

ATTENTION À L'ATTENTION
une attention soutenue
pour des comportements soutenables

Mémoire de recherche en design graphique
Sous la direction de Bertrand Courtaud
et Anne-Catherine Adam-Céard

Louise Boulanger
DSAA design global mention écoresponsable
Design graphique
Pôle supérieur de design Nouvelle-Aquitaine
Cité scolaire Raymond Loewy

S

[sommaire](#)

3. VERS UN DESIGN GRAPHIQUE DE L'INDISPONIBLE

I. LE MUSÉE DU VIVANT OU RENOUER AVEC L'INDISPONIBILITÉ DU MONDE

- 11. quand l'image (re) devient vivante
- 12. quand l'image est indisponible
- 14. quand l'indisponibilité se déploie
- 18. quand le vivant devient musée

II. LA RECHERCHE EN DESIGN OU SE CONFRONTER À L'INDISPONIBILITÉ

- 25. quand la recherche est un chemin plutôt qu'une fin
- 27. quand le chercheur veut rendre un projet d'études disponible

III. LE DESIGN ÉCORESPONSABLE OU GÉNÉRER, RÉVÉLER DES ÉCOSYSTÈMES

- 31. quand l'intelligence est mise au service des écosystèmes
- 33. quand la recherche crée des liens inattendus
et dessine un nouveau processus de design

38. Bilan

42. Bibliographie, sources et ressources

46. Remerciements



vers un design graphique
de l'indisponible



I. Le Musée du vivant ou renouer avec l'indisponibilité du monde

quand l'image (re)devient vivante

LISIBILITÉ • RAPPORT DYNAMIQUE • ÉPHÉMÉRITÉ

Le rôle du créateur d'image a historiquement été de participer à la lisibilité du monde, à la fois dans un but de transmission et de témoignage. Dès la Préhistoire, avec les premiers dessins pariétaux, la représentation des animaux est une manière de les apprivoiser symboliquement, de se familiariser avec eux en reproduisant leur apparence. Il s'agit de chasser une bête picturalement pour la donner à voir, raconter à travers le dessin une expérience, une histoire. Diverses techniques et procédés graphiques sont mis en place pour conserver une forme de vie, avec des effets de perspective, des superpositions de plans, l'utilisation de la lumière et des ombres. Ces représentations évoquent un rapport dynamique au vivant. Celui-ci n'est pas rationalisé, figé. Il ne s'agit pas de son étude scientifique, rigoureuse telles les planches d'entomologistes présentées en annexes, qui montrent de manière frontale diverses espèces d'insectes, alignées et numérotées sur une planche. Il s'agit plutôt de capter l'éphémère, l'indisponible, l'inaccessible.

La représentation que l'on fait du vivant illustre le rapport que l'on entretient avec lui. Elle est le reflet d'une civilisation, d'une manière de penser. En tant que designer graphique écoresponsable, il est nécessaire de la questionner, d'interroger ses dénnotations et connotations. L'hypothèse ici faite est qu'en changeant ces représentations, en leur apportant une part d'indisponibilité et en leur ré-insufflant par là-même de la vie, notre relation au monde s'en verra elle aussi transformée de manière vertueuse.

quand l'image est indisponible

OBSERVATION • ENGAGEMENT • LISIBILITÉ • RÉCIPROCITÉ

La recherche autour de l'indisponibilité poursuivait deux objectifs. D'une part, il s'agissait d'instaurer une relation aux images qui soit la même que celle que l'on devrait entretenir avec le monde du vivant, à savoir un rapport d'observation plutôt que d'appropriation, d'écoute plutôt que de domination. D'autre part, il s'agissait de rendre la compréhension de l'image temporairement indisponible pour nécessiter un effort, un engagement, physique et/ou cognitif de la part du lecteur, dans le but de soigner l'attention.

Le rôle du designer graphique n'était alors plus de rendre le message lisible et facilement compréhensible, mais de doser le seuil de lisibilité. Le dispositif devait nécessiter un effort d'attention, mais celui-ci devait être calibré pour ne pas rendre la compréhension de l'image totalement inaccessible et inatteignable. En d'autres termes, les dispositifs devaient répondre aux critères d'apparition du *flow* posés par Mihaly Csikszentmihalyi : les compétences de l'individu devaient être en adéquation avec la difficulté de l'activité et la tâche devait offrir une rétroaction immédiate.

Dans le cas de ce projet, il s'agissait ainsi de cacher suffisamment les insectes pour qu'ils ne se donnent pas immédiatement à voir, tout en permettant leur observation à force d'attention et d'interaction. Une relation de réciprocité est alors instaurée entre l'image et le regardeur ou spectateur, comme entre l'observateur et l'insecte en extérieur, et un rapport de résonance peut dès lors s'établir.



Pop up et pop down

Alors que les *pop up* font généralement apparaître des éléments à l'ouverture, ici, il s'agit de l'inverse : l'insecte disparaît et se cache derrière l'avant-plan quand l'objet éditorial est déployé. Il faut ainsi tourner lentement la page et regarder attentivement pour pouvoir observer l'insecte. Ce dispositif apprend de manière analogique à être précautionneux et délicat pour avoir une chance d'observer des insectes.

© Louise Boulanger

quand l'indisponibilité se déploie

INTERACTION • ATTENTION • ÉDITIONS

Pour incarner les recherches plastiques et formelles autour de l'indisponibilité, une série de dépliants du vivant a été créée. La forme même de l'objet éditorial invite à la manipulation, à un rapport dynamique et interactif avec le support. Aussi, les éléments typographiques sont orientés dans différents sens, ce qui oblige à tourner le dépliant pour accéder à l'entièreté des informations textuelles.

Parallèlement, les principes graphiques déployés nécessitent conjointement un engagement physique et cognitif de la part du lecteur. Celui-ci devient nécessairement actif et acteur pour trouver l'insecte caché. Ainsi, l'attention est portée à l'image mais également au geste, au mouvement, puisque la manipulation exige lenteur et précaution.

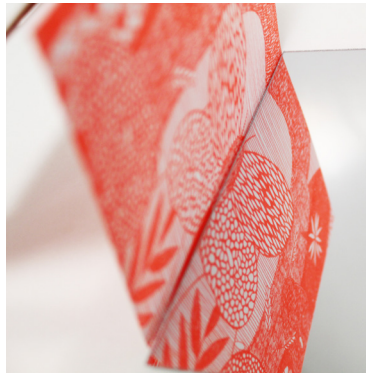
Après une phase de recherche ouverte autour de principes graphiques pouvant relever de l'indisponibilité, six ont été sélectionnés, évalués comme les plus porteurs au regard de certains critères ^{fig 1}. Suite à cette sélection, s'est opéré un travail de déclinaison, pour les cinq espèces d'insectes choisies.

Les couvertures des objets éditoriaux se correspondent et forment un vaste ensemble dynamique. En effet, la collection n'est pas figée et pourrait se voir augmentée de nouveaux dépliants, de nouvelles couleurs et de nouvelles espèces à observer. Malgré ces perspectives d'évolution, le fait d'avoir choisi seulement cinq espèces sur lesquelles communiquer est contestable. Est-ce qu'en opérant ainsi, le designer graphique ne va pas à l'encontre des valeurs écoresponsables, qui consistent à penser en écosystème, à prêter attention à toutes les espèces plutôt que d'en isoler certaines ? Il fallait alors penser à une structure, une entité allant au-delà de ces dépliants du vivant et des seules espèces sélectionnées.

	INDISPONIBILITÉ DU DISPOSITIF	INTENSITÉ ET DURÉE DE L'ATTENTION	RÉPÉTITION DE L'EXPÉRIENCE	ORIGINALITÉ DU DISPOSITIF
0	l'insecte se donne immédiatement à voir	le dispositif demande peu d'attention, ou alors sur une durée très courte	l'expérience n'est pas reproductible	le dispositif est attendu dans son contexte d'implantation
1	il y a nécessité d'une observation longue pour le percevoir	le dispositif demande de l'attention mais sur une période courte	l'expérience est reproductible une fois	le dispositif est commun mais inattendu dans son contexte d'implantation
2	il y a nécessité d'une action particulière pour le percevoir	le dispositif demande beaucoup d'attention sur une période courte	l'expérience est reproductible plusieurs fois	le dispositif est une déclinaison d'un principe existant déjà
3	l'insecte est animé et l'image se dérobe sans cesse	le dispositif demande beaucoup d'attention sur une période longue	l'expérience est reproductible à l'infini	le dispositif est inédit et inattendu dans son contexte d'implantation

fig 1. Tableau présentant les différents critères d'évaluation de mes dispositifs

Cette grille d'évaluation m'a permis de sélectionner les dispositifs les plus porteurs. Un critère aurait pu être ajouté, celui de l'âge. Si mes dispositifs sont premièrement destinés aux enfants, il est en effet important de savoir à partir de quel âge les objets éditoriaux sont manipulables et compréhensibles. Néanmoins, comme un de mes sous-objectifs était de recréer du dialogue entre parent et enfant, si ce dernier est trop jeune pour être autonome, son parent peut l'aider, et ainsi partager l'expérience avec lui.



Le reflet des ailes

En plaçant un miroir dans le pli de l'objet éditorial, un papillon ou une libellule, jusque là invisibles, apparaissent. Agiter doucement la feuille de papier permet de les voir battre des ailes et s'envoler. Le bruit de la page rappelle le doux bruissement des ailes et les insectes s'offrent dans une forme d'éphémérité, de paysage animé.

© Louise Boulanger

quand le vivant devient musée

DÉCONNEXION • BANALISATION • RECONSIDÉRATION

Si l'exploration graphique a, dans un premier temps, porté sur quelques insectes particulièrement menacés, il semblait opportun, dans un second temps, d'ouvrir la recherche à d'autres espèces. En faisant le constat de notre déconnexion au vivant, notamment par manque d'attention et par un processus de banalisation, l'objectif était, en tant que designer graphique, de faire de la nature un sujet digne d'intérêt. Plutôt que de culpabiliser, d'incriminer, l'intention était d'éduquer le regard, de pousser les individus, petits et grands, à reconsidérer leur environnement en y prêtant davantage attention.

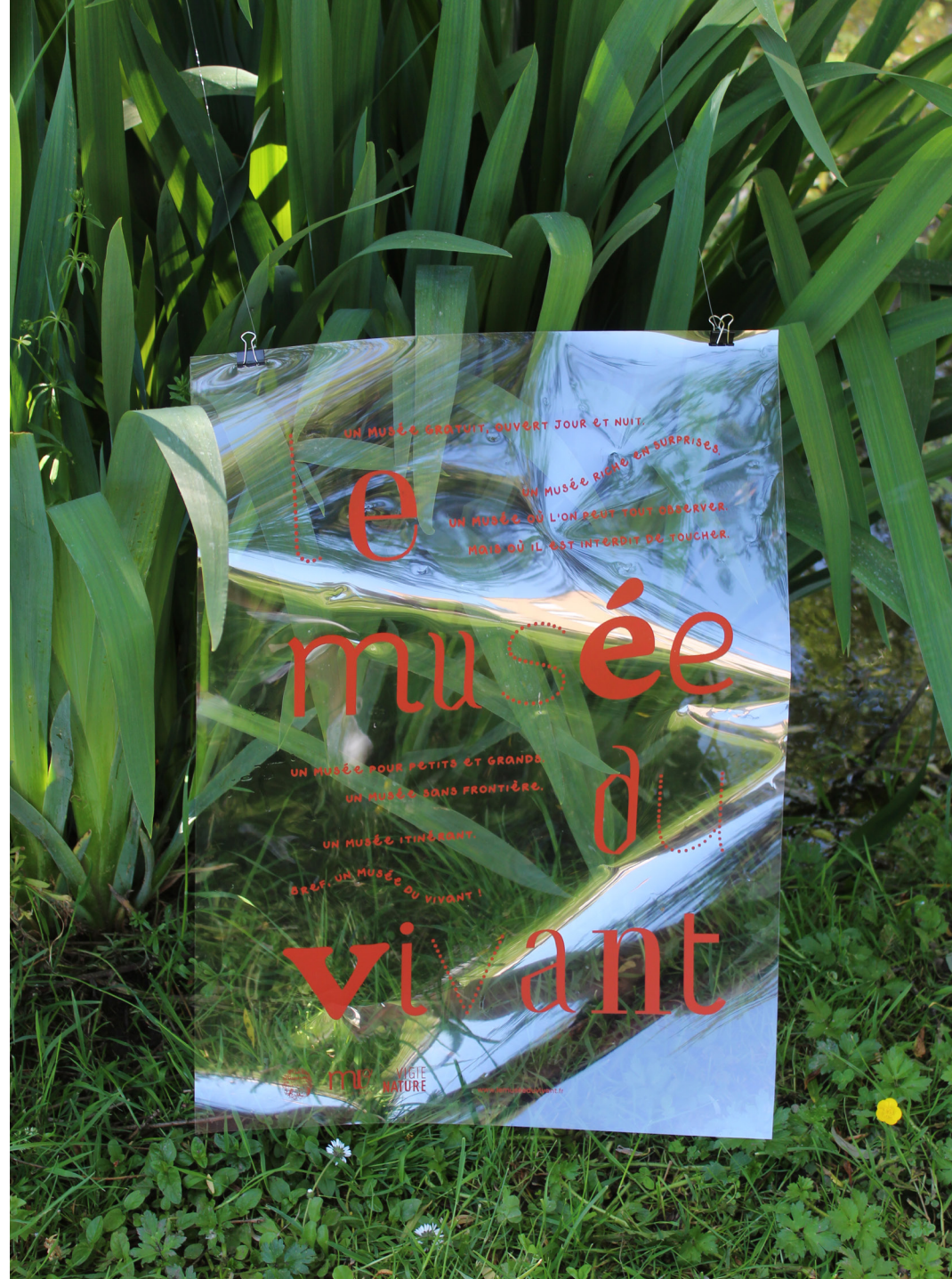
L'idée du Musée du vivant est apparue conséquemment à la découverte du Musée des Nuages créé par Sylvain Soussan. Au même titre que celui-ci invite à reconsidérer les nuages en les posant comme sujet muséal, le Musée du vivant invite à porter davantage attention aux êtres vivants et à en faire des sujets d'observation et de contemplation. Il correspond en fait simplement à l'extérieur, à notre environnement et lui donner un nom est avant tout manifeste. Cela a pour vocation de valoriser ce qui nous entoure et d'ériger notre milieu en entité digne d'intérêt. Pour éviter toute confusion, le musée n'est pas à comprendre comme une entité qui fige, qui rend inerte et qui collectionne les œuvres, mais plutôt comme une structure qui propose à voir, loin de toute logique de domination ou d'appropriation. Dans un musée, il est en effet possible d'être touché par des œuvres mais il est impossible de les posséder, elles restent fondamentalement indisponibles.



Affiche du Musée du vivant, 50x65 cm

Le Musée du vivant est une structure mouvante, dynamique, éphémère et changeante. L'affiche, imprimée en sérigraphie sur du rhodoïd, est elle-même vivante, différente en fonction du lieu d'exposition, du moment, soumise au vent, au reflet de la lumière. Elle est une ode à l'instant présent et se donne à voir dans une forme d'ici et maintenant, unique et non reproductible. In saisissable, le visuel échappe à toute maîtrise et rejoint mes recherches autour de l'indisponibilité de l'image. L'affiche reprend le vocabulaire formel d'une vitre d'exposition, en tant que rectangle transparent, mais elle n'en a ni la rigidité ni l'épaisseur. Elle s'offre dans une autre dimension, tel un filtre dynamique et mouvant, qu'il est possible de contourner pour accéder directement à ce qu'elle propose d'observer et de considérer.

© Louise Boulanger





MALGRÉ LES PROTOCOLES
MIS EN PLACE
ET LA MÉTHODOLOGIE DÉPLOYÉE,
LA RECHERCHE COMPORTE
UNE GRANDE PART D'INDISPONIBILITÉ.

IL S'AGIT BIEN SOUVENT
D'UN CHEMIN INCERTAIN,
DONT IL EST DIFFICILE D'ANTICIPER

LES CONTOURS ET LES DÉTOURS,
LES MÉANDRES, LES IMPASSES ET LES CIRCONVOLUTIONS.

II. La recherche en design ou se confronter à l'indisponibilité

quand la recherche est un chemin plutôt qu'une fin

CIRCONVOLUTIONS • SÉRENDIPITÉ • MÉTHODOLOGIE • PROTOCOLES

Malgré les protocoles mis en place et la méthodologie déployée, la recherche comporte une grande part d'indisponibilité. Il s'agit bien souvent d'un chemin incertain, dont il est difficile d'anticiper les contours et les détours, les méandres, les impasses et les circonvolutions.

L'évaluation, présente à chaque étape, détermine la suivante, et il s'agit ainsi d'un itinéraire qui se dessine pas à pas. Les apports théoriques, littéraires, sociologiques, philosophiques permettent également, tout au long de la recherche, de définir de nouveaux enjeux, de voir la réflexion évoluer, de soulever des problématiques, et d'avoir une vision plus holistique du thème traité. De nombreux éléments interfèrent et viennent dessiner, préciser, construire le projet. Les allers-retours constants entre apports théoriques et partie pratique de prospection graphique et plastique deviennent un réflexe dans la manière de travailler. Ces interactions aux apports mutuels forment un vaste écosystème qui fonde à la fois la pensée et la manière de pratiquer.

Si le chemin est sinueux, incertain, si certains éléments échappent à toute anticipation et sont davantage le fruit de la sérendipité, il en est en revanche certains qui doivent être maîtrisés. Il est en effet nécessaire de savoir mobiliser ses compétences, ses outils, d'avoir une expertise dans la signification des formes, des couleurs, de leurs dénnotations et connotations, d'avoir des références historiques, de connaître l'histoire du design et de l'art. Et il est avant tout nécessaire d'avoir un objectif précis en tête. Celui de ce projet, soigner l'attention, s'est révélé très vaste et ce n'est qu'en le croisant avec un autre problème, celui de la disparition des insectes,

qu'il a été possible de véritablement commencer à penser les dispositifs. Avant cela, la recherche menée était générique. L'intention était en effet de soigner l'attention sans l'orienter, sans la manipuler, alors que celle-ci est justement une tension entre un sujet et un objet. En d'autres termes, il n'y a pas d'attention en soi et si la recherche devait porter sur la nature, sur le mode d'attention, un objet d'attention devait nécessairement être défini.

Les savoir-faire du designer graphique sont une aide, un outil dans la recherche mais ils sont loin d'être suffisants. Il s'agit véritablement d'un art de la résilience, d'une confrontation continue à l'inconfort de l'indisponibilité. La recherche se déploie dans une forme d'humilité, où les incertitudes sont nombreuses, le doute, constant. Aucune solution optimale et parfaite ne peut être apportée aux problèmes complexes tels que celui que j'ai choisi de traiter. On cherche des solutions satisfaisantes, on est obligé de « se contenter de ce qui est suffisamment bon ». ¹ L'enjeu de la recherche est alors dans le questionnement, la formulation d'hypothèses, l'élaboration de protocoles. Elle n'est pas dans l'apport d'une réponse fixe et figée à une problématique donnée. Encore plus si ce problème est mouvant, dynamique et contextuel, comme c'est le cas pour le sujet de la crise de l'attention. L'hypothèse de réponse formulée au cours de cette année et le projet qui en a découlé seront peut-être moins pertinents à l'avenir. Ainsi, le travail de recherche est un perpétuel ancrage dans l'instant présent, une réponse sur mesure et limitée dans le temps à un problème vivant et sans cesse changeant. Au terme d'un an de recherche, les dispositifs finalisés et réalisés sont l'in-

1. Selon Herbert Simon, face à des problèmes complexes, les concepteurs cherchent des compromis (*satisficing*), des solutions acceptables et satisfaisantes plutôt que des réponses optimales et parfaites.

Willemien Visser, *Le travail humain*, « La conception : de la résolution de problèmes à la construction de représentations », Presses Universitaires De France, 2009 · page 67

carnation de ce qui a pu être évalué de plus porteur parmi les explorations menées. Ils sont néanmoins perfectibles, critiquables et contestables.

Faire de la recherche, c'est finalement se confronter à l'indisponibilité fondamentale de réponse optimale, c'est sans cesse se questionner, émettre des hypothèses, les tester puis les évaluer, pour persévérer ou s'en détourner. Il s'agit d'une posture humble et fondamentalement écoresponsable, loin de toute volonté de domination et plutôt dans la perpétuelle interrogation. L'enjeu ne se situe pas dans les derniers livrables, mais bien tout au long du processus de création et de réflexion. Ce qui sera surtout retenu de cette dernière année, c'est toutes les connaissances, les savoir-faire et savoir-être cultivés, avec bonheur et persévérance.

quand le chercheur veut rendre un projet d'études disponible

LABORATOIRE • RECHERCHE • LIBERTÉ • MONDE PROFESSIONNEL

Pour l'instant fictif et réalisé dans le cadre d'un projet de fin de DSAA, le Musée du vivant a pour vocation de prendre vie, de se développer. En effet, si les études sont un laboratoire de recherche, dans lequel il est possible de réfléchir, de pratiquer, et de réfléchir à sa pratique, elles sont également un espace clos, en partie détaché de la réalité et des contraintes du terrain. À la différence d'un projet de commande, un projet de recherche ne naît pas nécessairement de la demande de commanditaires pour répondre à un cahier des charges précis, à des besoins établis. Le projet mené est ainsi davantage né de lectures, d'apports théoriques, d'articles, d'émissions, de discussions. Il a alors fallu trouver un cadre, définir un cahier des charges, des acteurs, des besoins, des contraintes et des objectifs pour l'ancrer dans la réalité. J'ai pu m'entretenir avec des pédiatres, avec

des acteurs de la lutte pour le maintien de la biodiversité, tout cela restant néanmoins assez théorique.

Pourtant, une fois qu'un de ses projets paraît satisfaisant, arrivé à maturité, le chercheur peut et doit penser à sortir de l'univers clos de son laboratoire d'études pour exporter son travail, le faire rayonner. Car si l'évaluation est présente à chaque étape, permise par ses propres critères, et par le regard des pairs et des experts que sont les professeurs et les professionnels, elle ne suffit pas à savoir concrètement si un projet est efficient ou non. Ainsi, cette confrontation à la réalité constitue une validation du projet par le public. Elle fonde la crédibilité, la concrétude du projet. De plus, cette étape permet d'entamer la phase de remédiation, pour améliorer les dispositifs une fois les déficiences identifiées.

Au-delà de cette confrontation à la part d'indisponibilité que représente l'altérité, la recherche se doit d'être diffusée pour elle-même. Elle est en effet à concevoir telle une sédimentation de tentatives, d'essais, d'erreurs. Elle est une mise en commun des chemins empruntés, certains porteurs, d'autres moins. Lorsqu'elle est médiatisée, diffusée, elle permet aux chercheurs ultérieurs d'écarter certaines pistes, d'en préférer d'autres ou alors d'explorer à leur manière le chemin qui semblait être une impasse dans le cadre d'un précédent itinéraire. En d'autres termes, la recherche est telle un frayage : les passages, les cheminements ultérieurs sont facilités du fait de leur itération.

Étant donnée l'urgence de la situation, à la fois d'un point de vue attentionnel et écologique, l'objectif est donc de médiatiser cette recherche à travers des publications dans des revues spécialisées, mais également en la plaçant sous licence Creative Commons CC BY-NC (attribution / pas d'utilisation commerciale). Cette licence, disponible sous différentes versions, permet par exemple à d'autres personnes de faire évoluer, d'adapter le travail déjà mené à des

fins non commerciales, la seule condition étant de créditer le nom du créateur à l'origine du projet. Par ce biais, le Musée du vivant pourrait s'enrichir d'autres acteurs, d'autres projets, des workshops pourraient être menés, des ateliers avec les scolaires pourraient être envisagés, de nouveaux partenariats pourraient être tissés... Il s'agit en d'autres termes de rendre le projet vivant, dynamique et mouvant.

En tant que designer, déposer un projet en tant que Creative Commons est une manière de lui rendre son indisponibilité, de renoncer à son entière maîtrise pour laisser autrui se l'approprier. Il s'agit d'une démarche qui laisse à l'autre la place et la liberté de s'ancrer à son tour dans l'écosystème du projet.

IL S'AGIT DE PROPOSER
DES PROJETS QUI QUESTIONNENT
DES LIENS INÉDITS
ENTRE UNE QUESTION
ET UNE AUTRE,
DE PENSER EN SYSTÈME,
EN RÉSEAU,
EN CONNEXIONS,
PLUTÔT QUE DE VOULOIR TROUVER
DES RÉPONSES PARTICULIÈRES
À CHAQUE PROBLÈME ÉTUDIÉ.

III. Le design écoresponsable ou générer, révéler des écosystèmes

quand l'intelligence est mise au service des écosystèmes

SYMBIOSE • LIENS VERTUEUX • RÉSEAU • SYSTÈME • POROSITÉ

Le designer écoresponsable peut être celui qui génère ou révèle des écosystèmes. Il peut utiliser son intelligence², soit sa capacité à créer du lien, pour répondre de manière innovante et inédite aux problèmes dont il traite. Ces unions, que l'on pourrait qualifier de symbiotiques, sont un nouveau terrain de recherche. Plutôt que de considérer les problèmes de manière isolée, il s'agit alors de voir comment les regrouper pour les résoudre conjointement. Il s'agit de proposer des projets qui questionnent des liens inédits entre une question et une autre, de penser en système, en réseau, en connexions, plutôt que de vouloir trouver des réponses particulières à chaque problème étudié. Il s'agit aussi de prendre du recul, de pressentir des liens vertueux entre différentes entités pour ensuite les tisser, les faire exister. En d'autres termes, il peut s'agir de rapprocher des problématiques qui sont a priori complètement étrangères pour les faire collaborer, coexister de manière symbiotique. L'intelligence du designer peut alors consister en la création de liens entre éléments qu'a priori rien ne lie.

Pour illustrer cette idée, le point de départ de ce projet a été celui d'une volonté de traiter le problème de la crise de l'attention. Encore plus présents chez les enfants, les troubles de l'attention sont aujourd'hui un enjeu de santé publique majeur, et ils continuent d'être toujours plus fréquents, du fait de la montée du numérique notamment. Partant de ce constat, l'objectif suivant a été de déterminer un aspect de la crise écologique en manque d'attention sur lequel travailler, autour

2. « intelligence » vient du latin *inter*, qui signifie « entre », et *ligare*, qui signifie « lier »

duquel communiquer. Ce choix s'est porté sur la disparition des insectes, riche et pertinent car avec les protocoles d'observatoires naturels participatifs, les recenser et y prêter attention est une manière de participer à la lutte pour le maintien de la biodiversité. Ainsi, d'un côté, il y avait un défaut d'attention, et de l'autre est proposé un sujet d'attention vivant, dont l'observation répond à un enjeu écologique. Acteurs de la santé et associations de sauvegarde de l'environnement viennent alors collaborer dans un projet commun aux objectifs multiples. Il s'agit simultanément de soigner l'attention et de soigner la biodiversité. Ces deux desseins se rencontrent à travers le projet et s'enrichissent l'un l'autre. Prendre part aux observatoires naturels est en effet une manière de renforcer ses capacités attentionnelles, et renforcer ses capacités attentionnelles permet d'être plus attentifs, à l'écoute de ce qui nous entoure. **Il s'agit de penser en écosystème dans notre rapport au monde, aux autres espèces, mais aussi par rapport aux différents acteurs qu'il est possible d'unir et de rassembler. En d'autres termes, la volonté était ici de créer de la porosité entre les domaines, les espèces, de générer de la rencontre, de l'interaction, des échanges entre différents acteurs.**

Cette mise en relation peut néanmoins paraître anecdotique et c'est un écueil dans lequel le designer ne doit pas tomber. Il est peut-être parfois plus sage de tenter de résoudre des problématiques de manière isolée mais efficace, plutôt que de vouloir à tout prix en résoudre plusieurs à la fois. Dans le cadre de ce projet, cela s'y prêtait bien, d'autant plus que pour agir sur le mode d'attention, il fallait un objet d'attention. Cela signifiait nécessairement trouver une autre problématique sur laquelle travailler. **Néanmoins, tous les problèmes de design ne se prêtent probablement pas à cette rencontre, à cette vision écosystémique du projet. Il s'agit simplement d'une voie à explorer, riche et congrue dans le cadre d'une recherche portant sur le design écoresponsable.**

quand la recherche crée des liens inattendus et dessine de nouveaux processus de design

PROBLÈME(S) • DIVERGENCE • CONVERGENCE • ITÉRATIF

Au cours de cette recherche, il s'est ainsi agi de partir d'un problème de base, pour voir comment celui-ci pouvait s'enrichir d'un autre problème, afin de les résoudre conjointement. Dans son livre *How do you design*, Hugh Dubberly recense une centaine de descriptions et de visualisations de processus de conception et de développement de projets. Une caractéristique regroupant tous ces diagrammes est celle d'un problème initial unique, constituant systématiquement le point de départ. Pourtant, dans le processus mis en place cette année, les problèmes ont non seulement été un point de départ de la recherche, mais également des étapes. Celui initial de la crise de l'attention, s'est vu enrichi de celui de la disparition des insectes, et l'objectif a été de les résoudre conjointement, les critères d'évaluation et de réussite portant alors à la fois sur l'efficacité des dispositifs par rapport à la crise de l'attention et par rapport à la crise écologique.

Chronologiquement, comme on peut le voir sur le premier diagramme ^{fig. 2}, présenté à la double page suivante, il s'est agi de transformer un problème théorique en problème de design, puis d'étudier les différentes hypothèses de travail, pour finalement en choisir une, celle de l'indisponibilité. Après ce resserrement, il a fallu examiner, sonder cette notion pour voir ce qu'elle pouvait apporter du côté de l'écoresponsabilité. Il s'est enfin agi de transformer les recherches menées autour de l'indisponibilité, de notre rapport aux images à notre rapport au vivant. De là, il a été possible d'expérimenter, d'évaluer les dispositifs pour en sélectionner et en finaliser certains. Des allers et retours entre chaque étape du processus ont été opérés tout au long de la recherche, pour vérifier la cohérence, la pertinence du projet vis à vis du problème théorique de base.

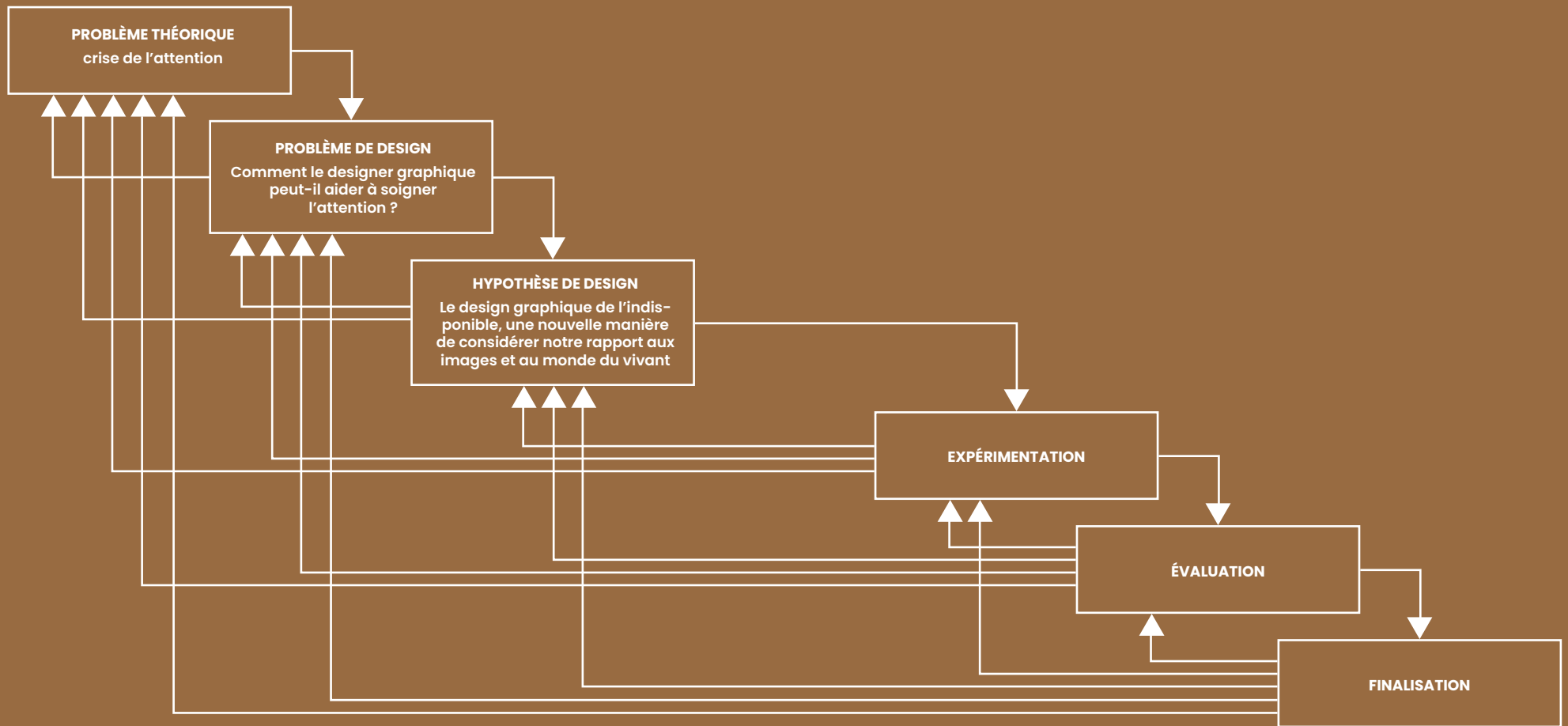
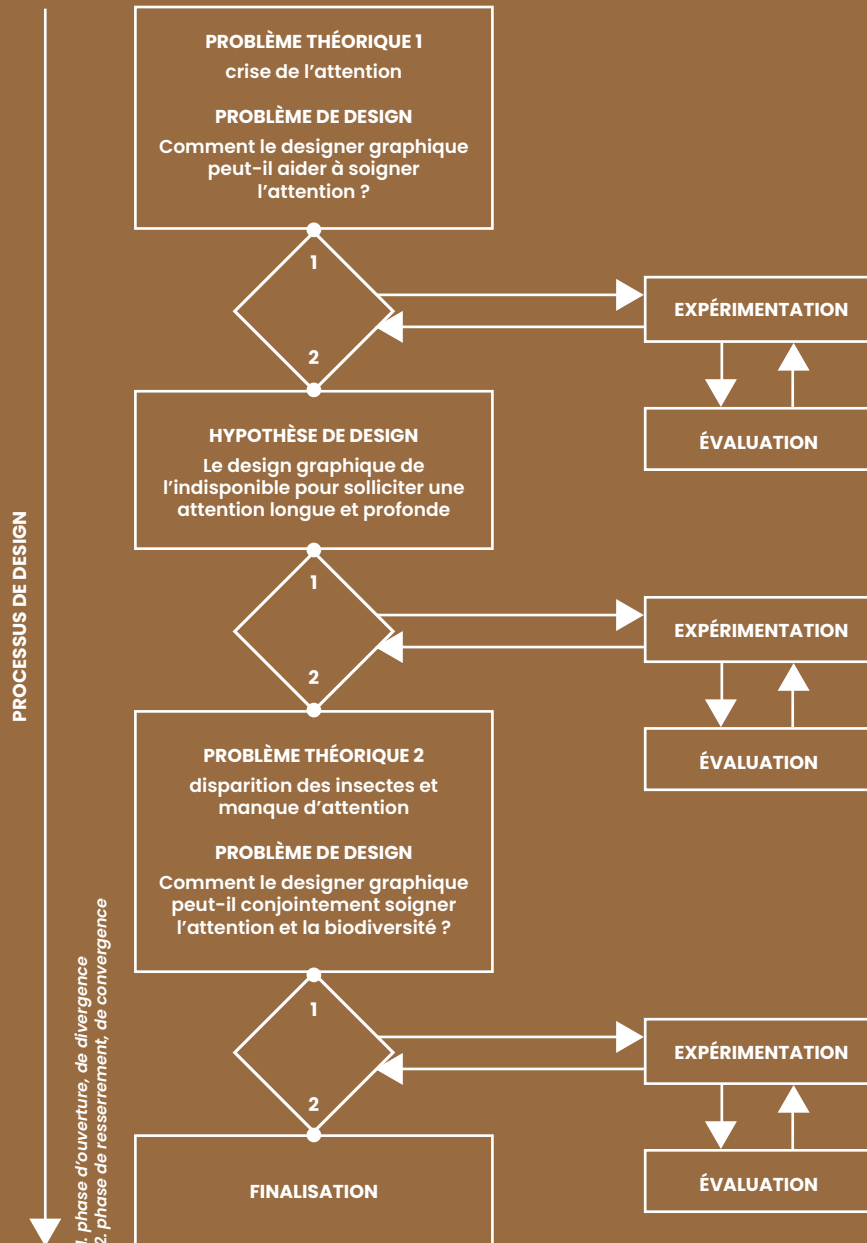


fig 2. Diagramme représentant le processus de design mis en place lors de ce projet de recherche



Une autre manière de considérer le processus de design mis en place cette année, est illustrée par le diagramme ci-contre *fig. 3*. Il s'agit d'une succession de phases de divergence, d'ouverture, et de convergence, de resserrement. La problématique de la crise de l'attention a été explorée de manière ouverte, pour finalement mener sur la voie de l'indisponibilité. Cette notion a permis d'élargir l'horizon de recherche, en considérant plus largement notre rapport au monde, au vivant, pour finalement choisir la disparition des insectes comme objet d'attention. Une fois ces choix opérés, il s'est agi d'explorer de nouveau de manière ouverte les principes plastiques et formels liés à l'indisponibilité, pour en sélectionner certains et finaliser le dispositif.

Dans ce deuxième diagramme, on comprend davantage que l'exploration graphique et formelle s'est opérée tout au long du processus, contrairement au premier où l'on croirait davantage qu'elle n'apparaît que lorsque l'hypothèse de design est formulée. Néanmoins, il témoigne moins du caractère itératif de la recherche. Il apparaît davantage comme une suite linéaire, alors que parfois, il est nécessaire de revenir au problème théorique de base pour avoir le recul nécessaire à l'évaluation des dispositifs.

Ces diagrammes sont une forme de méta-regard sur la manière dont ce projet de recherche a été mené. Ils sont une tentative de rationalisation d'un processus que je considère en réalité comme étant particulièrement mouvant et dynamique. Par conséquent, ils ne peuvent être qu'une approximation, un aperçu non exhaustif d'un phénomène en réalité bien plus complexe et multifactoriel. Néanmoins, ils permettent de prendre du recul et de réfléchir à sa manière de penser et de pratiquer.

◀ fig 3. Diagramme représentant le processus de design mis en place lors de ce projet de recherche

B

PLUTÔT QU'UNE CONCLUSION, UN BILAN.
CONCLURE SERAIT SIGNIFIER
LA FIN D'UN PROCESSUS,
UN ABOUTISSEMENT.
UN ACHÈVEMENT.
OR IL N'EST PAS QUESTION ICI DE PÉRORAISON.
CE N'EST QUE LE DÉBUT D'UNE RÉFLEXION.

La crise de l'attention est une problématique complexe. Au cours de ce projet de recherche, il s'est agi d'en comprendre les origines, mais également les enjeux contemporains, à la fois ontologiques, écologiques et économiques. Cette analyse a permis la formulation d'un postulat, celui qu'une attention soutenue était la voie pour l'émergence, le développement, de comportements soutenables.

Il s'est alors agi de comprendre comment nécessiter une attention longue et profonde du lecteur/regardeur, et la notion d'indisponibilité a été posée comme hypothèse principale de recherche. S'il s'agissait dans un premier temps uniquement de l'indisponibilité des images, le concept a rapidement été étendu à notre relation au monde, au vivant. La recherche graphique est devenue cosmologique, et la problématique de santé publique s'est vue enrichie d'enjeux sociaux, écologiques et éthiques, pour mener à un écosystème vertueux, à des relations symbiotiques entre acteurs et problématiques.

Cette pensée systémique a conduit ma pratique tout au long de cette recherche. Il s'est agi de créer des liens, de penser en terme de relations, d'échanges, de rapprocher des entités a priori éloignées pour voir comment elles pouvaient collaborer, coexister, et finalement s'enrichir mutuellement. J'ai essayé de penser ce projet comme il serait judicieux de penser notre rapport au vivant : en prise avec d'autres éléments, constamment dynamique et mouvant.

Et c'est peut-être pour cela qu'il m'est impossible de conclure.

CE PROJET EST VIVANT.



bibliographie,
sources et ressources

Il ne s'agit ici que des ressources ayant servi à l'écriture de cette dernière partie, et n'ayant pas été citées dans la première partie du mémoire.

OUVRAGE

▼► Willemien Visser

Le travail humain

« La conception : de la résolution de problèmes à la construction de représentations »

Presses Universitaires De France, 2009
ISBN 978-2130828167

OUVRAGE EN LIGNE

▼► Hugh Dubberly

How do you design ?

www.dubberly.com, 2004

téléchargement du PDF le 20.05.22

INTERNET

Site officiel du Musée des nuages

<https://museedesnuages.fr/>

dernière consultation le 01.06.2022

►● entièrement lu
►○ consulté
▼ cité dans le mémoire

REMERCIEMENTS

remerciements

Je voudrais dans un premier temps remercier mes co-directeurs, *Anne-Catherine Adam-Céard & Bertrand Courtaud*, pour l'écosystème auquel ils ont pris part tout au long de l'écriture de ce mémoire. Merci à eux pour les relations symbiotiques tissées au cours de l'année, ces échanges multiples et enrichissants qui ont alimenté aussi bien ma pratique que ma réflexion.

Je remercie également *toute l'équipe enseignante* pour leurs conseils avisés, leurs apports et leur bienveillance.

Et aussi, bien évidemment, merci à mes *camarades de promotion*, qui sont devenus bien plus.

Pour finir, je remercie ma *famille*, pour son soutien, son regard extérieur et sa curiosité. Merci de m'avoir donné le goût de l'observation, de la contemplation du monde.

Conception graphique

Louise Boulanger

Typographies

Poppins

VTF Mixo

Imprimé en juin 2022 à La Souterraine

Mémoire édité en 7 exemplaires dans le cadre du Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués design global mention écoresponsable, spécialité Design graphique, Cité scolaire Raymond Loewy, Pôle supérieur de design Nouvelle-Aquitaine.

Nous avons entrepris les efforts nécessaires pour mentionner les ayants droit 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.

ATTENTION À L'ATTENTION

une attention soutenue
pour des comportements soutenables

Et si l'indisponibilité était la voie à explorer pour pallier conjointement crise attentionnelle et crise écologique ? Et si, dans le cadre de cette réflexion, le designer graphique écoresponsable devait instiller un changement dans notre rapport aux images pour engager une réflexion sur notre rapport au vivant ?

Si la première partie de ce mémoire posait l'indisponibilité comme hypothèse de recherche, cette seconde partie en est l'exploration. Elle témoigne de l'incarnation, du déploiement de cette conjecture à travers un travail d'exploration graphique et formel. Elle livre également une analyse du processus de design mis en place, et propose de nouveaux horizons de recherche autour de la notion d'écosystèmes, de relations symbiotiques.