



HAL
open science

Annie Gentès. The indiscipline of design: bridging the gap between humanities and engineering

Estelle Chaillat, Justine Peneau, Dorian Reunkrilerk

► To cite this version:

Estelle Chaillat, Justine Peneau, Dorian Reunkrilerk. Annie Gentès. The indiscipline of design: bridging the gap between humanities and engineering. *Azimuts*, 2019, *Négocier les futurs*, 50, pp.268-273. hal-03279842

HAL Id: hal-03279842

<https://hal.science/hal-03279842>

Submitted on 6 Jul 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

ANNIE GENTES. The indiscipline of design: bridging the gap between humanities and engineering.

Estelle Chaillat
Justine Peneau
Dorian Reunkrilerk

Doctorants CoDesign Lab & Media Studies
Télécom ParisTech,
46 rue Barrault, 75013 Paris

Annie Gentès est maître de conférence HDR en Sciences de l'Information et de la Communication, et directrice du Codesign Lab & Media Studies, au sein de Telecom ParisTech. En 2017, elle publie *The Indiscipline of Design, Bridging the gap between humanities and engineering*. Elle y rassemble de multiples projets de recherches sur le design, l'ingénierie, et l'art, et propose une théorie sémio-pragmatique et médiatique pour penser et pratiquer le design. Nous nous sommes entretenus avec elle pour explorer les réflexions et concepts qui parcourent son ouvrage, réflexions qui permettent de porter un regard nouveau sur nos pratiques de conception.

- **En introduction de ton livre, tu parles d'*extrême design*, peux-tu nous dire ce que tu entends par là ?**

L'*extrême design*, c'est un concept qui s'intéresse à toutes les formes d'innovation et de transformation du design lui-même. Autrement dit, l'*extrême design* correspond à des pratiques où le design est poussé dans ses derniers retranchements, où il se situe au-delà de ses "objets" traditionnels, où il devient une discipline de questionnement sur ses propres pratiques. Le concept d'*extrême design* permet d'observer ce qui demeure du design dans des pratiques "frontalières" et donc d'en préciser la spécificité. C'est pourquoi dans mon livre on trouve des exemples en art et nouveaux médias, en design spéculatif, design ludique, en recherche en ingénierie. Plus généralement, j'analyse de nombreux projets où les disciplines proposent différentes versions de ce que concevoir veut dire.

- **Dans ton livre, et c'est d'ailleurs dans le titre, tu fais appel aux Humanités à plusieurs reprises, peux-tu nous expliquer pourquoi ?**

Tout d'abord, je fais une différence pratique, méthodologique et épistémologique, entre les sciences sociales et les sciences humaines. J'emprunte cette différence à Foucault.

D'une part, nous aurions les sciences sociales qui s'intéressent aux activités et à ce qui se répète pour savoir comment les gens travaillent, comment un collectif s'organise, comment un groupe social se constitue, etc. Et d'autre part, les sciences humaines où on s'intéresse moins aux activités qu'aux productions. Autrement dit, on regarde tous

les objets qui ont été constitués avec la volonté de faire trace, ou qui font trace par attribution, c'est-à-dire des objets qui font sens non pas simplement dans l'activité, mais parce qu'on les envisage en tant qu'ils portent des valeurs et des esthétiques propres à notre société. En outre, les sciences humaines, comme l'histoire de l'art, analysent le caractère exceptionnel de certaines réalisations : leurs méthodes permettent de comprendre en quoi tel objet est unique, et en quoi il transforme des façons de penser. Par exemple comment tel objet transforme la façon de s'asseoir, ou la façon de communiquer, etc.

Mon parcours en sciences humaines a beaucoup influencé ma façon de réfléchir au design. J'ai fait des études d'anglais et l'acte de traduction est un acte de conception ancré dans les cultures.

Quand on apprend une langue, on regarde comment les gens donnent une esthétique à leur vie à travers des objets, un langage et évidemment des activités. La traduction, ce n'est pas uniquement l'analyse de la littérature, c'est sa transformation et donc une attention portée à deux espaces : un premier espace qui est celui d'origine avec ses repères, ses significations, et ses modalités de faire sens, et un deuxième espace qui va être celui dans lequel on veut apporter un certain nombre d'éléments de la première culture. Les cultural studies sont donc un point important de ma réflexion parce qu'il y a une dimension de l'esthétique dans l'action : on ne regarde pas uniquement un sujet distant.

- **On comprend l'importance des sciences humaines pour fonder une épistémologie du design mais qu'en est-il des sciences de l'information et de la communication, discipline dans laquelle tu t'inscris particulièrement ?**

Je considère le designer comme un virtuose des normes. Il les comprend et est capable d'agir sur elles, qu'elles soient sociales, politiques, esthétiques, par diverses actions de traduction, transformation, transgression, etc. C'est parce qu'il comprend quelles sont les normes qui s'incarnent dans les objets, les situations, les lieux, etc., qu'il peut proposer des objets qui changent ces normes et qui inventent d'autres façons d'être au monde. On peut dire qu'il organise les formats de notre vie sociale.

Le designer est alors, selon moi, dans une pratique sémio-pragmatique, c'est-à-dire qu'il cherche à comprendre à la fois comment les gens agissent mais également comment les gens font sens dans leur quotidien : comment ils perçoivent les objets, qu'est-ce qui a de la valeur pour eux, ou pas, pourquoi c'est acceptable ou non, etc. Penser la pratique du design comme une pratique sémio-pragmatique c'est comprendre sous quels types de formats ces valeurs signifiantes, et ces normes, se manifestent et sont instanciées dans la société.

Mais faire tout ça, ce n'est pas évident. Alors je me suis demandée comment, en tant que designer, tu arrives à te défaire justement des normes et des évidences dans lesquelles tu te trouves. Pour comprendre cela, je fais intervenir la notion de média.

Ma théorie du design est ainsi une théorie sémio-pragmatique-médiatique. Je m'explique : dans la notion de média, il y a toujours une forme de mise à distance du monde dans lequel on vit, au travers des mots, des images, des représentations, etc. Le média est donc un lieu de mise à distance et de dé-familiarisation du quotidien et des normes. Mais il est aussi un support technique avec des propriétés à la fois sensibles et sémiotiques. Le média a des propriétés 1) physiques et sensibles –on butte sur du métal, on se fait mal, ou au contraire contre un coussin, c'est doux– 2) sémiotiques et symboliques – le métal a une histoire, appartient aux cultures de ses utilisations. Dans les sciences de l'information et de la communication les médias et la médiation sont des objets de recherche. En partant de là, j'ai regardé comment en design les médias sont composés, construits, déconstruits et introduisent des formats de mise à distance du vécu et, de ce fait, peuvent proposer un nouveau sens. Par exemple, plutôt que de parler d'objets intermédiaires en design je pense qu'il faudrait parler de médias permettant des médiations et des intermédiations. Ainsi on pourrait regarder l'activité de design comme une chaîne de remédiations.

La spécificité du métier de designer, c'est sans doute d'avoir appris à travailler avec cette diversité de médias d'expressions pour se projeter ailleurs et ma théorie médiatique du design elle se situe là : si tu n'as pas de médias, tu ne peux pas te projeter.

- **Tu définis le projet de design comme relevant d'un modèle spatial en complémentarité avec son modèle linéaire habituellement représenté, peux-tu nous exposer ce que tu entends par là ?**

Si on se focalise sur la question des activités en design alors on s'attache à regarder l'organisation de ces activités dans le temps. La théorie des organisations nous permet de comprendre comment un projet de design se planifie dans le cadre de l'industrie. Mon modèle médiatique du design sous-entend qu'il faudrait aussi parler d'espace de design plutôt que de projet. Il n'y a donc pas que de la chronologie mais aussi un espace où rentrent en tension des éléments d'une situation : des médiums, des matériaux ou des personnes.

Quand on observe des designers ou des artistes, mais également dans certains projets de recherche en ingénierie, on s'aperçoit qu'il y a des moments où ils ont le sentiment que le projet atteint une forme d'équilibre. Cet équilibre se traduit par une mise en tension d'éléments que ce soit de couleurs, de matériaux, de techniques, mais aussi d'arguments qui réussissent à exprimer le projet clairement : à ce moment-là, le concepteur s'inscrit plus dans un plan que dans une chronologie. Cependant le plan et la chronologie ne sont pas antinomiques.

Le terme média est important pour moi dans la mesure où il prend en compte cette dimension matérielle (y compris des mots) des activités de design. Je propose ainsi de

considérer ces objets que l'on qualifie d'intermédiaires (O.I¹) plutôt comme des médias intermédiaires et de comprendre comment et de quoi ils sont composés.

- **Il y a donc plusieurs plans qui composent un objet ?**

Effectivement, à la suite de Pierre-Damien Huyghe, je ne pense pas que le projet de design soit nécessairement structuré par une idée qui conduirait (archi) à la réalisation (tecture). Ainsi, je ne considère pas le média intermédiaire comme un outil entre une idée un et produit fini. C'est en travaillant avec Mathias Béjean sur le projet Méphisto dirigé par l'artiste Michel Jaffrennou que l'on s'est rendu compte que Michel nous faisait travailler à chaque fois sur une nouvelle version qui devient, elle-même, intermédiaire avec la version précédente et la version suivante. Chaque version questionne le « sujet » –en l'occurrence une définition du théâtre. Bien sûr, ces versions s'opèrent dans le temps mais le plus important selon moi c'est de considérer leur valeur de configuration et de reconfiguration, de médiation et de remédiations.

Si je prends l'exemple du brief de design, ce qui m'intéresse c'est le travail d'élaboration et de reformulation des termes qui va être opéré, et qui va transformer l'horizon des représentations du client et du concepteur. C'est un travail poétique, au-delà des décisions qui seront prises vis-à-vis du client. Le brief est une première version qui est rejouée ensuite dans les discussions avec les concepteurs qui elle-même renvoie vers d'autres interprétations qui sont autant de versions. Quelles sont les transformations poétiques qui s'opèrent : joue-t-on sur les mots ou les sonorités ? Quelles sont les connotations de ces mots ? Comment la culture de l'entreprise transparait à travers les mots qu'elle emploie ? Le langage de l'agence de design (par exemple) doit-il s'effacer au profit de l'entreprise qu'elle doit défendre ? Que signifie s'effacer au profit d'une autre culture ?

Ces différents plans de conception et le travail poétique sur les formes, les matériaux, les mots, les outils, etc. ne sont pas bien analysés dans la recherche internationale en design principalement conduite sous l'angle de l'ingénierie des processus, du management de projet, de la sociologie ou de la psycho-ergonomie des activités. Les sciences humaines et les sciences de l'information et de la communication nous permettent donc de construire différemment l'objet de recherche "design" en se focalisant sur son travail poétique.

- **Nous nous sommes prêts à un exercice de visualisation de ce que pourrait être ta théorie médiatique du design. Est-ce que tu peux nous donner tes impressions et y apporter tes modifications ?**

Dans le schéma, ce que je trouve bizarre c'est que la redéfinition et l'expansion du monde soient à l'intérieur de l'existant. Dans l'activité de design, tu as un premier

¹ Un objet intermédiaire correspond à un stade de représentation d'une idée au sein d'un projet (maquettes, croquis, texte, réglements, échantillons). Il permet donc modéliser un projet tout en étant acteur de son développement. Cf. Mer, Stéphane, Jeantet, Alain, Tichjiewitch, Serge, « Les objets intermédiaires de la conception : modélisation et communication », Le communicationnel pour concevoir, Europa, Ed. Caelen Jean et Zreik Khaldoun, 1995.

existant et l'idée c'est de proposer des nouveaux modèles, des nouvelles modalités d'existence, en augmentant l'existant d'origine.

- **Il s'agit donc d'explorer une infinité de formes à l'intérieur même d'un existant que le design ferait apparaître ?**

Dans mon livre, je propose une interprétation de la théorie sémiotique peircienne. Dans la théorie sémiotique de Pierce, le travail d'interprétation et de création consiste à retrouver un sens, un potentiel caché. Cette théorie ne permet pas de considérer l'invention qu'aborde, en revanche, explicitement Umberto Eco dans *Le signe* (1988) : «[L]es cas d'invention sont donc tous ceux où la règle de corrélation entre expression et contenu est proposée pour la première fois » (Eco, 1988 : 147). Mais cette définition, ne permet pas vraiment de comprendre comment on propose une nouvelle corrélation. J'essaie ainsi de contribuer à une théorie sémiotique de l'invention qui rende compte d'un véritable objet nouveau qui soit produit à partir d'inconnu. Pour moi la figure de l'oxymore rend compte de cette invention dans la mesure où elle crée un objet inconnu qui nécessite de redéfinir les termes et leurs contextes. Cette théorie rejoint la théorie CK (Hatchuel, Weil, Le Masson) qui parle d'un « crazy concept », ni vrai ni faux, à la base des inventions, « crazy concept » qui force à trouver ou créer des connaissances et des solutions.

La capacité du designer c'est de faire ce travail d'expansion d'un existant (artefact, situations, etc.) à partir d'inconnu. Dans ce modèle, on comprend mieux les opérations d'extraction, de condensation, de simplification (etc.) qui soutiennent la création d'oxymores de design ou pour le dire autrement un travail d'abduction projective et créative.

- **Qu'est-ce que ça apporte d'envisager ces moments-là en tant qu'espace et pas en tant qu'étape dans un processus linéaire ?**

L'atout de ce modèle spatial du design, c'est qu'il est plus souple et plus robuste car il évite de penser que les activités de conception doivent forcément suivre une séquence pré-définie. Il considère plutôt qu'il y a des espaces-temps qui sont des plans de composition, que les acteurs de la conception explorent. Chaque plan n'est pas vide : il comporte des médias, des langues, des couleurs, des matériaux, des situations, qui entrent en tension à travers diverses opérations.

Le projet de cette recherche est double : d'une part identifier comment tel média permet telles opérations (l'agentivité des médias) d'autre part comprendre les métamorphoses d'un plan de design à un autre.

Ce modèle ne conteste pas la chronologie des projets mais il privilégie une attention aux espaces-temps, ce qui constitue d'ailleurs sa limite : il n'élucide pas, par exemple, comment il y a des prises de décisions qui se font entre les espace-temps et comment finalement on s'arrête à une « version » .

- **Enfin, ton livre est plus largement une réflexion sur la notion de discipline, tu parles d'une *in-discipline* du design, qu'entends-tu par là ?**

D'abord le livre défend que le design doit se constituer comme une science de la conception afin que l'on comprenne pourquoi qu'il y a « quelque chose plutôt que rien » comme dirait Leibniz² ou plutôt du nouveau et pas toujours la même chose. Dis comme ça, ça paraît évident, mais en fait c'est une vraie difficulté épistémologique. Disons que nous sommes mieux équipés pour analyser des choses qui sont déjà là que des choses à venir.

Ensuite, je souhaite montrer que le design ou l'ingénierie reposent sur une épistémologie tout à fait particulière que je souhaite qualifier d'in-discipline. Pour ce faire, je m'appuie sur les travaux de la philosophe des sciences et épistémologue Anne-Françoise Schmidt³. Anne-Françoise explique que les questions scientifiques actuelles des sociétés dans lesquelles le design se situe lui-aussi, ne sont pas synthétisables par une seule discipline. On pourrait parler ici de pluridisciplinarité dans la mesure où chacun va apporter une contribution mais en fait, Anne-Françoise Schmid montre que sur un même sujet (par exemple l'obésité ou Alzheimer), chaque discipline concernée (comme la microbiologie, la sociologie, la psychologie) sous-détermine l'autre, c'est-à-dire autonomise des fragments de disciplines et de théories pour construire de nouveaux savoirs. Or je pense que cette épistémologie générique⁴ qualifie le design.

L'indiscipline du design, c'est sa capacité à isoler et mobiliser des éléments des théories de façon à ce que ces éléments soient hypercompatibles entre eux (tout en ne perdant pas la rigueur de leur discipline d'origine) pour créer des objets inconnus. Pour moi, ça explique tout à fait la revendication d'« interdisciplinarité » des designers que je requalifie ainsi avec ce concept.

² Formule empruntée à Gottfried Leibniz dans son ouvrage *Principe de la nature et de la grâce*, 1720.

³ Anne-Françoise Schmind, *L'âge de l'épistémologie. Sciences, Ingénierie, Ethique*. Editions Kimé, 1998. Paris Chrysos, Annie Gentes (ed) *L'aventure épistémologique contemporaine, Rencontres autour des travaux d'Anne-Françoise Schmidt*, Editions Kimé, 2019.

⁴ « Le générique engage une logique où il n'est ni la totalité ni le cas particulier. Il donne consistance à un espace intermédiaire qui ne dépend pas d'une théorie ou d'une discipline particulière. On peut, dans un premier moment isoler un concept de sa discipline d'origine, le rendre générique en l'introduisant dans une autre, sans postuler ni parallélisme entre elles, ni transfert de structures, ni nomadisme de concepts. Le premier à avoir fait cela est probablement Kant dans son *Essai pour introduire en philosophie le concept de grandeur négative* (1763). Le générique consiste non pas à passer d'une discipline à l'autre, mais, après avoir extrait un concept de son champ d'origine, à lui ajouter des dimensions, qui lui permettent d'avoir des effets dans un champ inattendu. ». Anne Françoise Schmid, in Paris Chrysos, Annie Gentes (ed) *L'aventure épistémologique contemporaine, Rencontres autour des travaux d'Anne-Françoise Schmidt*, Editions Kimé, 2019