

# L'ÉCLIPSE DE L'OBJET DANS LES THÉORIES DU PROJET EN DESIGN

Communication proposée au 6<sup>ième</sup> colloque international et biennal de  
l'Académie européenne de design (*European Academy of Design, EAD*)  
tenu à Brême du 29 au 31 mars 2005  
sous le thème « Design-Système-Évolution »

par

**Alain Findeli et Rabah Bousbaci**

Faculté de l'aménagement  
Université de Montréal  
Octobre 2004

# L'ÉCLIPSE DE L'OBJET DANS LES THÉORIES DU PROJET EN DESIGN

## Présentation

Nous nous proposons ici de rendre compte de l'évolution des théories du projet en design (ou théories du design) et d'interpréter cette évolution à l'aide d'un modèle typologique très général. Sous certains aspects, cette recherche s'apparente à celle effectuée par John Broadbent<sup>1</sup> qui, dans sa typologie des différentes « générations » de modèles méthodologiques en design, distingue quatre périodes principales et en propose une cinquième actuellement en émergence. Dans une certaine mesure, notre contribution complète les quatre identifiés par Broadbent<sup>2</sup> comme étant importants pour examiner le design sous l'angle des thèmes de l'évolution, à savoir : l'évolutionnisme comme **métaphore** pour le design; l'évolution des **produits** du design; l'évolution des **pratiques** du design; le design comme **agent d'évolution** des systèmes sociaux. Cependant, si notre modèle s'applique bien en effet à exposer l'évolution des **théories** du design, on verra qu'il ne s'inscrit cependant pas dans le cadre interprétatif de Broadbent car il s'en distingue sur deux aspects fondamentaux : le sens que nous croyons pouvoir dégager de l'interprétation du modèle évolutif d'une part, et les hypothèses quant aux prochaines « générations », c'est-à-dire l'identification d'une possible tendance évolutive d'autre part.

Pour autant, ce qui nous sépare ne doit en aucun cas être perçu comme une réfutation du modèle de Broadbent, dont nous apprécions et soulignons sans partage la vertu épistémologique et pédagogique de l'effort de synthèse théorique réalisé. Nous souhaitons ainsi nous distancier de la culture scientifique à laquelle nous empruntons le terme « réfutation » et des critères de validation qui y ont cours pour tester les modèles théoriques, et préférons nous soumettre pour cela à un critère que Goethe affectionnait particulièrement, celui de la **fécondité** des théories. Dans une telle perspective, le modèle évolutionniste de Broadbent et le nôtre sont à considérer comme deux propositions dont il s'agit d'apprécier la « vertu » selon des finalités qui appartiennent à l'évaluateur : économique, stratégique, pédagogique, scientifique, esthétique ou autre. On retrouve sans peine dans cette attitude relativiste (s'il fallait lui trouver une étiquette philosophique, « pragmatiste » conviendrait assez bien) la culture épistémologique propre au design. Pour mieux nous faire comprendre, il convient d'explicitier davantage cette attitude, autrement dit de situer le travail de recherche qui fait l'objet de cette communication.

## Situation de la recherche

Comme nous l'avons vu, nous nous intéressons dans ce texte aux divers modèles qui ont été proposés pour rendre intelligible l'acte de design, plus communément appelés « théories du design ». En ce sens, notre recherche devrait être considérée comme « fondamentale » plutôt qu'« appliquée », si l'on adopte la perspective habituelle qui domine encore largement l'épistémologie contemporaine. Notre objectif se limiterait, selon cette perspective, à une contribution au champ de la théorie du design, celui-ci étant perçu comme un espace autonome régi uniquement par des

déterminismes évolutionnistes internes, à la manière du monde platonicien des idées. Nous ferions donc de « la théorie pour la théorie » comme on fait de « l'art pour l'art » à propos d'un phénomène singulier, le projet de design. Or si nous partageons bien volontiers la conviction que le projet de design compte parmi les phénomènes du monde dont il y a lieu de s'étonner, nous nous dissocions par contre radicalement de la perspective contemporaine découpant le champ de la recherche en « fondamentale » et « appliquée ». Notre perspective est pragmatique dans la mesure où notre intention est pédagogique. En effet, si nous nous appliquons à rendre plus intelligible l'acte de design, c'est-à-dire le phénomène du projet de design, c'est parce que cette intelligibilité nous semble indispensable à une pratique adéquate et satisfaisante de l'enseignement du projet en design. Pour le dire plus clairement encore, nous partons du principe qu'en design l'activité réflexive est indispensable pour féconder l'activité pratique, que la réflexion théorique en situation est le propre des praticiens éclairés. Or la **fécondation** de la pratique par la théorie, qui est autre chose que l'**application** de la théorie à la pratique, est une attitude intellectuelle qui doit s'apprendre. Qui, par conséquent, doit pouvoir s'enseigner. C'est pour faciliter cet enseignement que nous avons entrepris notre recherche.

On sait que ce qui singularise l'enseignement du design c'est la pratique pédagogique de l'atelier (ou *studio*). En tant que le lieu où, en principe, s'enseigne et s'apprend l'acte de design et la conduite du projet de design, l'atelier est considéré comme un endroit stratégique et sensible dans toutes les écoles de design. Or on se pose aujourd'hui de nombreuses questions sur la qualité, la pertinence et l'efficacité des méthodes pédagogiques mises en œuvre dans l'atelier, au point qu'on parle souvent de « crise » pédagogique.

On s'attend, de la part des professeurs d'ateliers, qu'ils et elles s'assurent que les futurs designers maîtrisent cette pratique humaine particulière qu'est le projet de design avec le maximum de compétence et de responsabilité. La moindre des choses que l'on est en droit d'exiger de leur part serait donc qu'ils et elles aient une idée aussi claire que possible de ce qu'est l'acte de design : de quoi est-il fait, comment est-il structuré, comment se manifeste-t-il en tant que phénomène du « monde artificiel », sur quelles valeurs repose-t-il, etc. ? Concrètement, cela revient à se poser la question suivante : « Quel est le modèle ou le concept du projet de design qui détermine, qui encadre, qui règle et/ou qui justifie ma pratique pédagogique en atelier ? ». En posant cette question, nous ne nions pas le fait qu'un tel modèle ou concept soit **toujours** présent auprès des enseignants, bien au contraire. Ce qui est problématique, c'est que ces modèles ne soient pas explicités - comme s'il n'y en avait qu'un seul et qu'il allait de soi -, qu'ils ne fassent pas assez systématiquement l'objet d'un questionnement ou d'une réflexion, et ceci pour toutes sortes de raisons. Parmi celles-ci, il faut inclure la perspective contemporaine, évoquée plus haut, qui pousse à distinguer le champ de la théorie de celui de la pratique, conformément au cadre épistémologique, hérité du XIX<sup>e</sup> siècle, instituant la pratique comme l'**application** dans le monde « réel » des modèles théoriques développés dans celui des « idées », celui de la science théorique<sup>3</sup>.

C'est pour remédier à cette situation que nous avons entrepris notre recherche. Elle se conduit dans le cadre d'un séminaire dit de « recherche-projet » (*project-grounded research*), c'est-à-dire d'un atelier de design destiné à des étudiants de maîtrise et de doctorat où la contribution scientifique au champ des théories du design constitue un objectif aussi important que la satisfaction du commanditaire du projet<sup>4</sup>. Le modèle de l'« éclipse de l'objet » présenté ici constitue une tentative pour rendre compte de façon

schématique de la diversité des théories du projet développées en design et pour déceler un sens dans l'évolution de ces théories. C'est un outil cognitif qui facilite la mise en évidence, dans le cours d'un projet de design, d'éléments habituellement non explicités tels que les finalités qui motivent ses instigateurs, les conflits de rationalités et de valeurs dont il est le siège, la hiérarchie des enjeux dont il est l'objet, la justification des choix méthodologiques, technologiques, esthétiques et autres, les limites du cadre épistémologique adopté, etc. À ce titre, il s'agit d'une recherche **située**, plutôt qu'**appliquée**, au sens fort qu'a donné au terme la philosophie existentielle de la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle (et le mouvement situationniste qui s'en est inspiré), ou encore au sens où l'entendent les méthodes de la recherche qualitative inspirées de la recherche-action.

Pour résumer cette longue introduction, nous disons que si notre recherche prend bien pour objet la diversité des théories du projet en design, elle a aussi pour souci le développement d'une « meilleure » pédagogie de l'atelier de design, à savoir : plus didactique, plus appropriée, plus efficace, plus pertinente, plus féconde, plus éclairée, plus intelligible car plus réflexive.

## **Le corpus de la recherche et la méthode**

Notre matériau de base, notre terrain, est le corpus de textes constitué de traités, de manifestes, de livres et d'articles qui tous se proposent de décrire le processus de design. Il se partage en deux catégories principales : celle des modèles **normatifs** ou doctrinaux, à visée méthodologique ou politique, qui préconisent une façon de faire considérée comme bonne ou meilleure (ou la meilleure !); celle des modèles **descriptifs**, à visée plutôt scientifique, qui exposent la façon dont effectivement se déroule le projet de design. Les modèles canoniques de la première catégorie sont le *De architectura* de Vitruve, et le *De re aedificatoria* d'Alberti, « texte inaugural »<sup>5</sup> de la période moderne, alors que le nombre de ceux de la seconde catégorie, bien plus récents, ne cesse d'augmenter depuis les années 1960 sous l'impulsion des méthodes empiriques (p.ex. celle des analyses de protocoles) empruntées pour une grande part à la psychologie cognitive « appliquée » ou intelligence artificielle.

L'ampleur du corpus se chiffre en plusieurs milliers de pages. Pour s'en faire une idée, il nous suffit de signaler que l'anthologie raisonnée que nous avons préparée pour les participants à notre séminaire de recherche-projet, composée d'une sélection de textes considérés comme les plus importants historiquement et les plus représentatifs comporte, pour la période du Moyen âge à aujourd'hui, pas loin de 1500 pages. Pour des raisons que la présentation de notre modèle rendra claires, nous pourrions d'ailleurs réduire ce corpus à la seule production des cent dernières années car entre les premiers traités de la Renaissance et les premiers textes du dogmatisme moderniste (Muthesius, van de Velde, Bauhaus) il existe, selon le point de vue de notre modèle, une continuité frappante. Nous considérons enfin que ce corpus est suffisamment familier à la communauté scientifique du design pour qu'on puisse s'épargner, du moins dans le cadre de cette communication, une indexation bibliographique détaillée qui, à elle seule, mériterait qu'on lui consacre un ouvrage<sup>6</sup>.

## Le modèle de l'éclipse de l'objet

L'examen de ces textes révèle une grande variété de modèles (plus d'une trentaine), c'est-à-dire de façons de rendre raison rationnellement de l'acte de design. Ces modèles sont le plus souvent des métaphores et peuvent par conséquent s'exprimer sous la forme « le design comme... » (« *design as...* »)<sup>7</sup>. En voici une liste non exhaustive, dans laquelle on pourra reconnaître l'esquisse d'une évolution historique :

### Le design comme...

art mécanique  
art  
art appliqué  
art décoratif  
art industriel  
artisanat  
esthétique appliquée  
ergonomie appliquée  
technologie  
poétique

type 1

heuristique  
processus itératif d'analyse / synthèse  
processus itératif de conjecture / réfutation  
recherche opérationnelle  
résolution de problème  
science appliquée  
processus de décision  
traitement de l'information  
sémiotique  
modélisation systémique complexe  
management de projet  
art libéral  
rhétorique  
processus fractal  
processus organique (respiration, déploiement,...)  
réflexion-en-action  
agent d'évolution systémique

type 2

conception de scénarios  
conception d'expériences  
praxis sociale  
processus d'*empowerment*  
processus participatif (codesign)  
dynamique d'acteurs  
herméneutique  
éthique située  
réflexivité ontologique  
dévoilement

type 3

Parmi ces modèles, certains sont anecdotiques, d'autres plus robustes, certains semblent décrire « objectivement » une réalité observée auprès des praticiens, d'autres sont plus idéalistes. Nous n'avons pas, dans cette étude, tenu compte de ces différences pour, par exemple, ne conserver que les modèles les plus « importants ». Au contraire, nous avons davantage cherché à enrichir notre liste en élargissant le corpus à des textes non directement associés au patrimoine intellectuel de la communauté de recherche en design et provenant d'autres disciplines (management, économie, psychologie, ...), ce qui constitue une façon de valider notre modèle.

L'ensemble des modèles théoriques identifiés ci-dessus peut très aisément être reconfiguré en **trois types principaux** qui se distinguent selon leur visée principale. Le premier type regroupe les théories centrées sur l'**objet** ou le produit du projet de design : bâtiment, mobilier, appareil domestique, etc. Le second type rassemble les théories centrées sur le **processus**, le cheminement ou la structure logique (méthodologique et/ou épistémologique) à adopter ou adoptés au cours du projet. Enfin, dans le troisième type se retrouvent les théories centrées sur les **acteurs**, les agents ou les parties prenantes (*stakeholders*) du projet de design (Fig. 1).

On remarque par ailleurs que ces trois types apparaissent chronologiquement dans le paysage théorique : le premier est le plus ancien et s'étend sur plusieurs siècles jusqu'aux débuts du modernisme, le second devient dominant à partir des années 1950 alors que le troisième n'émerge que récemment, surtout dans la dernière décade du XX<sup>e</sup> siècle. L'apparition d'un nouveau type à un moment donné ne signifie pas que le précédent disparaît complètement même s'il connaît une éclipse significative. Ainsi, on peut considérer qu'aujourd'hui les deux premiers sont encore présents dans notre paysage intellectuel (et surtout pédagogique), mais que le troisième a indéniablement la préséance dans la littérature scientifique en design et dans la recherche. Dans notre conclusion, nous esquisserons une interprétation plus compréhensive du modèle et des « éclipses » qu'il met en évidence.

## **Illustration du modèle**

Pour illustrer notre modèle typologique, nous avons choisi dans notre liste un modèle théorique représentatif de chaque type et le développons pour mettre en évidence sa typicité, c'est-à-dire sa façon particulière d'exemplifier le type. Précisons qu'il ne s'agit ici que d'une illustration possible de chacun des trois types du modèle et que celle-ci ne saurait en aucun cas tenir lieu de validation, pas plus qu'il ne faudrait comprendre que les trois exemples choisis pourraient être paradigmatiques du type.

### ***Le design comme esthétique appliquée (modèle du type 1)***

Nombreuses sont les théories qui ont pris l'objet du projet ou son produit comme centre d'intérêt. Tous les traités classiques d'architecture décrivent les propriétés (techniques, structurales, formelles, etc.) que devraient posséder idéalement les bâtiments et monuments conçus par les architectes. Les -rares- traités portant sur les objets domestiques sont tous conçus sur le même modèle, qui perdure jusqu'au XX<sup>e</sup> siècle. Qu'on nous comprenne bien : ce que nous disons, c'est que tous ces modèles théoriques s'intéressent à l'objet ou au produit résultant du projet, mais non pas qu'ils en traitent de la même manière. Il suffit de rappeler les nombreuses confrontations

théoriques et idéologiques qui ont émaillé l'histoire, non seulement au sein des académies mais aussi sur la place publique et dans les manifestes, pour ne pas céder à telle naïveté. La seule considération de l'histoire des styles, ceux-ci comportant toujours une part de normativité implicite ou explicite, est éloquente à cet égard. Mais peu importent ici ces différences; ce qui nous retient, c'est que ces modèles se préoccupent tous en priorité des qualités et propriétés formelles de l'objet ou du produit.

Parmi tous les modèles qui se sont succédé et opposés (voir notre liste), celui du « design comme esthétique appliquée » est particulièrement intéressant, non seulement parce qu'il est l'un des rares du type 1 encore produits au XX<sup>e</sup> siècle, mais encore parce qu'il a été systématisé et publié abondamment, et enfin parce qu'il a été beaucoup imité.

C'est au Bauhaus de Weimar (1919-24) que ce modèle est le plus présent, bien qu'il apparaisse déjà chez quelques précurseurs comme van de Velde. Voulant se démarquer des modèles qui considèrent le design comme un art ou comme un art décoratif, et qui par conséquent privilégient l'intuition et le génie, les protagonistes de l'« esthétique appliquée » cherchent une façon plus rationnelle d'encadrer le travail de création en design. Or le modèle d'« art appliqué » propre au XIX<sup>e</sup> siècle, héritier lointain de la distinction médiévale entre arts libéraux et arts mécaniques, n'est pas considéré comme satisfaisant en raison du flou dans lequel baigne le concept d'art. Ce que l'on recherche au Bauhaus (mais aussi ailleurs, au Vhutemas p.ex.), c'est une conception **scientifique** de l'art suffisamment développée pour constituer le cadre théorique d'où pourront ensuite être **déduites** rationnellement les propriétés formelles de l'objet. Derrière cette structure se profile le modèle épistémologique dominant du XIX<sup>e</sup> siècle, celui de la technologie ou de l'industrie comme **science appliquée**.

Le modèle du « design comme esthétique appliquée » reprend cette figure, si l'on veut bien convenir avec nous d'appeler « esthétique » cette « science de l'art »<sup>8</sup>. C'est ainsi qu'on confia à des artistes comme Itten, Kandinsky, Klee et Schlemmer les cours de « Forme » (*Formunterricht*) dans lesquels devait être exposée cette science. Leurs cheminements différeront : Itten, à la suite de quelques précurseurs, développe une « science des couleurs » et une « science de la forme » d'inspiration psychologique : Kandinsky adopte une approche très analytique (*Point, ligne, plan*) pour construire sa « grammaire » de la forme (Fig.2) ; Klee cherche à percer le mystère de la dynamique des formes naturelles et à établir une sorte de « grammaire générative » (Fig.3); Schlemmer enfin inscrit l'inventaire des formes naturelles et humaines dans une cosmologie générale (Fig.4). Les *Formmeister* ne seront pas les seuls à s'efforcer de rationaliser la forme des objets : Muche, Moholy-Nagy, Albers, puis après eux les « jeunes maîtres » (Breuer, Bayer, Schmidt, ...) et les « nouveaux maîtres » (Meyer, van der Rohe,...) s'engagent sur la même voie (Fig.5). Si l'on considère ce modèle, il est donc faux d'attribuer au Bauhaus la paternité de l'approche fonctionnaliste à laquelle de trop nombreux commentateurs ont cru devoir le formalisme des produits qu'on y a élaborés, en dépit de la tentative radicale de Meyer qui n'aura duré que trois ans à Dessau. Le rationalisme fonctionnaliste proprement dit ne deviendra possible qu'après l'abandon progressif (à Chicago et à Ulm) de toute référence artistique dans les théories du design.

## ***Le design comme processus rationnel de traitement de l'information (modèle du type 2)***

Si l'on excepte quelques précurseurs rationalistes, en architecture en particulier (Durand, Viollet-le-Duc), les premiers modèles théoriques s'intéressant au design comme processus datent de la 2<sup>ème</sup> guerre mondiale et proviennent de la recherche opérationnelle. Ils sont souvent regroupés sous le terme générique de « mouvement des méthodes en design » (*Design Methods Movement*) et se situent en partie dans le prolongement du Bauhaus, tant à Chicago où le philosophe Charles Morris développe une sémiotique générale du design, qu'à Ulm où des personnalités comme Maldonado, Moles, Archer et Rittel élaborent les premiers modèles méthodologiques rationnels, analogues dans leur principe à ceux qu'utilisent alors les théoriciens de l'économie et de la gestion.

Désireux d'affranchir l'acte de design de tout « mysticisme artistique », les protagonistes du type 2 cherchent tous à rendre le design « scientifique » et par conséquent s'efforcent de dégager la structure logique du processus de projet, quelle que soit d'ailleurs cette logique (formelle déductive, heuristique, cybernétique, dialectique, rhétorique, complexe, etc.). C'est pourquoi, au sein du type 2, toute théorie du design se réduit souvent à une méthodologie (Fig. 6).

Un jalon important dans les théories du type 2 est constitué par le modèle de Herbert Simon dit de la « rationalité limitée ». La publication en 1969 de son ouvrage *The Sciences of the Artificial*, comprenant le chapitre 5 « The Sciences of Design », a semé beaucoup d'émoi dans la communauté de la recherche en design, alors encore naissante. Le modèle de Simon représente un tournant important à deux titres.

D'une part, Simon déniait au cadre théorique de la logique formelle déductive (syllogistique, cartésianisme) toute autorité pour rendre compte du processus de design, au profit d'un cadre épistémologique s'appuyant davantage sur la dialectique et la rhétorique, ainsi que sur la métaphore biologique (individu / environnement). À la « rationalité substantive » issue du premier, il propose (dès 1957 dans *Administrative Behavior*) de substituer la « rationalité procédurale », dans laquelle nombre de praticiens et pédagogues du design se sont (trop ?) rapidement reconnus. Selon ce modèle, le designer ignorant l'objet final de sa quête, construit le processus de design à mesure que les données de l'environnement du projet, donc le problème de design (Simon parle de *problem space*), sont reconnues, traitées et configurées. Sachant que l'information sur cet environnement ne saurait jamais être exhaustive, le critère de fin de processus ne peut être que « *satisficing* », c'est-à-dire relever d'un jugement d'adéquation ou de convenance et non de complétude ou de vérité<sup>9</sup>.

D'autre part, le tournant épistémologique de Simon ouvrait la porte à tout un ensemble de méthodes empiriques et expérimentales qui allaient s'appliquer à valider, enrichir ou réfuter son modèle. Enfin rassurées d'avoir trouvé les bases théoriques scientifiques et rigoureuses qu'elles recherchaient depuis qu'elles avaient intégré le cadre universitaire, la discipline du design et la communauté de recherche associée allaient enfin pouvoir abandonner le modèle normatif et dogmatique des traités et des manifestes pour adopter des théories descriptives et rigoureuses.



### ***Le design comme raison pratique ou éthique (modèle du type 3)***

Les modèles théoriques du type 3 considèrent en priorité les acteurs du projet de design, leurs intentions, leurs visions du monde, leurs préjugés, leur rationalité professionnelle ou « culturelle » propre, les valeurs qui les animent, les normes qui les conditionnent. Plusieurs modèles sont apparus très récemment dans la littérature scientifique, qui se distinguent selon les paradigmes interprétatifs qu'ils considèrent appropriés pour rendre compte de ce phénomène particulier qu'est un projet de design, et qui d'ordinaire proviennent de leur cadre disciplinaire : sociologie des organisations, psychosociologie, psychologie (cognitive ou phénoménologique), philosophie (herméneutique, ontologie, éthique), anthropologie culturelle, etc. L'objet résultant du projet, qu'il soit matériel ou logiciel (virtuel), disparaît presque complètement du paysage théorique, car là ne se situe pas, selon leurs auteurs, l'enjeu le plus critique du projet. Au contraire, affirment-ils, c'est au moment où se prend l'initiative d'un projet et que se mettent en place les conflits de rationalités et de valeurs propres à tout projet (en amont) ou, en aval, à l'expérience usagère individuelle et collective qu'il convient de porter son attention.

Nos propres recherches nous ont conduits à développer un modèle théorique de l'acte de design s'inscrivant dans le cadre conceptuel de la raison pratique ou éthique<sup>10</sup>. Notre principale motivation consistait à concevoir un paradigme qui s'écartait résolument du cadre logique (épistémologique et méthodologique) dans lequel se situaient les modèles dominants, y compris les modèles récents les plus critiques envers le rationalisme classique (Simon, Schön, LeMoigne), de façon à élargir le champ d'exercice du projet au domaine des valeurs, tout en évitant un écueil auquel nous avons nous-mêmes succombé par le passé, celui de l'éthique appliquée considérée comme un champ, certes important, mais auxiliaire et autonome<sup>11</sup>. En englobant donc la dimension logique caractéristique de tout projet dans un cadre philosophique plus vaste et plus riche, nous croyons maintenir une cohérence théorique d'ensemble plus forte et intellectuellement plus satisfaisante. Contrairement aux deux exemples précédents, il nous a paru nécessaire d'exposer ce modèle de façon un peu plus circonstanciée.

Il existe dans la tradition philosophique occidentale deux grandes conceptions distinctes de l'éthique : la conception impérative et la conception attractive<sup>12</sup>. La conception impérative de l'éthique est constituée autour de la notion du « devoir » qui implique à son tour des obligations ; le devoir suscite des lois morales qui s'imposent d'une façon catégorique à l'agent en lui prescrivant des obligations de conduite. Kant est le philosophe qui a exposé de la façon la plus systématique les principes et les modalités d'application de la vision impérative de l'éthique aux affaires humaines<sup>13</sup>. En design, comme dans un grand nombre des enseignements professionnels modernes, c'est cette conception de l'éthique qui est le plus souvent manifeste. Elle est d'abord incarnée par les codes de déontologie qui prescrivent un certain nombre de devoirs que les professionnels doivent observer dans leurs pratiques. Aux codes de déontologie viennent s'ajouter d'autres obligations prescrites par diverses lois, normes et règlements à saveur éthique. Ces derniers peuvent porter sur des aspects bien spécifiques comme, par exemple, la sécurité et la protection de la santé des usagers, l'accessibilité universelle, la protection de la nature, la protection du patrimoine, etc. La crise de confiance à laquelle font face les savoirs professionnels, depuis notamment la 2<sup>ème</sup> guerre mondiale, a cependant montré les insuffisances et les limites d'une telle conception de l'éthique dans l'agir professionnel<sup>14</sup> et, partant, de l'épistémologie elle-

même qui sous-tend ces savoirs<sup>15</sup>. Enfin il convient d'ajouter à cela l'attirail normatif que constitue l'ensemble des prescriptions " simplement " méthodologiques présent dans toute profession, au sein duquel on identifie, à un moment historique donné, une méthode canonique dominante (ex : l'analyse de la valeur d'usage ou l'analyse fonctionnelle en design).

Depuis quelques années, autant en philosophie que dans de nombreux segments des pratiques sociales, les regards semblent s'intéresser de plus en plus à la conception attractive de l'éthique avec l'espoir d'arriver à y déceler des éléments d'une philosophie alternative de l'agir professionnel<sup>16</sup>. Contrairement à la vision impérative, centrée sur la notion du devoir et qui, dans l'exemple des codes de déontologie, s'impose de l'extérieur à l'agent, la conception attractive de l'éthique considère plutôt au cœur de ses préoccupations l'idée de la vertu, celle-ci étant une disposition immanente à l'agent. L'une de ses caractéristiques les plus notables est que la dimension moralisatrice propre aux conceptions impératives de l'éthique y est absente. La conception attractive trouve ses origines dans l'ancienne philosophie grecque, notamment chez Aristote. La philosophie aristotélicienne conçoit l'existence humaine, dans toutes ses entreprises accompagnées de pensée et de raison, comme attirée par et tendant à l'excellence. Aristote distingue trois catégories de pensée ou de raison : « [...] toute pensée est ou pratique, ou poétique, ou théorétique [...] »<sup>17</sup>. La conception de l'homme comme tendance à l'excellence dans tout ce qu'il entreprend est rappelée dès la première phrase de l'*Éthique à Nicomaque* :

Tout art [*poièsis*] et toute investigation [*theoria*], et pareillement toute action [*praxis*] et tout choix tendent vers quelque bien, à ce qu'il semble. Aussi a-t-on déclaré avec raison que le Bien est ce à quoi toutes choses tendent.<sup>18</sup>

Le bien vers lequel tend chacune des activités de l'homme n'est donc rien d'autre que l'excellence et la réussite de l'acte lui-même. La vertu est alors la disposition intérieure qui accompagne et oriente l'acte de l'agent vers la réussite. La *theoria* est une pensée qui vise la connaissance intellectuelle des choses au moyen du discours et de la raison. Elle se concrétise notamment dans un énoncé vrai au sujet de l'objet contemplé ; la *sophia* (la sagesse théorétique ou contemplative) est la vertu qui lui correspond. La *poièsis* (la pensée poétique) est une pensée qui vise la production d'une œuvre qui lui est extérieure (un artefact, un effet, un poème, etc.). En ce sens, la *poièsis* est une activité **transitive** (elle est comme un pont qui mène vers quelque chose d'autre qui lui est extérieur) ; la *technè* est la vertu qui lui correspond.

Contrairement à la *poièsis* qui est essentiellement productrice d'œuvres ou fabricatrice d'objets<sup>19</sup>, la *praxis* (la pensée pratique) est une activité **réflexive** qui est à elle-même sa propre fin et ne vise, en premier lieu, la réalisation d'aucune œuvre qui lui est extérieure. L'œuvre de la *praxis* lui est donc immanente, car le but de l'agir est de bien agir, c'est-à-dire de contribuer toujours à faire de l'agent un « meilleur agent », une personne de bien qui agit pour le bien. La *phronèsis* (sagesse pratique ou prudence) est la vertu qui accompagne et oriente la *praxis* pour faire de l'agent un « agent vertueux ». C'est cette vertu qui est au cœur de l'éthique aristotélicienne. La *praxis* vertueuse constitue dans ce cas le **mode de vie** même de l'agent vertueux. Ce mode de vie est synonyme de « vie heureuse »<sup>20</sup>, car le propre de l'agent vertueux est de considérer et délibérer toujours sur les chemins qui conduisent à la vie heureuse pour soi et pour autrui<sup>21</sup>. Non pas donc « Que **dois**-je faire? », mais plutôt « Que **puis**-je faire, quel pourrait être mon projet? » :

Une façon dont nous pourrions appréhender la nature de la prudence [*phronèsis*], c'est de considérer quelles sont les personnes que nous appelons prudentes. De l'avis général, le propre d'un homme prudent [le *phronimos*] c'est d'être capable de **délibérer** correctement sur ce qui est bon et avantageux pour lui-même, non pas sur un point partiel (comme par exemple quelles sortes de choses sont favorables à la santé ou à la vigueur du corps), mais **d'une façon générale**, quelles sortes de choses par exemple conduisent à la **vie heureuse**.<sup>22</sup>

Si nous revenons maintenant un moment sur la conception impérative de l'éthique dans le champ du design, il est aisé de conclure qu'elle repose finalement sur l'idée que le design est considéré essentiellement comme une *poièsis* (un art), une *poièsis* encadrée par un certain nombre d'obligations morales, déontologiques et méthodologiques. L'intérêt que suscite la vision attractive de l'éthique dans l'agir professionnel réside dans son projet d'affranchir le savoir professionnel de la domination de la pensée poétique (qui est le plus souvent d'ailleurs considérée d'un point de vue instrumental) afin de faire des professionnels des *phronimoi* (personnes douées de la sagesse pratique) capables de bien délibérer dans des situations de pratique professionnelle qui sont de plus en plus complexes et véhiculant des enjeux divers et cruciaux pour la communauté, pour la société et pour la planète en général. C'est ce savoir (le retour de la pensée sur elle-même) que Donald Schön désigne comme une « conversation réflexive avec les matériaux d'une situation »<sup>23</sup> à la fois problématique et unique, tout en l'ayant confiné pour une bonne part dans sa dimension logique.

De quelle manière peut-on maintenant procéder pour opérer le changement de point de vue par lequel nous serons amenés à décrire, à un niveau fondamental, le design non pas comme raison poétique (*poièsis*) mais plutôt comme raison pratique (*praxis*) ? Considérons pour ce faire un exemple fictif, emprunté au design architectural, celui de la conception de l'entrée principale d'une bibliothèque. Dans une démarche de design dominée par la pensée poétique (modèle du type 1), l'esprit est dès le départ captivé par l'**objet** « entrée principale » à produire : le parvis de l'entrée, ses proportions, sa structure, les portes, les couleurs, les matériaux, etc. Le travail de la conception est donc susceptible de porter, comme le propose par exemple le modèle vitruvien, sur des considérations qui sont d'ordre esthétique et symbolique, fonctionnel et utilitaire, et enfin des considérations d'ordre matériel et technico-constructif. Par contre, dans une démarche de projet régie par la raison pratique (*praxis*), l'esprit du concepteur est mobilisé non pas d'abord par l'**objet** « entrée principale » à produire (le **Quoi**), mais plutôt par ceux (les **Qui**) qui prennent part au projet (le maître d'ouvrage, l'entrepreneur, les artisans, le personnel d'entretien, etc.) et par ceux et celles qui entrent et sortent de la bibliothèque; plus précisément encore, par les **projets** qui animent les Qui. Étant essentiellement réflexif, l'exercice de la *praxis* consiste en questionnements ; la *praxis* est une activité interrogative. Nous sommes passés d'une culture de la réponse (*poièsis*) à une culture de la question (*praxis*). À l'image d'une boussole, comme celle que constitue notamment la trinité vitruvienne dans la démarche poétique, trois principales questions pourraient ainsi guider chacune des initiatives du concepteur lorsqu'il envisage les usagers :

1. Comment faire du moment que constitue l'entrée à la bibliothèque une tranche de « vie heureuse » dans la journée des personnes qui la fréquentent, un moment aussi heureux que peuvent l'être, par exemple, la lecture d'un livre à l'intérieur de la bibliothèque ou l'assistance à une conférence dans l'auditorium (qui sont toutes d'autres tranches de « vie heureuse » à promouvoir) ?

2. Qui sont les personnes ou les catégories de personnes visées par toute proposition du concepteur en ce sens et de quel « projet usager » sont-elles porteuses ?
3. Qui sont les personnes ou les catégories de personnes qui peuvent en pâtir (les patients d'une telle action) ?

Dans cette optique, le caractère transitif de la pensée poétique, laquelle s'attache notamment aux considérations d'ordre esthétique, symbolique, fonctionnel, utilitaire, matériel et technico-constructif des choses, est d'une certaine manière détourné pour venir participer à la promotion de la vie heureuse visée en premier par l'action de l'agent. La *praxis* récupère ainsi le savoir poétique et lui dicte les conditions de son déploiement.

Le fait de considérer les usagers comme des personnes porteuses d'un projet, et non plus comme des consommateurs régis par des besoins, métamorphose radicalement la conduite des projets en design. Prenons un autre exemple. La conception d'un comptoir de service d'une boulangerie ne se matérialisera pas de la même façon si l'on considère que les clients qui viennent y acheter leur pain répondent à l'un des besoins élémentaires de l'échelle de Maslow (se nourrir), ou si l'on considère que l'achat du pain participe d'un projet consistant à préparer le déjeuner familial, qui lui-même participe d'un projet plus général d'hygiène de vie ou de socialité et ainsi de suite. L'imbrication sans fin de tels projets, qui rappelle la remontée sans fin vers les causes premières en logique, paraîtra à première vue impraticable et non pertinente dans le cadre « réaliste » d'exercice habituel des projets que l'on connaît trop bien (« **On ne va pas réinventer le monde à chaque projet!** »). Mais on connaît désormais aussi trop bien les conséquences d'une « clôture systémique » trop étroite des projets et du réductionnisme (fonctionnaliste, formaliste, sémantique, etc.) qui en est le fruit pour ne pas envisager des cadres théoriques plus riches et plus complexes.

La perspective éthique présente au demeurant une bonne robustesse au plan conceptuel également. En effet, si l'on enrichit la « grammaire » conceptuelle des modèles théoriques du type 2 (besoins, problème, fonctions, solution, vérification, processus, modèle conceptuel, prototype fonctionnel, etc.) par l'appareil conceptuel de l'éthique (polarité *poiesis/praxis*, *phronesis*, *proairesis*, *akrasia*, *bouleusis*, *phantasia*, *kairos*, etc.) ou, plus généralement, par le cadre conceptuel des modèles du type 3, on dispose d'éléments descriptifs et intellectuels nouveaux pour rendre raison d'aspects de la complexité du projet que les deux autres types ne parvenaient que laborieusement à rendre intelligibles. Un exemple illustrera ce fait dans notre conclusion.

## **L'éclipse de l'objet en aval**

Nous nous sommes appliqués pour le moment à envisager ce qui se produit lorsque l'on remonte par la pensée en amont du projet de design. Mais un second aspect remarquable de notre modèle est que la succession des types est lisible à la fois en amont et en aval de la « charnière » caractéristique de tout projet de design<sup>24</sup> : la livraison ou réception de l'objet ou produit du projet. Ainsi, en amont, c'est-à-dire dans l'espace de conception, on vient de lire une évolution passant des théories centrées sur l'objet vers celles décrivant ou prescrivant les processus, pour arriver à celles se

concentrant sur les acteurs du projet. En aval, le centre d'intérêt se déplace de l'**objet** vers les **fonctions** de l'objet puis, récemment, vers l'**expérience** des usagers (Fig. 7).

On s'étonnera moins de cette coïncidence de phase dans les espaces amont et aval du projet si l'on observe que les catégories de l'aval correspondent aux visions ou postures **anthropologiques**<sup>25</sup> propres au trois types identifiés en amont. L'attitude des concepteurs correspond à ces postures dans la mesure où, pour le premier type, ils conçoivent des objets d'art ou des produits de consommation, pour le second type des environnements constitués de fonctions d'ordres divers (instrumentales, symboliques, esthétiques, hédoniques, sécuritaires, etc.) et pour le troisième type des modes de vie, ensembles d' « expériences » aussi diverses et complexes que possible.

Ainsi décrit, notre modèle typologique embrasse complètement le champ du projet de design, depuis les phases initiales de programmation et de problématisation jusqu'à celles de l'assimilation sociale, culturelle et environnementale des produits qui en résultent.

### **Interprétation du modèle**

Pour conclure, nous nous livrerons à un exercice d'approfondissement du modèle qui vient d'être construit et décrit. Par « approfondir » un modèle nous entendons l'opération consistant à le « faire tourner » en situation. C'est principalement en situation pédagogique que notre modèle tourne depuis bientôt trois ans, une situation caractérisée par des **séquences alternées de type « séminaire »**, où l'accent est mis sur la cohérence théorique et rhétorique du modèle, **et de type « atelier »**, où les trois types sont utilisés comme des métaphores opératoires en situation professionnelle de design, tant pour produire du design que pour observer et décrire l'acte de design «agi».

Notre réflexion porte actuellement sur divers niveaux d'interprétation possibles du modèle, que nous allons esquisser ici, avec une nette préférence pour le niveau que nous appelons « philosophique ».

### **Interprétation sémiologique**

L'une des premières observations critiques de la dissolution de l'objet en design est le fait de Baudrillard qui, reprenant la distinction de Marx entre valeur d'échange et valeur d'usage, note que ce ne sont plus les objets proprement dits et leur valeur d'usage qui régissent la réalité sociale, mais leur image, leur valeur de signe<sup>27</sup>.

Tout en reconnaissant que, près de quarante ans plus tard, l'interprétation de Baudrillard n'a pas perdu de sa pertinence ni de son actualité, il nous faut préciser que l'objet principal de notre recherche n'est pas le « système des objets » du design, mais bien le système des théories du design. Il a fallu attendre les années 1980 pour voir apparaître les théories du design prenant acte des observations de Baudrillard («*product semantics*»).

## ***Interprétation philosophique***

Cette interprétation s'est imposée à nous alors que nous nous efforcions d'identifier les disciplines scientifiques que la théorie et la pratique du design sollicitaient en priorité pour rendre raison des modèles propres à chacun des trois types. Ainsi, les modèles du type 1 s'appuient principalement sur l'esthétique, la technologie, la science des matériaux et, plus généralement, sur les sciences de l'ingénieur et celles de l'art (appliqué) pour rendre compte des propriétés des objets et des produits qui constituent, comme nous l'avons vu, leur centre d'intérêt principal. Les modèles du type 2 ont massivement réquisitionné la logique formelle et les mathématiques, ainsi que les sciences humaines et sociales dans leurs versions behavioristes, positivistes et déterministes : psychologie de l'environnement, psychologie cognitive, sociologie de la consommation, ergonomie et anthropométrie, recherche opérationnelle, cybernétique, systémique, sémiotique, économique, etc. pour décrire et comprendre de manière aussi « scientifique » que possible les processus mis en œuvre dans la conduite des projets de design. Quant aux modèles du type 3, c'est également aux sciences anthroposociales qu'ils font appel, mais dans leurs versions interprétatives, phénoménologiques et qualitatives : sociologie des organisations, systémique sociale, psychologie phénoménologique, sciences des religions (herméneutique, anthropologie), anthropologie culturelle, etc.

La complication du modèle qui s'ensuivait finissait par nous faire perdre l'économie intellectuelle à laquelle nous étions parvenus. C'est alors que fut envisagée, plutôt qu'un ancrage dans la diversité des disciplines scientifiques, la lecture philosophique que voici. Si l'on s'en tient aux grands domaines devenus classiques de la philosophie moderne, par exemple ceux retenus par Kant (raison pure ou **logique**, raison pratique ou **éthique**, jugement de goût ou **esthétique**), on parvient à les associer sans trop de distorsion aux trois types de notre modèle (Fig. 8). Le premier type, centré sur l'objet, est le champ privilégié de l'esthétique. Le second type, centré sur les processus et les fonctions, est le domaine de la logique, qu'il s'agisse d'épistémologie ou de méthodologie. Enfin, dans la mesure où son centre d'intérêt est, d'une part les acteurs et leurs interrelations, d'autre part les modes de vie des usagers, c'est tout naturellement l'éthique qui est désignée pour rendre compte du troisième type<sup>26</sup>. Cette découverte constitue d'une certaine manière, du moins dans un premier temps, une sorte de validation du modèle. Dans la mesure en effet où tous les grands domaines de la philosophie (moderne) sont sollicités, tant dans sa partie amont (champ de la conception) que dans sa partie aval (champ de la réception), **notre modèle peut être considéré comme complet, cohérent et au moins aussi robuste que peut l'être cette philosophie**. Bien évidemment, l'élégance de ce modèle ne va pas sans quelques concessions. Ainsi, nous sommes bien conscients que les limites des trois types ne sont pas aussi nettes que le suggère notre représentation graphique et conceptuelle; par ailleurs, il peut y avoir chevauchement d'un modèle donné sur deux types (p. ex. le design comme rhétorique).

## ***Interprétation systémique/évolutionniste***

L'interprétation philosophique précédente considère les trois types de notre modèle typologique séparément. Elle ne postule pas a priori d'articulation logique entre les trois types, pas plus que ne le font les philosophes modernes qui découpent le champ philosophique en autant de « spécialités » relativement indépendantes<sup>28</sup>. Mais nous avons vu que les trois types se déployaient de façon chronologique, qu'il apparaissent

dans le temps l'un après l'autre sans pour autant disparaître complètement, notamment dans la pratique. L'imprégnation darwiniste qui caractérise notre époque nous invite presque instinctivement à lire dans cette chronologie une évolution, c'est-à-dire un sens. C'est à une telle interprétation que se livre Broadbent (cf. notes 1 et 2) lorsqu'il propose d'adopter le modèle évolutionniste complexe de László pour rendre compte de la succession des quatre générations de méthodes en design qu'il a tirées de ses observations. D'autres auteurs se sont engagés sur cette voie également<sup>29</sup>. C'est, si on résume, par complexification progressive qu'« émergent » des régimes systémiques nouveaux dans le cours de l'évolution et ceci, selon László repris par Broadbent, quel que soit l'organisme ou l'entité systémique considérés (système biologique, social, spirituel, culturel, matériel, etc.). Une telle lecture de notre modèle serait bien entendu possible, mais nous ne croyons pas qu'elle soit appropriée. C'est tout d'abord l'interprétation philosophique qui nous dicte ceci car cela reviendrait à considérer que de la philosophie esthétique à la logique puis à l'éthique il y aurait complexification et émergence, ce qui nous apparaît plus qu'acrobatique à penser. Nous ne voyons pas en effet en quoi la complexité formelle des objets du design (forme, couleur, composition, texture, facture, structure, etc.) serait moins complexe que celle des processus de conception ou de la dynamique des acteurs.

L'autre chose qui nous détourne du déterminisme systémique et du matérialisme qui le caractérise, c'est l'approfondissement phénoménologique du modèle. Ce que décrit le modèle c'est le déploiement du penser humain ou encore de l'activité de l'esprit humain sur le mode scientifique, ceci dans un domaine spécifique (le design). Les trois types que fait apparaître notre modèle, rappelons-le, résultent de l'observation de textes, non pas des pratiques du design dans le monde professionnel. Ces textes, rappelons-le encore, exposent des modèles théoriques, soit normatifs (traités, méthodes), soit descriptifs. Parmi ces derniers, quelques-uns sont empiriques, c'est-à-dire tirés d'une observation des pratiques du design dans le monde professionnel. La plupart d'entre eux cependant sont spéculatifs dans la mesure où les observations sur lesquelles ils se basent n'ont pas fait l'objet du protocole expérimental rigoureux auquel toute recherche empirique doit impérativement se conformer si elle espère obtenir quelque validité et quelque audience. Mais même pour les travaux empiriques rigoureux (ou reconnus comme tels par la communauté scientifique), les publications exposent rarement la critique épistémologique consistant à justifier ou du moins à repérer les limites des cadres théoriques (behaviorisme, cognitivisme, systémisme, interactionnisme symbolique, etc.) utilisés pour encadrer la recherche et interpréter les résultats. Dans tous les cas par conséquent (modèles normatifs, modèles descriptifs, modèles empiriques), c'est avant tout encore l'esprit humain qui est à l'œuvre et ce sont des inflexions ou des qualités particulières de cette activité que décrit notre modèle typologique. Or postuler a priori que l'activité de l'esprit et ses règles d'évolution sont soumises aux mêmes lois que celles de la matière sous prétexte qu'il s'agit après tout toujours seulement de systèmes, ne nous apparaît ni nécessaire, ni juste.

### ***Interprétation socio-critique***

La sociologie des sciences et de la connaissance désigne le contexte social, culturel, économique et politique comme instance principale déterminant l'évolution des sciences et la succession des paradigmes. Ainsi, selon Habermas par exemple, ce sont les « intérêts » motivant la connaissance scientifique qui détermineraient le cadre

épistémologique et méthodologique de la recherche scientifique<sup>30</sup>. Trois principales catégories de recherche se disputent, selon lui, le champ scientifique: la recherche technico-instrumentale à visée explicative et prédictive; la recherche historico-herméneutique à visée compréhensive et interprétative; la recherche auto-réflexive critique à visée émancipatrice. La succession des trois types vers l'amont et vers l'aval mise en évidence par notre modèle typologique pourrait s'interpréter, dans un tel cadre, de la façon suivante : les trois catégories identifiées par Habermas constituent un champ de force et d'influence dans lequel, selon les circonstances historiques, l'une ou l'autre de ces forces devient prédominante. Une telle interprétation, pour séduisante qu'elle soit, renvoie cependant au contexte historique, en l'occurrence le milieu du XX<sup>e</sup> siècle pour la première et les années 1990 pour la seconde éclipse de l'objet, pour saisir le moteur de l'évolution observée. Nous ne sommes guère plus avancés avec cette autre interprétation externaliste. En effet invoquer ici encore un déterminisme externe pour rendre compte de l'évolution de l'activité théorique dans un contexte où, comme nous l'avons vu, celle-ci jouit d'une assez grande liberté d'action, ne nous paraît pas légitime. Nous préférons considérer le domaine de l'activité spirituelle humaine comme phénoménologiquement spécifique, dans un premier temps du moins, et nous en tenir à un point de vue internaliste.

C'est la raison pour laquelle nous nous replions sur l'interprétation philosophique, tout en nous souvenant de la posture pragmatiste indiquée et justifiée en introduction.

### **Retour à l'interprétation philosophique : peut-on prédire l'évolution future des théories du design ?**

En dépit de leur intérêt potentiel, les interprétations esquissées ci-dessus ne nous satisfont pas entièrement. Pourquoi ? Eh bien, parce qu'elles ne nous paraissent pas appropriées pour féconder la pratique du design, donc pour encadrer la pédagogie du projet. C'est pourquoi nous revenons à l'interprétation philosophique qui, remarquons-le, ne se préoccupe pas en premier lieu de fournir une explication au phénomène observé. Elle s'en tient plutôt à une attitude phénoménologique, se contentant de constater, avec un souci d'économie cognitive, l'existence des trois types en amont et en aval de l'objet puis leur succession dans le temps, laissant ainsi le soin aux acteurs en situation d'en tirer les conséquences (pédagogiques ou professionnelles).

Si l'on souhaite pousser l'investigation phénoménologique, on pourra faire les observations et remarques suivantes. Le champ des théories du design est coloré par une forte tradition critique et polémique, surtout depuis la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. C'est pourquoi la plupart des modèles théoriques sont normatifs et doctrinaux, voire politiques : ils prétendent indiquer ce qui doit advenir, ce qui est souhaitable, ou nécessaire, ou indispensable. Ils se basent pour cela sur un diagnostic qui monte en épingle les méfaits, dans la partie du monde concerné par le design, des modèles qui les précèdent : laideur de l'environnement construit, accentuation des clivages sociaux, dégradation de l'environnement, banalisation des expériences humaines, déséquilibre de la balance économique, etc. Parmi les « thérapies » envisagées pour pallier ces dégâts, celle qui consiste à remonter en amont des phénomènes (et qui s'est imposée dans d'autres champs comme la médecine sociale et préventive, le travail social, la criminologie, etc.) a bien entendu été envisagée en design également, de sorte que nous trouvons tout « naturel » cette remontée depuis l'objet vers le processus qui lui a



donné naissance, puis vers les acteurs qui l'ont initié. Sans l'initiative de démarrer un projet, pas de processus, encore moins de produit. De même, avant d'envisager un produit, des besoins fonctionnels ou des expériences, il faut une présence humaine engagée dans le monde, c'est-à-dire un mode de vie.

Ces considérations nous invitent bien évidemment à nous poser la question suivante : peut-on prédire l'évolution future de notre modèle ? C'est sur cette question que nous concluons cette communication, en présentant deux scénarios qui, chacun à sa manière, sont susceptibles de conduire à une pratique du design s'inscrivant dans le cadre du développement durable :

- 1) En regard de la tradition philosophique moderne, notre modèle typologique indique que nous avons « fait le tour » des trois grands domaines, qu'une boucle est bouclée. La prochaine étape consisterait donc à reprendre l'exercice, à un niveau « supérieur », maintenant que nous avons pris conscience de l'évolution passée et des divers stades qui la caractérisent. Une nouvelle boucle serait ainsi enclenchée, à la recherche d'une sorte de méta-esthétique. Plusieurs indices nous invitent à considérer un tel scénario, parmi lesquels l'apparition d'un très fort regain d'intérêt pour la philosophie esthétique depuis une dizaine d'années. Il semble en effet se produire pour l'esthétique ce qui s'est produit pour l'éthique dans les dernières décennies. Dans le champ du design en particulier, on assiste d'une part à la levée du « tabou » imposé par les modernistes sur toute approche esthétique autonome (une démarche fonctionnaliste rigoureuse n'offre pas de « résidu » à la recherche formelle libre), d'autre part à une tentative de mettre fin au détournement (*hi-jack*) de la philosophie esthétique au profit du seul milieu de l'art (l'esthétique est une dimension anthropologique fondamentale qui s'exerce en toute situation humaine, pas seulement dans les musées et les galeries d'art). La méta-esthétique qui serait à venir engloberait les trois modalités (esthétique / logique / éthique) identifiées dans notre modèle typologique pour instaurer l'acte de design et l'acte d'usage en expériences humaines complètes et « belles » (Fig. 9); complètes car elles intégreraient les trois registres fondamentaux sous lesquels la philosophie moderne envisage le monde et sous lesquels se décline l'anthropologie (l'affectif, le cognitif et le volitif ou conatif); belles car pour que ces actes soient « réussis », il convient d'équilibrer les trois forces correspondant à ces trois registres d'une façon harmonieuse, et ceci non pas une fois pour toutes, mais dans chaque nouvelle situation<sup>31</sup>.
- 2) Le second scénario part de l'observation que la philosophie moderne (en bref, depuis Galilée, Descartes et Bacon) s'est échafaudée en réaction à celle qui la précédait et qui tenait la théologie pour la « philosophie première ». Le domaine de la théologie, plus exactement de l'onto-théologie ou encore de la métaphysique, a par conséquent été, soit complètement écarté, soit dilué ou intégré dans les autres domaines par la tradition moderne. Dans le premier cas, on a considéré qu'il ne relevait pas (ou plus) de la philosophie et de la science, dans le second on a estimé que la question ontologique pouvait être confiée à la raison scientifique. Il n'est donc pas étonnant que l'antimodernisme qui caractérise pour l'essentiel la(les) visions(s) du monde postmoderne(s) ait permis à l'onto-théologie de refaire son apparition sous une forme nouvelle et non sans provoquer de débats. Si alors on complète le paysage philosophique de cette manière, il est permis d'envisager l'apparition d'un quatrième type de modèles théoriques dans notre modèle, ceux qui se poseront des questions plus

fondamentales encore que les modèles de nature éthique (Fig. 10). Parmi ces questions figureraient par exemple les suivantes : L'expérience du projet est-elle une expérience humaine fondamentale ? Quels sont les ressorts d'une initiative ? Notre rapport au monde est-il uniquement un rapport d'usage ? Où l'esprit humain puise-t-il sa créativité ? etc. Ce sont toutes des questions qui se rapportent à l'anthropologie, à la genèse du monde artificiel (cosmologie et cosmogénèse de l'artificiel) et à nos relations avec celui-ci, questions fondamentales s'il en est. Il est un fait que cette radicalisation du questionnement philosophique s'est déjà amorcée en design, sous l'influence d'auteurs comme Heidegger, Gadamer, Derrida ou Ricoeur<sup>32</sup>.

## Conclusion

Rappelons-nous notre question de départ : « Est-il possible d'extraire une figure, un pattern ou un modèle du corpus foisonnant des théories du design, en particulier celles proposées au cours du dernier siècle ? » Rappelons-nous aussi le projet pédagogique qui nous animait en posant cette question : il s'agit de proposer aux futurs designers un « outil cognitif » suffisamment compact pour féconder leur pratique professionnelle par l'adoption systématique d'une posture réflexive et critique.

Nous croyons avoir répondu positivement à la question posée en dégagant un modèle typologique qui met en évidence, dans un mouvement de remontée vers l'amont et de descente vers l'aval, « l'éclipse » de l'objet comme centre d'intérêt des théories du projet en design au profit : 1) d'abord des structures épistémologiques et méthodologiques qui régissent respectivement l'acte de conception et l'acte d'usage; 2) puis d'une écologie générale de ces actes centrée sur les acteurs qui en sont les porteurs; 3) enfin, dans une vision prospective, soit d'une esthétique générale du projet de design, soit d'un approfondissement ontologique de l'expérience de projet, tant du point de vue des concepteurs (qu'est-ce qu'intervenir dans l'ordre du monde ?) que de celui des usagers (anthropologie de l'usage du monde artificiel).

À la question « Comment interpréter le modèle typologique obtenu? », en d'autres termes « Quel sens tout cela peut-il avoir pour le design? », nous avons tenté de répondre en montrant que plusieurs interprétations du modèle étaient envisageables. Restait à déterminer celle(s) qui serai(en)t la(les) plus appropriée(s) pour le projet qui nous anime.

Ce projet n'est pas d'ordre théorique. Autrement dit, nous n'avons pas l'intention de contribuer au corpus des théories du design par un nouveau modèle, même s'il nous est possible de conclure de notre recherche qu'un modèle théorique du design ne saurait être complet s'il n'inclut pas des considérations sur les acteurs, les processus qu'ils mettent en œuvre, et les caractéristiques de l'objet - matériel ou non – qui en résulte, ainsi que sur les conditions de réception de cet objet par le monde humain (usagers) et non humain (écologie)<sup>33</sup>. Notre projet, nous l'avons dit, est pédagogique. Le modèle typologique et son interprétation sont donc à évaluer selon leur capacité de fécondation de la pratique du design; « fécondation » pouvant signifier ici : stimuler la créativité, augmenter l'efficacité et l'efficience de la gestion du projet, enrichir la culture du design,

accroître la satisfaction personnelle des designers, contribuer au développement durable, consolider la santé économique de l'entreprise, etc. Nous ne sommes pas en mesure de fournir actuellement une telle évaluation (on imagine aisément la complexité du protocole à construire), mais nous pouvons donner quelques indications concrètes quant au mode d'emploi de l'outil.

La première chose que l'on découvre dans une mise en situation du modèle, c'est que les trois postures philosophiques principales (esthétique, logique, éthique) ne sont pas -dans un premier temps du moins- complémentaires, contrairement à ce qu'une lecture superficielle de notre représentation graphique du modèle pourrait laisser croire. Au contraire, elles tendent plutôt à s'exclure mutuellement. Expliquons-nous. Lorsque nous parvient une commande de design et que nous nous livrons à la traduction de cette commande en termes de design (p.ex. en cahier des charges design), c'est-à-dire à la « problématisation » du problème, la problématique à laquelle on parvient ne sera pas la même si l'on adopte la posture et l'anthropologie propres, respectivement, au point de vue esthétique, logique ou éthique. Les différences sont parfois telles que l'on croit avoir à faire à trois projets de design différents ! Chaque point de vue infléchit la conduite du projet selon un mode ou un régime spécifique. Il est ainsi possible – et souhaitable – d'interrompre à tout moment le travail de projet pour se demander en quel régime on se trouve ou souhaite se trouver, et quelles en sont les conséquences. Pour prendre un exemple, le concept de « *wicked problem* » est issu d'un cadre théorique appartenant à notre type 2 (processus/logique); le concept de « *wicked* » a été forgé pour rendre compte d'une propriété (épistémologique) des problèmes de design qui n'était pas saisissable par le cadre théorique alors dominant du « design comme résolution de problème ». Si par contre on adopte le regard propre au troisième type de notre modèle (acteurs/éthique), c'est à une insuffisance éthique (et non plus logique) qu'on attribuera le caractère « *wicked* » des problèmes, ce qui débouchera vraisemblablement sur un diagnostic bien différent. Voilà en quoi peut consister la réflexivité-en-action telle que la rend possible notre modèle typologique.

L'interprétation philosophique du modèle, nous l'avons déjà souligné, s'avère à cet égard bien plus féconde que les autres interprétations possibles (sémiologique, systémique/évolutionniste, socio-critique). Est-elle pour autant scientifiquement plus rigoureuse ? La question mérite bien entendu d'être posée, mais encore une fois, c'est la pertinence plutôt que la rigueur que nous visons avant tout. C'est ce qui explique - sans pour autant l'excuser- le schématisme du modèle, qu'on tiendra peut-être pour trop rudimentaire. Pour être pédant, on pourrait évoquer le lieu commun du « *work in progress* » pour justifier ses insuffisances apparentes, si celles-ci n'étaient délibérées (nous le voulions « compact »). Ce serait négliger sa vertu épistémologique et praxéologique et surtout oublier qu'en situation de design, un concept seulement esquissé ou ébauché suffit pour enclencher un projet, et que ce n'est précisément qu'en s'avançant ainsi dans le projet qu'on précisera progressivement les contours encore flous du concept. Voilà qui devrait suffire à assurer, dans le langage de la culture du design, la cohérence épistémologique et méthodologique de notre recherche.

## Notes

- <sup>1</sup> Broadbent J., « Generations in design methodologies », in Durling D. & Shackelton J. (dir.), *Common Ground : Design Research Society International Conference 2002*, Staffordshire Univ. Press, 2002, 173-89, repris dans *The Design Journal*, VI, 1, 2004, 2-13.
- <sup>2</sup> Broadbent J., « Design and evolution », manuscrit non publié, n.d., 11 p.
- <sup>3</sup> C'est ce cadre épistémologique qui explique également un phénomène dont se plaignent de nombreuses professions comme la médecine, le droit ou l'éducation : les résultats de la recherche scientifique dans ces disciplines parviennent difficilement à « percoler » vers les praticiens, donc à modifier les pratiques pour les améliorer.
- <sup>4</sup> Les fondements épistémologiques et méthodologiques de la recherche-projet sont exposés et justifiés dans Findeli, A., « La recherche en design. Questions épistémologiques et méthodologiques », *Intern. J. of Design and Innovation Research*, 1, 1, juin 98, 3-12, et « La recherche-projet : une méthode pour la recherche en design », communiqué au premier *Symposium de recherche sur le design* du Swiss Design Network, Bâle, 13-14 mai 2004, 21 p. (publication en cours).
- <sup>5</sup> L'expression est de Françoise Choay à qui l'on doit de nombreux commentaires éclairés du texte d'Alberti, ainsi que, en collaboration avec P. Caye, une toute nouvelle traduction : Leon-Battista Alberti, *L'art d'édifier*, Paris, Seuil, 2004.
- <sup>6</sup> Les textes constituent le patrimoine commun de notre communauté scientifique. Ils proviennent des publications des précurseurs comme le Bauhaus, le New Bauhaus / Institute of Design, la Hochschule für Gestaltung; des premiers traités (étatsuniens) de pratique professionnelle; des divers manifestes programmatiques et politiques; des traités plus « scientifiques » des pionniers (Morris, Archer, Alexander, Rittel, Jones, Simon, etc.); des précieux ouvrages de synthèse et d'anthologie de Cross; enfin des publications récentes dans les revues savantes (*Design Studies*, *Design Issues*, *The Design Journal*, etc.).
- <sup>7</sup> Ainsi en est-il du dernier modèle en date (à notre connaissance) : « Design as disclosure » proposé par Sidney Newton dans *Design Studies*, XXV, 1, Jan. 2004, 93-109.
- <sup>8</sup> Le terme allemand de *Kunstwissenschaft* est encore plus explicite à cet égard, car il traduit bien la tentative de rendre l'esthétique scientifique (*Wissenschaft*).
- <sup>9</sup> Nous ne saurions en quelques lignes rendre compte de tous les aspects qui ont fait la nouveauté de la pensée de Simon. Parmi ses exégètes, Jean-Louis LeMoigne est incontestablement le plus enthousiaste et le plus prolifique. Voir par exemple « Sur la capacité de la raison à discerner : rationalité substantive et rationalité procédurale d'Aristote à H.A. Simon, par Descartes et Vico » in Gérard-Varet L.-A. et Passeron J.-Cl., *Le modèle et l'enquête*, Paris, Éd. de l'EHESS, 1995, 245-78. (Nous remercions Philippe Gauthier de nous avoir communiqué cette précieuse référence).
- <sup>10</sup> Bousbaci R., *Les modèles théoriques de l'architecture : de l'exaltation du faire à la réhabilitation de l'agir dans le bâtir*, thèse de Ph.D., Faculté de l'aménagement, Université de Montréal, déc. 2002, 232 p.
- <sup>11</sup> Findeli A., « Architecture et techno-éthique. Contribution à une éthique de l'architecture » in Pelletier L. & Pérez-Gómez A., *Architecture, éthique et technologie / Ethics and Technology*, Montréal, McGill Queen's, 1994, 163-88. La même approche a été utilisée pour le colloque international « Prométhée éclairé » organisé à l'Université de Montréal en 1991 et pour la série de quatre numéros de la revue *Informel* qui lui a été consacrée : « Prométhée éclairé. Ethique, technique et responsabilité professionnelle en design », III, 2; IV, 1 et 2; V, 1, 1990-1992.
- <sup>12</sup> Canto-Sperber M. et Ogien R., *La philosophie morale*, Paris, PUF, 2004, p. 52.
- <sup>13</sup> Kant E., *Métaphysique des mœurs I. Fondation. Introduction*, (tr. de A. Renaut), Paris, Flammarion, 1994.
- <sup>14</sup> La prolifération, depuis trois décennies, de nombreux champs d'éthique appliquée (bioéthique, éthique de l'environnement, éthique des affaires, éthique des médias, etc.) constitue le signe le plus évident de l'insuffisance des codes de déontologie professionnelle.
- <sup>15</sup> Voir notamment Schön D., « Vers une épistémologie de la profession face à la crise du savoir professionnel », in Thomas A. et Ploman E. W. (dir.) *Savoir et développement : une perspective mondiale*, Toronto, OISE Press, 1986.
- <sup>16</sup> Voir à ce sujet les deux sections intitulées respectivement « Le renouveau de la philosophie de l'action » et « Réhabilitation de la philosophie pratique » dans Tosel A. (dir.), *Les logiques de l'agir dans la modernité*, Paris, Les Belles Lettres, 1992.
- <sup>17</sup> Aristote, *Métaphysique*, E, 1, 1025b, 20-25.
- <sup>18</sup> Aristote, *Éthique à Nicomaque*, I, 1, 1094a, 1-5 (souligné par nous).
- <sup>19</sup> La *poiésis* constitue le caractère propre des modèles théoriques du design qui sont centrés sur l'objet (l'artefact).
- <sup>20</sup> Le thème de la *vie heureuse* ou du *bonheur* est central dans l'éthique d'Aristote ; il est synonyme du *Bien*. Voir notamment à ce sujet le chapitre 10 du Livre I de l'*Éthique à Nicomaque* intitulé : « Mode d'acquisition du bonheur : il n'est pas l'œuvre de la fortune, mais le résultat d'une perfection ».
- <sup>21</sup> C'est cette visée de la vie heureuse que Ricœur appelle « la visée éthique » et qu'il définit comme « la visée de la vie bonne avec et pour autrui [...] » (Ricœur P., *Soi-même comme un autre*, Paris, Seuil, 1990, p. 202). Dans la visée

---

éthique, ce sont donc le registre des acteurs (soi-même et autrui) et celui des modes de vie qui arrivent en premier dans la pensée réflexive que constitue la *praxis*.

<sup>22</sup> Aristote, *Éthique à Nicomaque*, VI, 5, 1140a, 25-30 (souligné par nous).

<sup>23</sup> Schön D., « Designing as reflective conversation with the materials of a design situation », *Knowledge-Based Systems Journal*, Vol. 5, No 1, 1992, p. 3-14.

<sup>24</sup> Ce qui est désigné ici par la "charnière" correspond, dans le langage de la topologie -qui, soit dit en passant, permet de décrire de façon appropriée divers aspects d'un projet de design- à un point de rebroussement à partir duquel le processus devient quasi-irréversible et change radicalement de régime: il passe du régime de conception au régime de réception (ou d'appropriation et d'usage). Notons que cette distinction commode est davantage conceptuelle que chronologique. Sa version chrono-logique (d'abord la conception puis l'usage) n'est plus appropriée pour des situations récentes comme le design de services et le codesign, ainsi que pour ces objets jamais achevés que sont les logiciels (et, hélas, les automobiles et appareils faisant l'objet d'un rappel pour défaut de conception majeur !).

<sup>25</sup> Il va de soi que ce terme désigne ici l'anthropologie dite « philosophique », à savoir la partie de la philosophie qui s'intéresse aux diverses conceptions de l'être humain, et non pas celle des départements d'anthropologie des universités, plus occupés par des questions d'anthropologie physique ou, dans les meilleurs des cas, d'anthropologie culturelle.

<sup>26</sup> Dans le contexte du développement durable, la question des modes de vie devient particulièrement critique. À l'acception d'éthique comme *ethos* (attitude, conduite de vie) ou comme *mœurs* (le premier sens de « morale »), s'ajoute alors l'acception plus morale (au sens normatif) de l'éthique.

<sup>27</sup> Baudrillard J., *Le système des objets*, Paris, Denoël-Gonthier, 1968; *La société de consommation*, Paris, Gallimard, 1970; *Pour une critique de l'économie politique du signe*, Paris, Gallimard, 1972.

<sup>28</sup> Les philosophes de l'antiquité grecque et latine, pour qui la philosophie devait avant tout être une pratique, c'est-à-dire être « située » et « engagée » dans l'existence et non demeurer l'exercice spéculatif qu'elle est devenue aujourd'hui, il existait une hiérarchie entre les divers domaines. Leur étude, en particulier, devait être abordée dans une séquence bien déterminée (anthropo)logiquement, la séquence préconisée pouvant varier selon les auteurs. Pour tous ces aspects, on consultera avec grand profit (pour le design) les ouvrages que le philosophe Pierre Hadot leur a consacrés.

<sup>29</sup> Par exemple Artigiani R., « Scientific Revolution and the Evolution of Consciousness », *World Futures*, XXV, 1988, 237-81. On trouvera dans Broadbent (note 1) d'autres exemples significatifs.

<sup>30</sup> Habermas J., *Connaissance et intérêt*, Paris, Gallimard, 1976 [1968]. Une interprétation du modèle de Habermas dans le champ théorique du design est présentée par Jiménez Narvaez L.M., « Design's Own Knowledge », *Design Issues*, XVI, 1, Spring 2000, 36-51.

<sup>31</sup> Cette méta-esthétique ou esthétique générale de l'acte de design et de l'acte d'usage ne serait donc pas une « théorie de l'action », mais un horizon pour ces actes. Ricoeur tient pour « mortelle » et « dangereuse » l'idée qu'il puisse y avoir une science de la praxis humaine : « Peu d'idées sont aujourd'hui plus salubres et plus libérantes que l'idée qu'il y a une raison pratique, mais non une science de la pratique ». *Du texte à l'action*, Paris, Seuil, 1986, 250.

<sup>32</sup> Outre le cas déjà cité en note 7, on peut mentionner ici, de Willis et Fry, les textes sur le « design ontologique » et leur programme scientifique pour les *Design and Philosophy Papers*, ainsi que, pour la réflexion anthropologique, Bodack K.D., « Wie beurteile ich Architektur- und Designqualität ? », *Mensch +Architektur*, 41, avril 03, 2-15.

<sup>33</sup> La théorie du projet la plus riche à notre connaissance est celle que Jean-Pierre Boutinet s'applique à construire depuis une quinzaine d'années : *Anthropologie du projet*, Paris, PVF, 8<sup>e</sup> édition, 2003 [1990]; *Psychologie des conduites à projet*, Paris, PUF, 4<sup>e</sup> édition, 2003 [1993]; et le dernier ouvrage en date, *Vers une société des agendas*, Paris, PUF, 2004. Voir aussi, sous sa direction : Rops, *Le projet, un défi nécessaire face à une société sans projet*, Paris, L'Harmattan, 1992.

---

## Liste des illustrations

1. L'éclipse de l'objet en amont du projet. Modèle typologique
2. (Kandinsky)
3. (Klee)
4. (Schlemmer)
5. (Moholy-Nagy)
6. Organigramme de la méthode cybernétique d'après Abraham Moles
7. L'éclipse de l'objet en aval et en amont du projet. Modèle typologique
8. Interprétation philosophique du modèle typologique
9. Scénario d'une esthétique générale du projet de design
10. Scénario d'évolution du modèle typologique en amont et en aval

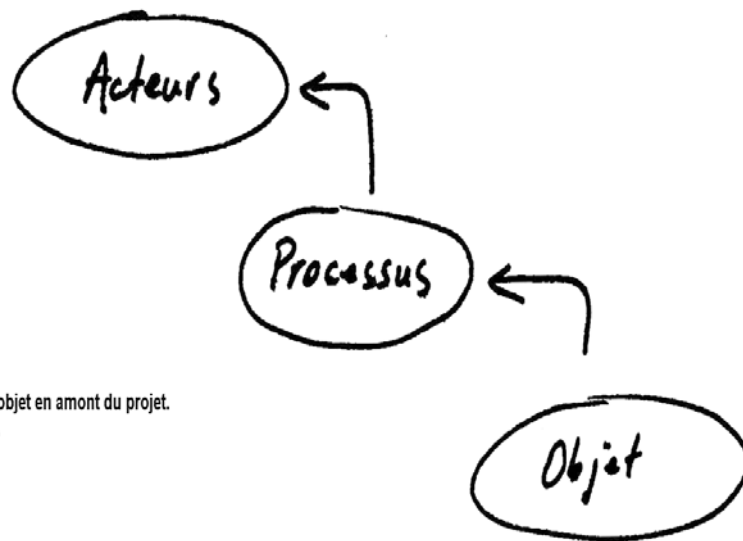


Fig. 1 L'éclipse de l'objet en amont du projet.  
Modèle typologique.

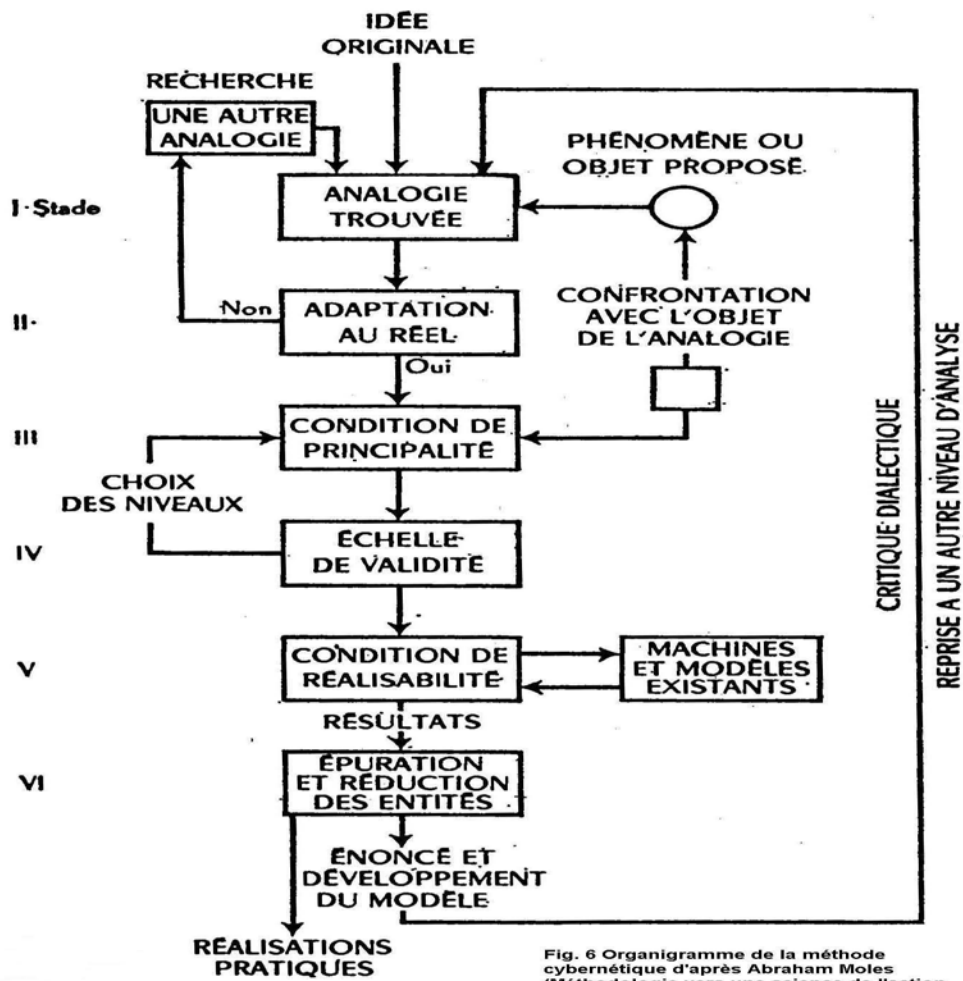


Fig. 6 Organigramme de la méthode cybernétique d'après Abraham Moles (Méthodologie vers une science de l'action, Paris, Gauthier-Villars, 1964, p. 48)



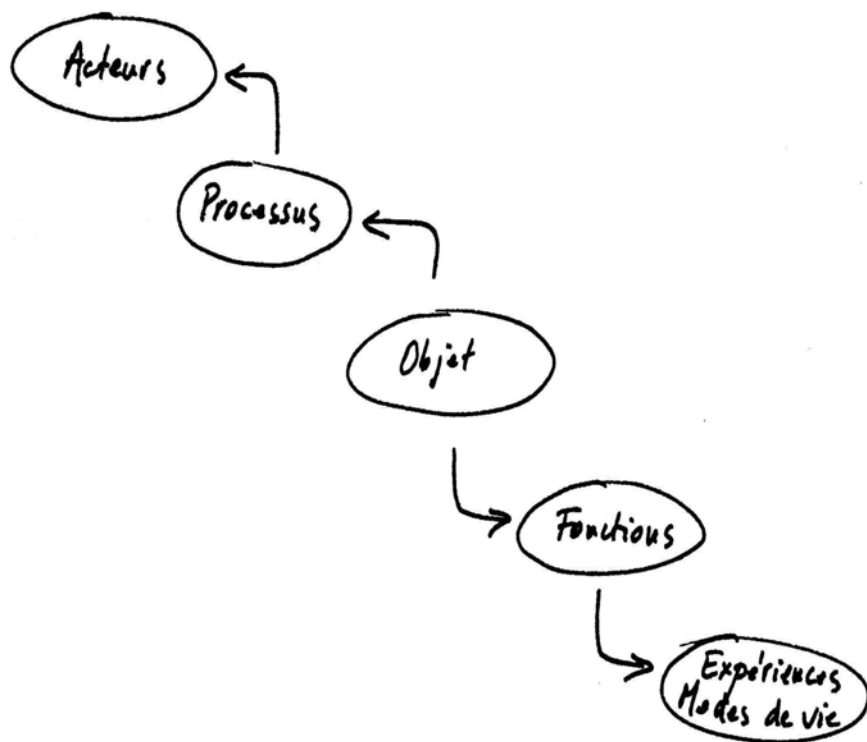


Fig. 7 L'éclipse de l'objet en aval et en amont du projet. Modèle typologique.

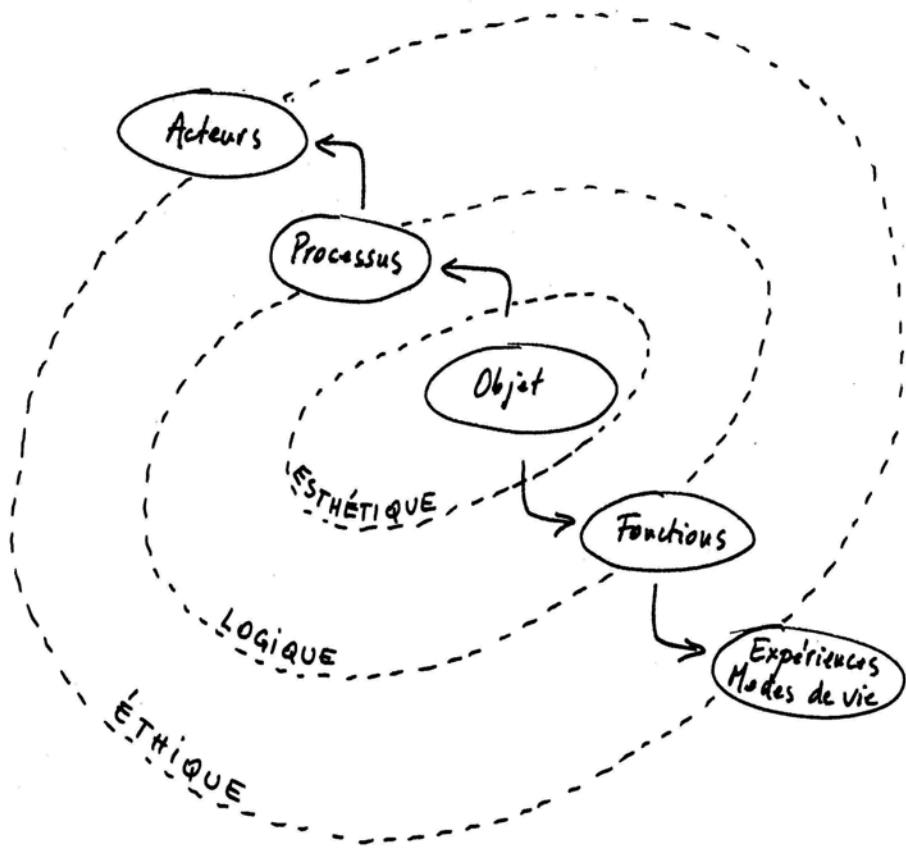


Fig. 8 Interprétation philosophique du modèle typologique.

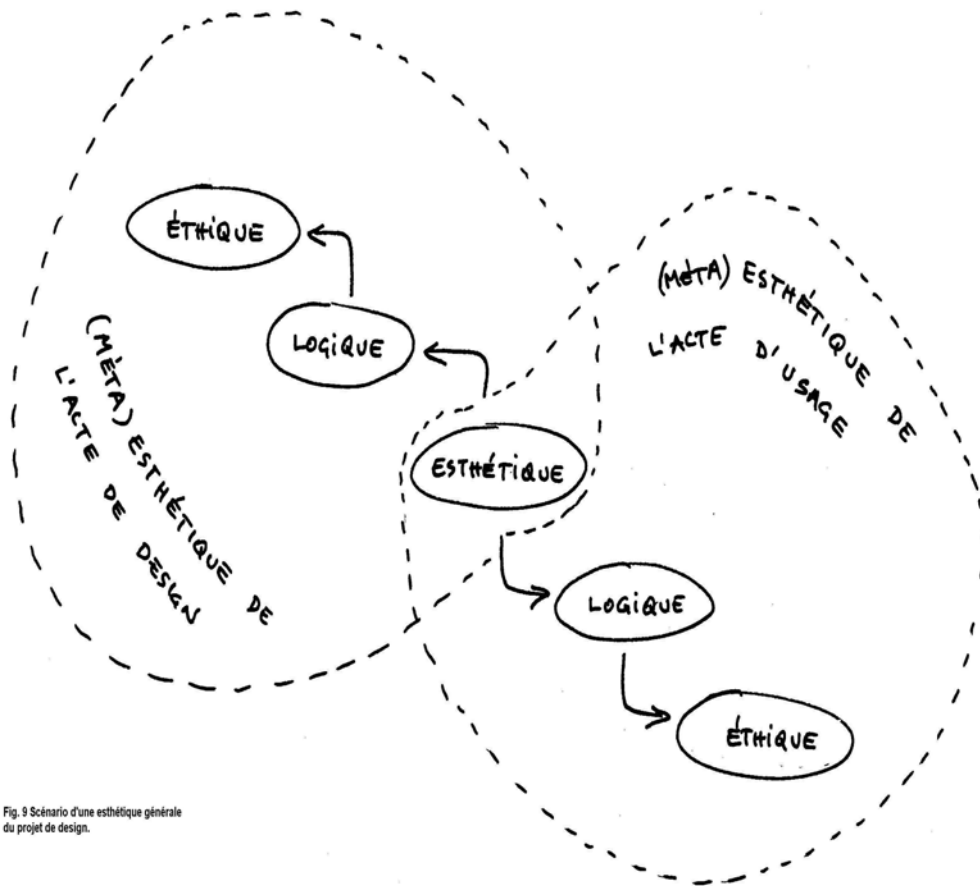


Fig. 9 Scénario d'une esthétique générale du projet de design.

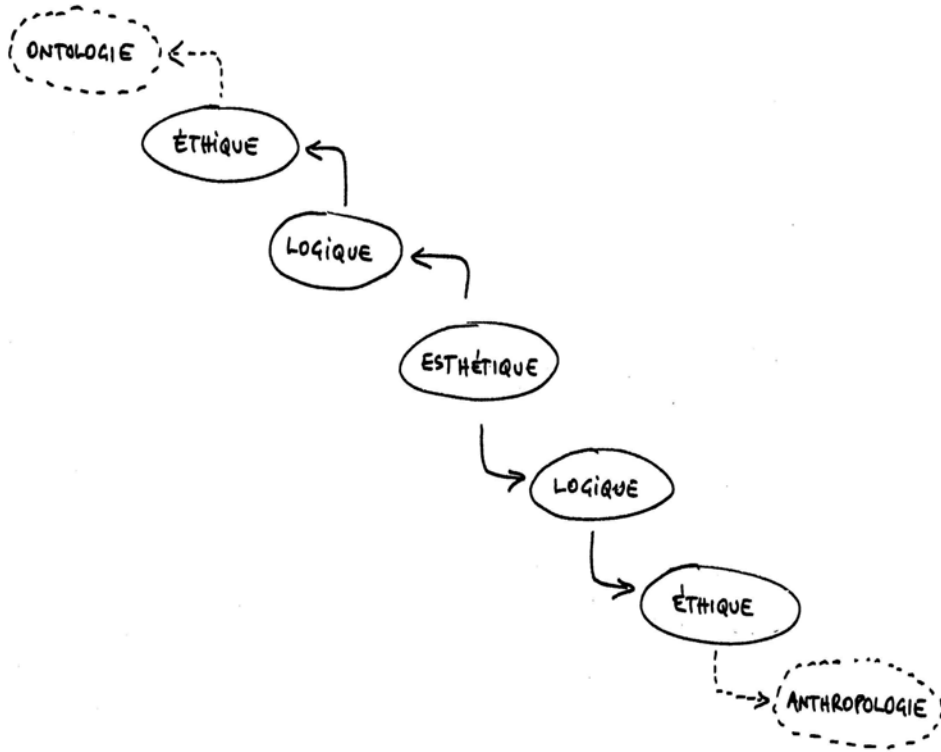


Fig. 10 Scénario d'évolution du modèle typologique en amont et en aval.