

NOTE AU LECTEUR

Nous abordons ce mémoire de recherche à partir de quatre entrées apparaissant sous la forme de quatre livrets distincts : le désengagement de l'utilisateur vu sous l'angle de l'usage, le désengagement physique, le désengagement de la pensée et enfin le sujet dans sa globalité mis à l'épreuve par la pratique en design. La cartographie ci-après fait le lien entre ces chapitres.

Les pièces de ce coffret présentent un **mémoire de recherche en design mené sous la direction de Julien Borie & Laurence Pache** en 2017-2018 dans le cadre du **Diplôme Supérieur des Arts Appliqués en design écoresponsable, option design de produit**, Cité Scolaire Raymond Loewy - Pôle Supérieur de Design de Nouvelle-Aquitaine à La Souterraine.

AVANT-PROPOS

Depuis que j'étudie le design, j'ai toujours trouvé étrange la distance qui existe entre mes études et le quotidien. La discipline du design, telle que je l'envisage, me semble être celle d'induire des comportements vertueux par le biais d'objets et ainsi, de réfléchir sur la façon de « bien-vivre » des gens entre eux. Les objets, au sens large, influencent nos modes de vie et nos mœurs, pourtant il semble que nous n'ayons pas un rapport conscient envers eux lorsque nous les utilisons. Qui se demande si un objet peut avoir des conséquences néfastes sur l'environnement ? Il semble que les objets ne reçoivent un peu d'attention, de manière ponctuelle, seulement lorsqu'ils ne remplissent pas leur promesse de fonctionnement et qu'une frustration se fait sentir chez les usagers. Maintenant que j'en viens à questionner le design et la raison pour laquelle je m'engage dans cette pratique, je me demande de quel design nous avons besoin aujourd'hui. Les questions qui m'animent sont de savoir si le design a le pouvoir de repenser les objets quotidiens au point d'induire des comportements plus responsables et par quels moyens il peut s'exercer dans ce but, sans pour autant décider des façons de vivre à la place des destinataires des objets. Je pense qu'il est important que le design projette des objets qui investissent les individus, les questionnent et leur permettent de s'engager au travers de la pratique de leur environnement matériel. Il est tout aussi important de refuser la conception d'objets à entreposer ça ou là qui poussent les usagers à ne s'intéresser qu'à l'image qu'ils dégagent. C'est à mes yeux un enjeu sociétal majeur aujourd'hui, sinon, à quoi bon pratiquer le design ?

INTRODUCTION

7H10 : TOP CHRONO

SORTIR LA CAPSULE DU TIROIR

L'INSÉRER

REFERMER

VÉRIFIER LE RÉSERVOIR D'EAU

ENFONCER LA TOUCHE ON

À PEINE LE TEMPS DE S'HABILLER
QUE LE CAFÉ EST DÉJÀ PRÊT

FAIRE UN BRIN DE TOILETTE

ENFILER SES CHAUSSURES

BOIRE SON CAFÉ

CHERCHER SES CLÉS

7H25 : PILE À L'HEURE.

Cet appareil est si simple et rapide. Oui mais... où est passé le plaisir de la préparation du café dans cette expérience ? Certes l'utilisation de cet appareil ne nécessite que très peu de gestes de la part de l'utilisateur. Cela vaut pour la plupart des appareils domestiques utilisés aujourd'hui. Les appareils sont des objets servant une ou plusieurs fonctions en particulier. Ils ne nécessitent pas la manipulation des usagers, voire ils tendent à l'automatisme. Ils leur permettent de déléguer des pratiques, telles que faire le ménage ou la cuisine et ils sont ainsi la promesse d'un gain de temps, d'une certaine praticité et de confort dans l'utilisation. Cependant, si nous changeons de point de vue, nous pouvons affirmer qu'ils appauvrissent totalement l'expérience des usagers. Dans l'utilisation des appareils, ceux-ci se désengagent et sont mis à distance par l'incompréhension du fonctionnement. Comment peuvent-ils s'intéresser à ces objets et se rendre compte que la façon dont ils ont été dessinés oriente complètement leur comportement, jusqu'à le déresponsabiliser ?

Sur le plan pratique, si les appareils se détériorent ou se cassent, les usagers ne peuvent pas les réparer. Ils ne se rendent même pas compte qu'ils produisent des déchets quotidiens en insérant cette capsule de café dosé, qui passe de la boîte noire de l'appareil au trou noir de la poubelle. Ils ne prêtent pas non plus attention au fait qu'avec cette capsule, ils ne touchent à aucun moment le café qu'ils vont boire et qu'ils payent quatre fois plus cher. Ils ne réalisent pas non plus que, s'ils n'avaient pas un accès immédiat à l'électricité, ils ne

pourraient pas boire ce café. Ils ne se questionnent pas ainsi sur le sens de ce comportement et s'ils ont vraiment besoin de cet appareil et tout ce qu'il engendre pour la simple action de préparer un café. Les usagers auraient-ils de moins en moins d'emprise sur leurs actions quotidiennes avec l'utilisation des appareils? Les designers encourageraient-ils ce manque de contrôle en dessinant des appareils, pourtant admis comme des incontournables d'un certain confort de vie? Ils dessinent des objets qui conditionnent les expériences des individus, dès lors, leur responsabilité est en jeu. Peuvent-ils décider d'investir ou au contraire d'exclure les usagers dans l'utilisation de l'objet? Peuvent-ils leur permettre d'avoir le contrôle sur leurs actions quotidiennes?

Nous pensons qu'il est nécessaire aujourd'hui de repenser l'expérience des usagers dans l'utilisation des appareils domestiques, c'est-à-dire faire en sorte qu'ils puissent avoir une pratique libre avec les dispositifs. Nous appelons dispositif l'objet qui n'est pas un appareil, qui est ouvert à des libertés d'utilisation. Il est important de replacer des expériences concrètes dans l'utilisation en impliquant physiquement les individus afin de les mener à être attentifs et à engager des comportements responsables. Cela peut-il s'exercer s'ils demeurent détachés de leurs actions?

Il sera question de chercher à engager l'individu dans le dispositif domestique par le moyen des gestes, combinant l'implication physique et la pensée, tout en questionnant l'apport de possibilités de pratiques libres et non orientées en amont.

En somme, nous chercherons à réduire la mise à distance entre l'utilisateur et l'appareil pour qu'il puisse s'en sentir responsable, car, en effet, il paraît impossible de porter une attention active à un objet dont le fonctionnement

est inaccessible et qui ne produit pas d'enrichissement sur le plan de la connaissance et des pratiques. D'un point de vue pragmatique, il est nécessaire de permettre aux usagers d'avoir la mainmise sur le dispositif qu'ils utilisent, ne serait-ce que pour pouvoir le réparer s'il devient hors d'usage d'une part, de générer moins de déchets, donc accepter la nécessité d'avoir des objets durables d'autre part.

Il s'agira de questionner d'abord l'expérience qu'ont les usagers dans l'utilisation des appareils domestiques et chercher en quoi les designers seraient à même de les impliquer dans l'utilisation de dispositifs. Nous chercherons ensuite des moyens permettant d'engager les usagers dans des pratiques. La réflexion développée dans cette recherche prend place dans l'univers domestique, ce lieu où les usagers répètent quotidiennement des actions sans se questionner sur celles-ci, tant la routine est présente au détriment de l'attention et de la pensée critique.

LEXIQUE

L'APPAREIL est l'objet servant une fonction en particulier, dont l'usage est prévu et qui ne nécessite pas la manipulation de l'utilisateur, voire qui tend à l'automatisme.

LE DISPOSITIF, terme issu de *dispositum, disponere* (latin) qui désignent l'action de mettre en ordre, est l'ensemble d'éléments ou de pièces agencées dans la recherche d'un but. Il soulève la possibilité de plusieurs objets ou plusieurs pièces.

L'USAGE désigne l'action de se servir d'un objet, de l'utiliser dans un but prédéterminé et de manière habituelle, sans y prêter d'attention.

LA PRATIQUE, de *practice* et *praxis* (latin) qui désignent respectivement la vie active et l'action, se rapproche de la notion d'action et de la conscience dans l'action. La pratique évite l'assignation de l'usage à une façon unique et prédéterminée d'utiliser l'objet. Elle permet l'ouverture de l'objet à une multitude de façons d'utiliser qui ne sont pas déterminées à l'avance mais laissées comme des potentialités d'actions.

LA SUPER-LECTURE désigne la compréhension et la connaissance supérieure d'une action, d'un comportement ou d'un objet.

L'ENGAGEMENT est la participation active de l'utilisateur, de manière physique et au niveau de la pensée et de l'attention.

D'après Alain
Rey, *Dictionnaire
historique de la
langue française* et
le *Centre national
des ressources
textuelles et
lexicales* (CNRTL).

LA SIMPLICITÉ désigne à l'origine un élément « qui est facile à comprendre » et « qui est facilement utilisable ou réalisable ».

LA TECHNOLOGIE est définie comme une « technique ou ensemble de techniques ». Par rapport à la technique, elle gagne en richesse et en complexité dans les moyens mis en œuvre. Technologie est utilisé lorsqu'il y a une rupture dans la compréhension de l'objet, lorsqu'il devient complexe voire inaccessible dans sa forme et dans son fonctionnement pour l'utilisateur lambda qui l'utilise.

L'AUTOMATISATION est le processus de remplacement de l'utilisateur par l'appareil pour réaliser des actions plus efficacement.

S'EXTÉNUER signifie réduire au sens d'affaiblir ou d'amoindrir les forces d'une personne ou d'un objet.

SIMULER indique « faire apparaître comme réelle une chose qui ne l'est pas ».

DÉMIURGE est initialement issu de Platon dans Timée, renvoie à Dieu et à sa position supérieure d'ordonnateur de l'univers. Il s'agit ici du sentiment de supériorité de l'utilisateur.

LE GESTE des latin *gestus* et *genere*, traduit une manière de faire ou une attitude. Le mouvement, au contraire, désigne la faculté de se mouvoir dans l'espace ou de bouger une partie du corps. Il n'est pas toujours conscient.

L'AFFORDANCE (du terme anglais *to afford*: être en mesure de faire quelque chose) signifie « la capacité d'un objet à suggérer sa propre utilisation ». Cette notion est devenue un terme utilisé en ergonomie et en design d'expérience utilisateur pour qualifier l'intuitivité des usages générée par une forme communicante.

(D'après Le bloc-notes UX ; Expérience Utilisateur)

LA FASCINATION désigne un effet plaisant d'attraction et de séduction.

LE MYSTÈRE au sens de ce qui n'est pas connu ou inexplicable.

L'ALIÉNATION est entendue au sens de dépossession, de perte de maîtrise de ses actes, de perte de libertés d'agir ou de penser.

LA VISIBILITÉ est la possibilité pour un objet d'être vu.

LA LISIBILITÉ désigne la capacité pour un objet d'être perçu et sa capacité à être facilement compris. C'est en somme comprendre le fond par la forme.

INDUIRE désigne « amener ou tâcher d'amener à, influencer ou provoquer ». **ORIENTER** signifie « disposer, tourner dans telle ou telle direction, remettre sur le bon chemin, influencer ». Nous entendons induire au sens de guider ou accompagner l'utilisateur, orienter indiquera le fait de diriger et d'inciter, au sens de prendre une décision à la place de l'utilisateur.

L'« INSTRUMENT » selon Pierre-Damien Huyghe est ce qui est assigné à un usage, par opposition à **L'« APPAREIL »** qui est une « disposition technique ouverte à des possibilités », qui contient des possibilités de réglages.

CONSOMMER est le fait de mener un élément à son terme, de l'user, de le faire disparaître après l'usage.

LA DÉPRISE signifie « se détacher de », « s'écarter ». Ce terme est utilisé pour qualifier la renonciation des personnes âgées à exercer certaines activités quotidiennes.

LE « SCROLLING » désigne l'action de faire défiler des informations sur un smartphone, notamment issues des réseaux sociaux, sans vraiment prendre le temps de s'y intéresser.

L'« ONTOPHANIE » est l'apparition de l'être ou la réalité telle qu'elle apparaît (Terme employé par Stéphane Vial dans *L'être et l'écran*.)

L'ÉTABLI désigne d'abord une table longue et étroite, sur laquelle travaillent des ouvriers et artisans. Le terme est proche de s'établir (de *stabilire* en latin, stable) qui signifie l'action de s'installer dans un lieu pour un temps déterminé. Un élément qui est établi signifie qu'il est instauré de manière durable. Le terme établi exprime pour nous l'objectif de la construction de la tâche et l'attention portée à la tâche au travail.

LE SLOW FOOD s'est imposé, depuis les années 1980 d'abord en Italie puis dans le monde, comme un mouvement d'ampleur politique. Il lutte contre la disparition de cultures culinaires locales et traditionnelles, et contre l'accélération des modes d'alimentation (la *junk food* et la nourriture « prête à la consommation » comme les plats préparés). Il promeut l'importance de manger des aliments locaux provenant de petits producteurs et, enfin, il s'attache à rendre les usagers conscients des produits qu'ils mangent, de leur provenance et de la façon dont leurs choix alimentaires peuvent avoir des conséquences écologiques et sociales importantes à prendre en compte.

(source : slowfood.com)

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES

Alexandre Victor, *Objets, actes et design dans La critique en design, contribution à une anthologie*, Jollant Kneebone Françoise (sous la dir. de), 2003
ÉDITIONS CHAMBON, ISBN : 978-2-87-711257-4

Aristote, *Parties des animaux*, 1995
ÉDITIONS FLAMMARION, ISBN : 978-2-08-070784-0

Baudrillard Jean, *Le système des objets*, 1968
ÉDITIONS GALLIMARD, ISBN : 978-2-07-028386-6

Carré François, *Danger sédentarité*, 2013
ÉDITIONS CHERCHE MIDI, ISBN : 978-2-74-913512-0

Côme Tony, Pollet Juliette, (sous la dir. de.),
L'idée de confort, une anthologie, Paris, 2016
ÉDITIONS B42 CNAP, ISBN : 978-2-91-7855-73-7

Comte Hubert, *Le paroir, la compagnie des outils*, 1983
ÉDITIONS DESFORGES.

Crawford Matthew, *L'éloge du carburateur - essai sur le sens et la valeur du travail*, (2009), Paris, 2010
ÉDITIONS LA DÉCOUVERTE, ISBN : 978-2-7071-6006-5

Crawford Matthew, *Contact, pourquoi nous avons perdu le monde et comment le retrouver*, (2015), Paris, 2016
ÉDITIONS LA DÉCOUVERTE, ISBN : 978-2-7071-8662-1

Dean Tamara, *The human-powered home - choosing muscles over motors*, 2008
NEW SOCIETY PUBLISHERS, ISBN : 978-0-86571-601-8

Delerm Philippe, *La première gorgée de bière et autres plaisirs minuscules*, 1997
ÉDITIONS GALLIMARD, ISBN : 2-07-074483-3.

Flamand Brigitte, (sous la dir. de), *Le design, essais sur des théories et des pratiques*, (2006), Paris, 2013
CO-ÉDITIONS IFM - ÉDITIONS DU REGARD,
ISBN : 978-2-91-4863-27-8

Huyghe Pierre-Damien, *À quoi tient le design - Entretiens ; À quoi tient le design - Poussées techniques conduite de découverte*, 2014
DE L'INCIDENCE ÉDITEUR, ISBN : 978-2-918193-23-4.

Laizé Gérard, Loeb Frédéric, (avec la collaboration de)
Waché Olivier, *Se nourrir - de la nécessité à la convivialité*, 2010
COÉDITION VIA - DISTILL, ISBN : 978-2-9524628-9-1

Linhart Robert, *L'établi*, 1981
LES ÉDITIONS DE MINUIT, ISBN : 978-2-7073032-9-5.

Rey Alain, *Dictionnaire historique de la langue française*, 2012
LE ROBERT, ISBN : 978-2-32-100067-9.

Séris Jean-Pierre (1994), *La technique*, 2013
PRESSES UNIVERSITAIRES DE FRANCE,
ISBN : 978-2-13-062847-7

Simondon Gilbert, *Du mode d'existence des objets techniques*, (1958), 2012
ÉDITIONS AUBIER, ISBN : 978-2-7007-0428-0

Vial Stéphane, *L'être et l'écran - comment le numérique change la perception*, Paris, 2013
PRESSES UNIVERSITAIRES DE FRANCE,
ISBN : 978-2-13-062170-6

CATALOGUES, REVUES

Geel Catherine, Stiegler Bernard, *Quand s'usent les usages, une pratique de la responsabilité...*, in Azimuts n°24 ÉDITION REVUE AZIMUTS, AOÛT 2005, ISBN : 2-912-808-16-2

Tracie McMillan, *Le Tigre affamé - Les besoins croissants de la Chine transforment son agriculture et celle du monde*, in National Geographic, avril 2018
NG FRANCE, ISSN : 1297-1715

ARTICLES NUMÉRIQUES

Arnaud Wilfried, Harmand Florian, *Automatisation, l'érosion des savoirs*, 2015, controverse.co/automatisation-savoirs (consulté en juillet 2017)

Guillaud Hubert, *La tyrannie de la commodité*, Blog *Le Monde*, 24 mars 2018, internetactu.blog.lemonde.fr/2018/03/24/la-tyrannie-de-la-commodite (consulté en mars 2018)

FILMS ET DOCUMENTAIRES

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

Tati Jacques
Mon Oncle, 1958.

Charlie Chaplin,
Les Temps modernes, 1936

SITES INTERNET

CNRTL (Centre national des ressources textuelles et lexicales), cnrtl.fr (consulté en décembre 2017)

JT de 13h, France 2, diffusion le jeudi 9 novembre 2017, francetvinfo.fr

Le bloc-notes UX , Expérience Utilisateur, blocnotes.iergo.fr (consulté en décembre 2017)

Slowfood.com (consulté en mars 2018)

ICONOGRAPHIE

gabymel.com
mirkoihrig.com
benjaminmazoin.com
mayapedal.org
isabelleaeron.com
newtonespresso.co.nz
larevuedudesign.com
fairphone.com
christoph-thetard.de
antoinepateau.fr
studiogorm.com
Uljan Paolo, *L'essenza e l'eccesso*, 2013
(CORRAINI EDIZIONI, ISBN : 978-88-7570-401-8)
ecal.ch
tourdefork.net
ideo.com
philcuttance.com
heka-lab.com

REMERCIEMENTS

Je remercie tout particulièrement mes codirecteurs Julien Borie et Laurence Pache pour leur implication, leurs conseils avisés et leur disponibilité qui m'ont permis d'enrichir cette recherche.

Merci aussi à l'ensemble de l'équipe pédagogique du DSAA pour leurs apports et pour la qualité de leurs enseignements qui nous ont permis de nous ouvrir à des horizons nouveaux.

Merci à mes camarades de classe et à Clément pour leur soutien.

Conception graphique : Léonie Bonnet

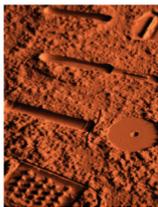
Typographies : Andralis, Azo Sans.

Papiers : Amber 90g, Rives sensation gloss 270g.

Achevé d'imprimer en mai 2018 par Agi Graphic
à La Souterraine.

Mémoire édité en 12 exemplaires dans le cadre
du diplôme Supérieur des Arts Appliqués en design
écoresponsable du Pôle supérieur de design de
Nouvelle-Aquitaine, Cité scolaire Raymond Loewy
à La Souterraine.

Nous avons entrepris les efforts nécessaires pour
contacter les ayants droits des images reproduites.
Si malgré notre vigilance, des omissions se vérifient,
merci de nous contacter. Nous ne manquerons pas
d'ajouter les mentions nécessaires pour les prochaines
éditions de l'ouvrage.



PRATIQUE(S) ET PAS COMMODE

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