physique, qui est « Parfois un simple contrôle de la main ou de l'œil, jamais l'adresse, tout au plus le réflexe.» L'adresse désigne l'ensemble des moyens mis en œuvre par une personne pour atteindre un but, elle est consciente, alors que le réflexe est une réponse automatique et immédiate. C'est une réaction qui se déclenche mécaniquement dans une situation, elle précède la réflexion⁸, elle n'est ainsi ni consciente, ni volontaire et dénuée de jugement critique. On peut alors affirmer que l'action de l'usager dans l'appareil, si elle peut être parfois un peu physique, ne relève pas de son engagement psychique et encore moins de sa maîtrise. Baudrillard ajoute qu'« À la préhension des objets qui intéressait tout le corps se sont substitués le contact (main ou pied) et le contrôle (regard, parfois l'ouïe). Bref, les seules « extrémités » de l'homme participent activement de l'environnement fonctionnel.» Avec la pression sur le bouton de la machine Nespresso par exemple (bien que le bouton tende à disparaître avec le contact tactile) l'engagement de l'usager se limite au toucher. Et il en va de même du détecteur de mouvements pour le déclenchement automatique du jet d'eau sur les robinets publics.

7. Jean Baudrillard, *Op.cit.* p.7, pages 68-69.

8. D'après le CNRTL (Centre national des ressources textuelles et lexicales).

9. Ibid.

FLATTER L'USAGER

10. *Ibid.*

11. Matthew Crawford, Contact, pourquoi nous avons perdu le monde et comment le retrouver, 2016, page 128. Ainsi, pourquoi l'engagement de l'usager, aussi réduit soit-il, est-il toujours présent dans l'utilisation? Baudrillard affirme qu'il est nécessaire pour conserver un sentiment de conduite dans l'utilisation car « Il faut qu'une participation au moins formelle assure l'homme de sa puissance. À ce titre, on peut affirmer que le gestuel de contrôle reste essentiel (...) au bon fonctionnement mental du système. » 10 Cet engagement minime apporte alors l'illusion de constater la répercussion du geste de l'usager sur l'action de l'objet. Il est alors nécessaire à la compréhension, ou du moins à la sensation de compréhension de l'action. Il produit aussi un sentiment de satisfaction car « Lorsque vous appuyez sur le bouton, l'effet produit correspond parfaitement à votre désir, parce que celui-ci est préformaté par une affordance binaire extrêmement simple, celle qu'offre un bouton avec seulement deux options: appuyer ou ne pas appuyer. À partir du moment où vous vous abandonnez à la logique de la machine, votre récompense est un sentiment d'efficacité. »11 Mais ce sentiment n'est-il pas avant tout qu'un moyen de flatter l'usager dans son ego? En effet, si les gestes nécessaires à l'utilisation sont minimes et si l'usager peut constater le pouvoir de ses gestes sur l'appareil, alors un sentiment de gratification, de pouvoir et de maîtrise sur l'objet qui n'oppose aucune résistance se développe. Ce sentiment flatte alors l'usager dans sa position démiurgique*. Mais dès lors que l'appareil ne fonctionne plus ou résiste aux gestes de commande, le sentiment de maîtrise se transforme en sentiment d'impuissance voire de frustration due à l'incompréhension de l'anomalie et à l'impossibilité d'agir pour la solutionner.

12. Matthew Crawford, L'éloge du carburateur, essai sur le sens et la valeur du travail, 2010, page 69. L'exemple du robinet d'eau automatique donné par Matthew Crawford illustre totalement ce revers de situation lorsque l'utilisateur agite ses mains devant le capteur sans que l'eau ne coule et se sent frustré que ses gestes n'engagent pas le résultat attendu en se demandant pourquoi la poignée a été supprimée et par quelles « puissances invisibles » l'eau est contrôlée ¹². Ce sentiment de frustration nous rappelle que le semblant de maîtrise sur l'appareil n'est finalement qu'une illusion.

MAÎTRISE FACTICE ET MANIPULATION

13. Matthew Crawford, Op.cit. p.19, pages 142-144.

14. Le prix des capsules de café est bien supérieur au prix du café moulu et en grain: environ 15€/kg pour le café moulu et 70€/kg pour le café en capsule. JT de 13h, France 2, édition du 9 novembre 2017.

L'exemple du joueur de Casino décrit par Matthew Crawford ¹³ relève le fait que ce sentiment de maîtrise de l'appareil est finalement prévu : les machines à sous sont aujourd'hui informatisées, les résultats sont générés par des algorithmes de manière aléatoire ou bien de manière programmée par les casinos eux-mêmes. Elles ont cependant gardé les attributs des machines à sous mécaniques telles que la manivelle à actionner et les rouleaux qui défilent. Cela permet à ces appareils de simuler l'action mécanique par l'effet visuel des rouleaux qui défilent et ainsi la possibilité pour le joueur d'agir directement sur l'appareil pour lui faire faussement sentir qu'il a une emprise sur le jeu et sur ses chances de gagner. Au quotidien, l'utilisation de la machine Nespresso, réduite à quelques gestes de pression sur les boutons, apporte certes un confort de vie mais, au travers de la satisfaction qu'apporte cet appareil, l'usager pense-t-il aux conséquences de son utilisation quotidienne (le prix 14 par exemple)? Selon Bernard Stiegler, « (...) le consommateur de la société 15. Interview de Bernard Stiegler conduite par Catherine Geel, Quand s'usent les usages, une pratique de la responsabilité..., Azimuts n°24, 2005.

16. D'après le CNRTL.

hyperindustrielle est un consommateur qui se déqualifie à toute vitesse et qui, du même coup, se désindividue (...). Il ne sait plus «faire à manger », il ne sait plus compter. Bientôt il ne saura plus conduire ; sa voiture conduira toute seule. Les consommateurs sont pré-formatés dans leurs comportements de consommation, téléguidés, conditionnés (...). » 15 Stiegler fait le lien entre individuation, c'est-à-dire exister et se développer singulièrement, et savoir-faire pratique. On comprendra alors que si les usagers ne mettent plus à l'épreuve leur savoir-faire avec les objets quotidiens, ils ne peuvent plus se développer comme des individus singuliers et leurs actions se transforment en consommation. Par le terme consommer, issu de consummare qui signifie anéantir ou détruire par l'usage 16, nous pouvons faire le lien entre l'action de consommer et le fait de nier l'individuation. D'après ce que dit Stiegler, on peut affirmer que, dans l'usage de l'appareil, les usagers se transforment en consommateurs formatés et prêts à être séduits par des moyens commerciaux. La question de la responsabilité du designer se pose clairement car, impulsé par les designers chargés de dessiner ces appareils, le sentiment de maîtrise est devenu un moyen de séduction utilisé à des fins commerciales.



f<mark>ig.6.</mark> © Benjamin Mazoin, *Objectomie*, 2011.

4. S'ENGAGER

MANIPULER LE DISPOSITIF

L'action en design doit permettre aux gestes de l'usager de se répercuter directement sur l'action de l'objet pour lui permettre de maîtriser réellement le dispositif.

17. Aristote, Les parties des animaux.

18. Hubert Comte, Le paroir, la compagnie des outils, **1983**, page 130. Lorsqu'Aristote dit que ce n'est pas parce qu'il a des mains que l'homme est le plus intelligent des êtres mais bien qu'il est intelligent car il possède des mains et qu'il est capable d'utiliser des outils et, parmi ces outils, la main qui peut être plusieurs outils à la fois 17, il prouve que la main associée à l'action et à la production et l'intelligence sont liées. Si la main et l'intelligence sont liées, alors la responsabilité du design est de lui faire retrouver sa centralité par le biais des gestes à exercer dans l'utilisation du dispositif. Pour Hubert Comte «La main vit, remue, agit, sent, transmet. Elle n'est pas détachable du corps vivant. (...) Les mains sont les presqu'îles avancées du cerveau. » 18 Si la main est une extension du corps et du cerveau, alors les designers peuvent engager la possibilité pour l'usager de manipuler le dispositif plutôt que simplement l'utiliser. Cela, les designers peuvent l'exercer de plusieurs façons. Le projet *Objectomie* fig.6, projet de diplôme du designer Benjamin Mazoin, propose un système ouvert d'électroménager pour la cuisine sous la forme de pièces détachées qu'il nomme des « organes fonctionnels ». Selon lui, le cœur des appareils électroménagers est le même (c'est un moteur ou une résistance), ce sont les parties qui permettent la fonction qui varient. Il met alors en place une base commune sur laquelle l'usager doit greffer des pièces pour composer l'appareil. Il donne alors la possibilité à l'usager de choisir parmi les pièces selon la fonction voulue. Avec cet effet

combinatoire, il dé-spécialise l'appareil et engage l'usager dans la manipulation des pièces : c'est lui qui choisit les pièces, les monte et, par là, se questionne sur l'action à exercer. L'appareil est, de plus, simplifié et son fonctionnement devient lisible. Permettre à l'usager de choisir parmi des possibilités de fonctions permet, d'une part, d'adapter l'objet aux différents besoins et ainsi d'économiser des objets. D'autre part, ce projet ouvre la possibilité de manipuler et d'utiliser en réseau, autrement dit, il permet une liberté de choix qu'un processus de manipulation linéaire, instauré par exemple par une règle à suivre pour composer et utiliser l'objet, ne permet pas. Il faut noter qu'il y a deux possibilités d'actions différentes dans la manipulation en réseau: comme nous l'avons vu avec le projet *Objectomie*, il y a la possibilité de monter un dispositif de diverses façons en fonction des pièces choisies. Ainsi, le designer ouvre les possibilités d'actions sur la mécanisation de l'objet, car c'est l'usager qui monte le dispositif mais c'est le dispositif qui réalise l'action. Utiliser en réseau peut aussi s'incarner dans la mise en place de multiples outils maniés directement par l'usager et non par le biais d'un dispositif. Le designer met en place des outils qui permettent d'ouvrir des pratiques, et qui pourraient, pourquoi pas, se combiner, ce qui peut permettre d'économiser de la matière et des objets.

L'APPORT DES PERCEPTIONS

Permettre la manipulation du dispositif est aussi un moyen de replacer les perceptions au centre de celui-ci et ainsi d'apporter une connaissance par les sens : Tamara Dean explique qu'un chef cuisinier s'est rendu compte qu'il pouvait mieux mesurer la qualité de ses sauces lorsqu'il les préparait avec un mixeur alimenté par un vélo car il pouvait sentir leur épaisseur à travers la résistance du pédalage. Il en va de même pour un fabricant qui prépare des savons solides et des crèmes dans un mixeur alimenté par un vélo. Selon lui, si la préparation est mixée trop longtemps elle est gâchée, et tant qu'il mixe à partir du vélo, il sent le moment de s'arrêter. Une machine électrique ne permet pas ce contrôle¹⁹. Il y a un lien entre la connaissance et les perceptions car la manipulation de l'aliment ou de toute autre matière par contact direct, sans passer par la médiation d'un appareil, permet de faire confiance aux perceptions pour contrôler la fabrication. Cette pratique revalorise un savoir empirique lié à l'expérience dans un contexte où notre société tend plutôt à livrer nos existences à des appareils «intelligents» qui exercent mieux les tâches de calcul et, maintenant, de prise de décision à notre place. Elle restaure la capacité de l'homme à manipuler, faire et sentir avec son corps comme médiateur direct et ainsi elle se place à contre-courant de l'obsolescence de l'homme face à l'installation des algorithmes dans plusieurs pans de nos vies. L'organisation Guatémaltèque MayaPedal fig.7 revalorise des vélos abîmés pour les transformer en «bicimaquinas ». Ces machines à pédales permettent à des populations qui n'ont pas accès à l'électricité ni à l'eau entre autres, pomper de l'eau, moudre ou mixer des produits alimentaires et cosmétiques. Ces dispositifs valorisent la capacité de l'homme

19. Tamara Dean, The human -powered home, choosing muscles over motors, pages 1 et 2.

Tamara Dean est ingénieure et écrivaine nord-américaine. Elle met au point des dispositifs foctionnant à l'énergie humaine, qu'elle utilise quotidiennement chez elle pour la cuisine et le jardinage.



fig.7. © MayaPedal, mayapedal.org

20. Philippe,
Delerm, Aider
à écosser des
petits pois dans
La première gorgée
de bière et autres
plaisirs minuscules,
1997, pages 13-14.

à fabriquer à partir de son corps comme seule ressource grâce à des systèmes mécaniques simples, en plus de permettre l'autonomie face à l'utilisation d'appareils qui nécessite un accès à l'électricité. L'usager est à la fois expert, car il contrôle ce qu'il fait, et amateur, grâce à la place des perceptions qui lui permettent de contrôler l'action. Philippe Delerm écrit à propos de ces perceptions et du plaisir simple qu'elles engendrent: « Une pression du pouce sur la fente de la gousse et elle s'ouvre, docile, offerte. (...) On passe les mains dans les boules écossées qui remplissent le saladier. C'est doux; toutes ces rondeurs contiguës font comme une eau vert tendre, et l'on s'étonne de ne pas avoir les mains mouillées. » 20 Il y a alors trois différents types de contact avec les aliments et de ressenti des perceptions dans la préparation : la matière est cachée dans l'appareil et les cinq sens ne sont pas sollicités (comme dans la machine *Nespresso*), les perceptions ressenties au travers de la mécanisation d'un dispositif (pédaler ou tourner une manivelle) et, enfin, les perceptions ressenties dans un contact direct avec la matière (la préparation des petits pois). Philippe Delerm communique un plaisir et une dimension poétique liée à ce plaisir sensoriel qui, totalement absent dans l'utilisation de l'appareil, est tout aussi important que le fait de comprendre le processus en jeu dans le dispositif.

Si l'une des responsabilités du design est d'engager l'usager dans son rapport au dispositif domestique, il est tout aussi important de prendre en compte la dimension du plaisir sensoriel. Les designers doivent valoriser la dimension sensorielle et le plaisir afin de les rendre possible dans l'utilisation des dispositifs.

Si les gestes exercés dans l'action engagent activement



fig.8. © Isabelle Daëron, Topique insectes, 2014.



ÊTRE ATTENTIF

l'usager et se lient à la connaissance et au plaisir, ils sont aussi à l'origine de la pensée et de l'attention. Le geste, contrairement au mouvement, est toujours pensé, signifiant et conscient *. Avec le projet *Topique insectes* fig.8, Isabelle Daëron a développé une installation à destination des insectes pollinisateurs, qui relie un canal à une butte cultivée pour le Domaine départemental de Chamarande. Le dispositif nécessite que les passants pompent l'eau pour l'acheminer vers les cultures. Par ce geste, ils sont alors conscients qu'ils servent directement les cultures et la pollinisation. Bien que ce geste ne soit pas de l'ordre de la manipulation, il est totalement lisible d'un point de vue sémantique car il permet de comprendre clairement le lien entre le geste exercé et la finalité de l'action. Ainsi il conduit à porter de l'attention à l'environnement direct et à la biodiversité. Pierre-Damien Huyghe marque une proximité entre les différents sens du terme «réaliser » . Il entend d'abord ce verbe au sens de faire quelque chose ou de produire, puis au sens anglophone (to realize) de se rendre compte ²¹. De cette proximité, nous comprenons, d'une part, que manipuler directement le dispositif permet d'être pleinement présent et conscient de l'action et d'être attentif, d'autre part que cela représente un enjeu qu'est l'attitude responsable écologique. Ainsi, les gestes sont la condition indispensable à un rapport conscient et attentif à l'environnement direct qui mène à se soucier éthiquement de l'environnement global. Il est important de faire appel à eux dans la manipulation du dispositif. Cependant ils ne sont en aucun cas une condition suffisante car s'ils entrent dans la routine, il peut y avoir une perte d'attention.

21. Pierre-Damien Huygue, À quoi tient le design -Poussées techniques, conduite de découverte, 2014, page 43.

CONCLUSION

Les gestes, au travers d'un engagement physique, apparaissent comme un moyen de mobiliser l'attention des usagers. Cette participation est nécessaire pour leur permettre de contrôler l'action qu'ils mènent, la préparation des aliments par exemple, ainsi que pour les rendre conscient des répercussions que leurs actions engagent.



PRATIQUE(S) ET PAS COMMODE

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