

L'éclaireur des interstices technologiques : hommage à Nicolas Nova (1977-2024)

Anthony Masure, Alexia Mathieu

DANS SCIENCES DU DESIGN 2025/1 N° 21 , PAGES 12 À 22

ÉDITIONS PRESSES UNIVERSITAIRES DE FRANCE

ISSN 2428-3711

ISBN 9782130877967

DOI 10.3917/sdd.021.0012

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://shs.cairn.info/revue-sciences-du-design-2025-1-page-12?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 Presses Universitaires de France.

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.

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.

Hommage à Nicolas Nova

Presses Universitaires de France | Téléchargé le 27/02/2026 sur <https://shs.cairn.info> (IP: 3.1.165.15.143)

L'éclaireur des interstices technologiques : hommage à Nicolas Nova (1977–2024)

Anthony Masure

HEAD – Genève (HES-SO), Suisse
anthony.masure@hesge.ch

Alexia Mathieu

HEAD – Genève (HES-SO), Suisse
alexia.mathieu@hesge.ch

An Explorer of Technological Interstices:
A Tribute to Nicolas Nova (1977–2024)

Mots-clés

Design fiction
Écologie
Enquête
Ethnographie
Pédagogie

Keywords

Design fiction
Ecology
Investigation
Ethnography
Pedagogy

Résumé

Cet article rend hommage à Nicolas Nova (1977-2024), professeur à la HEAD – Genève (HES-SO), disparu lors d'un trek au Sultanat d'Oman. Pionnier d'études croisant design, sciences sociales et technologies, ce chercheur inclassable explorait les imaginaires, interstices et paradoxes des objets numériques, examinant les tensions entre standardisation industrielle et ré-appropriations situées. Co-fondateur du Near Future Laboratory, il renouvelait les récits technologiques par la pratique du « design fiction ». Pédagogue inspirant, il transmettait à ses étudiants un regard ethnographique, transformant l'observation du quotidien en levier de création. Le soin accordé à la forme de ses ouvrages incarnait sa conviction de tracer des ponts entre recherche académique, pratiques de design et société civile. Riche d'une vingtaine d'ouvrages, Nicolas Nova laisse une œuvre protéiforme. Son absence prive la critique technologique d'une voix essentielle, lucide, curieuse et poétique.

Abstract

This paper pays tribute to Nicolas Nova (1977-2024), a professor at HEAD – Genève (HES-SO), who passed away during a trek in the Sultanate of Oman. A pioneer of interdisciplinary studies combining design, social sciences, and technology, this unclassifiable researcher explored the imaginaries, interstices, and paradoxes of digital objects, examining tensions between industrial standardization and localized reappropriations. Co-founder of the Near Future Laboratory, he revitalized technological narratives through the practice of “design fiction.” An inspiring educator, he instilled in his students an ethnographic perspective, transforming everyday observations into creative catalysts. The meticulous attention to form in his publications embodied his conviction to bridge academic research, design practices, and civil society. With over twenty books to his name, Nicolas Nova leaves behind a protean body of work. His absence deprives technological criticism of an essential voice – lucid, curious, and poetic.

Nicolas Nova, professeur ordinaire à la HEAD – Genève (HES-SO), nous a quittés le 31 décembre 2024 à l'âge de 47 ans, victime d'une crise cardiaque lors d'un trek au Sultanat d'Oman¹. Il chérissait ce type de voyage, à la jonction de paysages époustouflants et de folklores singuliers, comme en témoignent ses arpentages réguliers de la « technosphère » alpine ou, en octobre 2024, des pseudo-traces extraterrestres de Roswell au Nouveau-Mexique – autant d'imaginaires synthétiques articulant nature, technologie et croyances et dans lesquels il puisait la matière de ses essais et carnets de route. Nicolas Nova était un esprit curieux, généreux et visionnaire, dont la vivacité et l'acuité ont profondément marqué ses étudiants, collègues et amis. Il était en outre une figure centrale de la revue *Sciences du Design*, à laquelle il avait contribué dès le 1^{er} numéro avec un article intitulé « De l'ethnographie au design, du terrain à la création : tactiques de traduction » (2015). Sa brutale disparition est une immense perte pour la communauté du design, des sciences humaines et des cultures numériques tant sa personne et ses travaux font l'unanimité.



Photo Alicia Dubuis, décembre 2023

1. – Entre technologies grand public et sciences sociales

Né à Roanne, près de Lyon (France) en 1977, Nicolas Nova a étudié les sciences naturelles et sciences cognitives. Après un premier doctorat ès *sciences* en interaction humain-machine obtenu en 2007 à l'EPFL (Lausanne) et traitant des médias géolocalisés (Nova, 2007), Nicolas Nova soutient en 2018 une deuxième thèse à l'université de Genève, cette fois en sociologie, portant sur la figure « kalléidoscopique » de l'objet global et totalisant qu'est le *smartphone* (Nova, 2018a). Capable de faire dialoguer des communautés tant hétéroclites qu'inattendues, il était des rares personnes dont la précision scientifique trouvait des ancrages et relais autant dans la *pop culture* (musique et jeu vidéo notamment), la presse grand public que les sphères professionnelles des technologies et du design. Encore doctorant, il s'était fait connaître via le cycle de conférences Lift (Genève) cofondé avec Laurent Haug et dont la première édition (2006) avait notamment accueilli le blogger Robert Sciable ou le critique Cory Doctorow (Haeberli, 2005). Nicolas Nova ne cédait jamais à la critique facile des technologies, fréquemment accusées de tous les maux, pour au contraire nous faire voir ce qu'elles recèlent de paradoxes, d'écologies ou d'étincelles.

2. – Dans les marges des sous-cultures

Insatiable explorateur, il se jouait des cases institutionnelles limitant trop souvent la production de connaissances. Un exemple saillant est celui d'un de ses premiers ouvrages, *8-Bit Reggae. Collision and Creolization* (Nova, 2014a), qui examine la rencontre inattendue et intrigante entre la culture des jeux vidéo et le reggae/dub, comme en témoigne son texte de présentation : « Pourquoi des machines 8 bits comme le Commodore 64 ou la Nintendo NES ont-elles été utilisées pour recréer des *riddims* jamaïcains ? Comment un assemblage aussi curieux de rythmes, d'objets et de systèmes de jeu a-t-il pu se produire ? Est-ce dû à la nature des différentes sous-cultures ? Ou s'agit-il simplement d'un échange fortuit entre la musique reggae et l'informatique 8 bits ? ». Nicolas Nova possédait d'ailleurs une collection de manettes de jeu qui figurait dans l'exposition « Game Design Today » au Gestaltung Museum de Zürich (2023). L'ouvrage *8-Bit Reggae*, soigné dans son design graphique (Etienne Mineur), contient une bonne part des principes clé de Nicolas Nova. En zoomant sur une micro-scène, il fait surgir des enjeux plus vastes à même de caractériser des changements du XIX^e siècle. Autrement dit, les technologies ne sont des ensembles homogènes dans le temps et dans l'espace. Elles sont, pour qui prend le temps de les observer, de se plonger dans leurs conditions de production (souvent délétères) et d'étudier leurs pratiques sociales (détournements et réceptions multiples d'un territoire à un autre), l'occasion d'apprendre des autres et de nous-mêmes, de tordre le bras à nos préjugés.

3. — L'épuisement des imaginaires technologiques

Cette dans optique que Nicolas Nova avait rédigé l'ouvrage polyphonique *Futurs ? La panne des imaginaires technologiques* (Nova, 2014b), une fine lecture des tropes au cœur des rouleaux compresseurs de la science-fiction, qui déterminent (et limitent terriblement) la production de services numériques et d'objets en tout genre (frigo dits intelligents, voitures volantes et autres *hoverboards*). Cette réduction des futurs possibles trouve de nombreux échos dans l'actualité, comme l'incidence d'Elon Musk dans les élections présidentielles de 2024 aux États-Unis. Devenu un parangon de l'innovation technologique, Elon Musk a ancré sa politique dans des codes de la *pop culture* en apparaissant dans le film *Iron Man 2* (2010) ou en se faisant passer pour un joueur d'élite de *Path of Exile 2* (2024). Cet exemple montre l'importance, pour le design, de travailler au-delà de problèmes à résoudre (Masure, 2016) pour penser des « scénarios pour un futur meilleur » (Nova, 2014b ; Nova, 2018b). Il faut, dès lors, répondre à l'épuisement des imaginaires en s'appuyant sur des observations « situées ». Entre les extrêmes dystopiques (films catastrophe) et utopiques (un monde sauvé par la science), qu'est-ce que la science-fiction nous dit du design ? Il suffit d'arpenter les transports en commun des grandes mégapoles pour mesurer le décalage entre les affiches publicitaires de la *big tech* et la richesse du vécu social, y compris dans ses dimensions absurdes.

4. — De l'invention du quotidien au design fiction

Nicolas Nova cherchait à comprendre comment, derrière les choses, celles-ci, sont appropriées, détournées ou même rejetées. Un projet de recherche-action mené à Art Center College of Design de Pasadena, *Curious Rituals* (Nova & al., 2012), explorait ainsi les rituels ratés de nos interactions quotidiennes avec les objets numériques. Ce recueil en *open access* dresse un inventaire singulier et illustré des gestes étranges et nouveaux qui émergent avec les technologies numériques, comme le mouvement des bras en forme de 8 visant à recalibrer l'antenne réseau d'un téléphone portable. Ce regard anthropologique, souvent teinté d'humour, révèle par ces petits gestes du quotidien (comme le *swipe*) des facettes inattendues de nos vies connectées. Il aimait se nourrir des pratiques ordinaires, souvent négligées par les grandes narrations technologiques. Plutôt que d'embrasser des visions binaires, il cherchait à comprendre comment les gens vivent réellement avec les technologies, dans toute leur complexité et ambivalence. C'est peut-être l'intérêt pour ces nœuds qui l'avait amené à cofonder en 2006 le Near Future Laboratory² avec Julian Bleecker et Fabien Girardin, puis Girardin & Nova³ en 2024. Ces agences prospectives incarnent une autre facette du travail de Nicolas Nova, le « design fiction », qui, « contrairement à la narration traditionnelle, utilise des objets tangibles pour impliquer des histoires et pour provoquer la réflexion et

la discussion sur ce qui pourrait être» (Frey & Pittman, 2022). Par là, il cherchait à nourrir les démarches de conception des marges de la production, souvent mal comprises des entreprises.

5. — L'attrait des rebuts et le souci de la forme

Le quotidien est aussi celui des multiples vies des objets numériques, avec leur lot de bugs et de pannes, soit là où la fonction vacille. Tandis que la définition commune du design est de résoudre un besoin d'usage, Nicolas Nova met en évidence le fait que les objets commercialisés engendrent de nouveaux problèmes envers lesquels les humains, en dehors des circuits industriels balisés, font preuve d'invention. Cette dimension discrète a fait l'objet d'un projet FNS mené à la HEAD – Genève, « De la réparation informelle à l'innovation silencieuse, le cas des *smartphones* » (2017-2018), lequel a entre autres donné lieu à une série de *fanzines* et à un ouvrage d'observations dessinées de *repair shops* menées avec Anaïs Bloch, *Dr. Smartphones* (Nova & Bloch, 2021a). D'une facture graphique remarquable, l'ouvrage comprend en couverture un pêle-mêle lettres de logotypes de marques de téléphonie ou d'enseignes de magasins (dont il avait habilement évité le « N » de Nokia pour s'éviter des soucis juridiques), et fait alterner des cahiers iconographiques métallisés, photos ou croquis. Par là, il soulignait de la meilleure des façons que la recherche (en sciences humaines, en design, etc.) n'a pas pour fatalité d'être « moche », et qu'il est légitime que le souci de la forme fasse partie d'une démarche de recherche. Il faisait mentir l'adage de la chercheuse Lysianne Léchet Hirt qui notait, grinçante, que trop souvent « *good design = crap research, good research = crap design* » (Léchet Hirt, 2015) : la forme fait argument tout autant qu'elle permet de mieux partager les savoirs produits. Cette attention portée aux déchets s'est poursuivie dans un autre projet de recherche FNS mené à la HEAD – Genève, « *Discarded Digital* : contrer l'obsolescence par les pratiques de ré-utilisation des rebuts du numérique » (2024-2027). Impliquant la chercheuse Anaïs Bloch et le doctorant Thibault le Page (qui mobilise le médium de la bande dessinée comme méthode de recherche), ce projet opère sur plusieurs territoires géographiques une « investigation empirique des pratiques de réutilisation des rebuts du numérique – *smartphones*, consoles de jeux, ordinateurs, imprimantes, baladeurs, objets connectés – en dehors des chaînes industrielles de circulation et de recyclage des matériaux » (Bloch, 2024).

6. — De bestiaires en folklores

Ce soin accordé aux formes trouve un point d’ancrage dans l’ouvrage singulier *Bestiaire de l’anthropocène* (Nova & Disnovation, 2021b). imaginé avec le duo Maria Roszkowska & Nicolas Maigret (Disnovation), le livre est décrit sur le site de l’éditeur comme « un atlas de spécimens hybrides, magnifiquement imprimé à l’encre argentée sur du papier noir, pour rendre compte de la confusion entre la technosphère et la biosphère ». Préfiguré sur *Pasta & Vinegar*⁴, le blog de Nicolas Nova, il figure tour à tour des entités hybrides comme les plastiglomérats, chiens robots de surveillance, fordite, gazon artificiel, arbres antennes, SARS-CoV-2, montagnes décapitées, aigles chasseurs de drones, bananes standardisées. Le format de l’ouvrage a été pensé pour être décliné en expositions (ex. : Théâtre de l’Orange-rie, Genève ; Gaité Lyrique, Paris) et posters. Ce cas n’incarne pas seulement une préoccupation esthétique de la recherche (Masure, 2018), mais aussi une réflexion sur les formats (Masure & Saint-Jevin, 2022), académiques en premier lieu, afin de repenser leur pertinence dans un monde croulant sous les supports numériques et l’injonction au *publish or perish*. Dans son hommage à Nicolas Nova, le chercheur Frédéric Kaplan souligne à raison l’importance de *Lagniappe* (Kaplan, 2025), « une infolettre irrégulière sur les cultures numériques » comptant 81 opus remplis d’idiomes et « d’onglets ouverts dans le navigateur ». Le dernier ouvrage de Nicolas Nova, *Persistances du merveilleux. Le petit peuple de nos machines* (Nova, 2024), prolonge cet effort d’inventaire en s’intéressant cette fois aux recoins insoupçonnés des programmes, à savoir les trolls, *daemons* ou autres fantômes numériques.

7. — Penser par le milieu

Une autre notion centrale de l’œuvre de Nicolas Nova est celle de l’écologie, à savoir la sciences des milieux, et qu’il envisageait tant du côté machines électroniques que des massifs montagneux. Il co-encadrait depuis 2020, avec Jérôme Baudry (EPFL), la thèse de doctorat de Cyrus Khalatbari dans le cadre d’un partenariat stratégique avec la HEAD, et dont le sujet, ancré dans la recherche-crédation en design, porte sur les implications écologiques des unités de traitement graphique (GPU). Parallèlement, Nicolas Nova avait conduit avec Etienne Mineur et Sabrina Calvo un projet de recherche-crédation mené à la HEAD portant sur les mutations climatiques des stations de ski alpines et qui a donné lieu à un manuel de jeux de rôle, *Chamonix-Sentinelles* (Nova, 2023a), dont les sources, ont été placées en *open data*. Ces balades alpines, sources d’inspiration pour le jeu, ont été compilées et augmentées dans un ouvrage dédié, *Fragments d’une montagne. Les Alpes et leurs métamorphoses* (Nova, 2023b), un autoportrait dessinant un équilibre troublé entre humains, nature et technologies. Plus récemment encore, il agrégeait des ressources sur le thème du « *solar punk* », ces imaginaires dystopiques incarnés pour le grand public par le film *Mad Max* et pour lesquels il envisageait un nouveau projet de recherche.

8. — Enquêtes-création

L'importance de la transmission est patente dans son travail. À la suite de l'ouvrage de synthèse du projet de recherche *Beyond Design Ethnography: How Designers Practice Ethnographic Research* (Nova, 2014v), il avait publié en un manifeste (Nova, 2021c) portant sur les « enquêtes-création en design » pour faire valoir des façons singulières qu'ont les designers de pratiquer l'enquête, qui recourent mais aussi s'écartent des pratiques en sciences sociales. En 2022 sort *Exercices d'observation* (Nova, 2022), une série d'exercices et de consignes à s'approprier. En 2024, il co-édite avec Anne Bationo-Tillo, Sophie Krier et Francesca Cozzolino l'ouvrage collectif *En quête d'images – Écritures sensibles en recherche-création* (Bationo Tillon & al., 2024), un manuel portant « une réflexion épistémologique sur les formes sensibles d'écriture de la recherche à la croisée de l'art, du design, de l'anthropologie et de l'ergonomie, à partir de projets singuliers d'enquête-création ». Il faut également mentionner l'implication de Nicolas Nova dans de nombreux collectifs et groupes de recherche, dont les revues *Able*, *Terrains* ou *Technique & Culture*, dont il était un coordinateur du numéro « .able » à paraître en mars 2025. Fin 2024, il nous avait confié réfléchir à passer un jour son « habilitation à diriger des recherches » (HDR). Celle-ci devait comprendre une « égo-histoire » dont la forme aurait sans doute été unique.

9. — Une pédagogie située

Nicolas Nova a été un pilier du Master Media Design de la HEAD – Genève, contribuant dès ses débuts à son développement avec précision, générosité et bienveillance. Par ses enseignements et ses ateliers, il invitait les étudiants à cultiver un regard attentif sur le monde, que ce soit lors de séminaires, de marches le long de l'Arve, de visites au marché aux puces de Plainpalais ou encore d'excursions à la mer de glace de Chamonix. Il enseignait l'art d'observer, de conduire des entretiens, de décrypter les rituels humains avec les machines, et de collecter et organiser les données recueillies sur le terrain. Ces approches, centrales dans son enseignement, ont permis à ses étudiants de développer une compréhension approfondie des enjeux technologiques et sociaux contemporains. Au fil des années, Nicolas a mené de nombreux ateliers en collaboration avec des personnalités telles que Sabrina Calvo, Etienne Mineur, Daniel Sciboz, James Auger, Anne Schneider, Douglas Edric Stanley, Félicien Goguy ou Laurent Bolli. Son dernier cours de l'année académique 2024-2025, intitulé « Making sense of algorithms », introduisait l'analyse des algorithmes et de l'apprentissage automatique. Ce cours permettait aux étudiants d'explorer, à travers une approche d'ethnographie en design, la manière dont les utilisateur-ices perçoivent et interprètent les algorithmes. Depuis plusieurs années, il animait avec Benjamin Gaulon le workshop « Tech Mining⁵ », axé sur les rebuts électroniques, l'obsolescence programmée et les pratiques de design d'interaction soutenables. Les résultats de ces ateliers présentaient toujours des dispositifs inventifs, joyeux et porteurs de visions alternatives pour les technologies. Chaque

année, Nicolas inaugurait le Master Media Design avec son atelier « Alpine Technosphere⁶ », combinant exploration, observation et création. Ce cours, inspiré des débats sur l'anthropocène et la crise écologique, proposait une approche poétique des paysages alpins transformés et des usages humains de la montagne. Enfin, Nicolas Nova a supervisé un grand nombre de mémoires de Master, abordant une variété de thèmes fascinants et pertinents pour le champ du design. Sa patience et son expertise ont été une source de confiance et de motivation pour ses étudiants, leur ouvrant des horizons académiques et professionnels. L'équipe du Master Media Design perpétuera son approche unique, ses enseignements et ses méthodes de travail afin qu'ils continuent d'inspirer les futures générations.

Conclusion : un éclaireur des futurs possibles

La disparition si brutale et insensée de Nicolas Nova nous laisse comme orphelins. C'est avec lui un pan de la recherche en design et des cultures numériques qui s'éteint, mais aussi un merveilleux collègue et ami, toujours à l'écoute des autres et des bruissements du monde. Les personnes l'ayant connu se souviendront de lui comme d'un esprit brillamment inventif, doté d'une curiosité insatiable et d'une humilité rare. Il avait cette capacité unique à voir du potentiel dans les interstices de l'ordinaire et à encourager les autres à penser et faire autrement. Soulignant ses qualités humaines, nous suivons volontiers Michel Lussault qui, dans un message d'hommage sur WhatsApp, fait remarquer que « dans un monde académique souvent brutal, compétitif et individualiste, Nicolas faisait partie de celles et ceux qui redonnent confiance dans la portée de la collégialité de la pensée ». Riche d'une vingtaine de livres et de nombreux articles, son œuvre commençait à peine à être reconnue à sa juste valeur. Par son travail sensible sur les technologies et les imaginaires, il aura montré que le design n'est pas seulement une question d'esthétique ou de fonctionnalité, mais une façon située de comprendre le présent et d'imaginer des futurs alternatifs.

NOTES

1. Cet article est une reprise d'un texte publié dans la revue AOC en janvier 2025.
2. <https://nearfuturelaboratory.com>
3. <https://www.girardinnova.com>
4. <https://www.nicolasnova.net/pasta-and-vinegar/tag/technosphere>
5. <https://www.hesge.ch/head/projet/tech-mining>
6. <https://www.hesge.ch/head/projet/alpine-technosphere>

RÉFÉRENCES

- Bationo Tillon A., Cozzolino F., Krier S. & Nova N. (2024). *En quête d'images – Écritures sensibles en recherche-création*. Dijon : Les Presses du Réel.
- Bloch, A. (2024). Apprendre avec les déchets : réparer, réutiliser, détourner pour reprendre la main sur les équipements numériques. Genève : *ISSUE - Journal*. Repéré à <https://issue-journal.ch/focus-posts/apprendre-avec-les-dechets-reparer-reutiliser-detourner-pour-reprendre-la-main-sur-les-equipements-numeriques>
- Frey, C. & Pittman, P. (2022). *The Manual of Design Fiction*. Venice Beach (CA) : Near Future Laboratory.
- Haerberli, D. (2005). LIFT, l'ascenseur vers les idées novatrices. Genève : Le Temps. Repéré à <https://www.letemps.ch/societe/lift-lascenseur-vers-idees-novatrices>
- Kaplan, F. (2025). Nicolas Nova, la pensée sauvage. Genève : Le Temps. Repéré à <https://www.letemps.ch/culture/nicolas-nova-la-pensee-sauvage-l-hommage-de-frederic-kaplan>
- Léchoth Hirt, L. (2015). Recherche-Création En Design à Plein Régime : Un Constat, Un Manifeste, Un Programme. *Sciences du Design*, 1(1), 37-44. Repéré à <https://doi.org/10.3917/sdd.001.0037>
- Masure, A. (2017). Panne des imaginaires technologiques ou design pour un monde réel ? Actes de la journée d'étude « CinéDesign : pour une convergence disciplinaire du cinéma et du design », dir. Irène Dunyach & Saul Pandelakis. Toulouse : Université Jean Jaurès. Repéré à <https://www.anthonymasure.com/articles/2017-09-panne-imaginaires-technologiques-design-monde-reel>
- Masure, A. (2018). À défaut d'esthétique : plaider pour un design graphique des publications de recherche. *Sciences du Design*, 8(2), 67-78. Repéré à <https://doi.org/10.3917/sdd.008.0067>
- Masure, A & Saint-Jevin, A. (2022). Formes, formats, formatage : vers un design des sciences. In: Baptiste Bohet, Virginie Pringuet (dir.), *Les devenirs numériques des patrimoines*. Paris : UDPN. Repéré à <https://shs.hal.science/halshs-04100500>
- Nova, N. (2007). *The influences of location awareness on computer-supported collaboration*. Thèse de doctorat ès sciences sous la direction de Pierre Dillenbourg. Lausanne : EPFL. Repéré à <https://infoscience.epfl.ch/entities/publication/d1792a1c-b103-4677-94c6-f642ebf8a055>
- Nova, N., Miyake, K., Chiu, W. & Kwon, N. (2012). Curious Rituals. Gestural interaction in the digital everyday. Pasadena: Art Center College of Design. Repéré à <https://curiousrituals.wordpress.com>
- Nova, N. (2014a). *8-bit Reggae: Collision and Creolization*. Paris : Volumiques.
- Nova, N. (2014b). *Futurs ? La panne des imaginaires technologiques*. Lyon : Les Moutons électriques.
- Nova, N. (2014c). *Beyond Design Ethnography: How Designers Practice Ethnographic Research*. Berlin : SHS Publishing.
- Nova, N. (2018a). *Figures mobiles : une anthropologie du smartphone*. Thèse de doctorat ès sciences de la société, mention sociologie, sous la direction de Mathilde Bourrier. Université de Genève. Repéré à <https://archive-ouverte.unige.ch/unige:107645>
- Nova, N. (2018b). Futur partout, avenir nulle part ? Colloque Ciné Design. Toulouse : Université Jean Jaurès. Repéré à <https://doi.org/10.60527/q02b-e613>
- Nova, N. & Bloch, A. (2021a). *Dr. Smartphone: An Ethnography of Mobile Phone Repair Shops*. Lausanne : IDP.
- Nova, N & Disnovation (2021b). *A Bestiary of the Anthropocene*. Eindhoven : Onomatopée. Repéré à <https://www.bestiaryanthropocene.com>
- Nova, N. (2021c). *Enquête/création en design*. Genève : HEAD – Publishing, coll. Manifestes.
- Nova, N. (2022). *Exercices d'observation. Dans les pas des anthropologues, des écrivains, des designers et des naturalistes du quotidien*. Paris : Premier Parallèle.
- Nova, N. (2023a). *Chamonix-Sentinelles*. Paris : Volumiques. Repéré à <https://www.chamonix-sentinelles.org>
- Nova, N. (2023b). *Fragments d'une montagne. Les Alpes et leurs métamorphoses*. Paris : Le Pommier.
- Nova, N. (2024). *Persistance du merveilleux. Le petit peuple de nos machines*. Paris : Premier Parallèle.

- Nova, N. & Bolli, L. (2013). *Joy pads ! Le design des manettes*. Lyon : Les Moutons électriques.
- Atallah, M, Nova, N., Pellet, M., & Indermuhle, C. (2014). *Pouvoirs des jeux vidéo : des pratiques au discours*. Lausanne : In Folio.
- Nova, N. (2014). *Futurs ? La panne des imaginaires technologiques*. Lyon : Les Moutons électriques.
- Nova, N. (2014). *8-bit Reggae : Collision and Creolization*. Paris : Volumiques.
- Nova, N. (2014). *Beyond Design Ethnography : How Designers Practice Ethnographic Research*. Berlin : SHS Publishing.
- Nova, N. & Vacheron J. (2015). *Dadabot*. ID Pure : Lausanne.
- Kaplan, F. & Nova, N. (2016). *La culture internet des mêmes*. Lausanne : PPUR.
- Kaplan, F. & Nova, N. (2016). *Le miracle Wikipedia*. Lausanne : PPUR.
- Nova, N. (2018). *Cloud of Practices*. Genève : HEAD – Genève.
- Nova, N. (2020). *Smartphones. Une enquête anthropologique*. Genève : Métis presses.
- Nova N. & Bloch, A. (2020). *Dr. Smartphone : an ethnography of mobile phone repair shops*. Lausanne : IDP.
- Nova, N. & Disnovation (2021). *A Bestiary of the Anthropocene*. Eindhoven : Onomatopée.
- Nova, N. (2021). *Enquête/création en design*. Genève : HEAD – Publishing, coll. Manifestes.
- Allard, L., Monnin, A. & Nova, N. (dir.), (2022). *Écologies du smartphone*. Lormont : Le Bord de l'eau.
- Nova, N. (2022). *Exercices d'observation. Dans les pas des anthropologues, des écrivains, des designers et des naturalistes du quotidien*. Paris : Premier Parallèle.
- Bleeker, J., Foster, N., Girardin, F. & Nova, N. (2022). *The Manual of Design Fiction*. Venice, CA : The Near Future Laboratory.
- Nova, N. (2023). *Fragments d'une montagne. Les Alpes et leurs métamorphoses*. Paris : Le Pommier.
- Nova, N., Calvo, S. & Mineur, E. (2024). *Chamonix-Sentinelles*. Paris : Volumiques.
- Battono Tillon A., Cozzolino F., Krier S., Nova N. (2024). *En quête d'images – Écritures sensibles en recherche-création*. Dijon : Les Presses du Réel.
- Nova, N. (2024). *Persistance du merveilleux. Le petit peuple de nos machines*. Paris : Premier Parallèle.