



## RELU PAR LE CFI

### Bibliothèques sans frontières : naviguer vers une compréhension globale

*Ne m'entravez pas ! Reconsidérer le rôle du bibliothécaire à l'ère de la globalité dans le cadre de la recherche sur l'art et le design.*

**Heather Gendron**

Virginia Tech, Blacksburg, VA, USA (*jusqu'au 10 mai*)  
University of North Carolina (UNC) Chapel Hill, Chapel Hill, NC (à partir du 21 mai 2008)

*[Traduction : Lucile Trunel, Conservatrice en chef des bibliothèques, Bibliothèque nationale de France, Paris]*

**Meeting:** 71. Art Libraries  
**Simultaneous Interpretation:** English-French and French-English only

---

WORLD LIBRARY AND INFORMATION CONGRESS: 74TH IFLA GENERAL CONFERENCE AND COUNCIL  
10-14 August 2008, Québec, Canada  
<http://www.ifla.org/iv/ifla74/index.htm>

---

### Introduction

Quand nous définissons la société d'aujourd'hui comme une "société globale", c'est comme si nous disions que nous sommes, ou au moins que nous nous efforçons d'être, une société *interconnectée*. Cela signifie davantage que si nous disions que la société est "universelle". Dans une "société globale", les frontières sont franchies, et la phrase est connotée d'interaction, de participation et d'inclusion. Produit d'une société globale, et en réponse à la globalité de leurs champs respectifs, cette condition pousse les artistes et les designers à traverser deux types de frontières : physiques et méthodologiques. Dans ce papier, l'accent est mis sur le franchissement des limites méthodologiques. De plus, on y reconnaît la nature individuelle de la recherche en art et en design et ceci sert de point de départ pour explorer la question suivante : comment les bibliothécaires peuvent-ils adapter leur pratique pour mieux répondre aux besoins des artistes et des designers contemporains ?

### Nous créons-cherchons à savoir

De nombreux artistes et designers aujourd'hui empruntent des méthodes, des philosophies et des façons de travailler à une grande variété de champs, comme ils inventent aussi leurs propres méthodes d'enquête qui servent de support à leur travail de création. Par exemple, l'artiste Julie

Mehretu explique dans une interview comment son travail s'est développé au départ. Mehretu s'est investie dans un projet "auto-ethnographique" dans lequel elle "a commencé à disséquer son lignage et ses ancêtres ... organisant systématiquement et rassemblant des histoires et des photographies de sa famille, passant en revue les généalogies familiales, délimitant leurs géographies particulières et les cousant toutes ensemble en une source d'archives".<sup>1</sup> Des méthodes ethnographiques sont aussi utilisées dans le champ du design industriel où les designers réalisent des ethnographies "rapides", comme des courtes observations de personnes faisant des courses ou utilisant un produit spécifique. Les designers réalisent aussi des relevés photographiques. Par exemple, un designer pourrait photographier des intérieurs de voitures et comment les gens se comportent dans celles-ci afin de créer des données pour le design de nouveaux produits pour l'industrie automobile. A travers ces méthodes, l'artiste et le designer gagnent une meilleure connaissance de la situation de laquelle résulte leur design ou leur création artistique.

Il est aussi commun pour des artistes et des designers de travailler de façon multidisciplinaire. L'artiste afro-américaine Kara Walker décrit son travail comme "chaotique" d'un point de vue méthodologique, mais ce qu'elle décrit comme chaotique résonne simplement comme multidisciplinaire. "Je lisais les matériels de téléphonie, Michele Wallace, des romans pornographiques, je recherchais des ouvrages de référence sur la peinture et le portrait américains précurseurs... et les oeuvres d'artistes noirs du XXème siècle" déclare-t-elle.<sup>2</sup> Walker parle de ses années de formation à l'École de Design de Rhode Island comme d'une époque où elle "a dû ne compter que sur elle-même pour découvrir des matériaux-sources sur les races et le racisme".<sup>3</sup> Il semble que sa manière chaotique, multidisciplinaire de travailler, lui a apporté un soulagement pour exprimer les conflits de races – une ouverture à travers laquelle elle peut chercher du matériau-source en dehors d'elle-même.

L'artiste des nouveaux médias Simone Patterson décrit un processus de travail multidisciplinaire qui implique de "construire des images à travers une immersion dans la culture populaire en surfant sur Internet, en regardant la télévision, et en allant au cinéma."<sup>4</sup> De plus, Patterson explique que "aucune méthode particulière ne peut garantir de travailler lors d'une recherche artistique basée sur la pratique. Une telle approche n'est ni antithéorique ni simplement empirique ; c'est une méthode qui est flexible et ouverte aux demandes de la production artistique."<sup>5</sup> Un goût de la littérature que Patterson identifie comme influent est passé dans tous les courants et inclut la théorie et la philosophie féministes (Cixous, Dworkin, Derrida, Foucault), la culture visuelle et l'étude des nouveaux médias. Patterson a achevé un PhD en arts appliqués en Australie et décrit sa recherche comme "la fabrique d'une oeuvre d'art en tant que recherche plutôt qu'oeuvre d'art comme illustration ou accompagnement de la "véritable" recherche écrite ou dissertation".<sup>6</sup> Des programmes de PhD bien établis en pratique d'atelier existent dans plusieurs pays dans le monde mais commencent seulement à émerger aux Etats-Unis. De tels programmes insistent sur la validité du travail basé sur la pratique en atelier, comme le décrit Patterson. La présence de programmes de PhD en art pourrait aussi offrir de nouveaux défis au bibliothécaire.

L'approche multidisciplinaire est aussi intrinsèque au processus du design. Dans un projet de design industriel particulier, il existe autant d'idées de produits qu'il y a d'étudiants, allant de meilleurs vêtements de sport pour des grimpeuses rock, à des produits qui aident à réduire

l'obésité chez les enfants ; des environnements qui améliorent la communication avec les patients déments aux produits qui encouragent les économies d'énergie à la maison. Le design implique souvent des données marketing, d'ingénierie et des facteurs humains, en plus de l'arrière-plan de la recherche nécessité par le dossier en cause (par exemple l'endocrinologie, la médecine du sport, le développement pendant la petite enfance, le vieillissement, etc.). De surcroît, le marché global d'aujourd'hui exige des designers qui créent pour des gens dans des sociétés différentes de la leur. Pour mieux comprendre les utilisateurs sur les marchés étrangers, et ainsi créer - et finalement vendre - de meilleurs produits, de nombreuses sociétés trouvent que la recherche sur les utilisateurs est la clé d'un design rentable. Un article récent dans le magazine de design *Metropolis* évoquait le projet de l'équipe *Taille Chine*. En réponse au besoin de la Chine de casques mieux adaptés (pour le vélo, le snowboard, et d'autres sports), *Taille Chine* a créé la première base de données anthropomorphique spécifique aux peuples asiatiques. Le résultat est non seulement de meilleurs équipements sportifs, mais aussi un équipement de santé et de sécurité tel que des masques résistants à la grippe aviaire pour les consommateurs d'Asie.

C'est cette nature très individualisée et multidisciplinaire de la recherche en art et en design qui présente des opportunités excitantes pour les bibliothécaires. La revendication selon laquelle "les besoins en information des artistes sont trop divers pour pouvoir s'adresser seulement à l'intérieur des limites de la bibliothèque" devient moins vraie (si jamais elle a été vraie), alors que le paysage de l'information devient de plus en plus interconnecté.<sup>7</sup>

### **Le bibliothécaire comme conseiller en connaissances**

Les processus d'enquête, de découverte et de recherche sont hautement individualisés et constituent un défi lorsqu'il faut les prendre en compte dans des sessions de formation de bibliothécomie d'un seul tenant. En tant que tels, ce sont des processus excitants dans lesquels prendre part pour des bibliothécaires. Quand des bibliothécaires aident des artistes et des designers à renforcer leurs compétences de recherche documentaire et à le faire dans un contexte de processus créatif, l'art et le design en bénéficient. Cependant, cette approche enchâssée n'est pas nouvelle, ni unique à la bibliothéconomie de l'art ou du design. La théorie du "Faire sens" de Brenda Dervin nous demande d'apprécier l'individualisme de tous les chercheurs ; de reconnaître que le savoir est construit sur des connaissances existantes et une expérience unique des individus ; de comprendre que chaque chercheur vient avec sa ou ses propres perspectives uniques, son expérience, son histoire, et son savoir. La théorie du "faire sens" reconnaît une myriade de manières dans lesquelles les gens rassemblent de l'information activement ou passivement, et dans lesquelles la recherche en bibliothèque est rarement (si jamais) une partie du processus de collecte de l'information ou de la construction du savoir. Dervin fait l'hypothèse que plus de bibliothécaires reconnaissent ou organisent leur propre travail autour de ces concepts, plus efficaces ils seront pour assister et former les chercheurs.

Dans un article, la bibliothécaire Sandra Cowan interroge un artiste sur son processus créatif. Comme résultat de cette conversation, Cowan "trouve que la phrase "chercher de l'information" simplifie par trop le processus créatif et le réduit à un problème technique".<sup>8</sup> Elle observe que les processus des artistes sont "fluides, interrelationnels, dynamiques et créatifs ; ils reposent sur l'action de créer de la compréhension plutôt que de trouver de l'information pré-existante".<sup>9</sup> Cette hypothèse de "chercher à savoir" ou de "créer de la compréhension", plutôt que de "chercher de l'information" offre aux bibliothécaires des opportunités pour traverser les

frontières traditionnelles de la formation bibliographique. Dans son ouvrage *Chercher du sens*, Carol Kuhlthau présente les résultats de sa recherche sur la façon dont les gens utilisent les bibliothèques. Elle appelle les bibliothécaires “médiateurs” et catégorise leurs différents rôles selon cinq niveaux : organiser, localiser, identifier, indiquer et conseiller.<sup>10</sup> Basée sur les descriptions que Kuhlthau propose, j’aime souvent à penser mon rôle dans un environnement de “recherche de savoir” en tant que “conseiller en connaissances”. Mon expérience en tant que co-enseignante pendant un semestre dans un cours de “Recherche en design” pour des étudiants en design industriel pendant les trois dernières années, est ce qui m’a poussée à reconsidérer le rôle que je joue. Je ne suis pas mariée avec la dénomination de “conseiller en connaissances” et je l’avance simplement comme une manière d’explorer le concept de bibliothécaires travaillant dans un “environnement de recherche de savoir”, en opposition à la plus traditionnelle “recherche d’information”. Dans ce rôle, je n’enseigne pas seulement aux étudiants à localiser l’information, je les conseille dans leur propre processus de recherche de connaissances.

### **Diversité de pensée**

Au début du cours de recherche en design, nous demandons aux étudiants d’explorer les questions suivantes : qu’est-ce que le savoir ? Qu’est-ce que l’Information ? et qu’est-ce que sont les données ?<sup>11</sup> C’est à travers cet exercice que les étudiants commencent à comprendre la différence entre leurs idées, les idées des autres, et la notion de “générer de nouveaux savoirs”. Dans ce cours, le savoir est défini comme “ce que vous savez”, les données comme ce qu’il y a à la bibliothèque et l’information est quelque chose qui se produit à l’intérieur du savoir. C’est une vision plus holistique du paysage de l’information que celle généralement en discussion dans la pratique bibliothéconomique et elle fournit de nombreuses opportunités d’intervention. D’abord, parler de l’importance de faire la distinction entre ses propres idées et celles des autres fournit un espace d’évocation des citations, des bibliographies et des conséquences éthiques (par exemple le plagiat), tout cela contenu dans des discussions sur le design et la création.

Une seconde opportunité d’intervention est de parler du savoir ou de “ce que vous savez”. A travers cette discussion, je saisis l’opportunité d’introduire l’idée de *penser largement* sur la recherche et ses sources, ou ce que nous aimons appeler “une diversité de penser” ou “être expansif dans sa façon de penser”. J’écris sur le tableau une citation de la bibliothécaire scientifique Marcia Bates : les gens ont tendance en général à “sous-estimer la valeur de ce qu’ils ne savent pas et à surestimer la valeur de ce qu’ils savent”.<sup>12</sup> Comme conséquence, nous avons tendance à déployer moins d’efforts pour rechercher de l’information nouvelle. Il est commun chez les étudiants de développer au départ une idée pour un produit qui est étroitement définie et qui ne répond pas aux réels besoins des utilisateurs. Ils apportent avec eux de fausses conceptions concernant les besoins des utilisateurs (par exemple, de nombreux étudiants s’intéressent au design des produits des diabétiques, mais ne savent pas la différence entre une pompe à insuline et un moniteur de glucose ou les définitions du diabète de Type 1 et de Type 2). Les designers peuvent être sincèrement intéressés et se préoccuper des utilisateurs, mais vont s’investir typiquement dans ce qu’ils pensent savoir déjà. Quand cela se produit, ils passent à côté d’importantes questions et d’opportunités significatives en design.

### **Diversité des questions**

Pour aider les étudiants à identifier les lacunes dans leur propre savoir, on introduit un exercice de production de concept (**Illustration A**). Ils dessinent des cartes qui identifient et établissent

des connections entre des individus clés (par exemple des catégories d'utilisateurs, comme "des enfants diabétiques et leurs médecins, parents, enseignants, etc."), des approches avec la recherche (par exemple les études d'utilisateurs, les comptes-rendus de produits, les statistiques, la recherche en marketing, les études ergonomiques, etc.). Cet exercice aide les étudiants à établir des liens entre les facteurs qui influencent une situation particulière et en fin de compte, le design d'un produit. Je travaille aussi individuellement avec les étudiants pour les aider à identifier des zones qu'ils ont négligées. On imagine un travail agréable dans lequel les étudiants sont partenaires les uns avec les autres et jouent le rôle "d'individus clés" pour s'aider les uns les autres à identifier les lacunes dans leurs connaissances. Ils développent plus de questions basées sur celle-ci : "Qu'est-ce que vous *avez besoin* de savoir pour concevoir quelque chose dans cette situation ?" Le but est d'encourager les étudiants à discuter sur ce qu'ils *ne savent pas*, et ce qu'ils ont besoin de savoir, concernant leur sujet. Au-delà, l'objectif ultime est de les aider à reconnaître que construire de bonnes questions – en particulier des questions qui touchent à ce qu'ils ne savent pas déjà – mèneront à un processus de création plus riche et plus profond, et par conséquent, au type de design dont on a besoin et qui résout de réels problèmes. Cet exercice prépare en douceur à une autre mission que je leur donne sur la recherche d'article, proposée comme une discussion sur le besoin de "sources diverses".

### **Diversité des sources**

Pendant une introduction aux ressources en bibliothèque, le concept d'Information est discuté au sens large du mot (ce qui est en fait appelé "données" au début du cours). Pour souligner le point que la recherche que les étudiants conduisent exige "des sources diverses", nous parlons de l'information et des données comme s'étendant au-delà des ressources de la bibliothèque et contenant des sources générées par les étudiants eux-mêmes. Les interviews interpersonnelles sont des exemples de ceci, ou les notes à partir d'observations et les répertoires de photographies. Le but est d'introduire les ressources de la bibliothèque dans le contexte d'un paysage plus large de l'information. Travaillant à partir des cartes conceptuelles et des questions qu'ils ont créées, les étudiants revisitent leurs idées de départ. Ils écrivent une courte description de leur idée et à partir de cette affirmation ils identifient une liste de mots-clés et de phrases qu'ils utiliseront dans leurs recherches sur des bases de données. Le premier groupe de termes peut ne pas inclure le vocabulaire qui est typiquement utilisé par les vrais utilisateurs (par exemple les diabétiques et les endocrinologistes) parce que, au début, les étudiants peuvent n'avoir qu'une connaissance limitée du savoir lié à l'univers de l'utilisateur. Leur vocabulaire évolue au fur et à mesure qu'ils deviennent plus profondément impliqués dans leur sujet. Après avoir créé cette liste de termes, j'enseigne aux étudiants à localiser au moins trois différents articles sur leur sujet, et ils doivent interroger trois bases de données représentant trois différentes disciplines (par exemple ABI/Inform – business; CSA Art & Humanities – design; Medline – médecine). (**Illustration B**) C'est l'obligation d'utiliser des bases de données de différentes disciplines qui souligne l'impératif multidisciplinaire de la recherche en design. A travers ce processus de découverte, les étudiants repensent leurs questions originales, leur concept de design complet et génèrent de meilleures questions. A travers le processus de recherche sur leur sujet, de nombreux étudiants choisissent de revisiter et de revoir le design de leurs cartes conceptuelles avant de générer de nouvelles recherches.

Ces deux projets, *la carte conceptuelle* et *la diversité des sources*, pourraient aisément être utilisés dans un cours en art, en particulier dans lequel des artistes travaillent sur des projets à

long terme, comme des thèses ou des maîtrises. Certains artistes utilisent le journal de bord réflexif. Dans des cours en bibliothèque, des étudiants pourraient parsemer leurs journaux de contenu afin de créer des listes de mots-clé et des concepts en vue de lectures approfondies ou de collectes d'images.

## Conclusion

Quand nous regardons notre travail comme partie d'une entreprise définie plus largement que la recherche du savoir, on identifie de nouvelles opportunités d'interaction avec les utilisateurs pour nos bibliothèques. La nature individuelle et multidisciplinaire de la recherche en art et en design offre aux bibliothécaires des opportunités pour mieux doter les artistes et les designers en compétences de recherche documentaire qui sont comprises dans le processus créatif. Alors que ces exercices constituent une bonne préparation pour des projets plus complexes, le concept de bibliothécaire comme conseiller en connaissances fournit un cadre dans lequel les bibliothécaires prennent part, au cours d'un processus créatif de nouvelles idées et de bonnes questions, outre la localisation des données. Au sein de la science bibliothéconomique, peu de recherches ont été menées sur la façon dont les artistes et les designers cherchent des données, de l'information et du savoir. La future recherche pourrait inclure la façon dont les étudiants dans les programmes de PhD en arts appliqués conduisent leur recherche en relation avec le travail des bibliothécaires. Des recherches similaires pourraient être menées sur la façon dont les designers industriels professionnels travaillent et ce que sont leurs besoins en relation avec leurs recherches d'information.

## Notes

---

<sup>1</sup> Douglas Fogle, ed. "Looking Back : E-mail Interview Between Julie Mehretu and Olukemi Ilesanmi, April 2003", in *Julie Mehretu: Drawing into Painting* (Minneapolis, Minn.: Walker Art Center, 2003), 11.

<sup>2</sup> Gwendolyn DuBois Shaw. *Seeing the Unspeakable: the art of Kara Walker* (Durham: Duke University Press, 2004), 13.

<sup>3</sup> Ibid.

<sup>4</sup> Interview avec l'artiste, Simone Patterson. Avril 8, 2008.

<sup>5</sup> Ibid.

<sup>6</sup> Ibid.

<sup>7</sup> Susie Cobbledick. "The Information-Seeking Behavior of Artists: Exploratory Interviews", *The Library Quarterly* 66:4 (1996): 365.

<sup>8</sup> Sandra Cowan. "Informing Visual Poetry: Information Needs and Sources of Artists", *Art Documentation* 23:2, 2004: 18.

<sup>9</sup> Ibid, 19.

<sup>10</sup> Carol Kuhlthau. *Seeking Meaning...*

<sup>11</sup> Heather Ball (Gendron) and Mitzi Vernon. "What's in Your Toolbox ? Rethinking User-Centered Research", *Eastman IDSA National Education Symposium Proceedings*, 2006: 9-16.

<sup>12</sup> Marcia Bates. "An Introduction to Metatheories, Theories, and Models" in *Theories of information Behavior* (Medford, NJ: ASIS&T, 2005), 5.