

**LA RECHERCHE-PROJET :
UNE MÉTHODE POUR LA RECHERCHE EN DESIGN**

Texte de la communication présentée au premier Symposium de recherche sur le design tenu à la HGK de Bâle sous les auspices du Swiss Design Network les 13-14 mai 2004 et publiée en allemand dans Michel, R. (dir.), *Erstes Designforschungssymposium*, Zurich, SwissDesignNetwork, 2005, pp.40-51.

par

Alain Findeli
Professeur titulaire
École de design industriel
Université de Montréal

LA RECHERCHE-PROJET : UNE MÉTHODE POUR LA RECHERCHE EN DESIGN

La recherche en design : questions, obstacles, perspectives

L'étude qui suit a un double objectif, épistémologique et méthodologique. Elle vise à repérer et à énoncer, sous la forme d'une problématique circonstanciée, les conditions dans lesquelles la recherche en design est possible et souhaitable, d'une part, puis à présenter une proposition qui rende cette recherche praticable avec la rigueur, la fécondité et la pertinence nécessaires, d'autre part. En d'autres termes, on s'efforcera de démontrer qu'il est légitime de considérer le design, non seulement comme une pratique professionnelle, mais également comme une discipline scientifique (objectif épistémologique), et que la méthode de recherche-projet constitue une méthode à privilégier pour la recherche en design (objectif méthodologique).

Le design à l'Université de Montréal

L'étude se base sur les conclusions auxquelles nous sommes parvenus à l'École de design industriel et à la Faculté de l'aménagement de l'Université de Montréal, à la suite d'une série de projets de recherche fondamentale issus d'une réflexion sur la pédagogie du design au niveau de l'enseignement professionnel et sur la formation de chercheurs au niveau de la maîtrise (M.Sc.A. en Aménagement option "Design & Complexité") et du doctorat (Ph.D. en Aménagement) ¹. Les questions auxquelles s'adressent cette étude résultent en grande partie du fait que l'enseignement du design en contexte universitaire (ce qui est le cas surtout dans les pays anglo-saxons) soulève des difficultés et ouvre des perspectives qui sont moins présentes dans les autres cas de figure (écoles d'art ou d'arts appliqués, écoles indépendantes, écoles d'architecture, instituts technologiques, écoles d'ingénieurs) parce que la mission principale des universités est de conduire des projets

de recherche au sein des écoles doctorales et des laboratoires scientifiques qu'elle héberge ou auxquelles elle est associée, et ceci vaut quelles que soient les disciplines concernées. Elles s'appliquent ensuite, à travers la littérature scientifique (publications, revues) et les sociétés savantes (séminaires, colloques), à rendre publiques les conclusions de ces recherches et à les soumettre ainsi à la critique des pairs. Cette tradition remonte au XIX^{ème} siècle, elle est donc assez récente; il n'en demeure pas moins qu'elle a été adoptée et est pratiquée universellement, ce qui fait de l'institution universitaire la garante de la qualité scientifique de la recherche et des connaissances ainsi produites. C'est dans ces conditions que s'est mis en place l'un des piliers de l'épistémologie du XIX^{ème} siècle, la distinction radicale entre sciences fondamentales et sciences appliquées, entre théorie et pratique, entre science et technologie, entre connaissance et action. Cette répartition des savoirs et les prérogatives qui l'accompagnent règnent toujours encore aujourd'hui. On y trouve la source principale des difficultés qui nous occupent ici, celles du statut de la recherche en design. À cet égard, remarquons que si, pour les sciences comme la physique ou la biologie, la recherche fondamentale et la formation des théoriciens, d'une part, la recherche appliquée et la formation des praticiens, d'autre part, sont réparties dans deux types d'institution différents (universités dans un cas, écoles d'ingénieurs dans l'autre), il s'agit pour les écoles de design universitaires d'assurer les deux types de tâche en un même lieu et avec le même corps enseignant. On comprend que cela ne va pas sans quelques difficultés, non seulement d'ordre pratique (recrutement des professeurs, compétences, etc.) mais encore d'ordre théorique (y a-t-il un corpus théorique du design? si oui quel est-il, sinon comment justifier la place du design à l'Université?). Par contre, on entrevoit aussi toutes les perspectives qu'un tel état de choses autorise.

Ces quelques considérations préliminaires expliqueront peut-être que cette étude et les conclusions auxquelles elle aboutit ne sembleront s'adresser qu'aux représentants des écoles de design qui se trouvent dans la même situation que la nôtre et que le point de vue d'où elles procèdent est étranger à bon nombre d'autres écoles non universitaires. On

pourrait en outre rétorquer que le privilège de la recherche scientifique n'appartient pas en propre à l'Université et qu'il y a bien d'autres lieux où s'effectue de la recherche en design, sous d'autres formes peut-être aussi valides que celles reconnues par l'institution universitaire. Ces objections sont légitimes et c'est pourquoi je me suis efforcé d'élargir mon étude afin d'en tenir compte dans le cadre d'une problématique générale susceptible d'accueillir toute la diversité du champ de la recherche en design. Mais avant d'examiner cette problématique, il me reste à préciser ce que j'entendrai ici par design.

Le champ du design

Qu'on se rassure, il ne s'agit pas de me lancer dans la dorénavant classique dissertation sur le design, son étymologie, sa définition, ainsi que dans les non moins inévitables lieux communs qui l'accompagnent : dessin/dessein, produit design/ design de produit, etc. Au cours d'une entrevue récente, on m'a invité à résumer la définition du design que nous avons adoptée à Montréal². Voici ce que j'y déclarai :

*Le projet théorique que nous conduisons à Montréal nous a menés à adopter une définition de travail qui porte davantage sur le processus de design que sur les objets qui en résultent. Ainsi, dans le design graphique, le design alimentaire, le design de mode, le design urbain, le design de produit, le design artisanal, etc., ce qui nous importe (encore une fois, du point de vue théorique) c'est plus le **design** graphique, que le design **graphique**, le **design** de mode, que le design de **mode**, et ainsi de suite. Par contre, si notre regard était celui de l'économiste, de l'historienne, du ministre de la Culture, de la directrice de musée, du dirigeant d'entreprise, de l'ingénieur, notre définition ne serait plus la même.*

En d'autres termes et plus brièvement encore : si notre contexte est celui des professions du design et de la R&D dans les secteurs correspondants, alors il faut préciser «design?...de quoi?...quel design?». Par contre, du point d'une d'une théorie générale du projet de design ou encore en recherche fondamentale, le mot "design" se suffit à lui-même. Et j'ajoutai, dans la même entrevue, en me situant par rapport à l'ouvrage décisif *The Sciences of the Artificial* de Herbert Simon³ :

À Montréal, nous avons restreint l'extrême généralité de la définition de Simon (qui s'applique à toutes les professions) tout en nous écartant également de la posture épistémologique qui la caractérise, pour considérer en priorité les actes de design prenant pour objet les produits et services de notre

environnement construit, de notre cadre de vie privé et public quotidien, de notre culture matérielle. « Maintenir ou améliorer l'habitabilité du monde », voilà le projet que nous assignerions volontiers au design ainsi compris. Ces actes nous intéressent dans la mesure où ils constituent des projets, c'est-à-dire des actions intentionnelles, méthodiques et rationnelles, et ceci, quelles que soient les rationalités et les finalités qui y sont à l'œuvre, pourvu qu'elles soient susceptibles d'une description et d'une justification, donc d'un discours.

Je n'ai, pour le moment, rien à ajouter à cette mise au point; aussi convient-il de la considérer comme définition de travail pour la suite de l'étude.

Les types de recherche en design

Malgré les interprétations parfois divergentes auxquelles elle a donné et continue à donner lieu, la typologie proposée par Christopher Frayling à la suite de Herbert Read demeure, à mon sens, un point de départ très commode pour s'interroger sur la nature et la singularité de la recherche en design, sur ses exigences et sur ses limites⁴. Aussi vais-je la rappeler très brièvement ici. J'en proposerai par la suite, en l'adaptant, une interprétation et une lecture qui m'aideront à situer adéquatement le type de recherche que nous privilégions à Montréal, et à justifier la méthode de recherche-projet que nous préconisons.

Dans le domaine des arts et du design, Frayling distingue trois types de recherche possibles : *research for art and design*, , *research into art and design*, *research through art and design*. Appliquées au seul design, ces catégories s'énonceraient, en français, ainsi : la recherche **pour** le design, la recherche **sur** le design, la recherche **par** le design.

Remarquons bien que Frayling parle au nom des écoles d'art et de design, c'est-à-dire d'une conception du design comme discipline **artistique** particulière, conception elle aussi héritée du XIX^{ème} siècle et largement partagée par de nombreuses écoles de design non universitaires. Ce n'est pas notre cas, il convient de le rappeler; nous promouvons au contraire une conception du design qui s'en distingue, une pratique moins attachée à son héritage historique, une discipline mieux ancrée dans les réalités du monde du XXI^{ème} siècle, bref une re-définition de la profession tournée vers l'avenir. C'est pourquoi, tout

en empruntant à Frayling son principe de découpage typologique des diverses activités de recherche en design, nous l'interprétons de la façon suivante.

L'étude empirique des diverses formes de recherche en design **déclarées** comme telles par leurs promoteurs (mais non nécessairement **reconnues** comme telles par la communauté scientifique) révèle qu'elles peuvent se classer ainsi :

❶ *La recherche **pour** le design.* Il s'agit là du type de recherche le plus fréquent, celui que l'on met en œuvre dans le cadre d'un projet de design devant aboutir à un produit ou un objet. C'est celle qui guide la pratique professionnelle car c'est celle qui est enseignée dans les écoles. On la retrouve en effet à l'œuvre en situation pédagogique, lorsque les étudiants ou les élèves sont appelés à se documenter sur les divers aspects (techniques, ergonomiques, économiques, sociologiques, etc.) d'un projet avant de le réaliser, mais on la retrouve également, sous forme plus poussée, dans les entreprises et leurs "centres de recherche" (R&D) et dans la pratique de certains designers professionnels (nouveaux "concepts", "design prospectif", "recherche-création"). La recherche **pour** le design ne donne pas lieu, en général, à publication scientifique, car là n'est pas son but, tout simplement; au contraire, en R&D, ses résultats sont même souvent tenus secrets. Les acteurs de la "recherche-création" affirment pour leur part que, comme en art, l'objet résultant se suffit à lui-même pour témoigner des résultats de la recherche, et qu'il n'est pas nécessaire d'en exiger davantage de peur, croit-ils, de restreindre la créativité du concepteur⁵. Quoiqu'il en soit, s'il ne fait aucun doute pour ses artisans que la recherche **pour** le design est bien de la recherche, il n'en va pas de même pour la communauté scientifique. Pourquoi ? Eh bien, parce que la plupart du temps, elle fait appel à des connaissances déjà disponibles et ne débouche pas sur la production de nouvelles connaissances, susceptibles d'enrichir le corpus scientifique. Elle est constamment à refaire, à l'occasion de chaque projet, car il n'y a pas d'accumulation de connaissances, seulement de savoir-faire, d'expérience pratique. Ce n'est donc pas son utilité, son intérêt ni sa nécessité qui sont en cause, mais son caractère non scientifique;

non pas sa pertinence ni même sa rigueur méthodologique, mais sa valeur scientifique proprement dite.

② *La recherche sur le design.* Se rangent dans cette catégorie toutes les recherches, la plupart conduites en milieu universitaire, qui mettent en œuvre le point de vue, les outils méthodologiques et les cadres théoriques propres à une discipline scientifique particulière pour examiner des objets ou des phénomènes relevant du monde du design. Les plus courantes à ce titre, et de loin, sont l'histoire de l'art et l'ergonomie; plus récemment, on a vu l'histoire sociale, la sémiotique, l'anthropologie, la psychologie cognitive et la sociologie s'intéresser aux objets du design et à leurs usagers, mais on peut évoquer également le génie industriel, les sciences de gestion, le droit, la psychosociologie des organisations, les sciences de l'éducation et d'autres encore. Il ne fait guère de doute que ces recherches satisfont aux critères de scientificité couramment utilisés dans ces disciplines respectives, et que leur qualité scientifique n'est pas en cause, en principe du moins. C'est plutôt leur pertinence qui fait problème auprès de la communauté du design, autant celle des praticiens parmi lesquels les résultats de ces recherches ne circulent pas (mais cette difficulté de "percolation" de la recherche n'est pas propre aux professions du design), que celle des chercheurs car les questions qu'elles adressent au design sont avant tout des questions d'historiens, de sociologues, d'anthropologues, plus soucieux de faire avancer les connaissances dans leur discipline que d'éclairer la pratique du design et d'améliorer l'usage de ses produits.

Si il y a donc bien, en recherche **sur** le design et contrairement à la précédente, production de connaissances et contribution théorique, celles-ci manquent de pertinence pour le design. Cette observation m'a amené, en d'autres circonstances, à qualifier les connaissances produites par ce type de recherche de théorie «faible», suggérant par là même la possibilité de construction d'une théorie «forte» du design. C'est, on l'aura compris, à quoi nous nous appliquons à Montréal dans le programme "Design & Complexité" et l'objectif que nous avons fixé à la recherche-projet.

③ *La recherche par le design.* Nous voici donc à ce stade en présence de deux définitions et pratiques possibles de la recherche en design : l'une dont l'utilité et la pertinence semblent évidentes mais dont la rigueur et le statut scientifiques ne sont pas ou peinent à être reconnus; l'autre qui est conforme au canon de la recherche universitaire mais présente peu de pertinence pour la pratique du design. On devine la suite : imaginer une forme de recherche qui soit à la fois rigoureuse du point de vue scientifique et féconde pour la profession et les usagers. C'est la tâche que nous avons assignée à la recherche **par** le design appelée aussi, on verra pourquoi, **recherche-projet**..

La recherche-projet

La troisième voie : aspects méthodologiques

Faisons le bilan de ce qui ne nous satisfait pas dans les deux types de recherche précédents.

Au premier, nous reprochons le fait qu'il soit exclusivement centré sur le produit ou l'objet, alors que nous croyons que c'est l'être humain qu'il convient de placer au centre du projet en design : d'une part l'être humain, individuel ou collectif, porteur de l'initiative et du processus de conception; d'autre part l'être humain, individuel ou collectif, à qui est destiné cette initiative. En termes épistémologiques, nous remarquons qu'un processus centré sur le produit (cas de la R&D) procède de la rationalité technico-instrumentale y compris lorsque, comme le fait l'ergonomie par exemple, les usagers sont paramétrisés pour pouvoir être inclus dans cette rationalité projectuelle; quant au processus centré sur l'objet 'design' (cas de la création artistique), il repose presque exclusivement sur l'«intuition» et la «créativité» artistiques, par définition non

explicitables (selon ses artisans, bien entendu). On aura reconnu ici sans peine les désormais célèbres modèles de John Christopher Jones, la boîte de verre (*glassbox*) et la boîte noire (*blackbox*).

Nous reprochons en outre à la recherche **pour** le design le fait qu'elle soit toujours à recommencer, c'est-à-dire son défaut de mémoire. Il n'y a pas, ou guère, d'accumulation ni de progrès des connaissances, de constitution d'un corpus, d'effort de systématisation, de diffusion et de critique, bref, de production d'un discours rigoureux destiné à une communauté rassemblée autour d'un intérêt pour le design sous toutes ses formes. On le répète, là n'est pas le but de ces recherches, mais dans la mesure où nous considérons que la dimension humaine du design est centrale, que derrière les produits et les objets il y a toujours de l'humain, alors il est dommage que les connaissances qui pourraient résulter de ces recherches (à condition de poser les questions adéquates) ne viennent pas contribuer à une meilleure connaissance de la condition humaine. Le reproche porte donc ici sur la vision anthropologique (au sens philosophique et non ethnologique du terme) sous-jacente à cette posture, une vision qui réduit les usagers à des acteurs de l'économie rationaliste classique ou à des consommateurs motivés par le plaisir et le désir. On y reconnaît l'anthropologie du marketing et des théories de la consommation, à laquelle le design est subordonné la plupart du temps faute d'avoir développé ses propres modèles anthropologiques.

Au second type, la recherche **sur** le design, nous reprochons le fait qu'elle ne soit pas ancrée, située, dans les préoccupations des praticiens et des usagers, dans le champ du projet de design; qu'elle soit, comme on dit, «décollée de la réalité». Dans ses formes extrêmes et ses dérives, que l'on trouve à l'occasion dans la forme littéraire particulière qu'est la critique en design, elle aboutit au solipsisme et au formalisme discursif, tout en s'affranchissant des règles élémentaires de la pratique acceptées par la communauté des chercheurs. À ces objections, il convient d'ajouter les réserves, de plus en plus nombreuses et solidement argumentées, formulées à l'encontre de l'épistémologie

positiviste et quantitativiste encore dominante au sein même des sciences anthropo-sociales. Ces réserves émanent de chercheurs promouvant activement des méthodes et des regards plus respectueux de la spécificité, de la complexité et de la dignité de l'humain : méthodes qualitatives et interprétatives (herméneutique, phénoménologie, histoires de vie, etc.), méthodes 'actives' et engagées (recherche participative, recherche-action, théorisation ancrée, etc.). On retrouve dans ces réserves l'argument anthropologique précédent, augmenté d'une invitation à l'institution universitaire à s'engager de façon plus volontaire dans les enjeux sociaux..

Ce diagnostic, nécessairement rapide et qui exigerait une argumentation plus nuancée, me permet de caractériser plus précisément ce que recouvre la recherche **par** le design et ce que j'entends par **recherche-projet**, puis d'en justifier l'utilisation ⁶. Il s'agit d'un type de recherche 'actif', situé et engagé dans le champ d'un projet de design (d'où sa traduction anglaise : *project-grounded research*), le projet étant l'équivalent pour nous du «terrain» des sciences sociales et du «laboratoire» de la recherche expérimentale. On souhaite indiquer ainsi que pour penser juste en design, il faut penser «en action» et non dans une tour d'ivoire. En résumé, la recherche-projet s'apparente donc étroitement : 1) à la recherche-action, sans pour autant adopter systématiquement la dimension politique que celle-ci comporte en raison de son héritage théorique et idéologique; 2) à la théorisation ancrée (*grounded theory*) qui est une version contemporaine et dénaturée de la dialectique platonicienne, sans pour autant négliger la dimension d'action au profit de la seule production théorique, ni la dimension réflexive souvent évacuée par l'inclination néo-positiviste de cette méthode; 3) à la recherche participative, surtout dans le cas où la participation des usagers est activement sollicitée (co-design); 4) à la phénoménologie, du moins selon l'interprétation que livre Merleau-Ponty de celle de Husserl ⁷. Toutes ces méthodes ont désormais acquis droit de cité dans l'arsenal des méthodes disponibles en sciences anthropo-sociales, même si la *Methodenstreit* contemporaine entre méthodes quantitatives et qualitatives continue toujours de faire rage ⁸. La recherche-projet y puisera donc la rigueur méthodologique indispensable à sa crédibilité scientifique et le

chercheur prendra soin d'opter pour la variante ou l'intonation particulière la plus apte à cerner le phénomène sous investigation sans le dénaturer ni en réduire la complexité. On peut donc affirmer, ce qui eût été impossible encore il y a une quinzaine d'années, que l'aspect proprement méthodologique de la recherche-projet telle qu'esquissée ici peut être maîtrisée sans difficulté particulière. On ne saurait en dire autant, au stade actuel de la réflexion, de l'aspect épistémologique.

Le projet, condition de l'homme contemporain

En réalité, en nous occupant en premier lieu des questions méthodologiques, nous avons mis la charrue avant les bœufs. En effet, il est vain et incohérent de vouloir se saisir de ces questions avant d'avoir traité des questions épistémologiques et d'être au clair à leur propos. Parmi ces questions, les suivantes s'imposent d'entrée de jeu: 1) que voulons-nous savoir sur le monde qui concerne le design? 2) quelle est la spécificité du regard que le design porte sur le monde et en quoi ce regard se distingue-t-il de celui des autres disciplines scientifiques? 3) qu'apporte de plus ou de différent, comparé aux autres regards, le regard que le design porte sur ses propres objets et sur lui-même? quelles sont les questions de recherche, les objets d'investigation, propres au design?

Ces questions de recherche, elles ne se trouvent pas «toutes cuites» dans la nature; c'est le chercheur qui les construit. C'est par elles, par leur originalité, par leur fécondité, par leur actualité, par leur pertinence, bref par leur portée anthropologique et scientifique que le design pourra s'imposer comme discipline universitaire à part entière. Autrement dit, c'est en disant des choses sur le monde qu'aucune autre discipline scientifique ne saurait dire ou dire aussi bien, donc en accroissant l'intelligibilité – et (donc?) la beauté – du monde que la recherche en design prouvera sa nécessité. Parmi les nombreux phénomènes du monde envisageables, ceux qui intéressent avant tout le design ce sont ceux qui constituent le monde artificiel, le monde construit par l'homme; c'est le monde

comme **projet**, et non le monde comme objet des sciences descriptives, qui lui est familier. C'est, au demeurant, la partie du monde, humain et non humain, que le design s'emploie à construire dans ses diverses pratiques professionnelles. Raison de plus, par conséquent, pour s'efforcer d'en accroître l'intelligibilité. Allons plus loin, soyons plus précis : c'est en réalité moins le monde artificiel en soi que le **rapport** qu'entretiennent avec ce monde les êtres humains, individuels ou collectifs, concepteurs et usagers, qui doit nous intéresser, autrement dit le monde-pour-l'homme. C'est, en résumé, le monde comme projet humain à construire ou à préserver et le monde comme projet humain à habiter qui constituent l'objet privilégié de la recherche en design, telle que nous l'entendons dans notre programme en "Design & Complexité".

Ainsi se profile le cadre théorique général de toute recherche en design rigoureuse et pertinente, et se caractérise le regard particulier que jette le design sur le monde. Le modèle le plus complet de ce cadre général, à ma connaissance, a été présenté par Jean-Pierre Boutinet. Même si elle découle d'une autre perspective que la nôtre, son «anthropologie du projet» nous est apparue suffisamment féconde pour alimenter notre réflexion en design⁹.

Dans sa taxonomie, Boutinet partage l'espace des projets en 4 sous-espaces, correspondant chacun à un type de projet bien identifiable (fig.1). Pour cela, il distingue tout d'abord, sur la dimension 'action', les projets portant sur le monde extérieur (à droite) de ceux qui visent à édifier le monde intérieur (à gauche), reprenant en quelque sorte, ainsi qu'il le note lui-même, la distinction aristotélicienne *poiesis/praxis*. Puis il distingue, sur la dimension 'acteurs', les projets d'acteurs collectifs (en bas) des projets individuels (en haut). Il aboutit ainsi à la typologie suivante : 1) les projets individuels de création (p. ex. recherche-création en design, design de produit ou d'objet); 2) les projets collectifs ou projets d'équipement (R&D, projets dans l'espace public, projets collectifs territoriaux, etc.); 3) les projets politiques, communautaires ou identitaires collectifs (développement, culture, éducation, etc.); 4) les projets de développement individuel

(autopoïèse, projet de carrière, développement spirituel). Alors que dans sa première version (1993), le modèle semblait vouloir distinguer ces quatre types, l'auteur propose dans sa relecture (1999) de les considérer comme des modalités susceptibles de cohabiter à l'occasion de tout projet et même suggère que leur co-présence soit indispensable pour qu'il y ait projet véritable. Dans notre conception de la recherche en design, nous adoptons volontiers cette dernière interprétation lorsque nous invitons les chercheurs à mettre en évidence la façon dont ces quatre dimensions se manifestent – ou non – dans le projet qui sert de terrain ou d'ancrage à la recherche. Le modèle pourrait être enrichi et complexifié par la prise en compte de l'aspect matériel (produits) ou immatériel (services) des projets, d'une part, et de la perspective tant des usagers ou destinataires que des projecteurs, de l'autre. Dans ce dernier cas, la distinction individuelle/collective serait complétée par deux dimensions particulièrement importantes en design: espace privé/espace public.

Le cadre général d'exercice de la recherche-projet peut également être décrit par un autre modèle, celui que j'appelle «la disparition de l'objet» dans les projets (fig.2). Ce modèle rend compte du glissement qui se manifeste dans le domaine des théories du design (ou théories du projet) au cours de l'histoire. On note en effet que les traités «théoriques» (ou doctrinaux) se donnant pour objet l'intelligibilité du processus de design ne se sont longtemps intéressés qu'au **produit** final du projet, qu'à l'**objet**. C'est le cas bien entendu des nombreux traités d'architecture depuis Alberti à la Renaissance, puis des modèles plus ou moins bien articulés (et le plus souvent normatifs) de la première moitié du XX^{ème} siècle en design. Ce n'est qu'à la suite de la 2^{ème} Guerre mondiale que l'attention des théoriciens s'est peu à peu déplacée : du côté des concepteurs (à gauche et en amont), du produit vers le **processus** et la **méthode** de projet et du côté des usagers (à droite et en aval), de l'objet vers ses **fonctions**, le tout avec la posture résolument rationaliste du fonctionnalisme doctrinal caractéristique de cette période. Beaucoup plus récemment, le centre d'intérêt des modèles théoriques du projet, c'est-à-dire les efforts pour rendre celui-ci intelligible et donc en améliorer la conduite, a glissé vers les **acteurs**

du projet (modèles de la dynamique ou du conflit d'acteurs, modèle rhétorique, modèle herméneutique) en amont, et vers l'**expérience** ou le **mode de vie** des usagers en aval (*experience design*, design universel, *consumer studies*, anthropologie du design) ¹⁰. Le modèle de «la disparition de l'objet» en amont et en aval peut constituer un cadre conceptuel très général pour la recherche si on oublie sa genèse historique et donc sa dimension évolutionniste et diachronique: chacun des stades historiques peut alors être considéré comme un volet possible et/ou souhaitable de tout projet. C'est d'autant plus convaincant qu'on s'aperçoit que les trois grands domaines de la philosophie moderne classique y sont représentés et sollicités : 1) l'**esthétique** pour les questions relevant de l'objet proprement dit; 2) la **logique** (méthodologie et épistémologie) pour les questions privilégiées par le fonctionnalisme; 3) l'**éthique** enfin car c'est d'elle que relève l'examen de l'intentionnalité des acteurs, des conflits de finalités et du rapport réflexion/action en amont et, en aval, des comportements individuels et collectifs, des modes de vie (au sens étymologique premier d'*éthos*) et, plus récemment, de leur impact sur le développement durable.

Conclusion

Cette étude s'est concentrée sur les conditions pouvant garantir, dans la perspective que nous adoptons à l'École de design industriel de l'Université de Montréal, la conduite de projets de recherche en design avec la rigueur, la pertinence et la fécondité auxquelles la communauté scientifique internationale est en droit de s'attendre. Ce sont donc principalement les questions de méthodologie et d'épistémologie qui y ont retenu notre attention. Nous n'avons pu, en effet, aborder ici celles qui concernent la formation des chercheurs et ses exigences pédagogiques.

Le néologisme très générique de **recherche-projet** condense de façon commode et reconnaissable une attitude ou une posture générale de recherche qui nous semble

appropriée et recommandable pour satisfaire aux attentes de la communauté des chercheurs. Derrière le terme de recherche-projet se profilent en effet :

- Des **questions de recherche** privilégiant la dimension humaine du design, tant dans les phases d'initiation et de conception des projets que dans celles de l'usage et de la vie des produits dans l'écosystème technico-économique, environnemental et culturel du monde artificiel.
- Des **objets d'investigation** découlant des précédentes, choisis parmi la grande diversité et complexité des interrelations entre les humains et le monde construit.
- Des **méthodes de recherche** privilégiant, dans le répertoire des sciences humaines et sociales, les méthodes qualitatives et interprétatives engagées ou situées dans l'action, c'est-à-dire dans le projet de design, avec un accent particulier sur la dimension réflexive.
- Un **cadre théorique** reflétant l'une des conditions anthropologiques les plus fondamentales de notre époque, celle de l'homme-de-projet et de l'homme-en-projet.

On comprend qu'il s'agit là d'une proposition principalement orientée vers la recherche dite fondamentale, prenant le design et son monde pour objet principal d'investigation. Elle n'en néglige pas moins les perspectives à plus court terme, telles que la 'R&D' et la 'recherche-création', dans la mesure où, pour que la réflexion puisse s'effectuer adéquatement, il convient de l'ancrer dans la réalité, la complexité et les contradictions du projet de design.

Le moment des bilans n'est pas encore arrivé car nous en sommes encore aux premiers balbutiements d'une problématique aussi ambitieuse. Ce n'est qu'à moyen et long terme, ainsi qu'il sied à la recherche fondamentale, que sa fécondité pourra être appréciée. Quelques observations sont néanmoins possibles et j'en privilégierai une pour conclure. L'inquiétude principale de nos candidats-chercheurs, qui maîtrisent toutes et tous, il faut

le rappeler, les outils de la pratique d'une des professions du design (sur un spectre s'étendant des arts à l'ingénierie), est qu'une telle acculturation scientifique les éloigne du design et vienne tarir leur créativité en situation de projet. En réalité, nous avons pu observer que c'est le contraire qui se produisait : l'effort - considérable pour certains - consenti pour acquérir la rigueur épistémologique et la discipline méthodologique indispensables à la production de connaissances valides et 'publiables' s'est traduit par un surcroît de force créative et imaginative dès leur premier retour en mode projet, et par la manifestation d'une sensibilité nouvelle que nous qualifions volontiers d'esthétique. On voit donc s'ouvrir ici un vaste champ de recherches possibles qui remettront en cause les modèles théoriques dominants et devenus presque inamovibles des domaines de la créativité et de l'esthétique. C'est en effet vers de toutes nouvelles conceptions de ces deux concepts centraux du design que nous nous dirigeons, conscients de la nécessité de réinventer le design et d'en fonder la pratique sur de nouvelles bases. C'est indéniablement à l'inflexion réflexive de nos choix méthodologiques et à notre prise de position anthropologique qu'il convient d'attribuer ces premiers résultats, ainsi que le confirment les témoignages mêmes de nos chercheurs¹¹.

Notes

¹ Les projets de recherche ont bénéficié des subventions du Conseil de recherche en sciences humaines du Canada depuis 1989. Mes remerciements vont également aux étudiants du programme de Maîtrise en "Design & Complexité" dont le regard et l'écoute critiques ont permis de clarifier les modèles théoriques présentés ici.

² «Entretien/Alain Findeli, Université de Montréal. Les perspectives de recherche en design», *Mode de recherche* (Paris), 1, janvier 2004, 7-10.

³ Simon, H., *The Sciences of the Artificial*, Cambridge, MIT Press, 1969 et 1996. Nouvelle édition française complétée (trad. de J.-L. LeMoigne) sous le titre *Les Sciences de l'artificiel*, Paris, Gallimard (Folio), 2004. Je me suis expliqué sur le caractère décisif de cet ouvrage pour les disciplines du projet dans «Design et complexité : un projet scientifique et pédagogique à visée transdisciplinaire», *L'Autre Forum* (Montréal), VII, 3, mai 2003, 11-17.

⁴ Frayling, Chr., «Research in Art and Design», Londres, *RCA Research Papers*, I, 1, 1993/94. Une autre classification des types de recherche a été proposée récemment, pour le design, par Buchanan, R., dans «Design Research and the New Learning», *Design Issues*, XVII, 4, aut. 2001, 3-23, reprise et commentée par Friedman, K., dans sa note du 20.07.01 publiée sur la liste "Phd-Design" (voir note 5 ci-dessous). Les catégories proposées pour remplacer celles de Frayling sont les suivantes: la recherche fondamentale (*basic research*), la recherche appliquée (*applied research*) et la recherche clinique (*clinical research*). Même si l'on y retrouve en partie la typologie proposée dans notre texte, cette dernière m'apparaît préférable en raison du caractère confus de leurs définitions .

⁵ La question du statut de la «recherche-création» est abordé, entre autres, dans Evans, S. et Le Grice, M., «The State of the Art : Research in the practical Arts-Doctorates-Autonomous Methodologies», *Europ. Journal of Arts Education*, III, 2/3, 2001, 54-63.

Cette question est également largement débattue en design sur la liste "Ph.D.-Design" du site www.jiscmail.ac.uk depuis 4 ans, ainsi que dans le cadre du colloque biennal qui lui est associé : "Doctoral Education in Design". Ce colloque s'est déjà réuni trois fois (1998, 2000, 2003). Un résumé concis mais utile de ces trois colloques est publié par Dunin-Woyseth, H. et Merete Niesden, L. sous le titre "3.DED Conference Report-A Nordic View" dans *Design Research News*, VIII, 12, Dec. 2003, 3-7 ([http : // www.designresearchsociety.org](http://www.designresearchsociety.org))

⁶ J'en ai proposé une première description dans «La recherche en design. Questions épistémologiques et méthodologiques», *Intern. Journal of Design and Innovation Research*, I, 1, juin 1998, 3-12, partiellement repris dans Jollant-Kneebone, F. (dir.), *La critique en design. Contribution à une anthologie*, Nîmes, Ed. Jacqueline Chambon, 2003, 159-172, sous le titre «La recherche en design. Une genèse épistémologique erratique».

⁷ Merleau-Ponty, M., *Les sciences de l'homme et la phénoménologie*, Paris, Centre de documentation universitaire, 1962.

⁸ Les méthodes citées ici sont décrites et justifiées avec d'amples détails dans l'ouvrage de référence de Denzin, N. et Lincoln, Y., *Handbook of Qualitative Research*, Thousand Oaks, Sage Publ., 2001 (2^{ème} édition), et dans Mucchielli, A., *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines et sociales*, Paris, Armand Colin, 1996.

⁹ Le modèle est exposé sous forme graphique et commenté dans son ouvrage *Psychologie des conduites à projet*, Paris, PUF (Que sais-je), 1993, p.17, avec une

interprétation revue pour sa 3^{ème} édition (1999, p.34). Voir également, chez le même éditeur, son *Anthropologie du projet* (4^{ème} édition augmentée, 1996).

¹⁰ Ce modèle général a été étudié en détails par Bousbaci, R., dans sa thèse de PhD en aménagement intitulée *Les modèles théoriques de l'architecture : de l'exaltation du faire à la réhabilitation de l'agir dans le bâtir*, Université de Montréal, déc. 2002.

¹¹ Pierre Hadot a montré de façon plus que convaincante à quel point la réflexivité était centrale en philosophie et combien celle-ci devait être avant tout une pratique plutôt que l'exercice principalement intellectuel et scolastique qu'elle est devenue à l'Université ; voir entre autres *Quest-ce que la philosophie antique?*, Paris, Gallimard, 1996. Dans le cas des sciences naturelles, l'importance de la réflexivité est mise en évidence par Amrine, F., «The Metamorphosis of the Scientist», in Seamon, D. et Zajonc, A. (eds), *Goethe's Way of Science. A Phenomenology of Nature*, State University of New-York Press, 1998, 33-54. La phénoménologie goethéenne, où la réflexivité occupe une place centrale, constitue également le cadre épistémologique et méthodologique de plusieurs études sur l'environnement construit (design, architecture, urbanisme, paysage). Voir par exemple les travaux de David Seamon qui dirige la publication de *Environmental and Architectural Phenomenology Newsletter*, et l'étude de Karl-Dieter Bodack, « Wie beurteile ich Architektur- und Designqualität/How do I judge the quality of architecture and design? », *Mensch + Architektur/ Man + Architecture*, 41, avril 2003, 2-15 et 26-38.

Figures

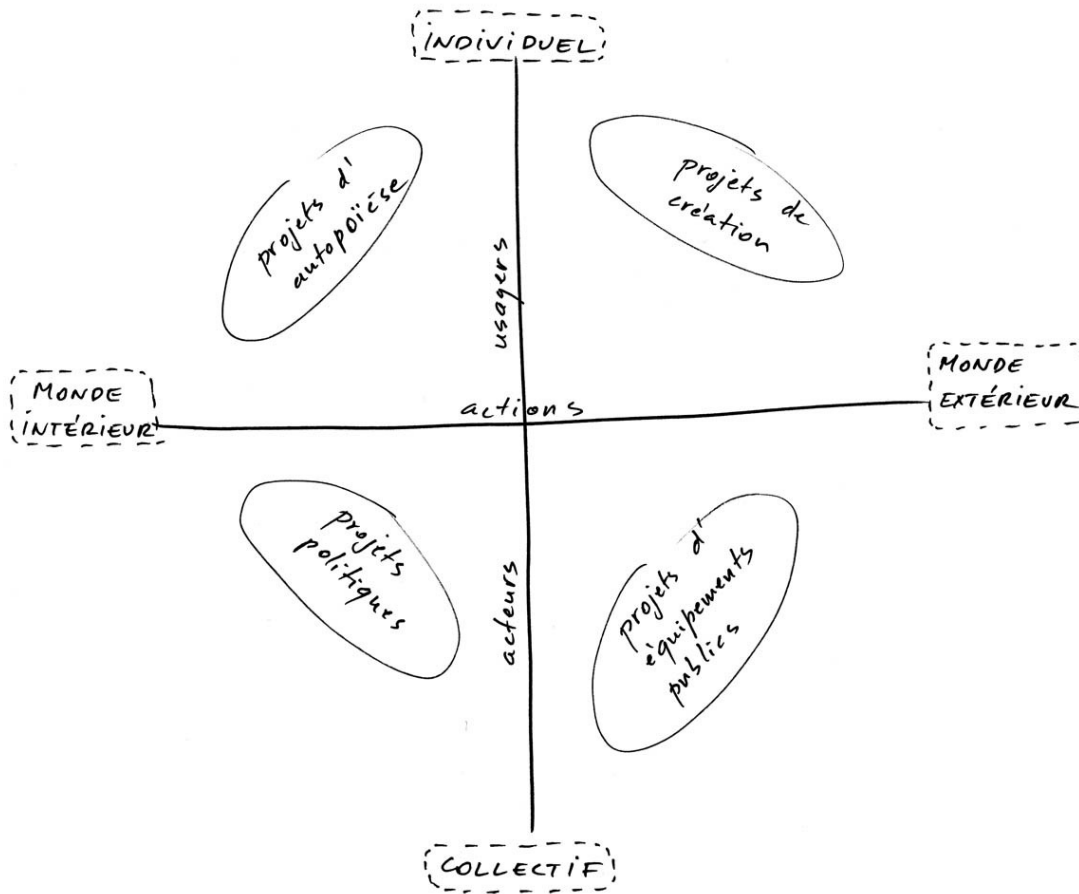


Figure 1 . L'espace des projets possibles (d'après Boutinet, J.-P., voir note 9)

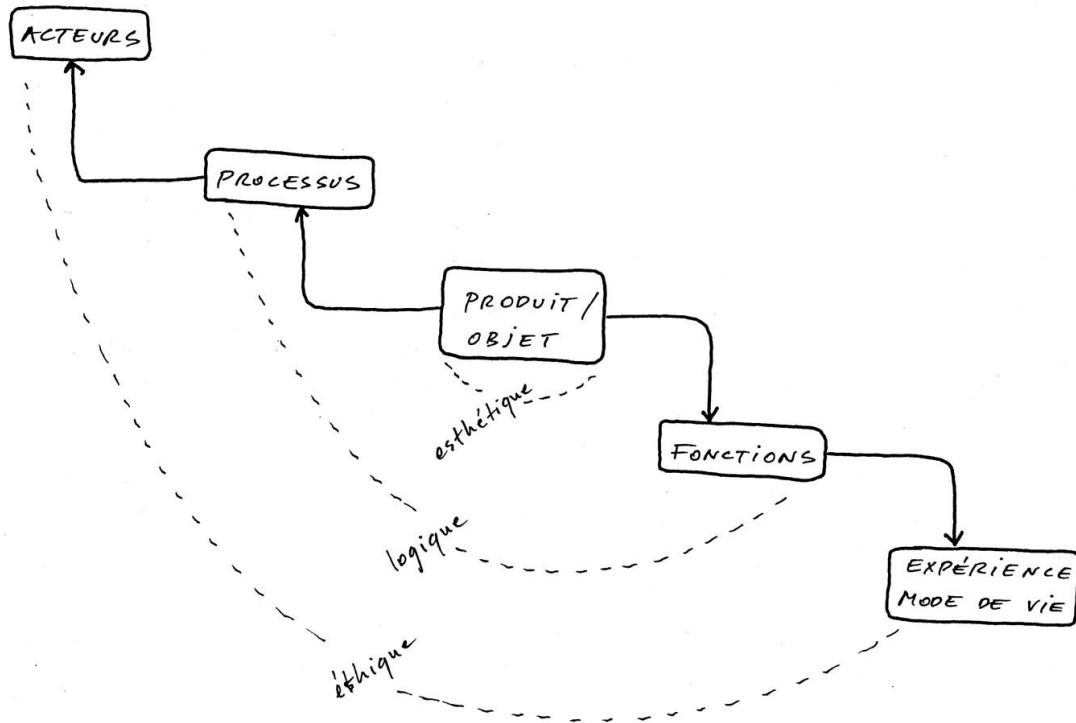


Figure 2. La disparition de l'objet dans le projet en design.