

En octobre 2017, le groupe des étudiants DG4 (Master Design Graphique) de l'ÉSAD • Valence est devenu un bureau de recherche en design. Les étudiants devaient identifier un délit et rechercher des suspects. Ce forfait ou ce crime, ne doit pas être compris seulement au niveau légal, mais plus largement comme tout ce qui a, ou a pu avoir, un effet néfaste dans le monde. Une seule restriction importait : *les suspects ne seraient pas des individus, mais des produits de design.*

Nous avons adopté une définition ouverte du design. Ne seraient pas concernés les seuls objets produits par ceux qui se disent designers, mais plutôt toutes les productions d'artefacts humains, les processus, les systèmes, ou les structures réalisées pour agir dans le monde, et qui relèvent souvent d'une intention délibérée. Le but du projet était bien de mener l'enquête par une réflexion critique portant sur l'impact social, politique et environnemental du design pour mettre en question l'idée que le design est une pratique destinée à résoudre des problèmes, que le design est avant tout et fondamentalement une *bonne* chose pour l'humanité. Le design pose aussi un nombre vraiment considérable de problèmes.

Le bureau de recherche DG4 a identifié onze *objets suspects* : les émojis de nos portables; le phénomène d'« *happy slapping* »; la mise en forme sensationnelle des informations; la typographie genrée du marketing des jouets; le téléphone portable; le label « *Made in Bangladesh* », la salle de classe à l'école primaire en France; Blanche Neige et ses copines; la norme des produits « couleur chair »; et les câbles sous-marins. Comme des détectives, les étudiants ont pisté ces objets en suivant le réseau enchevêtré dans lequel ils se sont engagés. Ils ont commencé en réunissant des éléments d'information, se risquant dans les méandres de la recherche théorique, menant des entretiens avec des experts et des témoins, rapprochant et analysant des données et en tirant leurs propres conclusions. Tout au long du processus, ils n'ont jamais oublié que leur propre subjectivité et des biais personnels seraient en jeu. Finalement, ils sont devenus les procureurs de leur affaire. Assurés d'avoir établi les faits, les onze étudiants ont mis en œuvre diverses approches pour rendre publics leurs résultats. Ils engagent, impliquent, provoquent et fascinent.