

# Le designer, la critique et la pédagogie : penser l'appareillage numérique du design

**Anthony Masure, Jérémy Lucas-Boursier, Inès Garmon**

DANS **QUADERNI** 2025/2 n° 115, PAGES 13 À 26

ÉDITIONS **ÉDITIONS DE LA MAISON DES SCIENCES DE L'HOMME**

ISSN 0987-1381

ISBN 9782735131211

DOI 10.3917/quad.115.0013

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://shs.cairn.info/revue-quaderni-2025-2-page-13?lang=fr>



Découvrir le sommaire de ce numéro, suivre la revue par email, s'abonner...  
Scannez ce QR Code pour accéder à la page de ce numéro sur Cairn.info.



**Distribution électronique Cairn.info pour Éditions de la Maison des sciences de l'homme.**

Vous avez l'autorisation de reproduire cet article dans les limites des conditions d'utilisation de Cairn.info ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Détails et conditions sur [cairn.info/copyright](https://cairn.info/copyright).

Sauf dispositions légales contraires, les usages numériques à des fins pédagogiques des présentes ressources sont soumises à l'autorisation de l'Éditeur ou, le cas échéant, de l'organisme de gestion collective habilité à cet effet. Il en est ainsi notamment en France avec le CFC qui est l'organisme agréé en la matière.



**Quaderni**

Communication, technologies, pouvoir

**115 | Printemps 2025**

**Designer les objets numériques**

---

# Le designer, la critique et la pédagogie : penser l'appareillage numérique du design

Entretien avec Anthony Masure

Jérémy Lucas-Boursier et Inès Garmon

---



## Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/quaderni/3603>

DOI : 10.4000/1551s

ISSN : 2105-2956

## Éditeur

Les éditions de la Maison des sciences de l'Homme

## Édition imprimée

Date de publication : 1 mai 2025

Pagination : 13-26

ISBN : 978-2-7351-3121-1

ISSN : 0987-1381

Distribution électronique Cairn



## Référence électronique

Jérémy Lucas-Boursier et Inès Garmon, « Le designer, la critique et la pédagogie : penser l'appareillage numérique du design », *Quaderni* [En ligne], 115 | Printemps 2025, mis en ligne le 03 janvier 2028, consulté le 13 novembre 2025. URL : <http://journals.openedition.org/quaderni/3603> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/1551s>

---



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-SA 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont susceptibles d'être soumis à des autorisations d'usage spécifiques.

# **Le designer, la critique et la pédagogie : penser l'appareillage numérique du design**

## **Entretien avec Anthony Masure**

**par Jérémy Lucas-Boursier**

Muséum national d'Histoire naturelle, GRIPIC

**Inès Garmon**

CY Cergy Paris Université, CY École de design, Transition Design Lab

*Anthony Masure est professeur associé à la HEAD – Genève (Haute école d'art et de design, HES-SO), où il est responsable de la recherche. Ses travaux interrogent la manière dont les technologies influencent et déterminent les processus de création, d'innovation et de médiation des objets et dispositifs du quotidien. L'entretien revient sur ses recherches autour des dispositifs numériques dans le design et interroge le rôle des designers et des écoles dans la formation de ces dispositifs.*

**Jérémy Lucas-Boursier et Inès Garmon** – Pourrais-tu revenir sur tes travaux dans lesquels tu as analysé la manière dont les outils et les dispositifs numériques ont transformé le design. Qu'est-ce qui t'a conduit à travailler sur ces mutations ?

**Anthony Masure** – Je ne travaillais pas là-dessus en début de thèse (2008), mon sujet initial portait plutôt sur la médiation du jeu et de la connaissance. Il se trouve que l'on m'avait alors confié une charge de cours de *Photoshop*. C'est, évidemment, un logiciel que je connaissais et que j'avais pratiqué. Je me suis dit : « C'est quand même bizarre, comment cela se fait-il qu'un cours porte le nom d'un logiciel ? ». Cela ne va pas de soi, après tout, dans les maquettes pédagogiques, et ce cours aurait pu s'appeler « PAO » ou que sais-je. Je suis donc parti de mon expérience d'enseignement très concrète, ce qui m'a amené, ensuite, à réfléchir à la place des logiciels dans la création, ce qui n'était pas une évidence, car à l'époque il y avait très peu de travaux sur ces questions, en tout cas en français. C'est après, en parlant avec des collègues à Paris 1, que j'ai un peu creusé cela. J'ai entre temps découvert les « *software studies* », alors peu connues en France (la situation est maintenant assez différente), ce qui a donné lieu à un premier texte qui est encore lu et encore cité, « Adobe, le créatif au pouvoir », qui interrogeait le lien entre le logiciel et l'utilisateur, qui n'est pas tout à fait un designer s'il est seulement usager. Tout cela soulevait des questions de positionnement, de pouvoir et d'influence ou de détermination. À partir de là, j'ai pensé mon doctorat – soutenu en 2014 – autour de ces enjeux.

Dans mes travaux, j'emploie très peu le mot « outil », car il me semble imprécis conceptuellement à cet endroit. Le « logiciel » désigne un nouveau type d'objet technique qui, pour moi, ne doit pas être qualifié ainsi. Ainsi, le but de mon travail n'est pas de dire comment on doit utiliser *Photoshop*, mais plutôt d'interroger ce que le rapport d'usage dit de la création. Peut-être que si on est dans un rapport instrumental à la technique, le mot « outil » convient. Mais dès lors qu'on a une approche autoréflexive, c'est autre chose. C'est plutôt du point de vue des entreprises ou des concepteurs que les logiciels sont qualifiés d'« outils » parce qu'un tel nommage ancre une continuité entre l'ancien monde (pré-numérique) et le monde numérique, mais cette continuité est, d'une certaine manière, factice. S'il y a toujours des liens du passé au présent et au futur, il y a aussi des ruptures. Je suis d'avis qu'il y a une rupture fondamentale qui s'opère avec les logiciels qui fait que le mot « outil » ne convient plus.

**Jérémy Lucas-Boursier et Inès Garmon** – Peux-tu dire un mot, justement, sur ton ancrage méthodologique et sur la manière dont tu as abordé

ces questions-là par certains prismes disciplinaires? Tu as évoqué les «*software studies*»...

**Anthony Masure** – J’ai découvert les travaux de Lev Manovich vers 2008. À ce moment-là, ils étaient encore peu traduits, à l’exception d’extraits de son livre *Le Langage des nouveaux médias* (1999, 2010 en français). Plus largement, je me suis intéressé à ceux qui pensaient le logiciel comme un objet culturel. C’était une approche nouvelle pour moi, et très riche : elle permettait de réfléchir aux dimensions sous-jacentes du logiciel, à tout ce qui détermine, influence ou oriente la création. Ce sont des aspects dont les designers, à vrai dire, n’ont souvent pas conscience. Ils entretiennent un rapport d’usage avec les logiciels – pour eux ce sont avant tout des « outils » –, même s’ils pressentent parfois qu’il se passe autre chose. Selon moi, il n’y a pas, disons, une continuité évidente entre un crayon et Photoshop. À la HEAD, nous avons actuellement un projet de recherche sur l’histoire du « WYSIWYG » [*What You See Is What You Get*] (2024-2027), qui montre que l’émergence de ces logiciels résulte de l’intersection de deux champs : d’un côté, les pratiques professionnelles liées à l’impression, les logiques métiers (où l’on pourrait encore parler d’outils), et de l’autre beaucoup d’emprunts aux logiques bureautiques, très éloignées des métiers du design. La rencontre de ces deux univers a généré de nombreuses tensions et des paradoxes que l’on retrouve en partie aujourd’hui dans l’essor des intelligences artificielles génératives.

**Jérémy Lucas-Boursier et Inès Garmon** – Tu penses que justement, c’est cette singularité, qui fait la spécificité du « design numérique »? Et est-ce que c’est un champ que tu arrives à circonscrire ou définir ?

**Anthony Masure** – C’est presque une question piège... Déjà, concernant le terme « outil » : si l’on décide de ne plus parler d’outil, alors que dit-on à la place? J’ai proposé, pour ma part, le duo *dispositif/appareil*. Le « design numérique » est une notion ambiguë. Si l’on numérise des pratiques existantes, est-ce suffisant pour parler de design numérique? Ou bien réserve-t-on ce terme à des pratiques qui sont rendues possibles par – ou qui émergent avec – les logiciels? Pour moi, cette ambiguïté persiste. Finalement, un nouveau territoire apparaît. D’un côté, les champs dits « numérisés » – comme la mode, l’architecture, etc. – sont transformés par les logiciels; c’est une évidence. Et de l’autre, de nouvelles pratiques émergent, comme le design web. D’ailleurs, je serais sans doute plus à l’aise avec le terme *design d’interaction* que *design numérique*, qui me semble trop flou. Et puis, comme le disait Alan Kay, le numérique est un « méta-médium » : à un moment, les catégories précédentes ne tiennent plus. Et puis, on peut retourner la question : quel design n’est pas « numérique » aujourd’hui? Quel designer travaille encore sans logiciel? Il y en a peut-être, comme Étienne Robial... et encore. Ils sont très rares voire inexistantes.

**Jérémy Lucas-Boursier** – Sur ce point, notre première question porte sur la délégation et la division du travail entre ce qu’on pourrait appeler des agents humains et non-humains. Tu en as déjà parlé en partie, mais c’est

une problématique ancienne dans le champ du design. À ton avis, faut-il continuer à la penser dans ces termes, ou bien a-t-on besoin de nouveaux cadres d'analyse pour appréhender ces répartitions ?

**Anthony Masure** – Le design s'est construit sur une certaine utopie : celle selon laquelle on peut, avec les machines, produire des objets ou des formes d'action qui soient justes, à la fois sur le plan social, esthétique, voire politique. Cela implique, dès le départ, une attitude de collaboration, d'hybridation, de travail *avec* les machines, plutôt que contre elles. Historiquement, le terme même de design apparaît pour dénoncer la dégradation de la qualité des productions issues de l'industrie. Mais cette critique ne vise pas à rejeter les usines : il ne s'agit pas de faire sans elles, mais bien de faire *mieux* avec elles. Le design est donc, structurellement, un objet de négociation. C'est une dynamique que l'on retrouve très clairement aujourd'hui dans les débats autour de l'intelligence artificielle. Il est vain de chercher à distinguer une origine ou une essence purement humaine d'un côté, et machinique de l'autre. Cette séparation ne tient pas, car l'humain est toujours (et déjà) traversé par la technique.

**Jérémy Lucas-Boursier** – Comment envisages-tu alors la manière dont les dispositifs numériques transforment les pratiques du design ? Cette question nous semble importante, dans la mesure où elle permet de réinscrire les mutations contemporaines dans une perspective historique. L'idée serait de ne pas isoler les transformations actuelles – autour de l'automatisation ou de l'intelligence artificielle, par exemple, sur lesquelles tu as travaillé – mais de les penser en continuité ou en rupture avec des périodes antérieures. Est-ce que tu dirais que ces enjeux sont véritablement nouveaux ? Ou bien prolongent-ils, selon toi, des questionnements déjà présents lorsque tu as commencé à t'intéresser à ces thématiques ?

**Anthony Masure** – Les logiques capitalistes, elles, sont bien anciennes et on les retrouve aujourd'hui. Les intelligences artificielles non plus ne sont pas, en soi, une nouveauté. Ce qui l'est davantage, c'est leur diffusion massive auprès du grand public, ainsi que le degré de complexité technologique atteint. On est désormais face à des logiciels d'une tout autre nature, qui fonctionnent comme des boîtes noires : ce sont des programmes conçus par d'autres programmes. Cela change profondément les conditions de production. Aujourd'hui, les programmes ne sont plus écrits par des designers, ni même par des professionnels ancrés dans des logiques métiers comme dans le cas de la PAO... Les services à base d'IA ne sont pas vraiment le fruit de démarches ou de logiques issues des principes historiques du design. Et leur niveau de complexité rend difficile toute forme d'appropriation par les designers eux-mêmes.

Cela pose une question cruciale : que peut-on encore faire, ou façonner, dans ces programmes, avec les compétences que l'on acquiert dans une école – même de très haut niveau ? On arrive à un moment où il faut des armées d'ingénieurs, et surtout des moyens financiers énormes. Prenons l'exemple de la constitution d'un *dataset* de trois millions d'images. Comment imaginer une telle entreprise dans le cadre d'une école d'art ou de

design ? C'est devenu pratiquement impossible. Là où, il y a encore dix ou vingt ans, une personne seule – ou un petit groupe – pouvait mener un projet de bout en bout, ce n'est plus envisageable aujourd'hui. Pour moi, c'est vraiment cela le changement majeur que j'ai observé ces dernières années.

**Jérémy Lucas-Boursier** – Je sais que tu réfutes ce terme, mais les outils sur lesquels porte notre réflexion – et qui intéressent les auteurs de ce numéro – sont souvent des interfaces destinées à permettre à des créateurs de concevoir d'autres interfaces. On pourrait les qualifier de *méta-interfaces*. En ce sens, ces dispositifs embarquent une idéologie particulière des médiations numériques. Comment, selon toi, cette idéologie se manifeste-t-elle concrètement ? Dans les fonctionnalités proposées, dans les formes qu'elles induisent, dans les discours qui les accompagnent, peut-être aussi dans leurs usages ? Et plus largement, comment peut-on en repérer les traces, de manière sensible ou matérielle, à travers les pratiques ou les objets numériques eux-mêmes ? Peut-être peut-on évoquer ici le logiciel de création Figma ?

**Anthony Masure** – Je ne me suis pas assez penché sur Figma pour donner des réponses précises. Mais on y retrouve le paradigme du « WYSIWYG », déjà évoqué. Et puis, il y a un mot qu'on n'a pas employé, c'est celui de « gabarit » ou de « *template* ». Au centre de Figma, il y a cette idée aussi, comme dans les IA, d'abaisser la complexité. Et d'ailleurs, beaucoup de personnes qui font du web design ou du design d'interfaces n'ont pas été formées en école de design. Figma fonctionne à base de composants. En gros, c'est un peu comme du « McDo » : on prend les frites, et d'autres choses, puis, à la fin, cela fait un menu. Mais à aucun moment on n'a cuisiné quoi que ce soit... Dans Figma, il n'y a pas vraiment de place pour le dessin. Qu'est-ce qu'on dessine ? Rien ou pas grand-chose. En tout cas, ce n'est pas orienté pour ça. On va prendre des composants que l'on peut télécharger et agencer. D'ailleurs, il y a tout un marché parallèle qui s'est créé, des gabarits, des modèles, y compris pour les *slides*. C'est plutôt du remix ou de la personnification, un peu comme les configurateurs de produits, de voitures ou de chaussures.

**Inès Garmon** – En quoi, alors, cet appauvrissement de la complexité, l'appauvrissement du dessin, est-il problématique ? Pourquoi n'est-ce pas souhaitable ?

**Anthony Masure** – C'est un appauvrissement du sensible. On pourrait considérer que ce n'est pas si grave, que le sensible n'est pas fondamental. Mais en réalité, c'est quelque chose auquel l'humain tient, et cela depuis très longtemps. Il y a là, de façon plus pragmatique, une question d'identité. Par exemple : un site qui vend des voitures doit-il vraiment avoir la même identité visuelle qu'une école d'art ? Que devient notre capacité à distinguer, à reconnaître des formes, des appartenances, des intentions, si tout finit par se ressembler ? Est-ce que l'esthétique d'un site web pro-Trump devrait être la même que celle d'un site pro-Bernie Sanders ? Et si les différences esthétiques disparaissent, est-ce que finalement, on n'arrive pas à la même

chose ? Derrière cette homogénéisation, ou ce risque d'une « globalisation esthétique », il y a des enjeux politiques assez marquants. Si tout est pareil, alors on peut tout faire et on peut tout dire avec n'importe quelle forme. Mais est-ce que ce n'est pas aussi la fin de la politique, si l'on suit ce cheminement ? S'il n'y a plus de distinction entre rien et rien ? Si une forme vaut pour une autre, en quelque sorte, un mot vaut pour un autre ? Dans un croquis, dans un dessin, il y a une ambiguïté, une subjectivité. Peut-être qu'on a cherché à l'éliminer pour garder le plus bas dénominateur commun, c'est-à-dire ce qui peut être compris du plus grand nombre. C'est dangereux, parce qu'il y aura toujours un degré plus bas. Après Figma, c'est le service Canva qui abaisse encore la complexité. Et après Canva, je ne sais pas, on verra ! Peut-être des IA généralistes comme ChatGPT. À chaque fois, il y a une réduction du sensible qui potentiellement s'opère, et qui peut être dangereuse. Quand on dessine, on cherche avec quelque chose, avec soi, avec le crayon, avec la matérialité. Évidemment, il y a aussi la matérialité dans le numérique. Mais qu'est-ce qu'on peut chercher avec Figma ? Ou avec Canva ?

**Jérémy Lucas-Boursier** – Est-ce que tu identifies encore aujourd'hui des espaces où s'expérimentent d'autres manières de faire du numérique ? Des formes alternatives de conception, des pratiques qui échappent à la standardisation dominante ? Et parmi les étudiants que tu rencontres ou accompagnes, observes-tu des exemples qui, tout en restant dans la sphère marchande, parviennent malgré tout à proposer des approches singulières ? Ou bien faut-il, selon toi, aller chercher beaucoup plus loin – en marge, dans des circuits moins visibles – pour repérer des choses vraiment intéressantes ?

**Anthony Masure** – Le paradoxe qui m'interroge, c'est qu'il y avait déjà une rhétorique très forte chez Adobe, avec leur promesse de création : l'idée qu'on allait permettre aux gens d'exprimer facilement leurs idées. Et on retrouve exactement cette promesse-là aujourd'hui avec l'intelligence artificielle. On vous dit : on va vous donner du pouvoir pour créer plein de choses, on va libérer votre créativité. La promesse, c'est que tout le monde peut devenir artiste. Mais en réalité, plus ces discours sont présents, moins il y a de création. C'est quelque chose qui se veut performatif, mais qui fonctionne à l'envers. C'est-à-dire qu'on dit : avec l'IA, on peut créer une infinité d'images, on peut tout représenter, c'est génial. Et puis qu'est-ce qu'on voit, concrètement ? Toujours les mêmes images. Toujours des femmes dénudées. Toujours des voitures avec des néons. Une espèce d'esthétique néo-kitsch, assez ennuyeuse, à vrai dire. C'est ce paradoxe qui m'interroge : plus on promet de création, moins il y en a.

**Jérémy Lucas-Boursier** – Le sentiment qu'on peut avoir, c'est que, tu l'as dit, l'IA semble un peu renforcer cette approche très productiviste du design, orientée vers l'optimisation de l'efficacité. Comment est-ce que toi, tu arrives dans ton travail, ou dans ce que tu étudies, à avoir une approche à la fois critique et exploratoire, qui te permette justement d'imaginer un outillage par l'IA qui ne soit pas aliénant, en tout cas qui permet de continuer à ouvrir de nouvelles possibilités ?

**Anthony Masure** – Moi, je ne dirais pas « outillage », je dirais « appareillage », j'insiste vraiment là-dessus. La question, c'est : comment on peut *appareiller* l'IA ? Et c'est une question compliquée. Déjà, le fait même de passer par le langage pour créer des formes, ce n'est pas quelque chose d'évident. Ce passage du verbal à l'esthétique est déjà un déplacement important qu'il faut interroger. C'est pour ça que j'essaie de chercher des interfaces qui fonctionneraient autrement que par le verbal, autrement que par le *prompt*. Parmi les pistes possibles, il y a l'idée de travailler à partir de données qu'on choisit soi-même, de constituer des *datasets* personnalisés, ou encore d'utiliser l'IA à certains moments du processus créatif, mais pas à d'autres.

Et puis surtout – ce n'est pas simple, mais c'est fondamental – il faut creuser ces questions en termes de culture numérique. Je pense que c'est ça qui manque cruellement aujourd'hui. Ce n'est pas seulement une question de compétence technique ; c'est aussi une question de littérature. Ça peut paraître évident, mais quelqu'un qui ne connaît pas les grandes dates de l'histoire du web, qui ne sait pas les situer, ne peut pas vraiment comprendre ce qu'est l'IA. Il faut toujours replacer ces technologies dans une culture, dans une histoire longue, pour en saisir les mutations, les ruptures, mais aussi les continuités. C'est ce que j'essaie de faire : recontextualiser. Pour ne pas se faire happer par les discours d'innovation qui sont, très souvent, assez pauvres. Prenons l'exemple des « métavers » : ils n'ont pas commencé avec Facebook !

**Jérémy Lucas-Boursier** – Ce que tu dis sur le fait de passer par le langage, par le verbal, pour générer des images est intéressant. On remarque que l'IA qui s'est imposée récemment dans l'espace médiatique, de façon très spectaculaire, est une IA d'un type bien particulier : l'IA conversationnelle. Et c'est assez étonnant, parce qu'on pourrait y voir une forme de régression dans l'histoire des interfaces numériques. Le *prompt*, finalement, ressemble à un retour à l'invite de commande des débuts de l'informatique, à ces interfaces textuelles très brutes, alors même que tout un pan de l'évolution du web avait justement consisté à s'en éloigner pour aller vers des environnements sémiotiques plus graphiques, plus visuels, en somme plus simples pour l'utilisateur. Comment est-ce que tu perçois ce retour au langage comme modalité principale d'interaction ? Est-ce que tu y vois un paradoxe, une continuité, ou une bifurcation dans l'histoire des technologies numériques ?

**Anthony Masure** – Je pense que l'IA, c'est les deux. Le *prompt*, oui, c'est un peu la ligne de commande, mais en fait, ce *prompt*, il est inséré dans une interface qui elle-même est « WYSIWYG », qui va imiter, par exemple le « chat » la plupart du temps, qui s'est codifiée et qui devient maintenant un peu l'alpha et l'oméga. C'est triste parce qu'il y aurait tellement d'autres interfaces à inventer que celle du « chat » pour interagir avec de l'IA : interagir sur des portions de textes, afficher des versions, etc. Il y a tellement de défis d'interfaces et on est très pauvres là-dessus et, au final, assez démunis.

**Jérémy Lucas-Boursier** – Si on réfléchit à la dimension politique, ou en tout cas à la manière dont ces outils s'imposent, on a l'impression qu'aujourd'hui, la perception de l'intelligence de l'IA est conditionnée par le format de la conversation. C'est-à-dire que si ce n'est plus de la conversation, ça ne ressemble plus à de l'intelligence. Est-ce que tu penses qu'on va sortir à un moment de ce modèle-là ?

**Anthony Masure** – J'espère, oui, parce que ce recours systématique au langage limite énormément ce qu'on peut faire avec ces services. C'est justement ce qu'on a étudié dans le cadre du projet de recherche *Fucking Tech!* mené à la HEAD – Genève<sup>1</sup>. On a conduit une enquête sur les *chatbots* liés au *dating* et à la sexualité. On en a testé une dizaine en profondeur. Il en ressort que la frontière entre les deux – entre ce qui relève du *dating* et ce qui relève de la sexualité – est très mince. Ce sont par ailleurs toujours les mêmes interfaces. C'est terrible car ces services font tous exactement la même chose. On a envie de leur dire : « Mais inventez autre chose, on n'en peut plus ! » On retrouve les mêmes logiques que dans les applis de *dating* sans IA, qui elles-mêmes intègrent aujourd'hui de l'IA, mais sous d'autres formes. Il y a une homogénéisation des formes, des usages et des interactions qui est frappante. Et cette standardisation a nécessairement des conséquences sur les relations humaines.

**Inès Garmon** – Donc, à partir de ces initiatives un peu différentes, vous avez essayé d'inventer de nouvelles manières d'interagir avec les IA, ou de les utiliser autrement ?

**Anthony Masure** – Le point de départ du projet *Fucking Tech!* est d'étudier ce qui existe. On observe les dynamiques à l'œuvre, par exemple : qu'est-ce qui tend à s'homogénéiser ? Qu'est-ce qui relève de la boîte noire ? Ou aussi, de façon plus concrète, est-ce qu'on veut que, quand on demande une image de groupe, il n'y ait que des hommes ? Est-ce qu'on veut que, quand on demande des hommes gays, ils aient des corps féminins ? On a fait des tests et on s'est retrouvés avec des images vraiment étranges : des corps masculins sur lesquels l'IA plaquait des attributs féminins. Ça produisait, en quelque sorte, des corps trans... mais par accident. C'est très bizarre. Pour tester les générateurs d'images à usage érotique ou sexuel, on a développé un générateur de *prompts*, produisant des associations absurdes auxquelles on n'aurait jamais pensé. C'est justement ce décalage qui déstabilise certains programmes. Par exemple, quand on a demandé « *Golden Shower* », on a eu des douches en or... ou des résultats très drôles comme des « plomberies génitales ». On n'a pas modifié le code source des IA, mais on a introduit une dose d'aléatoire qui a permis d'ouvrir un espace inattendu dans les usages.

Le projet s'inscrit aussi dans une approche de recherche-création, pour proposer autre chose. L'objectif est de concevoir une première version d'un

1. « *Fucking Tech!* » (2024-2027) est un projet de recherche-création portant sur les sexualités machiniques. Il est dirigé par Anthony Masure et Saul Pandelakis et est financé par le Centre Maurice Chalumeau en sciences des sexualités, et par la HES-SO. Voir : <http://www.fuckingtech.ch>

générateur de fiction érotique, StoryTellurX, qui prenne le contre-pied des *chatbots* étudiés. On travaille pour cela avec une développeuse qui va concevoir notre propre *chatbot*. On ne passera pas par GPT car tout est censuré. Ce générateur produirait des récits érotiques variés, pas uniquement hétérosexuels, et qui ne soient pas racontés uniquement depuis un regard masculin. Ce qui nous intéresse ici, c'est la question de la diversité : comment les IA génératives pourraient-elles *accroître* la diversité, plutôt que la réduire ? C'est, pour moi, la question centrale. L'idée est de documenter et de partager tout le processus de création. On revendique une culture de l'ouverture, de l'entraide, qui fait parfois défaut dans ce champ.

La recherche-crédation en design est peut-être ce qui échappe à d'autres disciplines, comme la sociologie ou parfois les sciences de l'info-com – vous me pardonnerez ! Le design part de l'hypothèse qu'on peut *transformer* le monde. Bien sûr, on peut aussi passer par la critique. Mais trop souvent, on se dit : « On va critiquer, et peut-être que quelqu'un d'autre transformera. » Sauf que dans les faits, souvent, personne ne transforme derrière. C'est une position un peu marxiste, au fond, et on s'est dit : « et si on commençait directement par la proposition et la transformation ? »

Je vois de plus en plus les limites d'un certain type de critique. C'est bien de répéter que l'IA produit des images homogènes, mais ensuite ? Moi-même, j'ai un chapitre de HDR en préparation sur les biais de l'IA. Et ce que j'ai découvert, c'est qu'en fait, les concepteurs de ces IA disaient déjà, dès les premières bases de données, que ça produisait des représentations stéréotypées. C'était écrit noir sur blanc dans la documentation, sur GitHub [*nda : plateforme d'hébergement utilisée par les développeurs de sites web ou de logiciels*]. Donc on a cette impression que les chercheurs « découvrent » des choses... qui sont déjà dites par les développeurs eux-mêmes. On critique un système qui a déjà intégré sa propre critique dans son discours. Il faut dès lors se demander ce qu'on en fait.

**Inès Garmon** – Dès lors, comment envisager une posture critique qui puisse avoir un effet réel sur les pratiques de conception, voire sur les infrastructures elles-mêmes ? Est-ce que l'éveil, la curiosité, la recherche-crédation peuvent jouer un rôle dans cette direction ? Et plus largement, est-ce qu'on peut imaginer des formes de collaboration, même partielles, avec les industries du numérique – sans forcément renoncer à la critique ?

**Anthony Masure** – Ce qui m'a frappé dans l'état de l'art – notamment du côté des journalistes – c'est qu'ils ne vont pas vraiment « mettre les mains dedans ». Ils se contentent souvent d'un témoignage, parfois personnel, mais basé sur une toute petite anecdote. Le genre de chose qu'on lit souvent : « J'ai testé ChatGPT une semaine, voilà ce que j'en tire. » Et en fait, c'est très pauvre. Ce ne sont pas des protocoles d'immersion, ni même du *gonzo journalisme*. Nous, c'est ce qu'on défend. Dans les textes qu'on prépare autour de *Fucking Tech!*, on assume le fait de plonger dans une dizaine, une vingtaine de services. Avant de critiquer, il faut déjà comprendre ce qui se passe, observer. Et je pense qu'il manque aujourd'hui une capacité à vraiment regarder les formes et les interactions, à voir ce que ces dispositifs produisent. Trop souvent, on part avec des *a priori*, qu'on essaie ensuite

de confirmer à partir d'une toute petite expérience. Cela ne suffit pas. Il y a aussi une certaine paresse *a fortiori* des journalistes – je ne sais pas si j'irais jusqu'à évoquer les chercheurs – à se frotter à cela. Après, on peut le comprendre... ce sont peut-être des gens qui sont payés au lance-pierre et, s'ils ont trois heures pour rédiger l'article, c'est impossible. Mais cela crée des discours qui sont très schématiques à la fin.

**Inès Garmon** – Restons sur cette question de la posture critique, mais en revenant à ce qui fait le cœur du design. Est-ce que, selon toi, la critique de ses propres outils, de ses propres appareils, mais aussi celle des industries qui les produisent, fait partie intégrante de l'activité de médiation du design ? Comment situes-tu cette capacité critique dans la manière même dont le design agit comme médiation ?

**Anthony Masure** – Pour que la critique soit un minimum opérante, encore faut-il qu'elle soit partagée, et surtout comprise. C'est un enjeu auquel je me suis confronté dans le projet *Play to Learn*<sup>2</sup>. Désolé de le dire, mais l'entretien qu'on est en train de faire ensemble – comme la plupart des articles en sciences humaines et sociales – sera statistiquement lu par environ dix personnes ; on sera très loin des audiences d'un Youtubeur comme Squeezie... Donc la question est de savoir comment rendre une critique intelligible pour un public plus large, sans tomber dans une simplification telle qu'elle finit par disparaître.

C'est une question qui m'obsède depuis le début de ma thèse de doctorat : comment partager des connaissances, et avec elles, partager aussi la critique ? C'est là que je situe le rôle du design comme médiateur. Le design peut permettre de trouver les bonnes formes, les bons formats, pour les bons contextes, en fonction des publics. C'est une question qui demande de la prudence, surtout face aux enjeux de complexité. Il ne s'agit pas de tout simplifier, mais d'arriver à penser différents niveaux de complexité selon les formats. Ça ne veut pas dire qu'il ne faut plus écrire d'articles pour *Quadrant*. Mais il ne faut pas faire *que* ça. On peut se poser la question : quelle serait la version TikTok de notre entretien ? Qu'est-ce que cela donnerait, formulé autrement ? Et l'un n'invalide pas l'autre. Mais ce n'est pas simple pour les chercheurs, de se confronter à des formats très courts. Une vidéo d'une minute, c'est compliqué, il y a un vrai blocage là-dessus. Aussi, les formes de médiation ne sont pas vraiment valorisées dans nos carrières de recherche. Ce qui compte dans les recrutements, ce sont encore colloques ou les revues à comité de lecture. C'est l'élite, en quelque sorte. Mais les sciences n'ont jamais été autant coupées de la société. Il y a des raisons politiques à cela : des coupes budgétaires, parfois même la disparition des universités. Il y a donc urgence !

Le projet *Play to Learn* part précisément de l'écart d'audience entre les articles de recherche d'une part et, de l'autre, le médium du jeu vidéo qui touche environ trois milliards de personnes dans le monde. L'impulsion

2. « *Play-to-Learn* » (2023-2025) est un projet de recherche-crédation dirigé par Anthony Masure, Guillaume Helleu et Thibéry Maillard. Mené à la HEAD – Genève, il a été financé par la fondation Gebert Rūf. Voir : [https://www.instagram.com/play\\_to\\_learn](https://www.instagram.com/play_to_learn)

de départ, c'était un appel à projets d'une fondation suisse sur le thème « science et divertissement ». J'ai trouvé l'accroche intéressante, et je me suis demandé : qu'est-ce qui se passe si on fait dialoguer ces deux champs ? Qu'est-ce que cela pourrait produire ? Le projet a assez vite pris la forme d'un dispositif de médiation, avec pour objectif de partager les savoirs des sciences humaines auprès d'un public plus large que celui des *gamers* – mais en partant de leurs codes et références. On utilise les principes du jeu vidéo et des médias sociaux qui lui sont liés (comme Twitch) ou qui en parlent. L'idée, c'est de montrer que derrière les jeux, il y a des enjeux de sciences humaines, et qu'on peut les faire émerger à travers les jeux eux-mêmes. L'autre volet du projet consiste à faire le chemin inverse : montrer que le jeu vidéo est aussi un objet de savoir légitime. On a donc créé une émission en plusieurs épisodes thématiques à la mise en scène spécifique, qui chacun mettent en dialogue des chercheurs en sciences humaines avec des spécialistes du jeu vidéo.

**Inès Garmon** – De notre côté, nous avons identifié la dimension esthétique des interfaces comme un impensé – quelque chose qui est encore assez rarement interrogé dans les approches critiques. Est-ce que, selon toi, il existe effectivement un impensé esthétique dans ces analyses ? Et si oui, comment l'expliquer ? D'où vient cette difficulté à penser ou à critiquer l'esthétique dans les interfaces numériques ?

**Anthony Masure** – Je pense que oui, il y a une vraie difficulté, dans les sciences humaines, à observer, à voir, à comprendre les formes. C'est très frappant quand on travaille sur les *chatbots*. Dans les articles que je lis, on passe très vite à des interprétations, à des discours sur ce que ça veut dire... mais très peu sur ce qu'on voit. Il y a plein de choses qui passent complètement à la trappe. C'est quelque chose que j'avais déjà observé il y a quelques années, quand je travaillais sur les questions d'attention, d'écologie ou d'économie de l'attention. On parle beaucoup de captation, de capture de l'attention, de dispositifs, mais on dit rarement ce qui se passe visuellement, très concrètement. Est-ce que c'est un bouton ? Une forme ? Une proportion ? Un léger décalage ? Une petite animation ? Il faut vraiment aller dans le détail très fin et précis de ce qui se passe dans les interfaces pour voir les choses. Sinon, on reste dans nos *a priori*. On plaque des théories toutes faites. Mais dès qu'on entre dans cette dimension plus fine, plus sensorielle, il se passe des choses passionnantes.

Et pourquoi cette difficulté à interroger la forme ? Est-ce que c'est une méfiance vis-à-vis du visible, une sorte de réflexe de primauté du texte ? C'est presque *derridien* comme question – la parole versus le visible. Ou alors, est-ce que les personnes qui ont vraiment des compétences en esthétique ne publient pas assez ? C'est peut-être une hypothèse. Vous avez des idées ?

**Inès Garmon** – Je serais tentée de renvoyer ces questions à deux pistes complémentaires. D'une part, il y a toujours une tentative de réancrer l'esthétique dans une histoire – une histoire visuelle, culturelle, picturale des formes. Il s'agit, souvent, de restituer aux formes numériques leur

épaisseur historique, de les inscrire dans une continuité, dans des traditions, des ruptures, des réinventions. Et d'autre part, on peut aussi y voir l'effet d'une tendance contemporaine à rationaliser [tendance sur laquelle on travaille beaucoup avec Fabienne Martin-Juchat]. Rationaliser le corps, rationaliser les formes, mais sans leur accorder leur part sensible. C'est comme si l'on neutralisait ce que les formes peuvent faire éprouver, percevoir, transmettre, pour ne garder que ce qui peut être explicité, mesuré ou rendu fonctionnel.

**Anthony Masure** – Derrière tout cela, il y a un refus : celui de reconnaître pleinement la place du chercheur ou de la chercheuse dans la recherche. Et même, de reconnaître le *corps* du chercheur ou de la chercheuse. On reste souvent dans une posture désincarnée. Ce que tu disais juste avant m'a aussi frappé : une interface ne s'analyse pas comme une peinture. Ce sont des objets techniques, composites, pour lesquels il faut inventer de nouvelles méthodes d'analyse. Étudier une interface demande une pluralité de compétences qui sont rarement réunies. Il faut des compétences techniques pour comprendre comment l'objet est codé. Il faut pouvoir analyser les discours qui l'accompagnent – communication, marketing. Il faut s'intéresser aux usages, aux conditions d'appropriation. Et il y a bien sûr les esthétiques, le visible – mais un visible qui ne se réduit pas à une image figée. Une interface n'est pas une peinture : elle est dynamique, interactive, temporelle. Et si l'on additionne toutes ces dimensions, on atteint un certain degré de complexité que peu de personnes peuvent, à elles seules, maîtriser. D'ailleurs, ce n'est pas quelque chose qui est beaucoup enseigné aujourd'hui : il nous manque encore des méthodes pour analyser les interfaces. Et puis il y a une autre dimension : peut-être que l'interface elle-même est encore un objet peu légitime dans le champ académique. Il y a une forme de méfiance. Comme pour le jeu vidéo, on a l'impression que ce ne sont pas des objets « sérieux », ou en tout cas pas encore tout à fait reconnus comme tels. Il y a encore du travail à faire pour qu'ils aient pleinement droit de cité dans la recherche.

**Inès Garmon** – Effectivement, on voit que le corps du chercheur lui-même est écrasé, au profit d'autres cadres d'analyse. Donc, effectivement, on a tendance à l'avoir un peu oublié, à ne pas faire confiance à son corps.

**Anthony Masure** – C'est une question de recherche « située ». C'est vraiment ça, au fond, dont il est question : comment se situe-t-on dans la recherche ? Avec ses biais, son histoire, son genre, son origine sociale, son parcours... D'où on parle, en somme. Et ça, dans le projet *Fucking Tech!*, on ne cherche pas à l'effacer – au contraire, on le met en avant. On assume que ce n'est *pas* la même chose d'analyser un *chatbot* sexuel ou de *dating* si l'on est une femme ou un homme par exemple. Et puis, il y a aussi un autre obstacle potentiel à l'analyse des interfaces : leur familiarité. Ce sont des objets techniques qu'on utilise tous les jours, qu'on a dans la poche en permanence, qu'on manipule sans même y penser. Cette proximité, cette banalisation, fait qu'ils sont souvent naturalisés dans nos usages. Et ça rend plus difficile l'exercice d'un regard – non pas « objectif », mais disons *neuf*.

**Inès Garmon** – Peut-on alors revenir sur ce que tu as dit au tout début de l’entretien sur le fait que le point de départ de ton parcours de chercheur était les cours sur Adobe ? Comment se fait-il qu’aujourd’hui, dans des écoles de design, il y ait encore des cours qui s’appellent Adobe ? Est-ce que maintenant, il faut faire avec ?

**Anthony Masure** – C’est compliqué parce qu’en plus, ce n’est plus la même époque. Aujourd’hui, il y a des tutoriels en ligne où on peut tout apprendre. Donc je pense que la vraie question, c’est celle de la place que les écoles font à l’autoformation. Est-ce que ça a encore du sens d’enseigner un logiciel aujourd’hui ? Je ne sais pas si c’est encore le rôle d’une école. Pour répondre à ça, avec des collègues de l’ECAL (Lausanne), on avait conçu une interface d’auto-évaluation où tu peux te tester sur des compétences<sup>3</sup>. On n’a pas fait les questions par logiciel, mais plutôt par champ d’activité – par exemple, retouche d’images – ce qui est déjà un premier décalage. Les questions peuvent porter sur certains logiciels, mais ce n’est pas l’entrée principale. Cela permet de se situer sur de la maîtrise technique, sur des notions comme la colorimétrie, l’impression, etc. Selon ses réponses, l’étudiant a accès à des ressources ciblées. C’est peut-être une alternative aux cours classiques : aller vers de l’auto-évaluation, mais en lien avec l’école.

C’est nécessaire, parce qu’on forme à la fois aux métiers d’aujourd’hui, mais aussi à ceux de demain, qui bougent très vite. Donc, s’il n’y a pas un minimum de sens critique et de polyvalence, c’est foutu. Il ne faut pas tomber dans une approche instrumentale. C’est le danger, avec les cours centrés sur un logiciel. En réalité, ça pourrait être passionnant, mais il faudrait le faire tout autrement. Il faudrait le faire façon *software studies*. Il faudrait un cours où on entre dans les logiques du logiciel, dans ses différents aspects, ce qui pourrait inclure des éléments techniques, mais pas seulement. En général, quand un cours porte sur un logiciel, c’est pour apprendre à s’en servir, mais pas pour comprendre d’où il vient, en tant que fait technique, fait culturel, ou social.

À la HEAD on a mis en place en 2023 un cours transversal sur l’IA au niveau Bachelor. Ce cours est divisé en deux temps : d’abord, 15-20 minutes de présentation d’enjeux critiques puis une prise en main de tel ou tel logiciel sur une heure et demie. Finalement, cela représente un tiers/deux tiers. Il s’agirait, selon moi, de commencer ou du moins d’intégrer dans tous les cours des apports historiques et critiques. Les principes de ce cours Bachelor, documentés dans un manuel pédagogique libre de droits<sup>4</sup>, seront d’ailleurs intégrés dans l’ensemble des masters en design (DSAA) de France à partir de la rentrée 2025.

**Jérémy Lucas-Boursier et Inès Garmon** – Pour conclure, est-ce qu’en quelques mots, tu peux revenir sur la différence conceptuelle que tu fais entre outil, appareil et dispositifs ?

3. SADA0 (*Skills in Art and Design – Assessment Online*, 2022-2024) est une plateforme dédiée à l’amélioration des compétences techniques dans les champs des arts visuels et du design. Dirigé par Anthony Masure (HEAD) et Vincent Jacquier Ecal, le projet a été financé par HES-SO. Voir : <https://www.sadao.ch>
4. Voir : <https://www.hesge.ch/head/projet/manuel-dautomatisation>

**Anthony Masure** – Disons qu'il y a une dimension instrumentale dans l'« outil » et, par là, l'idée d'une continuité conceptuelle entre le corps et l'objet technique, qui, pour moi, fait défaut dans les interfaces et dans les programmes numériques car ces derniers embarquent une dimension scriptée, invisible et programmée. C'est ce qui fait qu'un marteau ne peut pas être comparé à Adobe, pour le dire très rapidement. Après, dans le concept de « dispositif », il y a des enjeux de pouvoir, si on le prend au sens de Giorgio Agamben. Le concept d'« appareil » est emprunté à Pierre-Damien Huygue : c'est l'idée qu'on peut s'individuer ou singulariser des pratiques avec des objets techniques. Ce qui se joue ici, c'est la place du design dans le design des programmes. Il faut défendre l'idée que puissent exister des situations d'exercice, d'ouverture, de culture, et que les designers aient un rôle à jouer dans cette affaire.