



**Anthropologie**

**et design**

**Compte rendu**

## Le contexte :

### Notre démarche :

Notre observation de terrain prend place dans le cours « Anthropologie et design » à l'ENSCI les Ateliers dispensé par Francesca Cozzolino, Anthropologue et suivi par Emilie Le Gulvout, designer, durant le semestre février-juin 2012. Ce cours est une approche de l'anthropologie par la pratique, en réalisant des observations de terrain sur des produits industriels et leurs contexte d'utilisation. Il croise donc une pratique d'anthropologue ayant comme étude des dispositifs pensés par des designers. Les objets étudiés sont des réponses diverses à la thématique « mobilier urbain intelligent » lancé par la ville de Paris en 2009. Ce projet vise à mettre en avant l'innovation Parisienne en proposant des dispositifs numériques (écrans, connectés, inter-actifs, etc...). Ces objets récemment installés dans différents lieux de l'espace public parisien sont actuellement en test, à l'épreuve de la ville et de ses usagers.

Les observations menées durant cette période sont tout d'abord un apprentissage mais aussi une analyse des usages et une ouverture sur de potentiels améliorations. En binôme avec Olga Aranda, étudiante en master C.T.C. (Création Technologique et Contemporaine), nous avons étudié le dispositif « Borne muséographique » (de Tracetel) au cimetière du Montparnasse, puis le « Totem Digital » (JC Decaux) avenue de Rivoli.

### Notre méthodologie :

Notre méthodologie s'est mise en place au fil des observations. Nous sommes d'abord arrivés sur les lieux de l'étude avec un oeil étranger et neuf en essayant de garder un maximum d'étonnement pour toutes les informations que nous avons pu recueillir. Le trajet, la ligne de métro empruntée, l'environnement du cimetière, puis l'environnement de la borne Muséo-graphique... Toute information semble intéressante pour enrichir l'étude.

En haut à gauche : Olga Aranda

En haut à droite : Totem digital

En bas : la Borne Muséographique, cimetière Montparnasse



### Notre grille d'observation :

Nos études sont à chaque fois de **deux heures**.

Nous commençons toujours nos observation par des repères spatio-temporels :

- Date
- Heure
- Temps
- Luminosité
- État d'esprit

L'état d'esprit me semble aussi être un élément important à noter car il conditionne la manière dont l'enquêteur va mener son « observation directe ». Si l'observateur est aussi un instrument d'enregistrement, son état physique, son énergie et sa concentration seront aussi déterminant pour l'observation. Il utilisera ses sens et sa mémoire, ainsi que sa capacité d'étonnement. Bien que les études doivent rester au maximum objectives, elles varient indubitablement selon les enquêteurs, qui selon leurs sensibilité, leurs intérêts, et leur état d'esprit perçoivent le monde qui les entoure différemment.

**Nos outils d'observation** était donc nous même, un carnet de notes (écrits + croquis), un appareil photo (1 par personne). Notre positionnement était extérieur, en retrait, à l'écart des interactions sociales. Nous étions assis sur un banc proche des dispositifs observés sans se révéler en tant qu'observateur.

Nous nous sommes ensuite focalisés sur les usagers et leurs inter-actions avec le dispositif.

- Heure exacte ?
- Combien sont t-ils ?
- Quelle tranche d'âge ?
- Tenus vestimentaire ? (sommairement)
- Combien de temps restent t-ils devant le panneau ?
- Comment inter-agissent t-ils avec ? (mouvements des bras, positions du corps etc...)
- Reviennent t-ils devant le panneau et si oui combien de fois ?

En parallèle nous observons les passages dans le cimetière : passants, voitures, enterrements, usagers du cimetière en général.

Lors de nos observations nous avons aussi interrogé des usagers. (gardiens, passants, touristes, habitants du quartier...) Notre positionnement était alors celui d'étudiant-designer dans une école Parisienne.



Croquis d'observation

## **Les préjugés avant l'observation :**

Avant d'arriver au cimetière du Montparnasse, j'avais déjà des préjugés concernant les cimetières. Pour moi ce sont des lieux tristes, gris et peut intéressants. Le fait d'aller étudier un objet peut attrayant (esthétiquement) dans un tel lieu ne me réjouissait que très peu. Je dois dire que ce cours m'intéressait pour sa dimension « humaine » et « sociale », pour la dimension d'« action sur le terrain », et non pour le type de dispositif étudiés (en lien avec le numérique).

## **Quelles sont les différences observées ensuite ?**

Finalement, ce lieu est plutôt agréable, loin de la circulation, du bruit et de l'agitation. Le cimetière du Montparnasse est très vert et boisé, on pourrait l'assimiler à un parc, à un espace vert. Lors de notre première observation le ciel est découvert et le soleil nous réchauffe, ce qui ajoute un affect positif à l'expérience. La borne muséographique quant à elle se révèle avec l'utilisation par Sophie Pène. L'étude prend tout de suite une dimension très intéressante. L'observation directe permet de casser les préjugés et donne une richesse d'informations et de compréhension qui ne peuvent être retransmises à distance ou via une scénarisation fictive. L'expérience de terrain me paraît donc être un outil très intéressant dans le développement d'objets et plus spécifiquement de mobilier urbain.

## **A quelles questions répond cette démarche ?**

Cette démarche peut être analysée à différents niveaux. Tout d'abord, le dispositif étudié répond-t-il aux usages que l'on lui a destinés ? Est-il adapté ? Est-t-il pertinent ? Si non, comment l'améliorer ? Quels étaient ses ambitions ? Quels est le résultat sur le terrain ? Ensuite, notre observation aura permis de comprendre un peu mieux les usages d'un tel lieu (le cimetière) dans le but de réutiliser cette connaissance pour améliorer les dispositifs futurs.

De manière plus large, l'étude la borne muséographique permet de s'interroger sur l'écriture numérique dans la ville. Quelle est l'image et le texte que l'on donne à lire de la ville ? Le contenu de la ville s'expose, se donne à voir, qui décide de ce contenu ? Qui l'actualise ?

Des questions plus empiriques sur la démocratie, les collectivités locales, la dialectique privé-public, spectateur-acteurs peuvent ressurgir face à un tel projet. Nous en parlerons dans l'ouverture.

## **Que m'a apportée cette démarche de projet en tant que designer ?**

Ma pratique de designer essaye de focaliser au maximum sur « l'humain » et « l'expérience vécue » dans la réalité, dans l'action et le mouvement. L'observation de terrain permet une compréhension plus pointue mais aussi plus vaste d'un dispositif. Les divergences d'usages, les rencontres, et l'expertise des usagers de l'espace public sont une richesse d'informations incontournable. C'est un moyen de comprendre le monde qui nous entoure, d'être étonnés par les usages créatifs et détournés des habitants, qui pourra être une matière à création et à ré-ajustement.

Ce qui me semble important est de répondre au plus juste aux besoins des usagers tout en proposant de nouveaux usages, toujours dans le but d'apporter plus de « qualité de vie » et non de « quantité » d'information ou d'action à consommer. Ce dispositif ne devrait pas être pensé pour donner une image innovante de la ville de Paris mais plutôt pour améliorer et enrichir le quotidien des habitants.

Cette démarche permet aussi d'avoir un œil plus aiguisé et d'ouvrir le spectre des paramètres à prendre en compte lors de la conception d'un objet ou d'un dispositif. Je m'oriente petit à petit vers les sphères de « l'innovation sociale » qui nécessite souvent des périodes d'immersion sur le terrain pour comprendre et appréhender les problématiques existantes de manière plus fine, en interaction avec les futurs acteurs et usagers du service ou du dispositif.

Ce cours d'anthropologie m'aura permis d'acquérir une méthodologie, une approche plus structurée de l'observation et une ouverture certaine sur le monde des sciences sociales.

A mon avis des projets aussi vastes que le mobilier urbain ou des dispositifs à usage public en générale devrait être développés dans des équipes pluridisciplinaires, composées de sociologues, anthropologues, urbanistes, architectes, designers et usagers. La ville que l'on construit aujourd'hui est celle qui nous constituera demain. Proposer des dispositifs numériques implique que nous continuions notre course à l'innovation et à la technologie, encourageant le virtuel et la vie face aux écrans. Il me semble donc important de faire cela en toute conscience des modifications sociologiques que cela engendrera. Quelle est notre relation à l'écran ? Comment influence-t-il notre évolution, notre quotidien ? Notre relation à nous même et aux autres ?

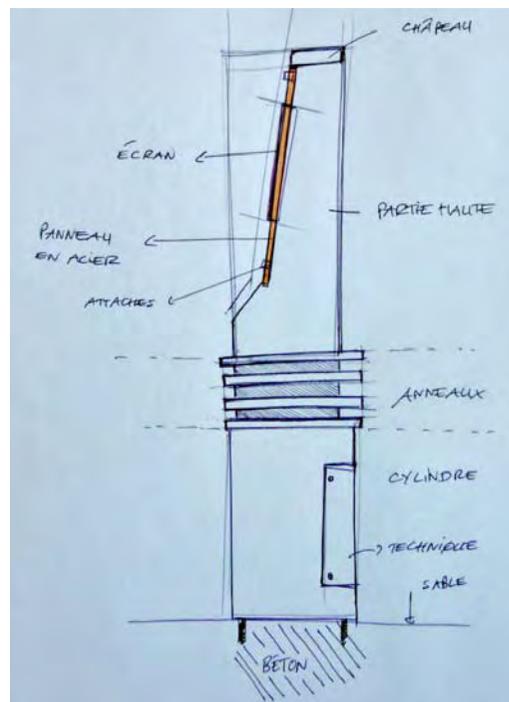
# Enquête :

## Description de l'objet à observer :

L'objet se situe à l'entrée principale du cimetière du Montparnasse, boulevard Edgar-Quinet, sur le trottoir gauche, face au bureau du gardien. L'espace autour est bien dégagé mais il se perd un peu dans le paysage. Autour de lui se trouvent des pots de fleurs, un banc, une borne incendie, un par-terre de fleurs, une pelouse, des tombes et un bâtiment administratif en arrière plan.

Esthétiquement l'objet est massif et encaissé, il connote les poteaux de trottoirs eux aussi en fonte d'acier, d'une couleur vert-gris. L'objet dénote du système d'objets environnant mais il ne s'en détache pas. On ne sais pas trop si nous sommes face à une nouveauté et surtout, l'objet ne communique pas sur sa fonction. C'est un objet en fonte d'acier moulée, composé d'une partie basse cylindrique, de quatre anneaux puis d'une partie haute. Cet élément est un cylindre coupé en biseau qui vient accueillir une plaque d'un gris clair dans lequel se trouve l'écran (30x50 cm env.).

C'est une fois face à l'écran que je peux aborder ce qu'il me propose. Un plan, lequel est-il ? Quel est son orientation ? La luminosité est faible, l'interface manque d'affordance, est-ce tactile ou non ? Après un certain temps on se rend compte qu'il n'y a que deux fonctions. Le plan du site et la liste des personnalités enterrées dans le cimetière. Le panneau fait env. 1m70 de haut, il faut donc se baisser pour regarder l'écran. Nous pouvons être au maximum deux devant mais seul c'est ce qu'il y a de plus aisé. Il semble donc que cet objet nous invite à nous individualiser. Métaphoriquement nous sommes face à un format de smart-phone à écran tactile, cependant, la réactivité de l'interface est bien plus lente. Il faut user de patience pour voir l'affichage de la liste puis effectuer un aller-retour pour situer la tombe sur le plan. Il y a une colonne ocre et une colonne rouge, cependant il n'y a pas de légende. Le plan à une orientation différente du plan imprimé qui se situe sur le trottoir opposé. La lecture des numéros est difficile, la résolution de l'écran ne semble pas être suffisante.



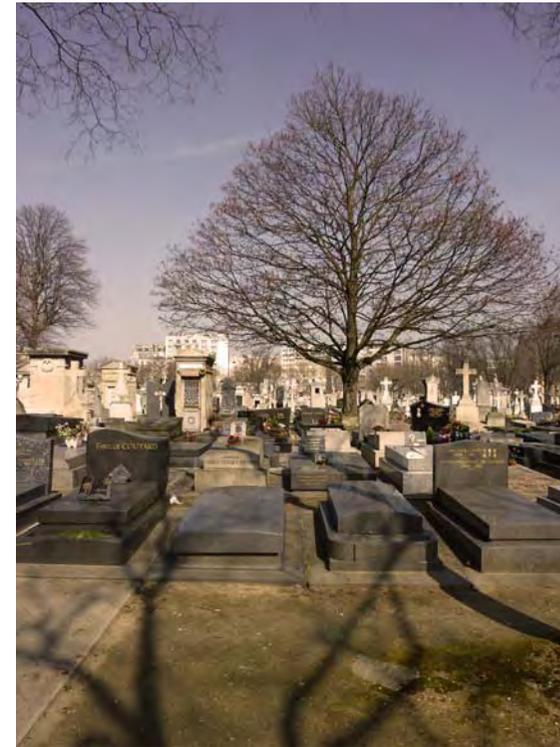
## Synthèse des observations :

Dans un premier temps nous avons utilisé notre étonnement, notre œil d'observateur non averti pour observer le contexte, le dispositif et les usages du lieu. Dès la première observation nous nous sommes rendus compte que peu de personnes se dirigent vers la **borne muséographique** mais directement vers le **panneau imprimé**, plus large, plus visible et vraisemblablement plus usité. Lors de la deuxième observation nous nous sommes donc concentrés sur les interactions avec ce panneau pour essayer de comprendre comment les passants accèdent à l'information et comment ils l'utilisent pour s'orienter. Conjointement nous essayons de comprendre les usages d'un tel lieu.

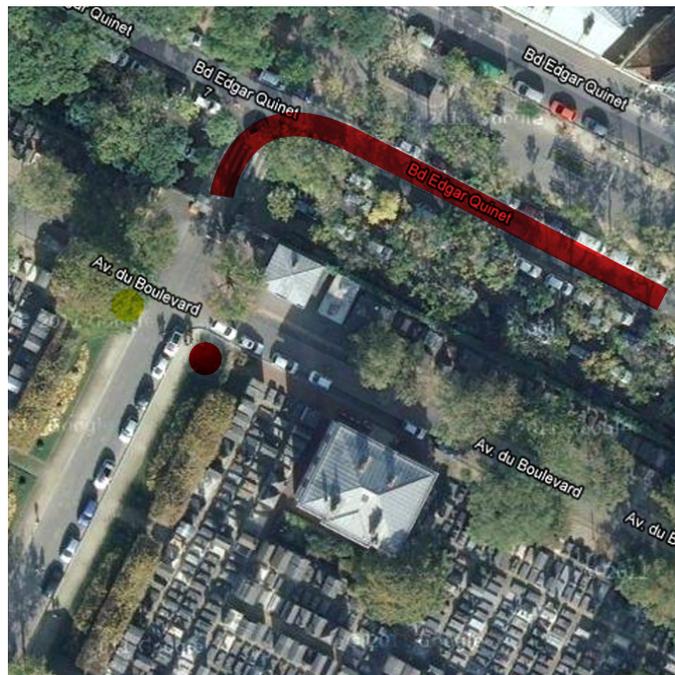
Le cimetière du Montparnasse est un lieu de passage, du Boulevard Edgar Quinet à la rue Froideveaux. Il accueille des publics très différents : visiteurs et touristes (étrangers et Français), propriétaires d'une concession funéraire, habitants du quartier, passants, salariés du cimetière....

## Description du lieu :

Créer en 1824 c'est un vaste espace de 18,72 ha. Ce lieu est riche en œuvres d'art anciennes et modernes et accueille parmi ses 42 000 sépultures d'illustres défunts du monde des arts et des lettres. C'est aussi un important espace vert comptant plus de 1200 arbres d'espèces variées (sophoras, érables, tilleuls...).

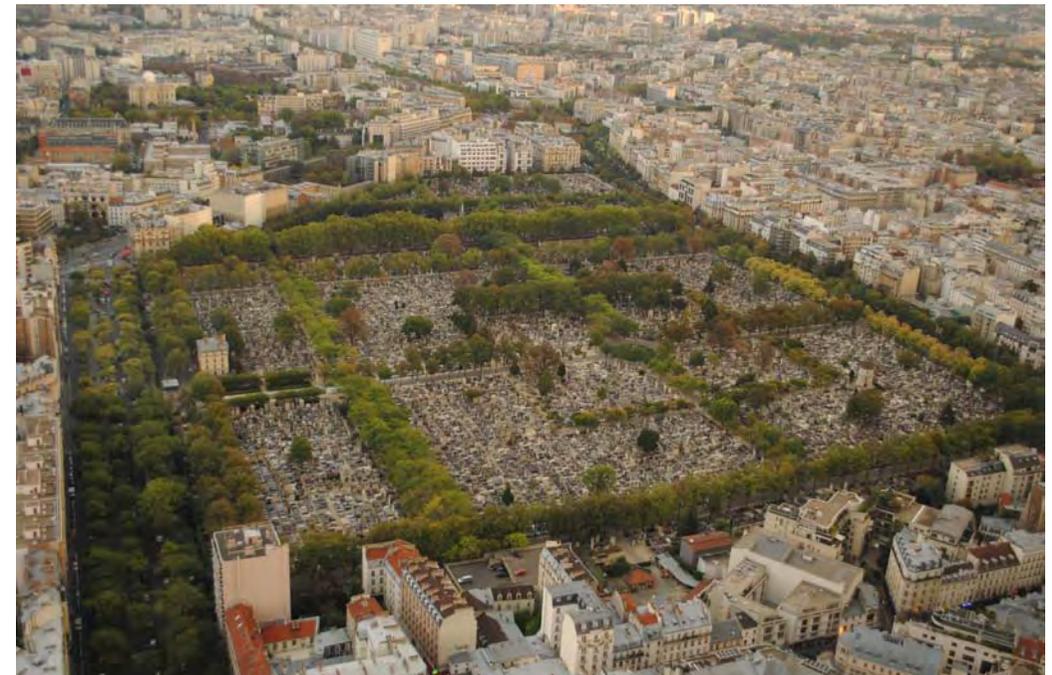


Différentes vues du cimetière du Montparnasse



Emplacement des dispositifs étudiés :

-  Borne muséographique
-  Panneau imprimé



## Les passages devant le panneau imprimé :

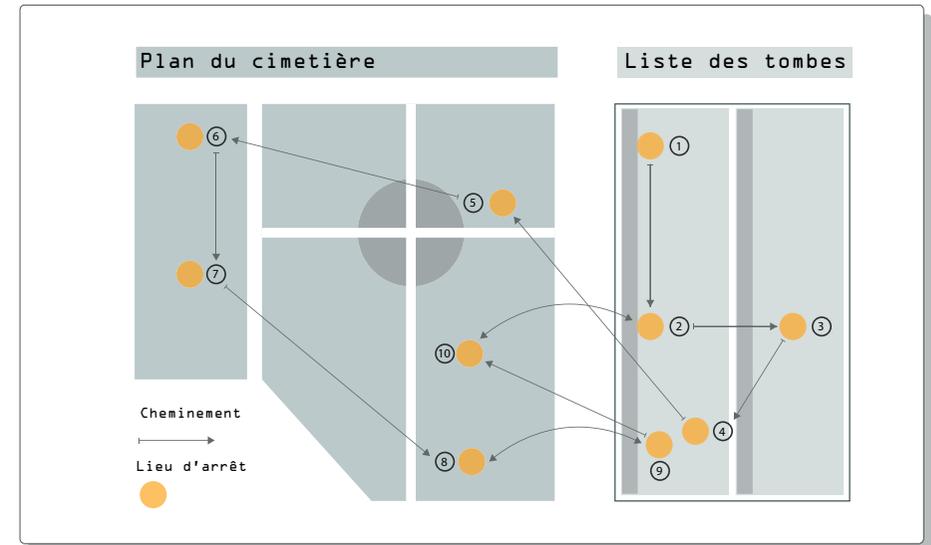
Les gens sont majoritairement **en couple**, les groupes sont composés de **3 à 5 personnes**. Les gens restent en moyenne **25 à 30 secondes** devant le panneau. Le panneau et le plan papier deviennent rapidement des objets de dialogue entre les usagers.

Les gens montrent du doigt ce qu'ils regarde, c'est une manière de partager et de comprendre l'information ensemble. Beaucoup de personnes se succèdent à intervalles très courts, **1 à 2 minutes**. Le contenu informatif doit donc être assimilé rapidement pour laisser la place aux usagers suivants. Devant le panneau il est possible d'être trois à quatre personnes, difficilement plus. Les gens attendent donc leur tour pour être plus proche et lire plus facilement le plan et la liste des tombes. Lorsqu'il y a trop de luminosité et que le soleil est au Zénith les gens se protègent le visage devant le panneau imprimé. L'écran de la borne muséographique devient quant à lui, difficilement consultable. Le panneau imprimé est haut (donc visible de loin), les gens lèvent légèrement la tête pour lire, tandis qu'ils baissent la tête pour regarder l'écran de la borne. Pour ceux habitués à l'orientation du plan (Nord-est, Sud-ouest) il tournent la tête devant la borne pour se ré-orienter. L'orientation du plan semble donc être vraiment importante pour accéder facilement à l'information. D'ailleurs notre observation montrera que certaines personnes ont du mal à lire un plan et à s'orienter.

Les objets périphériques sont aussi intéressants. Certains arrivent avec un guide de Paris (« Le guide du Routard », « Village de Paris »...), certains avec des tablettes, téléphones (smart-phones), appareils photographiques, calepins, mais aussi et avant tout le **plan papier** du cimetière qui semble être l'objet le plus adapté puisqu'il permet d'avoir l'information et de s'orienter tout au long de la visite.

## Les usagers du lieu :

Toutes sortes de personnes défilent dans ce lieu. Des touristes, des familles, beaucoup de couples, des gens qui reviennent du marché, donc probablement des habitants du quartier Montparnasse. Des gens qui reviennent de la gare (avec leurs valises), des gens qui viennent prendre le soleil et déjeuner dans cet espace vert et calme, des spécialistes du contenu historique, des gens arrivés par hasard... Comment adapter le dispositif de borne muséographique à un panel d'usager aussi large ?



Cheminement visuel des usagers face au panneau imprimé



Inter-actions des usagers avec le panneau imprimé - postures et gestuelles.

## Difficultés rencontrées :

Nous voulions réaliser un « stop motion » des passages devant la borne et le panneau, mais les trépieds sont interdits dans ce lieu. Nous voulions aussi prendre en photographie le petit carnet de réclamation concernant la borne muséographique mais nous n'y avons pas été autorisés. Lors des périodes d'affluence dans le cimetière il devient difficile de noter toutes les informations que l'on voudrait retenir, il faut donc être rapide et synthétique. De la même manière, le relevé graphique est compliqué car il prend plus de temps que la prise de note ou la photographie.

## Conclusion :

Revenons à la question de départ : l'écriture numérique exposée dans la ville, l'écran est un produit éditorial, son contenu est de l'écriture, dans ce sens quelle ville donne t-on à voire ? Quelle est la lecture de la ville qui en est faite ? Plus démocratiquement, comment collaborer avec les habitants pour créer un discours sur la ville ?

## Enrichir le contenu :

Penser les bornes en réseaux, interconnectées, l'histoire et l'écriture sont linéaire, pourrait t-on les penser de manière cyclique ? L'écran est une fenêtre, une restriction de la vue ou une ouverture sur d'autres mondes, d'autres contenus, intellectuels, Sophie Pène nous a enseigné le terme de « pulsion scopique ». Pourrait t-on aussi penser une « pulsion tactile » ou « pulsion d'action » ?

## Point de vue personnel :

L'objet comme interface, au croisement de l'espace public et privé, au croisement entre différents acteurs de l'espace urbain, mairie, touristes, locaux, designers, etc...

La borne nous met face à un « je ne sais pas trop... » gênant et frustrant,

## En tant que designer de l'espace public :

Faut-il proposer ou imposer ? Laisser en test puis observer les usages ? Faut-il ajuster le dispositif en fonction de l'observation, ou l'utilisateur doit t-il faire l'effort d'adaptation et

d'apprentissage que requière un tel dispositif ?

Finalement est-ce une manière de se familiariser avec le numérique et ainsi de réduire cette fameuse « fracture numérique » ?

En tant que designer je préfère privilégier l'actif au passif. Que les usagers puissent s'impliquer, qu'ils puissent apprendre et retirer de la satisfaction suite à l'utilisation du dispositif. La « société du spectacle » et du moindre effort ne devrait pas être encouragée. Personnellement j'irais plutôt dans le sens d'un usager « acteur » et pas uniquement « spectateur ».

Pourrions nous dessiner des espaces à vivre et pas uniquement à consommer, Pourrions nous redevenir acteurs et donc avoir une action sur le dispositif, pouvoir enrichir son contenu, laisser une trace ?

La ville est en continuel mouvement, changement et évolution, pourquoi proposer un dispositif figé, au contenu pauvre et non fluctuant ?

Nous pouvons aussi interroger les notions d'écriture numérique et d'écriture graphique. Laquelle est la plus évidente et accessible ? Laquelle nous laisse plus cette sensation d'avoir contribué ?

Si nous regardons le travail de Candy Chang, graphiste et activiste de l'espace urbain, elle offre aux citoyens la possibilité de s'exprimer de la manière la plus simple et accessible possible. Une question évidente à laquelle tout à chacun peu répondre avec un feutre. C'est l'accumulation des points de vues qui créent la richesse du dispositif. Pourrait t-on envisager de tels dispositifs pour le cimetière du Montparnasse ? Des stickers pour laisser un message à Serge Gainsbourg ?

## Ouverture :

Quel est le statut des personnes observées ? Quelles est la relation entre leur gestuelle, leur compréhension de l'information, comment accèdent t-ils à l'information ? Qu'est-ce qu'ils retiennent de leur visite ? Pourquoi sont-t-ils ici ? Qui a t-il de si fascinant ? Contenu historique ? Pour mieux adapter la borne muséographique on pourrait tout d'abord faire une étude sociologique du cimetière montparnasse et du quartier Montparnasse,

La borne multimédia doit t-elle uniquement se limiter au contenu du cimetière ? Ne pourrait-t-on pas faire une corrélation avec d'autres usages, activités, vie du quartier, contenu historique de la ville de Paris etc....

# Pistes de projet :

1 - Des parcours thématiques, suivre les poètes, les écrivains, les hommes politiques ou les personnalités Mexicaines en ayant un contenu informatif supplémentaire (bibliographie, anecdotes, histoire de la tombe etc...). Il y aurait donc le trajet rouge, le trajet jaune, le trajet bleu...

2 - Connecter les cimetières entre eux, ceux de Paris et pourquoi pas ceux d'autres cultures.

3- Proposer des supports à rencontre et discussion, des échanges informels entre les visiteurs.

## **En Vrac :**

Noter les tombes que l'on voudrait voir, puis imprimer le plan et l'itinéraire.

Rajouter du contenu historique,

Rythmes, cultures, architecture,

Avoir un guide,

Pouvoir scanner les tombes visitées et recevoir par mail un contenu informatif enrichi, un carnet de route personnalisé.

Des styckers pour laisser des commentaires sur les tombes visitées.