

## De la spécificité du projet en design : une démonstration

Stéphane Vial

---



### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/communicationorganisation/4699>

DOI : 10.4000/communicationorganisation.4699

ISBN : 979-10-300-0155-6

ISSN : 1775-3546

### Éditeur

Presses universitaires de Bordeaux

### Édition imprimée

Date de publication : 1 décembre 2014

Pagination : 17-32

ISBN : 978-2-86781-905-6

ISSN : 1168-5549

### Référence électronique

Stéphane Vial, « De la spécificité du projet en design : une démonstration », *Communication et organisation* [En ligne], 46 | 2014, mis en ligne le 01 décembre 2017, consulté le 26 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/communicationorganisation/4699> ; DOI : 10.4000/communicationorganisation.4699

---

## De la spécificité du projet en design : une démonstration

Stéphane Vial<sup>1</sup>

### Design et tropisme du projet : position du problème

Pour un designer, rien ne semble plus naturel que la notion de projet. Dans les écoles de design, c'est ainsi que l'on nomme les travaux de conception auxquels se livrent les étudiants dans le cadre de l'atelier. « En tant que le lieu où, en principe, s'enseigne et s'apprend l'acte de design et la conduite de projet en design, l'atelier est considéré comme un endroit stratégique dans toutes les écoles de design » (Findeli & Bousbaci 2005 : 39). Dans le milieu professionnel, c'est également ainsi que l'on nomme non seulement les travaux en cours, mais aussi (c'est plus surprenant) les réalisations achevées. Au point où rares sont les agences de design ou d'architecture, en France comme à l'étranger, qui ne réservent pas, sur leur site Web ou leur portfolio, une rubrique entière aux « Projets ». Le projet se présente donc dans le champ du design comme le nom donné à *une unité de travail de conception* – que celle-ci aboutisse ou non à une réalisation. Là où l'artiste crée des œuvres pour des publics, le designer conçoit des projets pour des usagers. Par conséquent, du point de vue de la pratique, non seulement la notion de projet semble naturelle en design, mais plus encore structurelle. Tout se passe comme s'il existait un postulat fondamental et fondateur que résume l'équation suivante : « *faire du design = faire du projet* ». Dans cette perspective, on peut parler de tropisme du projet en design, au sens où celui-ci est entièrement tourné vers celui-là. Design et projet seraient en quelque sorte synonyme, ce que semble confirmer la littérature la plus avancée sur le sujet (on trouve par exemple, chez Findeli & Bousbaci, la formule suivante : « théories du projet en design (ou théories du design) », 2005 : 38).

<sup>1</sup> Stéphane Vial est docteur en philosophie et maître de conférences en sciences du design à l'université de Nîmes, où il est responsable de la licence Arts appliqués et co-responsable du groupe de recherches PROJEKT. Chercheur à l'Institut ACTE UMR 8218 (Université Paris 1 Sorbonne/ CNRS). Il est notamment l'auteur de *Court traité du design* (PUF, « Quadrige », 2014, 2<sup>e</sup> éd.) et *L'Être et l'Écran* (PUF, 2013). Il est également consultant ; [stephane.vial@unimes.fr](mailto:stephane.vial@unimes.fr)

Pourtant, chacun le sait, le design n'a pas le monopole du projet. Tout le monde fait des projets. « Quels sont vos projets pour cet été ? », entend-on couramment au sens de : « Qu'avez-vous l'intention de faire cet été ? » Sur ce point, les données lexicographiques sont claires : apparu dès le XV<sup>e</sup> siècle, « projet » est un terme de la langue courante, tant en français que dans les « grandes » langues européennes (*progetto* en italien, *project* en anglais, *projekt* en allemand)<sup>2</sup>. Du latin *pro-jacere* (jeter devant), qui donne l'ancien français *pourget* ou *pourjet* (1470), devenu ensuite *project* (1529) puis *projet* (1637)<sup>3</sup>, il désigne étymologiquement ce qui est jeté (-ject) en avant (*pro-*), qu'il s'agisse d'éléments abstraits se développant dans le temps (une idée, un plan à réaliser) ou d'éléments concrets se déployant dans l'espace (une « saillie de maison » telle qu'un balcon)<sup>4</sup>. Au XVIII<sup>e</sup> siècle, il arrive même qu'on dise « avoir des projets sur quelqu'un » pour signifier « compter épouser quelqu'un » (on dit encore parfois aujourd'hui, en langage familier, « avoir des vues sur »). Cette extension très vaste du terme « projet » dans la langue courante, soulignons-le au passage, peut être rapprochée de l'usage existentiel élargi qu'en a fait la phénoménologie moderne (Boutinet, 1993 : 12 et suiv.), notamment chez Sartre : « L'homme est d'abord un projet qui se vit subjectivement, au lieu d'être une mousse, une pourriture ou un chou-fleur ; rien n'existe préalablement à ce projet ; rien n'est au ciel intelligible, et l'homme sera d'abord ce qu'il aura projeté d'être » (Sartre, 1946 : 23).

Derrière la diversité linguistique, c'est bien entendu une diversité de pratiques sociales, culturelles et théoriques du projet qu'il faut considérer (dont celles du design et de la phénoménologie existentielle ne sont que des types particuliers parmi d'autres). Non seulement tout le monde fait (ou a) des projets, mais la figure du projet est devenue en quelques décennies la matrice organisatrice de la plupart des activités humaines dans les sociétés postmodernes contemporaines. Dans sa monumentale *Anthropologie du projet* (1990), dont Alain Findeli et Rabah Bousbaci ont pu dire à juste titre qu'elle constitue à ce jour « la théorie du projet la plus riche » (Findeli & Bousbaci 2005 : 47), le psychosociologue Jean-Pierre Boutinet en dresse un tableau complet et quasi-exhaustif, et montre comment le projet est devenu un fait de société ou une « culture ».

Il convient toutefois de préciser en quel sens très large Boutinet aborde la notion de projet. Par « projet », il entend toute conduite d'anticipation socialement observable, qu'elle soit individuelle ou collective. « Parler d'une anthropologie du projet, c'est finalement s'interroger sur la façon dont les individus, les groupes, les cultures vivent le temps » (Boutinet, 1990 : 5). À l'opposé des sociétés traditionnelles considérées comme « hors-projet » ou

2 Sur les subtiles nuances entre ces différentes langues, voir J.-P. Boutinet, *Anthropologie du projet*, PUF, 1990, rééd. 2012, p. 13.

3 Descartes, *Discours de la méthode*, II : « le projet de l'ouvrage que j'entreprends ».

4 Sur l'étymologie de « projet », voir *Le Robert – Dictionnaire historique de la langue française* (1998, tome 3), *Le Trésor de la Langue Française Informatisée* (en ligne), et J.-P. Boutinet, *op. cit.*, 1990, p. 13-14, p. 116.

« sans-projet » (Boutinet, 1990 : 2) parce que tournées vers la conservation du passé et la ritualisation du présent (notamment par fatalisme religieux), les sociétés postmodernes contemporaines sont soucieuses de maîtriser l'avenir et cherchent activement à l'anticiper, le prévoir, le préparer. C'est ce à quoi œuvrent les multiples « conduites d'anticipation » (Boutinet, 1990) ou « conduites à projet » (Boutinet, 1993) contemporaines que sont par exemple le « projet d'orientation » des jeunes, le « projet d'aménagement » d'une région, le « projet pédagogique » d'une équipe d'enseignants, le « projet de loi », le « projet d'entreprise », le « projet de société », et bien entendu le « projet architectural » et le projet de design. Autant de formules consacrées par l'usage qui soulignent combien le projet est devenu, plus encore qu'un « concept incantatoire » (Boutinet, 1993 : 23), « une figure qui tente de s'imposer dans de nombreuses sphères de notre existence » (Boutinet, 1990 : 9).

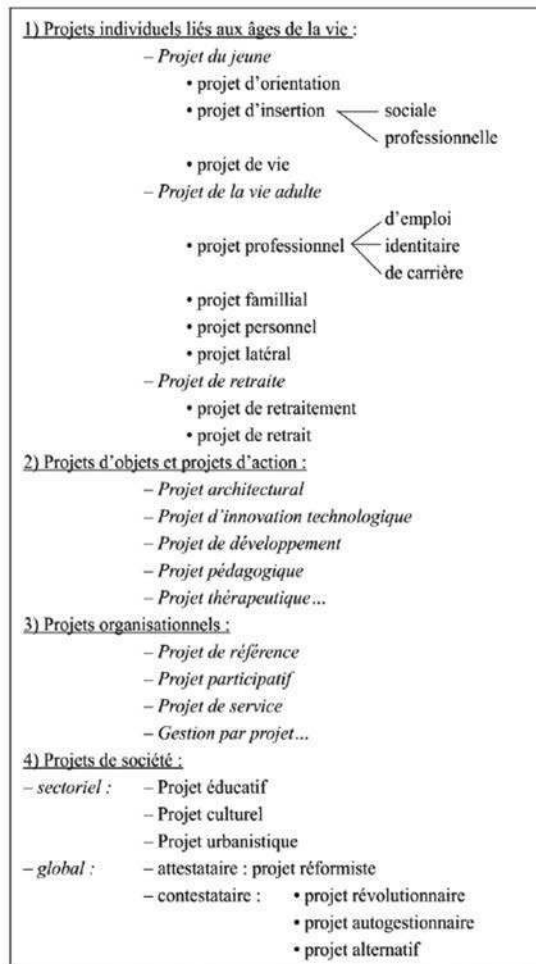


Figure 1 : Taxonomie des conduites à projet selon Boutinet (1993 : 27).

Dans une société technicienne soumise à des impératifs de rendement toujours plus importants, nous sommes ainsi d'autant plus entraînés vers un « temps prospectif » que, si nous ne nous y adaptons pas, nous nous marginalisons et nous régressons, comme les exclus, vers la précarité du hors-projet et son lot de « contraintes du présent » qui empêchent « de prendre le recul nécessaire pour anticiper » (Boutinet, 1990 : 3). Ainsi, animés par « une sorte de volontarisme soucieux de tout maîtriser, de tout orienter ou réorienter » (Boutinet, 1993 : 7), « nous chargeons le futur de tous les espoirs » (Boutinet, 1993 : 58) et construisons nos vies en fonction de cette préoccupation. C'est pourquoi on assiste depuis une trentaine d'années à « une profusion de conduites anticipatives qui avoisinent l'acharnement projectif » (Boutinet, 1990 : 323) et constituent « un fait majeur de notre temps » (Boutinet, 1990 : 1).

Tout l'effort de Boutinet consiste alors à rechercher une sorte de constante anthropologique dans la « variété des situations à projet » (1990 : 8), c'est-à-dire à « identifier les différentes fonctions que remplit tout projet dans notre culture par rapport à ce qui peut se passer dans d'autres cultures » (Boutinet, 1990 : 5). Son travail monumental aboutit à une analyse typologique des diverses formes d'anticipation observables et culmine notamment dans une gigantesque taxonomie des projets (Boutinet, 1990 : 127 ; Boutinet, 1993 : 56) à laquelle nous ne pouvons que renvoyer le lecteur (voir la figure 1).

Dans cette « société à accumulation de projets » (Boutinet, 1990 : 126), tout devient donc (matière ou sujet à) projet. Si cela est remarquable à relever au plan anthropologique, cela pose néanmoins un problème pour le design au plan épistémologique. En effet, quel sens doit-on continuer de donner au tropisme du projet en design (« faire du design = faire du projet ») ? Le projet en design doit-il être considéré finalement comme une simple conduite d'anticipation parmi d'autres, immanente à l'époque, qui illustre une postmodernité où tout est déjà projet ? Ne fait-il que traduire dans le champ de la conception l'inclination profonde à se préoccuper de l'avenir qui se fait jour dans tous les domaines de la société postmoderne ? Ou bien le projet en design possède-t-il une signification et une valeur particulières, qui lui sont propres et qui sont transcendantales aux déterminismes généraux de notre époque hyper-projective ? En un mot, quel est le statut du projet en design à l'heure de la culture généralisée de l'anticipation ? Si elle existe, quelle est sa spécificité ?

Voilà une question d'épistémologie qui ne devrait pas laisser indifférent les designers dans la mesure où, selon la réponse qu'on lui donne, design et projet se trouvent intimement associés ou sûrement dissociés. Aussi notre objectif dans cet article sera double : d'une part, tenter de montrer qu'il existe une spécificité de la notion de projet en design ; d'autre part, tenter d'en proposer une définition. Le bénéfice que nous en espérons est le suivant : fonder en raison la légitimité de la revendication projectuelle des designers,

c'est-à-dire, pour le dire en termes plus simples, la possibilité pour le design<sup>5</sup> de revendiquer la *nécessité* du projet et de se définir comme une discipline du projet par essence, dont nous tenterons de définir la *spécificité*. Cela ne nous empêchera pas de souligner, à la fin de cet article, que d'autres disciplines se sont emparées du projet au cours des trente dernières années, en particulier dans le domaine informatique, ce qui n'est pas sans enseignements pour la méthodologie du projet en design.

### Le projet ou la naissance de la conception méthodique

On associe généralement la naissance du design à celle de l'industrie, en la faisant remonter au XIX<sup>e</sup> siècle, avec l'essor des arts décoratifs<sup>6</sup>. Plus rares sont les approches qui associent la naissance du design à celle du projet. Pourtant, comme l'a bien montré Jean-Pierre Boutinet, le design est fondamentalement lié au projet et à son origine architecturale, à la Renaissance italienne.

Le projet architectural a été inventé à Florence, vers 1420, par l'architecte Brunelleschi « pour séparer et unir simultanément deux temps essentiels dans l'acte de création appliqué à l'édification d'un bâtiment : le temps du travail en atelier, ordonné à la conception de la maquette, et le temps du travail sur le chantier, concrétisé dans la réalisation de l'œuvre à partir de la maquette conçue. » (Boutinet, 2002 : 224). Avant cela, l'élaboration et la réalisation étaient confondues, avec la part d'essais et d'erreurs que cela impliquait (Boutinet, 1993 : 9). Le projet est donc l'invention d'un dualisme, ou mieux, d'une division du travail : celle de la conception et de la réalisation. Il s'agit « à la fois de distinguer et d'unifier un temps de conception et un temps de réalisation dans l'acte de construire » (Boutinet, 1990 : 10). C'est ce que la langue italienne distingue subtilement par les termes de *progetto* (activité intellectuelle d'élaboration) et *progettazione* (activité de réalisation), que la langue française recouvre à sa manière avec ceux de *dessein* (intention, but, visée) et *dessin* (image, figure, croquis). « Ces deux sens voisins de dessein intériorisé et de dessin extériorisé se retrouvent confondus dans l'italien *disegno* comme dans l'anglais *design* » (Boutinet, 1990 : 116). Autrement dit, *design* est originairement le terme qui unit les deux dimensions fondamentales de tout projet. Les deux termes sont donc historiquement synonymes :

D'une certaine façon, cet avènement du projet architectural en Italie va se confondre avec l'histoire du concept de *disegno* que les Italiens vont subdiviser en *disegno interno* et *disegno esterno*, ce que trois siècles plus tard le français va rendre en usant de la même étymologie par deux concepts distincts, mais étroitement associés au

5 Le terme design n'est pas employé ici au sens historique restreint de « design industriel » mais au sens élargi admis par la communauté internationale de recherche, incluant une diversité de champs de conception.

6 Toutefois, comme nous l'avons souligné ailleurs, rappelons que le design ne naît pas exactement avec l'industrie mais avec l'assomption de l'industrie, c'est-à-dire à partir du moment où les artistes décoratifs, après avoir longtemps rejeté la production industrielle, décident de l'assumer et d'y prendre une part active (Vial, 2010 : 14).

sein du projet : le dessin qui est à situer du côté de l'élaboration, de la conception, et le dessin à inscrire dans le registre de la concrétisation, de la réalisation ; l'anglais, en recourant toujours à la même étymologie restera plus synthétique, voire plus syncrétique avec son concept de design (Boutinet, 1993 : 10).

Historiquement, le premier sens du terme *design* n'est donc pas celui de *design industriel*, mais celui de *projet*. C'est seulement à l'âge de la production industrielle et de la société de consommation de masse, c'est-à-dire au cours du XX<sup>e</sup> siècle, afin de donner un nom à une nouvelle profession, que le terme *design* a acquis le sens restreint de *design industriel* (lequel, depuis une vingtaine d'années, ne suffit d'ailleurs plus à recouvrir toutes les formes actuelles de design). Afin d'éviter les confusions, il faut donc distinguer entre (au moins) deux acceptions du terme design, qui correspondent à deux moments historiques différents : le design comme *projet de conception méthodique* (Renaissance) et le design comme *création industrielle* (XX<sup>e</sup> siècle). Dans cette perspective, le design industriel n'est qu'une forme assez récente du projet de conception. Signalons au passage qu'il est possible de dégager une troisième acception du terme design, que nous ne pouvons que mentionner ici, sous laquelle peuvent être réunies toutes les nouvelles formes de design qui apparaissent depuis la fin des années 1980 et qui ne sont pas (ou ne peuvent pas être réduites à) du design industriel (par exemple : éco-design, design d'interaction, design de service, co-design, design social...).

Dès lors, si l'on ne veut pas se noyer dans la complexité linguistique et conceptuelle qui conduit trop souvent les théoriciens du design à renoncer à définir celui-ci<sup>7</sup> – ce que la philosophie nous autorise à considérer comme inacceptable –, il importe de bien saisir de quoi, à la Renaissance, le projet est la naissance. Pourquoi les architectes du Quattrocento inventent-ils le projet, ce dualisme de la conception et de la réalisation ? L'explication est simple : il s'agit d'une nécessité opérationnelle face à la montée de la complexité. Désormais, il n'est plus possible d'improviser et de compter sur la chance pour échapper aux aléas inévitables de toute construction. Seule l'anticipation méthodique peut permettre de maîtriser « la complexité liée à la diversité des matériaux utilisés, liée aussi au nombre croissant de corporations professionnelles de plus en plus spécialisées, aux modes nouveaux de construction » (Boutinet, 1993 : 9). Toutefois, la complexité n'est pas chose nouvelle, les bâtisseurs des pyramides et des cathédrales en ont déjà fait l'expérience. Ce qui caractérise la Renaissance, c'est que la gestion de cette complexité fait maintenant partie du projet moderne de rationalisation systématique du monde. Voilà pourquoi l'invention du projet en architecture n'est rien d'autre que la naissance de la méthode rationaliste dans le domaine de la conception. Désormais, la conception est un travail méth-*odique*, c'est-à-dire un cheminement (*odos*, « la

<sup>7</sup> Voir M. Erlhoff & T. Marshall (Eds.), *Design Dictionary*, 2008, p. 104 : « it is impossible to offer a single and authoritative definition of the central term of this dictionary – design ». Voir aussi Stéphane Vial, *Court traité du design*, 2010, rééd. 2014, p. 2-3.

route, la voie ») séquencé, fractionné, découpé, et encadré par la raison. Car, comme l'a bien montré Descartes, toute méthode est une division raisonnée et ordonnée du travail, c'est-à-dire à la fois une décomposition en sections, parties, éléments, et une distribution en phases, étapes, paliers. J'en veux pour preuve qu'encore aujourd'hui, toutes les méthodes de projet en design ne font rien d'autre que de tenter de modéliser cette division (voir par exemple le célèbre modèle du *Double Diamant* élaboré par le Design Council)<sup>8</sup>. L'invention du projet à la Renaissance avec Brunelleschi est donc l'idée de la méthode rationnelle appliquée au métier de concevoir (sphère technicienne), tout comme l'invention de la science moderne au XVII<sup>e</sup> siècle avec Bacon, Galilée ou Descartes est l'idée de la méthode expérimentale appliquée au métier de savoir (sphère scientifique). Comme le dira bientôt Kant dans la *Critique de la raison pure*, « La raison ne voit que ce qu'elle produit elle-même d'après ses propres plans ». Le design comme *projet de conception* doit donc être compris comme projet de conception *méthodique*.

Ainsi s'éclaire l'étymologie souvent mal comprise du terme *design*. Du latin *de-signare* (« marquer d'un signe ») que l'on retrouve aussi bien dans l'italien *disegno* (schéma) et l'anglais *de-sign*, le design est à entendre, en tant que projet de conception méthodique, comme une anticipation par les *signes* (i.e. les dessins). L'invention du projet par Brunelleschi, ce n'est rien d'autre qu'« une méthodologie du *disegno*, c'est-à-dire une méthodologie de l'anticipation de l'œuvre à réaliser : il s'agissait, grâce aux lois de la perspective qu'il venait de mettre au point, de pouvoir représenter par le dessin la construction projetée. » (Boutinet, 1993 : 10). Les signes, ici, ce sont les représentations en perspective, c'est-à-dire les images du projet.

### Cultures du projet et disciplines du projet : la spécificité du design

Il est temps maintenant de récolter les fruits de notre raisonnement. Saisir la naissance du projet comme conception méthodique n'avait pas pour but de revenir sur un moment historique déjà bien identifié et analysé, mais d'isoler l'origine à partir de laquelle le projet va emprunter deux trajectoires et déterminer deux logiques distinctes (voir *infra*, figure 2). La première est anthropologique et conduit aux « cultures du projet » telles qu'elles ont pu être analysées par Jean-Pierre Boutinet en tant que pratiques sociales de l'anticipation : nous l'appelons la *logique projective*. La seconde est épistémologique et conduit aux « disciplines du projet », que d'autres appellent des « régimes de la conception » (Hatchuel et Weil, 2008), telles qu'elles recouvrent des métiers ou des professions en tant que cultures techniques de la conception : nous l'appelons la *logique projectuelle*. En distinguant entre *cultures du projet* (sphère sociale) et *disciplines du projet* (sphère professionnelle), on éclaire la genèse historique des diverses logiques de projet en démarquant

<sup>8</sup> Design Council, « Introducing Design Methods », en ligne : <http://goo.gl/dXXUA5>



le registre de l'anticipation (logique projective) du registre de la conception (logique projectuelle) – et on souligne au passage les relations que ce dernier entretient avec le registre de la création (sphère artistique). Cela présente l'immense avantage de manifester un premier degré de la spécificité que le design entretient avec la notion de projet, indépendamment des multiples conduites à projet contemporaines.

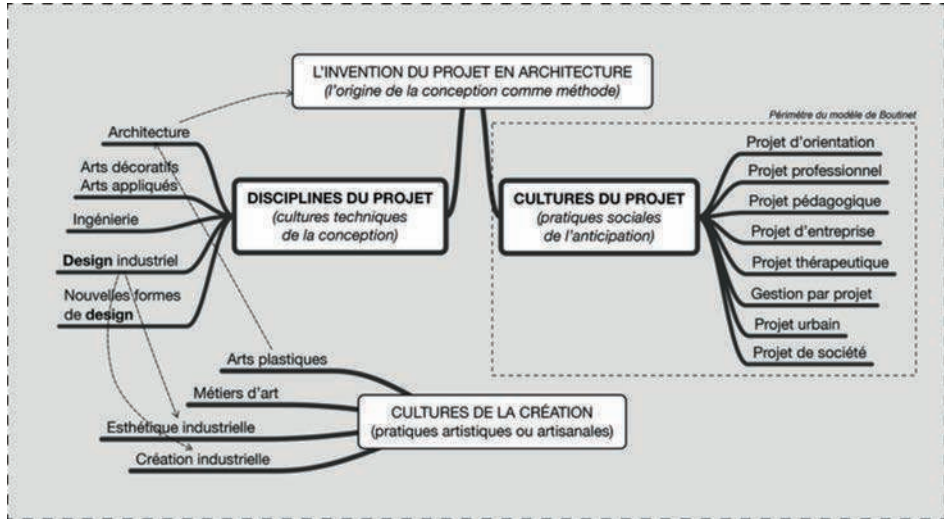


Figure 2 : Modèle génétique des logiques de projet selon S. Vial

En effet, s'il est vrai que la société contemporaine est saturée de conduites à projet emblématiques de son obsession pour l'avenir et l'anticipation de celui-ci, le design ne saurait se réduire à l'une d'entre elles comme s'il était seulement un trait d'époque. Le design est projet, oui, mais bien avant l'époque. Il est naturellement projet, si l'on ose dire. Fondamentalement, essentiellement, nécessairement. Boutinet lui-même en fournit la raison, même s'il n'en tire pas toutes les conséquences, sans doute parce que son souci principal n'est pas de définir le design et sa spécificité. L'idée apparaît dans cette phrase : « Certains objets dans leur confection ne peuvent se passer de l'intermédiaire obligé du projet » (Boutinet, 1990 : 110). Parmi ces objets, il cite le « projet d'édifice » (c'est-à-dire le projet architectural) et le « projet de dispositif technique » ou « projet d'objet technique » (c'est-à-dire le projet de design)<sup>9</sup>. Si l'on reformule, cela signifie que les objets architecturaux (les édifices) et les objets de design (les objets techniques) ne peuvent se passer de l'intermédiaire obligé du projet. La valeur épistémologique de cette affirmation n'a pas été assez évaluée. Elle établit avec force qu'en design et en architecture, il

<sup>9</sup> Nous laissons ici de côté le « projet de loi » également cité par Boutinet dans cette catégorie et qui nous semble se situer sur un autre plan.

existe un lien nécessaire et consubstantiel entre le projet et l'objet, c'est-à-dire une impossibilité pour l'un d'exister sans l'autre. Concrètement, il faut comprendre qu'il est tout simplement impossible de construire un édifice ou fabriquer un objet industriel (ajoutons : élaborer un service, une interface, un dispositif de communication, etc.) sans la méthodologie du projet (c'est-à-dire la séparation et l'union méthodiques de la conception et de la réalisation). Et cela n'a rien à voir avec l'époque postmoderne. Il en a toujours été ainsi, depuis la Renaissance au moins, à chaque fois qu'il a existé un certain niveau de complexité.

La conséquence logique et épistémologique est de taille : le projet appartient au design par essence, quelle que soit l'époque de l'histoire. Certes, de nos jours, le design peut être considéré (au plan anthropologique) comme une pratique du projet parmi d'autres (Boutinet), mais il n'est certainement pas (au plan épistémologique) une pratique du projet comme les autres. Car le projet n'est pas pour le design un trait conjoncturel (postmoderne), mais un trait structurel (intemporel). Quelle qu'en soit la complexité, il n'y a pas toujours eu besoin du projet (en tant que conception méthodique) pour envisager, par exemple, l'orientation professionnelle des jeunes (« projet d'orientation ») ou l'entrepreneuriat (« projet d'entreprise »). Ces pratiques d'anticipation ont certes toujours existé, en particulier celle du plan de carrière individuel qui suppose toujours une représentation du spectre des possibles, mais elles n'étaient pas explicitement énoncées en termes de « projet » (terme auquel l'époque postmoderne recourt de manière exponentielle<sup>10</sup>), ni ne s'incarnaient dans des institutions qui en auraient fait comme aujourd'hui leur métier (les « conseillers d'orientation »). En revanche, il a toujours été nécessaire de recourir à la méthodologie du projet pour construire un édifice ou fabriquer un objet industriel, dès lors qu'un certain niveau de complexité était atteint. Le design est donc bien une discipline du projet par essence. Il n'y a pas de design sans projet, cela est nécessaire. Si Boutinet a pu dégager la logique projective qui gouverne les pratiques sociales d'anticipation depuis une cinquantaine d'années, c'est en s'appuyant sur la logique projectuelle à l'œuvre depuis cinq siècles dans les pratiques techniques de conception. Le projet au sens anthropologique n'est qu'une généralisation ou extension du domaine du projet au sens architectural.

Toutefois, notre modèle génétique des logiques de projet le montre (voir *supra*, figure 2), si le design est bien une discipline du projet, il n'est pas la seule. La relation nécessaire et essentielle qui existe entre design et projet n'est ici que le premier degré de la spécificité du design. En effet, l'architecture, l'ingénierie et plus généralement les métiers de la conception, constituent également des disciplines du projet. Comme c'est souvent le

10 Boutinet, 1990, p. 4, note 1 : pour la période qui va de 1882 à 1959, Boutinet relève 4 références bibliographiques incluant le terme projet dans les catalogues de la Bibliothèque nationale ; pour la période qui va de 1990 à 1999, il en trouve 2143.

cas sur un modèle schématique (figure 2), il est sans doute réducteur de les présenter comme des cultures techniques de la conception car elles sont loin d'être seulement techniques, en particulier s'agissant de l'architecture ou du design mais, si nous avons choisi ce terme, c'est moins pour dire leur nature intrinsèque que pour situer leur statut par rapport aux autres éléments du modèle. Architecture, design et ingénierie ont en effet ceci de commun qu'ils consistent à faire naître des artefacts matériels. Par technique, il faut donc entendre ici « relatif à l'environnement artéfactuel ». Dès lors, s'il est vrai que « le projet de design compte parmi les phénomènes du monde dont il y a lieu de s'étonner » (Findeli & Bousbaci, 2005 : 39), tenter de caractériser sa spécificité, et partant celle du design, revient à isoler ce qui le distingue des autres disciplines du projet.

Qu'est-ce qui caractérise donc la culture de la conception qui ressortit en propre au design de celle qui ressortit en propre à l'architecture ou à l'ingénierie ? Ce ne peut être le fait du projet, qui leur est commun. Mais, à l'évidence, il s'agit d'une certaine manière de faire du projet qui se caractérise par sa finalité, ses méthodes, sa philosophie. De celle de l'ingénierie, la pratique du projet en design se distingue sans doute par sa maîtrise du registre formel, sa sensibilité à l'usage et son souci de l'expérience utilisateur. De celle de l'architecture, elle ne se distingue peut-être que par le sujet à traiter (ce sont majoritairement des architectes qui ont fait naître le design), quoique la construction est un domaine de la conception très spécialisé impliquant une gestion de projet particulière. De l'art, qui n'est pas une culture de la conception, la pratique du projet en design se distingue néanmoins, notamment par sa finalité sociale. Nous sommes donc en droit d'envisager le design comme une culture particulière de la conception. Dans ce but, sans prétendre à l'exhaustivité, nous proposons de formuler ci-dessous cinq critères distinctifs de la culture de conception propre au design. Nous les proposons comme des hypothèses auxquelles la présente réflexion a permis d'aboutir mais qui, pour vérifier leur degré de pertinence, nécessiteraient d'être développées et testées lors d'une phase de recherche ultérieure :

1°) Le design est une *discipline du projet* au même titre que l'architecture ou l'ingénierie (voir la figure 2).

2°) Le design est une discipline du projet fondée sur une *culture créative propre*, qui n'est pas réductible à celles de l'architecture, des arts décoratifs, de l'ingénierie ou du marketing. Par là, il faut entendre une culture créative *sui generis*, qui possède une « originalité épistémologique » (Findeli, 2003 : 168) et qui appartient plus généralement à la « *troisième culture* » définie par Archer et Cross (Cross, 1982 : 221). Selon Bruce Archer, lorsqu'on élimine les raffinements et la complexité, il demeure trois compétences essentielles au fondement de toute éducation : lire, écrire, compter – « les trois R », *i.e.* en anglais, *Reading, wRiting, aRithmetic* (Archer, 1979b : 18). *Lire et écrire* correspondent à la compétence essentielle qui fonde le champ des

Lettres et Humanités (cultures littéraires), tandis que *compter* correspond à la compétence essentielle qui fonde le champ des Sciences (cultures scientifiques). La troisième voie est celle qui est fondée sur la compétence de *modeler* ou *donner forme* (cultures créatives). Si le langage essentiel de la Science est la notation mathématique et si celui des Humanités est la langue naturelle, alors « le langage essentiel du Design est la modélisation formelle [*modelling*] » (Archer, 1979b : 20). Plus récente, la définition suivante du projet de design souligne assez bien cet aspect : « En théorie du design (comme en théorie de l'architecture d'où le concept est issu), un projet désigne à la fois la séquence d'actions entreprises en vue de la production d'un nouvel artefact et les moyens usuellement utilisés pour représenter les différents stages de développement de cet artefact (esquisses, dessins, plans, maquettes, prototypes) » (Léchoth-Hirt, 2010 : 29).

3°) Le design est une discipline du projet qui possède son propre *mode de connaissance* ou *entendement* par lequel elle contribue à l'*épistémè* contemporaine. L'idée qu'il existe un « mode de connaissance » propre aux designers s'enracine d'après K. Baynes dans l'intuition de Herbert Read (*Art et société*, 1945) selon laquelle il existe « un mode de connaissance distinct des mathématiques, des sciences ou de la littérature » (Baynes 1974 : 47). Si le design est une « troisième culture », alors il n'est pas seulement une certaine manière de concevoir et réaliser des artefacts mais également, à travers eux, une certaine manière de connaître et comprendre le monde (Findeli, 2003, 2006, 2010).

4°) Le design est une discipline du projet *philosophiquement engagée dans un idéal d'avenir meilleur et durable*, qui se donne pour but d'améliorer « l'habitabilité du monde » (Findeli, 2010 : 292). Cette idée, au fond, est déjà ancienne et remonte à Herbert Simon qui écrivait en 1969, dans *Les sciences de l'artificiel* : « Quiconque imagine quelques dispositions visant à changer une situation existante en une situation préférée, est un designer [concepteur] » (Simon, 1969 : 111). Ou plus récemment : le design est fondamentalement orienté-futur (*future-oriented*) car « les designers sont des gens qui sont payés pour produire des visions d'un avenir meilleur et faire en sorte que cela arrive » (Koskinen *et al.*, 2012 : 42). C'est pourquoi nous avons montré ailleurs que le design crée des « idéalects » (Vial, 2013), c'est-à-dire des concepts méthodiques et raisonnés qui énoncent des idéaux désirables et réalisables décrivant le devoir-être du monde.

5°) Le design est une discipline du projet en évolution au sein de laquelle le concept de projet se modifie au fil du temps. Pour Findeli et Bousbaci (2005), il existe trois modèles successifs du projet en design : le modèle *centré-objet* (jusqu'au début du mouvement moderne), le modèle *centré-processus* (depuis les années 1950) et le modèle *centré-acteurs* (depuis les années 1990). On notera qu'il s'agit là d'une évolution qui atteste

progressivement d'une « éclipse de l'objet comme centre d'intérêt des théories du projet en design » (Findeli et Bousbaci, 2005 : 47).

Tels sont les cinq critères qui, quoiqu'ils méritent de plus amples recherches, nous permettent de confirmer notre hypothèse : il existe une spécificité du projet en design. Aussi, pour achever notre raisonnement, nous proposons la définition suivante :

Pratiquer le projet en design, c'est concevoir en fonction d'un idéal du monde un dispositif artéfactuel complexe qui donne forme à des usages autant qu'il produit des connaissances, en réaction à une demande ou à une insatisfaction, et grâce à une méthodologie rigoureuse en constante évolution qui vise, de manière créative et innovante, à améliorer l'habitabilité du monde.

### **Complément : la contribution de l'informatique au projet en design**

L'apparition de nouvelles formes de design depuis la fin des années 1980 (notamment le design d'interaction et le design de services) coïncide avec l'apparition de nouvelles méthodes de projet, dont le *design thinking* est sans doute, parmi les plus récentes, celle qui est la plus en vogue (on sait qu'elle se répand comme une traînée de poudre dans les écoles et les agences, et pas seulement celles de design, car l'ingénierie et le marketing s'y intéressent beaucoup)<sup>11</sup>. Toutefois, à l'heure de la révolution numérique, d'autres disciplines se sont emparées du projet et lui apportent un nouveau souffle susceptible d'enrichir le projet en design. Nous examinerons rapidement ici le cas de l'informatique, qui apporte depuis une quinzaine d'années une contribution remarquable à la théorie et à la méthodologie du projet sous la forme du *project management*.

La « gestion par projet » au sens large apparaît aux États-Unis dans les années 1940-1950 dans l'industrie militaire et aérospatiale, spécialement à la NASA, avant de s'étendre aux secteurs de l'ingénierie civile et du développement technologique (Boutinet, 1990 : 239). Conçue pour se développer sur un mode latéral dans l'entreprise, en impliquant une équipe-projet et un chef de projet qui échappent (en partie) à la hiérarchie verticale, la gestion par projet a pour but de stimuler la créativité et l'innovation, notamment dans le cadre de la démarche « Recherche & Développement » ou *R&D*. Étroitement associée au développement technologique, « elle s'apparente sous bon nombre d'aspects au projet de dispositif technique » (Boutinet, 1990 : 237) et, par conséquent, entretient des liens étroits avec le projet de design. On peut dire en effet que la gestion par projet a sensiblement bouleversé la manière de conduire un projet en re-modélisant entièrement le processus. On le voit dans le domaine de l'informatique et des systèmes d'information où, face à une complexité inédite impliquant un très grand nombre d'acteurs en interaction mutuelle,

<sup>11</sup> Pour une introduction générale à la notion de *design thinking*, voir Stéphane Vial, *Court traité du design*, PUF, 2010, rééd. 2014, p. 49-54.

il a fallu revoir entièrement la manière d'organiser le travail de conception. C'est ce qui a conduit à la naissance des logiciels de gestion de projet (avec leurs plateformes en ligne) qui permettent de centraliser le découpage des tâches, la résolution des problèmes par « tickets », les échanges et messages entre collaborateurs, les documents à partager, l'organisation du calendrier, etc. (on peut citer, à titre d'exemple, le logiciel *Basecamp*).

Mais surtout, c'est ce qui a fait naître la méthode de gestion de projet agile (*agile project management*), définie en 2001 par 17 experts dans le *Manifeste Agile* (Beck *et al.*, 2001) et fondée sur le développement incrémental et itératif. Celle-ci a littéralement révolutionné le domaine de la conception de logiciel en général, mais également toute la chaîne de conception numérique, fournissant au passage de solides bases méthodologiques à des disciplines émergentes telles que le design interactif. Comme le souligne son *Manifeste*, la méthode agile privilégie « les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils », « des logiciels opérationnels plus qu'une documentation exhaustive » ou encore « l'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan » (Beck *et al.*, 2001). Parmi les douze principes du manifeste, l'adaptation au changement est l'un des plus remarquables : à rebours de ce qui hérisse habituellement les cheveux de tout concepteur, elle invite à considérer « positivement les changements de besoins, même tard dans le projet » et à procéder à des livraisons fréquentes et cycliques. Le co-design est également au cœur de la méthode agile : « les utilisateurs ou leurs représentants et les développeurs doivent travailler ensemble quotidiennement tout au long du projet. » Hélas, malgré leur très haut degré d'excellence, ces méthodes sont encore peu connues en-dehors du domaine informatique. Elles sont pourtant applicables à toute situation de design et, sur ce point, contrairement à ce qu'ils ont l'habitude de croire, les designers ont beaucoup à apprendre des développeurs (*i.e.* des informaticiens et ingénieurs en informatique).

Aussi, cela n'est certainement pas un hasard si les chercheurs en informatique font partie des rares à s'être intéressés à la notion de projet et à avoir tenté d'en donner une définition. Bien entendu, il n'est pas possible de procéder ici à une revue de la littérature informatique sur le sujet. Toutefois, arrêtons-nous un instant sur la définition proposée par Andreas Munk-Madsen lors d'un séminaire de recherche en Norvège, en 2005. Partant du constat que « le projet est un phénomène central dans le champ des systèmes d'information dans la mesure où ceux-ci sont développés et mis en œuvre dans des projets » et qu'en pratique « tous ceux qui parlent de méthodologie de développement de système parlent de projet » (Munk-Madsen, 2005 : 5), il propose la définition suivante : « Un projet est une unité organisationnelle qui résout une tâche unique complexe »<sup>12</sup> (Munk-Madsen, 2005 : 6). On notera l'importance accordée à la notion de complexité, dont Boutinet a montré qu'elle est à

12 Citation originale : *A project is an organizational unit that solves a unique and complex task.*

l'origine du projet méthodique à la Renaissance. On notera également la notion d'unité d'organisation, à laquelle nous préférons néanmoins celle d'unité de conception. Selon Munk-Madsen, cette définition a le mérite d'embrasser aussi bien les méthodes de projet traditionnelles que les méthodes agiles. Ce qui différencie ces deux catégories, c'est la fréquence à laquelle on recourt à ce qu'il appelle « l'ajustement mutuel » dans la coordination du projet, cette fréquence étant très élevée dans les méthodes agiles. La recherche en système d'informations a donc son mot à dire sur la théorie du projet et, sur ce point, nous invitons les designers et les chercheurs en design à s'y intéresser.



## BIBLIOGRAPHIE

ARCHER Bruce (1979a), «Whatever became of Design Methodology?», *Design Studies*, Vol. 1, Issue 1, July, p. 17-18

ARCHER Bruce (1979b), «The Three Rs», *Design Studies*, Vol. 1, Issue 1, July, p. 18-20.

BAYNES Ken (1974), «The RCA Study "Design in General Education"», *Studies in Design Education Craft & Technology*, Vol. 6, n° 2, p. 46-48.

BECK Ken *et al.* (2001), *Manifesto for Agile Software Development*, Agile Alliance. Disponible sur : <http://agilemanifesto.org>

BOUTINET Jean-Pierre (1990), *Anthropologie du projet*, Paris, PUF, rééd. 2012, (Quadrige).

BOUTINET Jean-Pierre (1993), *Psychologie des conduites à projet*, Paris, PUF, 6<sup>e</sup> éd., rééd. 2014, (Quadrige).

BOUTINET Jean-Pierre (2002), « Projet », in Jacqueline Barus-Michel (éd.), *Vocabulaire de psychosociologie*, ERES, p. 222-230 (Hors collection).

BOUTINET Jean-Pierre *et al.* (2011), « Le projet dans l'action collective », *Humanisme et Entreprise*, 4 (n° 304), p. 5-12. Disponible sur : [www.cairn.info/revue-humanisme-et-entreprise-2011-4-page-5.htm](http://www.cairn.info/revue-humanisme-et-entreprise-2011-4-page-5.htm)

CROSS Nigel (1982), « Designerly Ways of Knowing », *Design Studies*, Vol. 3, Issue 4, October, p. 221-227.

ERLHOFF Michael & MARSHALL Tim, Eds. (2008), *Design Dictionary*, Basel, Boston, Berlin, Birkhäuser, 451 p. Disponible sur : <http://goo.gl/1dZKfm>

FINDELI Alain (2003), « La recherche en design, questions épistémologiques et méthodologiques », in Françoise Jollant-Kneebone (dir.), *La critique en design. Contribution à une anthologie*, Nîmes, Jacqueline Chambon, p. 159-172.

FINDELI Alain (2006), « Le design, discipline scientifique ? Une esquisse programmatique ». In actes du colloque *Les Ateliers de la Recherche en Design (ARD 1)*, Université de Nîmes, 13-14 novembre 2006, p. 22-24. Disponible sur : <http://goo.gl/Ui09QH>

FINDELI Alain (2010), « Searching For Design Research Questions: Some Conceptual Clarifications », *Questions, Hypotheses & Conjectures: discussions on projects by early stage and senior design researchers*, Bloomington, in iUniverse, p. 286-303.

FINDELI Alain & BOUSBACI Rabah (2005), « L'éclipse de l'objet dans les théories du projet en design », *The Design Journal*, Vol. 8, Issue 3, p. 35-49.

HATCHUEL Armand, Weil Benoit, dir. (2008), *Les nouveaux régimes de la conception : langages, théories, métiers*, Paris, Vuibert / Cerisy.

KOSKINEN Ilpo, ZIMMERMAN John, BINDER Thomas, REDSTRÖM Johan, WENSVEEN Stephan (2012), *Design Research Through Practice: From The Lab, Field, And Showroom*. Waltham, MA, Morgan Kaufmann.

LÉCHOT-HIRT Lysianne, dir (2010), *Recherche-création en design*, Genève, MetisPresse.

MUNK-MADSEN Andreas (2005), « The Concept of "Project": A Proposal for a Unifying Definition », *Proceedings of the 28th Information Systems Research Seminar in Scandinavia (IRIS' 28)*, Department of Information Systems, Agder University College, Kristiansand, Skottevik, Norway, 4-6 August 2005, p. 1-15. URL : <http://www.metodica.dk/pers/Define032.pdf>

SARTRE Jean-Paul (1946), *L'existentialisme est un humanisme*, Paris, Nagel, 1970.

SIMON Herbert Alexander (1969), *The Sciences of the Artificial*. Cambridge (MA), MIT Press.

VIAL Stéphane (2010), *Court traité du design*, Paris, PUF, 2<sup>e</sup> éd., 2014, (Quadrige).

VIAL Stéphane (2013), « Design et création : esquisse d'une philosophie de la modélisation », In *Wikicreation : l'encyclopédie de la création et de ses usages*, Institut ACTE UMR 8218 / LabEx CAP. Disponible sur : <http://goo.gl/XH8I5Y>

**Résumé :** Le design est fondamentalement lié au projet. Pourtant, le design n'a pas le monopole du projet. L'objectif de cet article est de montrer néanmoins qu'il existe une spécificité de la notion de projet en design et d'en proposer une définition (section 1). En remontant à l'origine du projet à la Renaissance considéré comme conception méthodique (section 2), on montre que le design appartient à la logique *projectuelle* de la conception plutôt qu'à la logique *projective* de l'anticipation, même si l'une peut être déduite ou induite de l'autre. On soutient alors que le projet appartient au design par essence et on propose de formuler cinq critères distinctifs de la culture de la conception propre au design ainsi qu'une définition du projet en design (section 3). En complément, on termine par l'examen de la contribution récente de l'informatique à la théorie et à la méthode du projet, en particulier via la méthode agile, susceptible d'inspirer les designers (section 4).

**Mots-clés :** projet, design, conception, méthode, cultures du projet, disciplines du projet, logiques de projet, méthodologie de projet, projet de design, projet architectural, projet informatique.

**Abstract :** *Design is fundamentally linked to the project. But Design does not have a monopoly of the project. However, the goal of this paper is to show that there is a specificity of the concept of project in design and to propose a definition of it (section 1). Going back to the beginning of the project considered as methodical design at the Renaissance, we show that Design belongs to*



*a projectual design logic rather than to a projective anticipation logic, although one may be inferred or induced in another. Then we argue that the project belongs to the design by essence and we propose five distinctive characteristics of the design culture considered on its own design and a definition of the project in design (section 3). In addition, we conclude with an examination of the recent contribution of IT to the theory and methodology of the project, particularly through the agile method, capable of inspiring designers.*

**Keywords:** *project, design, method, project cultures, project disciplines, project logics, project methodology, design project, architectural project, IT project.*