Revue Française des Méthodes Visuelles
https://journals.openedition.org/rfmv/

Appel à articles pour le numéro 9

Les méthodes du design
renouveler les regards, penser les transformations

Le design a doté notre monde de nombreux objets, lieux de vie, images, interfaces, services, organisations, etc. S'il a souvent été réduit à ses artefacts, la recherche *sur* le design souligne que le design se qualifie notamment par sa démarche projective. Celle-ci articule le *dessein* et le *dessin,* l'analyse et la création, l'anticipation et la prospection. Ce travail se fait de manière processuelle et outillée et démontre une expertise méthodologique capable de faire émerger des vécus, des sensibilités, des trajectoires. En effet, tout au long de son travail, le·la designer essaime des carnets de notes, des photographies, des croquis ; il·elle figure avec les personnes concerné·e·s des parcours d'usages, produit avec elles·eux des cartographies sensibles ; il·elle calibre des scénarios, produit des prototypes et expérimente ces derniers. Ces objets intermédiaires de design (Bassereau et al., 2015) viennent *in*former une démarche réflexive sur et dans l'action (Schön, 1984) et permettent d'outiller un processus qui s'apparente à une enquête, ou une recherche à part entière lorsqu'il s'agit de faire de la recherche *en* design.

En effet, le design mobilise une multitude de méthodes et outils s'appuyant sur des formes visuelles et des artefacts qui dialoguent avec les méthodes visuelles, créatives et narratives (Mannay, 2016). L'objet de ce numéro est de questionner ces pratiques parfois implicites en design, qui impliquent de la tangibilité, de la sensibilité et qui peuvent enrichir les méthodologies des autres disciplines des sciences humaines et sociales (SHS). L'enjeu sera de mettre en perspective ces pratiques en design avec celles des méthodes visuelles généralement mobilisées en SHS afin de comprendre les apports mutuels mais aussi les spécificités de ces approches. Ce numéro s'intéresse ainsi aux formes de recherche qui se construisent sur l'emprunt voire l'invention de méthodes, et donnent souvent lieu à "une pratique mixte, qui entremêle des pratiques documentaires avec le design et l'ethnographie." (Pink, 2021).

Depuis maintenant quelques années, le design tend à s'institutionnaliser dans les champs académiques en tant que recherche *par* le design ; il est maintenant courant de lire des thèses qui

déploient une « recherche-projet » (Findeli, 2005), de voir des doctorats soutenus « en design » ou de rencontrer des personnes qui se revendiquent pleinement « designer-chercheur·se ». Le design n'est donc pas uniquement entré dans le milieu académique en tant qu'objet de recherche, mais aussi en tant que pratique singulière de recherche. On lui reconnaît une dimension applicative et exploratoire, une capacité à s'ancrer dans des démarches de « recherche-action », « recherche-création » ou, plus spécifiquement, de « recherche-projet », le positionnant alors en tant que recherche appliquée (Raîche-Savoie et Déméné, 2022). Ces classifications, bien que nécessaires à la légitimation du design dans le monde scientifique, restreignent la portée heuristique et critique des méthodes du design, cachent sa capacité à accompagner les individus à tisser et défaire des trajectoires. On pourrait penser que les savoirs du design seraient nécessairement "applicatifs" *:* pour faire de la recherche fondamentale, les chercheur·se·s devraient renoncer à faire du design et revendiquer leur appartenance à une discipline reconnue – plus « noble ». Les *cultural probes* (Gaver, Dunne & Pacenti, 1999) deviendraient ainsi des simples données ethnographiques, le« projet » un prétexte permettant de créer des situations d'observation, et les enquêté·e·s les « parties prenantes » d'un processus opérationnel.

Pourtant, le design revêt une dimension critique qui ne se contente pas seulement de « faire projet » mais qui permet aussi d'identifier des transitions, de questionner les pratiques et leurs cadres pour penser au-delà de ces derniers. Il s'agit, en somme, de se positionner sur l' « ici et maintenant » tout en envisageant l' « ailleurs et demain ». Si pour certains, *faire du design* revient à proposer des solutions qui répondent à des problématiques (techniques, sociales, politiques), les champs du design sont multiples et ses applications ne sont pas purement solutionnistes. Quand le design social (Vial, 2015, Tromp & Hekkert, 2019) est mobilisé dès la phase d'enquête, il « vise à ouvrir de nouvelles pistes d'idéations, d'aspirations, d'anticipations et d'interrogations en s'éloignant d'une démarche réduite à l'approche de "problem solving" et dont la recherche de solutions est indéterminée. » (Catoir-Brisson, Watkin, 2021). On peut aussi citer des démarches qui ont pour seule finalité de questionner les trajectoires sociales et culturelles : le *design fiction* (Bleecker et al, 2009. 2022, Nova, 2023, Kerspern et al., 2017) qui tend à incarner des scénarios possibles afin de générer des débats autour de problématiques sociales, politiques, environnementales (…), le *design spéculatif* qui « reconfigure des éléments, des motivations, des structures ou des systèmes qui existent actuellement » à des fins critiques (Auger, 2012) ou encore le *design d'exploration* qui est « idéaliste, sociétal et subversif » (Fallman, 2008). Le *design prospectif solidaire* (Watkin, Catoir-Brisson, 2021) vise aussi à créer des transformations à l'échelle des acteurs d'un projet, des organisations et des territoires, pour soutenir des formes d'émancipation, dans la lignée du co-design prospectif (Abrassart et al., 2017). Faire du design revient ainsi à adopter « une attitude (…), une position plutôt qu'une méthode » (i.e. une méthode particulière), à s'extraire de logiques affirmatives et prescriptives pour se dévoiler comme une pratique réflexive, critique (Dunne, 1999), qui permet le débat (Mollon, 2019). Ainsi formulé, le design est alors une pratique de recherche capable de questionner les rêves, les craintes ou les renoncements tout en déroulant une pensée rationnelle, relationnelle, outillée et débattue. C'est ce savoir-faire, qui soutient le dissensus et qui bricole avec ou crée des méthodes visuelles, que le présent appel entend interroger.

Comme les designer-chercheur·se·s ne font pas seulement des analyses qui résultent d'un projet, ils élaborent une rationalité scientifique grâce à l'exploration des trajectoires individuelles et sociales à travers le temps. Ils·elles outillent la réflexion d'un milieu, articulent des temps d'analyse et de préfiguration en produisant des objets, des supports de discussion, en ouvrant des espaces de coopération. En ce sens, les designer-chercheur·se·s explorent le monde tel qu'il est perçu, mais aussi

tel qu'il pourrait l'être ; ils·elles tendent à conjuguer l'analyse d'un terrain donné et ses possibles évolutions ; ils·elles font face à des problèmes complexes (Buchanan, 1992) qui s'ancrent dans le temps. « Faire du design en recherche » ne revient donc pas à « faire du projet » d'une part et « faire de la recherche » d'autre part, mais à déployer une recherche qui interroge un objet sous ses multiples aspects actuels et à venir. En ce sens, le design relève d'un savoir-faire méthodologique « porté[e]s sur la mise en réseau de l'existant et la construction de communs plutôt que [la] production de nouveautés » (Royer, 2022). L'articulation entre le projet et la recherche soulève des questions qui s'avèrent politiques, d'autant plus quand le design est participatif et qu'il peut contribuer à faire émerger des solidarités territoriales (Watkin, Catoir-Brisson, 2021) ou lorsqu'il est dit collaboratif et reconfigure la relation entre des citoyen·ne·s et leurs institutions (Forthoffer, 2023 ; Forthoffer et Pottier, 2023).

Ce numéro a pour objectif de mettre en lumière le « mode de connaissance » propre au design – '*designerly way of knowing* (Cross, 2001), plus particulièrement en interrogeant ses méthodologies, susceptibles d'enrichir nos manières de penser les méthodes visuelles. Il s'agit de sortir du dualisme qui oppose la recherche et le design (Farrell et Hooker, 2012) et qui réserve à la première la production d'artefacts cognitifs-descriptifs tandis qu'elle assigne au second la production d'artefacts pratico-prescriptifs (Galle et Kroes, 2014). Il s'agit, au contraire, d'envisager le design comme une « enquête spéculative » (Royer, 2022) et de montrer comment, par des raisonnements méthodologiques, il contribue à interroger les vécus ; à co-élaborer un récit scientifique qui n'est pas « seulement » la narration ou l'analyse d'un projet en train de se faire, mais aussi une façon de dévoiler des tensions (Grosjean, 2022), des relations et des trajectoires tissées dans des milieux, leurs cultures et leurs histoires propres. En ce sens, les réflexions contribueront à montrer comment la créativité méthodologique du design permet de questionner les *savoirs scientifiques* et leur élaboration.

Les contributions attendues dans ce numéro devront faire état d'une réflexivité méthodologique mettant en lumière la dimension critique du design et sa capacité à « faire mouvoir » les individus, les communautés ou les organisations. Elles devront montrer comment le design a permis de penser ou d'accompagner des changements (sociaux, environnementaux, économiques…), métamorphoses ou transitions. Il faudra donc expliciter comment une méthodologie par le design a permis de faire émerger des trajectoires possibles ou de nouveaux récits communs (dimension relationnelle), de permettre à des individus, des communautés ou des organisations de se repositionner (dimension éthique) ou encore de remettre en question des cadres établis (dimension paradigmatique).

Sans réduire le design aux méthodes utilisées, il faudra donner à voir son *savoir-faire* méthodologique, notamment sa capacité à bricoler, réinterpréter ou créer des méthodes plurielles (visuelles, sonores, graphiques, prototypales…) à même de permettre à la connaissance de cheminer dans des situations singulières (De Mourat et al., 2015) et conflictuelles. Il s'agira d'incarner la recherche en discutant de ses méthodes, afin de dévoiler la manière dont le design joue des modalités d'expression pour accueillir ou anticiper d'autres formes de vie, révéler des tensions dans les vécus, « équiper la conversation » entre les participants d'un projet (Deni, Catoir-Brisson, 2019), repenser des paradigmes sociaux. Les contributions ne devront pas nécessairement s'inscrire dans un des champs sus-mentionnés (design fiction, design prospectif, design d'exploration…) mais devront se concentrer sur les apports critiques d'une démarche design menée sur un terrain particulier, donnant lieu à des écritures plurielles. Il s'agira surtout de mettre en valeur et de discuter les contributions potentielles des sciences du design aux méthodes visuelles, que ce soit dans la manière

de faire des enquêtes, de déployer une recherche-action participative ou de partager les résultats auprès de destinataires diversifiés.

Les contributions devront articuler le texte à des présentations concrètes (visuelles ou sonores) des méthodes employées et questionnées. Ces éléments permettront d'appréhender l'outillage de la recherche en design et de donner corps aux enquêtes et aux interrogations que celles-ci soulèvent.

Les contributions pourront s'inscrire dans un ou plusieurs des axes suivants :

Axe 1 : Les méthodes du design pour mettre en relation et en contradiction les acteurs sociaux

Les contributions pourront montrer comment le design permet de confronter des points de vue ou des trajectoires individuelles et collectives. Il s'agira de questionner les modalités de confrontation, de dissensus et de débat permises par les méthodes employées, notamment lorsqu'il s'agit de design collaboratif où la confiance entre les individus se doit d'être entretenue (Forthoffer, 2023). Il sera notamment possible de montrer comment les méthodes ouvrent des espaces de discussion, tout en s'attelant à offrir à chacun·e son espace d'expression et de contestation. Les contributions pourront notamment s'intéresser aux voix singulières et à leur position, à la manière dont le design les interroge en tenant compte de leurs fragilités dans un souci d'"accomodation réciproque" (Forthoffer, 2023). Le design pourra être questionné selon sa capacité à faire émerger des « plurivers » (Escobar, 2018), remettant en cause des positions de domination et permettant de penser le futur avec les communautés et selon leurs ontologies. Il faudra alors mettre en dialogue des positions normatives et marginales et montrer comment les méthodes du design permettent de diversifier les trajectoires en valorisant d'autres savoirs ou formes de vie habituellement marginalisées.

Axe 2 : Les méthodes du design pour accompagner la transformation des sociétés voire le renoncement

Les contributions pourront également montrer comment une démarche design a permis d'amener des individus ou des organisations à se transformer, bifurquer, rediriger des activités, voire renoncer. Par exemple, elles pourront se concentrer sur ce qui fait l'Anthropocène ou Capitalocène (Haraway, 2016), enconsidérant notre héritage technologique comme notre commun négatif qu'il faut gérer pour *vivre avec*, tout en réinventant des modes de vie pour *vivre sans* (Bonnet, Landivar, et Monnin 2021). Cela implique de dévoiler comment nous pouvons réexaminer nos trajectoires socio-culturelles et politiques, comment se repositionner éthiquement parlant, quitte à refondre les modèles organisationnels, économiques, productifs… Plus précisément, il s'agit de montrer comment les méthodes du design permettent d' « [explorer] les possibilités au-delà des paradigmes actuels – que ces derniers soient un style, un usage, une technologie ou des frontières économiques » (Fallman, 2008). Il s'agit ainsi de penser le rapport des sociétés à leur futur en acceptant que celui-ci ne soit pas « une page blanche attendant d'être remplie par l'activité humaine [mais qu'il est] déjà colonisé par ce que le passé et le présent lui ont transmis » (Fry, 2020), ce qui revient à identifier les futurs « qu'il nous faut détruire et ceux qu'il nous faut créer » (*Ibid.*)

Axe 3 : Le design pour renouveler la recherche qualitative par des méthodes sensibles

Les contributions pourront également montrer comment une démarche de recherche par le design peut renouveler la recherche qualitative (Catoir-Brisson, 2025) en s'appuyant sur différentes tactiques et artefacts à différentes étapes de la recherche : que ce soit pour libérer la parole des enquêtés, notamment sur des sujets sensibles ou pour enrichir les méthodes de production, collecte, circulation des données ainsi que leur valorisation. L'enjeu est ici de penser les différentes contributions méthodologiques, théoriques et épistémologiques du design aux sciences humaines et sociales, en dialogue avec les méthodes visuelles, en particulier sur des sujets sensibles (liés à une controverse, un terrain difficile d'accès ou impliquant l'intimité par exemple). L'attention portée à la culture visuelle et matérielle du design permettra de comprendre la spécificité de la recherche par le design, en considérant les artefacts mobilisés comme des « moyens de circulation des affects » dont l'analyse approfondie permet de souligner « le rôle essentiel de la culture matérielle dans les relations affectives humaines » (Martin-Juchat, 2020) pour soutenir l'engagement individuel et collectif par le faire créatif.

La présentation détaillée des outils et données visuelles mobilisées (photos, sons, vidéos, dessins, plans, cartes...) et plus généralement des protocoles d'enquête, sont des éléments centraux de la réflexivité méthodologique défendue dans la ligne éditoriale de la revue. En tant que revue en ligne, la *Revue Française des Méthodes Visuelles* offre par ailleurs des possibilités de mettre en valeur ces données audiovisuelles. Ceci n'empêche évidemment pas de présenter les résultats et analyses issues des enquêtes de terrain, mais nous attirons l'attention des contributeur.rices sur le fait que les questions de méthodes doivent rester l'élément central des articles proposés.

CALENDRIER

1er juillet 2025 : date limite d'envoi des propositions d'articles sous forme d'un résumé de 3000 signes espaces compris + bibliographie.

Les propositions devront présenter clairement l'objet étudié, la problématique, le cadrage théorique, la méthodologie, les matériaux exploités et les modalités de leur production et de leur analyse, ainsi que la manière dont elles s'inscrivent dans l'appel.

Elles devront être envoyées par courriel, au format PDF, à l'adresse suivante : rfmv.numero9@gmail.com

15 juillet 2025 : les auteur.es seront informé.es de la sélection ou non de leur proposition.

31 octobre 2025 : date limite de réception des articles complets pour relecture en double aveugle.

La publication du numéro est prévue pour la fin du premier semestre 2026.

Les textes devront respecter les normes d'écriture et de présentation de la revue qui sont précisées dans le document « Consignes aux auteurs » accessible via ce lien : https://journals.openedition.org/rfmv/532

Coordination

Marie-Julie Catoir-Brisson : Professeure associée au département communication, culture et langues d'Audencia Nantes. Membre associée aux laboratoires PROJEKT (Université de Nîmes) et MICA (Université Bordeaux Montaigne)
Camille Forthoffer : Post-doctorante à l'Université Bordeaux Montaigne. Membre associée au laboratoire MICA (Université Bordeaux Montaigne)
Emna Kamoun : Enseignante-chercheuse, responsable filiale Transition à Strate école de design. Membre associée au laboratoire MICA (Université Bordeaux Montaigne)

BIBLIOGRAPHIE

Abrassart, C., Scherrer, F. Lavoie, N., Cyr C. (2017).Un atelier de codesign prospectif pour imaginer le développement d'un quartier de l'économie circulaire à Montréal. In Arnsperger, C.,Bourg, D., *Écologie intégrale. Pour une société permacirculaire*, Paris : PUF, 191-198.

Auger, J. (2013). *Speculative design: crafting the speculation*. Digital Creativity, 24.

Bonnet, E., Landivar, D., Monnin, A. (2021). *Héritage et fermeture : Une écologie du démantèlement*. éditions divergences.

Bassereau, J-F., Charvet Pello, R., Faucheu, J., Delafosse, D. (2015). Les objets intermédiaires de conception / design, instruments d'une recherche par le design. *Sciences du Design*, n° 2 (2), 48.

Bleecker, J., (2009).*Design Fiction. A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction*. Near Future Laboratory.

Bleecker, J., Foster, N., Girardin, F., Nova, N. (2022). The Manual of Design Fiction. Venice, CA: The Near Future Laboratory.

Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, *8*(2), 5–21. https://doi.org/10.2307/1511637

Catoir-Brisson, M-J. (2025) Les méthodes visuelles, créatives et narratives dans la recherche qualitative en SIC et design : contributions et défis méthodologiques pour le chercheur, Renouveler les méthodes d'entretien pour libérer la parole de l'enquêté, dans A. Robert et F. Lefebvre (coords.), Revue *Nouvelles Perspectives en Sciences Sociales*, 215-250.

Catoir-Brisson, M-J.,Watkin, T. (2021). Quand le design social renouvelle les méthodes de recherche en sciences humaines et sociales. Retour réflexif sur deux recherches-projets en santé et habitat, dans Eric Agbessi (Ed.), *Art et innovation sociale. Définitions citoyennes et territoriales*, l'Harmattan, 149-164.

Cross, N. (2001). Designerly Ways of Knowing : Design Discipline Versus Design Science, *Design Issues*, Summer 2001, Vol. 17, No. 3, 49 -55.

Deni, M.,Catoir-Brisson, M-J. (2019). La place de l'usager en design et son intégration dans les projets. URL : https://www.ocula.it/files/OCULA-20-DENI-CATOIR-BRISSON-Introduction.pdf

Dunne, A. (1999). *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design*. RCA CRD Research Publications.

De Mourat, R., Ocnarescu, I., Renon, A.-L., Royer, M. (2015). Méthodologies de recherche et design : un instantané des pratiques de recherche employées au sein d'un réseau de jeunes chercheurs. *Sciences du Design,* 1(1)

Escobar, A. (2017). *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Duke UniversityPress.

Fallman, D. (2008). The Interaction Design Research Triangle of Design Practice, Design Studies, and Design Exploration. *Design Issues.* 24. 4-18. https://doi.org/10.1162/desi.2008.24.3.4.

Farrell, R., Hooker, C. (2012). The Simon—Kroes model of technical artifacts and the distinction between science and design. *Design Studies*, vol. 33, n°5, 480–495.

Findeli, A. (2005). « La recherche-projet : une méthode pour la recherche en design. » In *Recherches en design : problématiques, méthodologies, applications* (pp. 67–91). Paris : PUF.

Forthoffer, C. (2023). *Rendre le design aux citoyens : penser les stratégies d'inclusion du design collaboratif.* Thèse en Sciences de l'information et de la communication. Université Michel de Montaigne - Bordeaux III. Français.

Forthoffer, C., Pottier, L. (2023). Préfigurer les interactions entre le design des politiques publiques et les citoyens : le cas d'un site gouvernemental français. *Approches Théoriques en Information-Communication (ATIC)* 6(1), 9-36.https://doi.org/10.3917/atic.006.0009.

Fry, T. (2020). *Defuturing : A New Design Philosophy.*

Gaver, W., Dunne, A., Pacenti, E. (1999). Design: Cultural Probes. *Interactions.* 6. 21-29. https://doi.org/10.1145/291224.291235.

Grosjean, S. (2022). Le co-design de technologies de eSanté : Un enchevêtrement de conversations, de tensions créatrices et d'inscriptions circulantes. *Approches Théoriques en Information-Communication (ATIC)*, 4(1), 103125.https://doi.org/10.3917/atic.004.0103

Haraway, D., Traduit de l'anglais par Neyrat, F. (2016). Anthropocène, Capitalocène, Plantationocène, Chthulucène Faire des parents. *Multitudes,* 65(4), 75-81.https://doi.org/10.3917/mult.065.0075.

Kerspern, B., Hary, E. &Lippera, L. (2017). ProtoPolicy, le Design Fiction commemodalité de négociation des transformations sociopolitiques. *Sciences du Design*, 5(1), 103-113.

Kroes, PA., Galle, P. (2014). « Science and design: identical twins *? »Design Studies*, 35(3), 201-231.

Mannay, D. (2016). Visual, narrative and creative research methods. Application, reflection and ethics. Routledge, New York.

Martin-Juchat, F. (2020). L'aventure du corps. La communication corporelle, une voie vers l'émancipation. Presses universitaires de Grenoble.

Mollon, M. (2019).*Design pour débattre : comment créer des artefacts dissonants, et leurs situations de communication, afin d'ouvrir des espaces de contestation mutuelle (agonisme) et d'expression des*

voix marginales (dissensus). Thèse de doctorat en Art et histoire de l'art. Université Paris sciences et lettres.

Nova, N. (2023).From Field Research to Design Fiction: From Clarifying the Present, to Designing the Future, in Daniel Fischer, Marlyne Sahakian, Jordan King, Jen Dyer, Gill Seyfang (eds), *Teaching and Learning Sustainable Consumption A Guidebook*, Routledge, 322-326.

Pink, S. Ibanez-Bueno, J. Marin, A. (2021). From visual methods to futures anthropologies : An interview with Sarah Pink. *Revue Française des méthodes visuelles*, n°5, Images interactives et nouvelles écritures. En ligne : https://rfmv.fr/numeros/5/articles/07-from-visual-methods-to-futures-anthropologies/

Raîche-Savoie, G.,Déméné, C. (2022). La pluralité de la recherche en design : tentative de clarification et de modélisation de la recherche-action, de la recherche-création et de la recherche-projet. *Sciences du Design*, 16, 10-29.

Royer, M. (2022). « À la croisée de la recherche en design et de l'anthropologie », *Parcours anthropologiques*, 17 | 2022, 51-73.

Schön, D. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. London: Temple Smith.

Tromp N., Hekkert P. (2019). *Designing for society*, London : Bloomsbury.

Vial, S. (2015). *Le design*. Que sais-je ? Paris : PUF, 2015.

Watkin, T.,Catoir-Brisson, M-J. (2021). Rethinking social and sustainable innovations through prospective co-design and project-grounded research, DISCERN: International Journal of Design for Social Change, 2 (2), 123-137.