

La mise en œuvre de la « matière numérique » dans les projets de design interactif

Benoît Drouillat

Littéraire de formation, Benoît Drouillat est président de *designers interactifs*, l'une des principales organisations professionnelle de design en France. Il exerce des responsabilités bénévoles dans le monde associatif du design : trésorier de l'Agence pour la Promotion de la Création Industrielle (APCI) et membre du conseil d'administration de l'Alliance Française des Designers (AFD). Il est directeur artistique du Wif, festival de design interactif. Chargé d'enseignement à l'université, il intervient dans la Licence professionnelle Webdesign de Limoges et dans la Licence Multimédia de Paris 8. Avec Nicole Pignier, maître de conférence en sémiotique, il a publié 2 ouvrages, *Penser le webdesign* (L'Harmattan, 2004) et *Le Webdesign, sociale expérience des interfaces web* (Hermès-Lavoisier, 2008) et co-dirige la revue *Interfaces Numériques* (Lavoisier, 2012).

Résumé

Avec l'apparition d'usages liés au numérique — cet encodage de l'information opérant sous la forme de nombres —, notre relation aux objets s'est profondément transformée. Jusqu'alors placés sous le régime de ce que Stéphane Vial nomme « l'action mécanique », les objets de notre quotidien se sont mis à dialoguer avec nous sous le régime de l'interaction numérique. C'est précisément cette composante qui est aujourd'hui centrale dans la pratique du design numérique ou d'interaction, où le numérique devient, au même titre que le bois, le métal, le plastique, un matériau dont les designers peuvent se saisir pour en mettre en œuvre les potentialités multiples.

Il ne s'agit pas ici d'envisager le design numérique comme un outil de création mais comme mobilisant les propriétés spécifiques des « matières informatisées ». L'idée a été notamment développée par le designer Jean-Louis Frechin, qui y voit une « source d'énergie » pouvant être travaillée par quiconque. C'est en écho à cela que Pierre-Damien Huyghe pense, dans le contexte de la société post ou hyper-industrielle¹, le numérique comme « une matière productive extrêmement riche et intéressante ».

Ainsi, pour Stéphane Vial,

le « design numérique » (digital design) [correspond] à toute pratique de conception qui recourt à la matière informatisée comme matière à modeler en elle-même et pour elle-

¹ Nous empruntons cette notion à Bernard Stiegler

-même, avec l'intention de donner vie à des usages en donnant forme principalement à des matériaux informatisés.

Il ajoute que

la matière informatisée est intentionnellement projetée dans le projet, c'est - à - dire d'emblée considérée comme une composante nécessaire du résultat final.

[...] la matière informatisée, en raison de ses propriétés particulières, modifie radicalement le type d'expérience - à - vivre que le processus de design peut engendrer.

[...]Le design numérique apparaît alors comme l'art et la manière de sculpter la matière informatisée pour faire naître grâce à elle des usages et des expériences - à - vivre qui seraient impossibles à réaliser autrement.

Dans ces conditions, comment le design utilise-t-il le numérique en tant que matériau ?
Quelle est la spécificité de sa démarche pour faire émerger des projets (des objets, des services) où le matériau numérique peut être façonné en des expériences sensibles différentes ? De quel ordre sont les potentialités renfermées dans le matériau numérique ?