Projet et design, nouveaux mots d'ordre, nouveaux slogans de l'action et des pratiques sociales ?

Anne Piponnier, Anne Beyaert-Geslin et Stéphanie Cardoso

Des médias aux discours professionnels, des propos d'artistes aux stratégies de communication publique, des designers aux ingénieurs et managers, l'usage de ces termes est aujourd'hui largement convoqué voire revendiqué dans de multiples champs de l'activité professionnelle où il ouvre de nouveaux questionnements quant aux processus de conception et de production et à leur signification sociale.

Que nous dit du point de vue communicationnel ce rapprochement entre projet et design dans les discours sur la pratique ? Quels en sont les fondements et les arguments, en particulier dans les domaines professionnels de la conception et de la création ? Dans quelle mesure la fortune et la circulation de ces deux termes traduisent-elles une nouvelle forme de rapport des acteurs et des organisations à la pratique, notamment dans l'environnement numérique qui contribue à en remodeler les gestes et les temporalités ?

Ce dossier se propose d'observer les jeux de miroirs entre projet et design, d'éclairer leurs identités respectives, leurs filiations et leurs articulations à travers les réflexions que nous livrent des acteurs professionnels des métiers du design et de la conception et des chercheurs en communication. La diversité des approches et des terrains qui nous sont proposés ici nous permet de mettre en perspective de manière inédite les paradigmes de projet et de design en interrogeant au plan empirique et épistémologique l'usage des concepts : les glissements sémantiques que l'on peut observer dans les discours sur la pratique remettent en jeu les oppositions classiques entre geste singulier et geste collectif, choix personnel et décision partagée, enjeux individuels et bien commun. En contribuant à gommer et à déplacer des frontières cognitives et réflexives, ne sont-ils pas le signe d'un travail de reconfiguration sur les conditions de la pratique ?

Complémentarité ou concurrence des figures du design et du projet ?

Le rapprochement opéré entre les pratiques de design et de projet constitue aujourd'hui un élément de langage que l'on peut observer tant dans les

discours professionnels que dans les recherches en communication. Les deux termes sont largement convoqués, même si une préférence marquée pour le terme de design semble se faire jour, notamment à l'épreuve du numérique. Que signifie cette montée en puissance du design dans les usages et les pratiques sociales, au-delà d'une simple commodité linguistique susceptible de convenir à un espace communicationnel globalisé ? Quels en sont les enjeux ? Quelles formes et/ou approches de projet la suprématie du design tend-elle à requalifier ou à recycler ? Comment la discipline du design comme pratique du projet réinvestit-elle dans l'activité et ses discours d'escorte la dimension anthropologique du projet ? À l'inverse, comment la figure du projet évolue-t-elle dans l'espace social ? Dans quelle mesure les pratiques de projet procèdent-elles du design, de ses méthodologies et nouvelles approches ? Comment en intègrent-t-elles les processus et la philosophie ? L'étude empirique des pratiques en contexte (conception architecturale, médiation, communication publique) nous invite ici à nous demander comment les usages terminologiques permettent de construire et de stabiliser de nouveaux répertoires de l'action collective (Tilly, 1984) qui témoignent de nouvelles formes d'engagement dans les pratiques.

*

Porteurs d'un héritage culturel à la fois ancien et dynamique, projet et design ont en commun de partager un imaginaire technique et social qui leur permet de circuler aisément de l'espace privé à l'espace public, des pratiques amateurs les plus diverses aux sphères professionnelles les plus pointues. Le projet comme le design sont des figures idéal-typiques de l'action et du geste comme incarnations de cette action, mais autour desquelles se cristallise une interrogation partagée sur les conditions d'interprétation de leur rôle et de leur statut dans le cours de l'action.

La portée heuristique de l'articulation design-projet

L'étymologie comparée de design et projet initiée par J.-P. Boutinet dans son *Anthropologie du projet* (1990) et reprise dans ce dossier par S. Vial[1] ne permet pas de démêler une quelconque antériorité d'un terme sur l'autre, mais révèle à l'inverse leur très grande proximité dans un univers sémantique propre au bâti et à la conception architecturale. Dès lors, c'est précisément en partant de ce creuset linguistique et culturel qu'une réflexion nouvelle peut être engagée sur les tensions et les hybridations relatives à l'articulation entre des pratiques qui se font face sans s'opposer vraiment, qui s'étayent réciproquement sans se soumettre ou se réduire l'une à l'autre. L'intérêt et l'apport de cette réflexion ne sont pas seulement d'ordre spéculatif, loin s'en faut, et l'ensemble des

1 Cf. *infra*, S. Vial, *De la spécificité du projet en design : une démonstration*.

textes du dossier en témoigne largement. Penser les relations design-projet dans leurs héritages culturels et leurs dimensions interculturelles, à travers l'attention portée aux gestes multiples et différenciés saisis dans le procès des activités, c'est ouvrir de nouvelles perspectives critiques pour une approche communicationnelle des processus sémiotiques et pragmatiques engagés dans ces figures de l'action.

Les contributions de ce dossier rejoignent ici pour partie les modèles de la recherche en/sur et par le design proposés par Alain Findeli (2006a : 92), qui posent les enjeux épistémologiques et méthodologiques du design dans le contexte francophone (Ateliers de la Recherche en Design, 2006). Il soutient le modèle de la recherche-projet, une recherche située et engagée où dimensions scientifique et pragmatique sont corollaires. Designers et chercheurs collaborent autour du projet qui est l'équivalence du « terrain » en sciences sociales ; le design est pensé « en action ». Pour le design, le monde est un objet à comprendre et à analyser mais il est aussi et surtout un projet à réaliser pour les hommes. « Le regard que pose le design sur le monde est projectif. Entendons par là que, pour les designers-chercheurs, le monde est à parfaire, il est un projet et non seulement un objet qu'il faut décrire, dont il faut expliquer les causes ou comprendre le sens » (Findeli, 2006b : 23).

Des technologies de l'intellect à l'intellectuel technicien

Plusieurs hypothèses de recherche apportées par nos auteurs nous permettent de poser des repères utiles à l'interprétation de ce nouveau regard porté sur les pratiques et du sens qu'il convient de leur donner. Se pose d'abord la question de la pertinence du concept de *technologies de l'intellect* pour saisir et interpréter les phénomènes communicationnels à l'œuvre dans les processus de conception et de médiation. L'interrogation sur les relations et les hybridations entre les figures de la technique et celle de l'intellect, qu'elles soient envisagées d'un point de vue épistémologique et programmatique ou empirique, constitue le fil rouge du dossier. Il semble bien, à la lecture des différentes contributions, que cette question soit en pleine renégociation. L'éclairage braqué sur ce qui articule projet et design dans les pratiques met non seulement en relief leur épaisseur historique et culturelle respective mais également l'intérêt heuristique de les (re)penser ensemble : les figures du design *et* du projet ne sont plus seulement pensées comme des figures mais apparaissent comme les « sémiophores »[2] d'une nouvelle manière de penser et de faire de la recherche en communication : ce sont des objets porteurs de significations qui permettent à la fois de revisiter ce qui fait tenir ensemble les processus de conception et de fabrication et de requalifier leur dimension communicationnelle.

2 Terme emprunté à Kristof Pomyan (1987) à propos des objets de collection pour désigner « le rôle d'intermédiaires entre les spectateurs et un monde invisible ».

De nouvelles approches anthropologiques et sémiotiques

L'enjeu épistémologique de cette réarticulation ne se joue pas seulement sur le terrain des concepts. En plaçant au cœur de l'analyse les interactions entre les processus du dire et du faire, la réflexion se place délibérément du côté des pratiques et des savoirs construits dans le procès de l'action. Cette posture méthodologique pourrait conduire à une forme de repli sur des terrains relativement restreints et historiquement liés aux problématiques de design et de projet tels que l'architecture et le design. Il semble à l'inverse qu'elle favorise l'attention à de nouveaux champs de pratique où une réflexion sur les interactions entre projet et design se met en place. Cette dernière est à la fois le signe manifeste d'une préoccupation (cognitive, esthétique, relationnelle) sans être encore pour autant tout à fait reconnue et interprétée. En abordant des domaines aussi divers que la conception architecturale, le design d'intérieur, le graphisme, la visualisation de données, la communication publique ou encore le design de services, les contributions de ce dossier témoignent de la réflexion que les pratiques de conception conduisent sur leur implication dans des démarches de projet. Cette nouvelle forme d'engagement dans l'action, non seulement renouvelle la dimension anthropologique du projet mise en évidence dès les années 90 par Jean-Pierre Boutinet, mais permet également d'en prolonger la portée sociale en faisant du design un levier pour de nouvelles formes d'habitabilité du monde.

L'approche sémiotique que partagent la plupart des recherches présentées dans ce dossier s'inscrit précisément dans cette volonté d'étudier les articulations entre différents niveaux de pertinence. Le design peut s'appréhender comme un discours ou une pratique. Il donne forme à des objets ou des interactions. Différentes approches sont donc possibles, toutes également recevables. L'effort de la sémiotique peut consister à mettre ces divers plans de manifestation en perspective pour relier l'objet à la pratique, à une stratégie et une forme de vie (Fontanille 2008) et, cette cartographie établie, à pointer le niveau le plus pertinent pour tel ou tel projet.

À quoi sert exactement la sémiotique dans un projet de design ? Pourquoi est-elle particulièrement nécessaire aux projets d'aujourd'hui ? La globalisation de l'approche et le changement d'échelle des projets, la multiplication et la diversification des acteurs mobilisés autour d'eux requièrent son intervention pour « mettre à plat » les différents éléments et assurer le va-et-vient entre l'expérience et la mise à distance théorique. Tout d'abord, en assumant un rôle d'interface, la sémiotique peut faciliter la communication entre les partenaires issus de disciplines distinctes. Ensuite, elle peut préciser les modalités d'une relation considérablement complexifiée, qui ne se résout plus à un simple rapport sujet/objet (qu'on pense par exemple à l'introduction de la réversibilité, de la vélocité et de l'aléa dans le « design agile ») mais se déplace aussi pour associer au simple rapport d'usage, une relation entre différents protagonistes de la production. Confrontée à la complexification croissante

des organisations à projet, des modes de management et des pratiques de projet, elle peut encore assumer l'énoncé, l'explicitation des problèmes et la définition des valeurs qui sont mises en jeu. Elle permet en outre de hiérarchiser les objectifs en introduisant différents parcours thématiques, de définir des typologies d'usage, de qualifier des interactions en les rapportant à la pratique, indépendamment des profils sociologiques ou culturels des usagers. Ces différents points étant fixés, elle concourt enfin à l'organisation et à la coordination du projet puis, *in fine*, à la définition de ses résultats. La sémiotique, en tant qu'étude des méthodes de la signification, élabore ainsi une sorte de cartographie du projet, qui autorise sa prise en charge collective et l'optimisation de ses résultats. Mais son intérêt ne s'arrête pas là car, au-delà de ses circonstances et résultats immédiats, elle peut encore prolonger le projet vers un modèle prévisionnel. En ce sens, en élaborant un organon, un ensemble de règles pratiques disponibles pour d'autres usages, la sémiotique prépare déjà le projet du projet. Elle dessine son terrain. Elle acte le projet et lance son modèle vers le futur.

L'articulation des concepts au filtre des pratiques

L'articulation entre projet et design n'est pas récente. En effet elle procède d'une histoire culturelle partagée comme nous le montre l'étymologie des deux termes sur laquelle l'article introductif de ce dossier nous propose de faire retour. *Pro* indique un « en avant de » conçu comme un « au dehors, à l'extérieur » et décrit un mouvement de sortie hors d'un lieu supposé intérieur ou couvert (Benveniste 1966 : 133). En s'appuyant sur les travaux fondateurs de J.-P. Boutinet, Stéphane Vial éclaire les liens historiques et techniques entre design et projet, issus respectivement du *disegno* de la Renaissance italienne et de *pourjet* apparu au XVIe siècle pour désigner des éléments d'architecture placés en avant-corps d'une façade. Rappeler l'origine et la filiation culturelle commune des termes pour en préciser les articulations intrinsèques permet d'ouvrir la réflexion sur les pratiques de conception en dépassant le débat classique sur les relations entre art et industrie qui sont à l'origine du mouvement du design contemporain, une posture qu'adopte Estelle Berger en défendant la possibilité d'échanges et « d'hybridations fertiles » entre les pratiques et les disciplines. Cette *poïétique qui hybride penser et faire* revendiquée par Estelle Berger pour renouveler la pensée du et sur le design, parcourt l'ensemble du dossier. Elle trouve des échos et des inflexions nouvelles dans différents champs de la pratique qui (ré)investissent le projet et le design comme moyen de renouer le dialogue entre art et technique, intention et action, processus et produit.

Le développement de l'industrie et les nouveaux processus de fabrication en série bousculent la production artistique et artisanale et impliquent un bouleversement à l'échelle sociétale. Le développement du prolétariat provoqué par l'industrie conduit William Morris à soutenir une idéologie

populaire et socialement épanouissante, l'art est « une aide, un réconfort pour la vie quotidienne de chacun » (Morris, 2009 : 49). Morris nourrissait l'ambition d'un projet global de société. Confrontées à l'industrie, les relations entre l'art et le travail, le travail et le socialisme, le socialisme et l'art sont indissociables pour faire société dans la quête d'un bonheur accessible à tous. En valorisant les arts mineurs, populaires, décoratifs qui rendent les hommes heureux, William Morris et John Ruskin mettent en lumière ce rapport de forces lié au développement des techniques entre production et amélioration des conditions de vie au quotidien. La diffusion massive et les nouveaux modes de consommation des objets produits en série (ré)interrogent non plus seulement la question de l'esthétique industrielle, les relations forme/fonction, mais celle des usages et des appropriations par les individus et les sociétés. Si l'histoire du design s'est focalisée sur l'esthétique industrielle, en Europe ou aux États-Unis (dont le foyer est à Chicago avec « La grande Exposition » en 1893) : « une idée maîtresse prévaut, qui conçoit la technologie comme l'idéologie progressiste servant d'élément déclencheur à une prise de conscience sociale et politique vis-à-vis de la création d'un quotidien dont chacun attend beaucoup. » (A. Midal, 2009 : 20-21).

Bien que les relations art/industrie soient généralement considérées comme étant à la source du design, selon Vial « plus rares sont les approches qui associent la naissance du design à celle du projet ».

Pourtant l'usage du terme design dans le monde anglo-saxon qualifie à la fois le dessin et le dessein qui signifie « projet de faire quelque chose, intention, but que l'on propose ». Le design pose de façon renouvelée la question du statut du dessein dans les processus de conception et de création, la valeur attribuée à ces processus dans la réception et l'usage du produit/dispositif ou service. En remettant en contact, dans l'activité de conception, geste et trace réflexive sur le geste, le design contient la possibilité de rejoindre l'individuel et le collectif et propose une démarche qui incorpore dans le geste créatif la valeur projective assumée collectivement. Inscrit par une main singulière, il lance pourtant le projet dans le monde, où il ouvre une voie pour vivre ensemble. Le designer déploie « son geste créatif dans la proximité du quotidien » selon trois paradigmes *l'épistemè*, la *tekhnè* et la *praxis* (Flamand, 2006) dans une confrontation constante du savoir et du faire (Darras et Findeli, 2014).

Cette articulation des pratiques et processus de réflexion, nommée pratique réflexive par Schön (1983), met en lumière des enjeux fondamentaux et privilégie un espace de construction théorique nécessaire qui vise à mieux cerner la multi-dimensionnalité, la variété des outils et méthodes, la pluralité des actions de chacun.

Les mutations socio-économiques, culturelles, industrielles et politiques créent des contextes instables dans lequel le design évolue ; elles amènent le designer à concevoir et à donner du sens à de nouveaux usages dans les champs d'application de la médiation, information, service, interaction,

espace, produit, image. Selon le contexte dans lequel le design s'inscrit, il propose de nouvelles approches dans une dimension créative et interroge la compréhension des épistémologies des disciplines scientifiques liées au projet (anthropologie, sociologie, ingénierie, sciences de l'information et de la communication). Le projet sociétal et social ne saurait être exclu de ses préoccupations puisque « la finalité du design est d'améliorer ou au moins de maintenir l'habitabilité du monde dans toutes ses dimensions » (Findeli, 2010 : 292). Dans la mesure où la figure du projet évolue elle-même dans l'espace social, les rencontres et mises en tension de design et projet sont capitales.

Force est de constater la nécessité d'enrichir la connaissance du design lui-même : il s'agit de témoigner des enjeux scientifiques et épistémologiques de la discipline en pleine mutation au regard du projet, de tenter de mieux cerner les contours du projet au regard du design dans la dynamique du travail collaboratif qui conduit à de nouvelles pratiques de design et du projet.

Nouveaux terrains et nouveaux objets

En proposant un dialogue scientifique quant à l'usage des concepts de projet et de design, ce dossier propose un angle inédit, à la croisée des études de design et de la communication organisationnelle. Il a pour ambition d'ouvrir une réflexion critique et prospective sur la nature des relations entre projet et design, d'explorer la dimension ontologique et l'enjeu communicationnel de leur mise en relation. Divers terrains et recherches empiriques viennent étayer cette réflexion en portant l'éclairage non seulement sur des champs professionnels où la pratique de projet comme celle du design sont anciennes et bien établies tels que l'architecture et les arts appliqués, mais également en investissant de nouveaux secteurs d'intervention tels que la communication culturelle ou encore celle du design des services en milieu hospitalier, notamment. Pour les auteurs du dossier, montrer le dialogue social qui s'instaure entre projet et design est une nouvelle opportunité pour questionner la manière dont l'individu comme les collectifs cherchent leur place dans le monde et construisent de nouveaux registres de justification de leur action.

Le texte d'ouverture proposé par Stéphane Vial a deux objectifs : « 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 » afin de « revendiquer la *nécessité* du projet et de se définir comme une discipline du projet par essence, dont nous tenterons de définir la *spécificité* ». Par cette double ambition, il s'offre comme une charpente pour le dossier, qu'il ancre dans l'épistémologie et l'histoire disciplinaire en faisant le lien avec les pratiques d'aujourd'hui.

Estelle Berger expose le designer soumis au potentiel créateur de la sérendipité. L'auteur s'attache à la figure du designer comme passeur, interface entre les corps et le projet, médiateur. Elle démontre comment le designer, iconoclaste, tire parti des situations d'incertitude dans le projet, de ses rôles

inconfortables, de porosités disciplinaires qui mettent en tension le design, d'expériences vécues. Elle propose une exploration des outils théoriques et pragmatiques au regard des épistémologies des disciplines liées au projet de design dans l'objectif de mettre en lumière l'interdisciplinarité inhérente au design comme une vision complémentaire et non plus duale. Elle explore les tensions entre arts et sciences et exprime un dialogue permanent et essentiel des deux mondes pour l'élaboration du projet en design : de la démarche analytique et raisonnée s'ensuit un phénomène de transformation dans une dimension esthétique. Au-delà de l'application de méthodes, le design relève de la valeur d'expérience (Dewey) impliquant le vécu du designer et l'empathie nécessaire pour mener à bien le projet.

Rihab Zaidi questionne la dimension temporelle du projet en considérant l'objet design comme une « réalité à venir ». Elle oppose à la conception processuelle et séquentielle du projet en design, l'idée d'un dispositif design-Projet centré sur un usage qui serait une pensée consciente de sa propre temporalité. Si ce dispositif permet de retravailler le temps chronologique de l'intérieur pour le rendre réversible et renégocier son *tempo*, il replace surtout l'individu au centre du projet. L'usage devient ainsi une conscience du temps, une façon d'être dans le temps et d'atténuer l'« oppression du présent » selon l'expression de De Certeau (1994 : 11).

Pascale Minier et Valérie Billaudeau interrogent la capacité du projet à produire du sens dans un environnement où les outils tendent à prendre le pas sur les concepts, à partir de l'observation du travail de conception architecturale. L'étude de la dialectique esquisse/projet dans les pratiques de conception architecturale est ici étayée par des propos d'architectes contemporains pour mettre en relief la vertu de l'esquisse comme geste capable d'éprouver et de restituer la tension permanente qui se joue entre contrôle de la faisabilité et imagination. Les auteures font alors l'hypothèse « que l'usage excessif de l'informatique peut transformer l'architecture en valeur "image" plutôt qu'en valeur "d'usage" ».

Fathia Bouchareb-Bellagha s'attache à rendre compte de la relation entre démarche conceptuelle et produit, entre projet et design en se fondant sur la distinction opérée par Philippe Boudon entre architecturologie et architecture. L'étude comparée des pratiques de conception de la designer Matali Crasset et de l'architecte Zaha Hadid montre comment, chez ces créatrices, le travail de conception-cognition (architecturologie) met en œuvre différents types de dispositifs que la sémiotique (architecture) contribue à éclairer en articulant intention, objet et usage.

Nicolas Boutan met en tension le projet curatorial à travers l'étude de l'exposition très singulière *Nouvelles Vagues* au Palais de Tokyo (été 2013). Celle-ci visait à valoriser les figures du curateur et ses projets d'intention ; elle exposait donc avant tout des projets curatoriaux. Dans cette configuration singulière, l'auteur propose d'étudier les rôles des curateurs, managers du projet

d'exposition et ainsi de déceler les rapports et emprunts au design dans la mise en exposition. La construction d'exposition met en scène le *curator* en tant que designer projeteur. L'article expose les enjeux : la nécessité pour certains musées de se renouveler, de développer une activité de production attrayante, de jongler avec les contraintes et autorisations nécessaires à l'exposition. N. Boutan montre comment le projet d'exposition prend forme, emploie la métaphore cinématographique pour révéler le dispositif d'expérience, et affiche ainsi le discours de médiation d'une institution muséale. Il met en abîme le *curator*, lui-même dans la position de « l'artiste » sélectionné pour exposer.

Vivien Lloveria met en oeuvre une démarche sémiotique pour décrire les dimensions constituantes du genre du design d'information, lui-même conçu comme un récit de données (data-storytelling). Après avoir défini le genre comme un rapport entre le plan d'immanence du texte et celui de la pratique, il met en évidence les écarts rhétoriques qui assurent la fluctuation du sens et la production d'une nouveauté en rupture avec les normes. Si la graphique vise une « monosémie visuelle » au moyen d'un système clos et fortement codé, une dimension esthétique, pour ainsi dire ajoutée, introduit des effets émotionnels, permet d'influencer positivement les performances des usagers, d'améliorer la mémorisation et la justesse de leur interprétation. Son étude exemplifie ainsi le croisement d'une *conception existentielle* et d'une *conception rationalisante* du projet, décrites par Boutinet, mais montre surtout que le design d'information, devant être à la fois être reconnu comme chronique, design et récit, mobilise le caractère polysémique des formes pour articuler les différentes contraintes et faire émerger un signe stable.

Annick Monseigne s'attache à un objet communicationnel innovant, le journal mural mis en place par une municipalité de la région Aquitaine. À la fois projet de communication publique et culturelle, ce journal mural optimise les liens entre les œuvres et les publics, la salle de spectacle et la population, une offre et une demande. Soulignant la dimension performative du discours, elle décrit un objet factitif qui « fait-être » le monde, installe le citoyen au cœur du dispositif éditorial et l'entraîne dans le « faire-faire » des pratiques quotidiennes. Son étude inscrit précisément la place du design dans ce projet éditorial où, à travers la sensorialité du discours, la perception visuelle mais aussi les interactions corps-objet, il surprend, valorise le lecteur et provoque l'acte culturel presque à son insu.

Michela Deni s'attache à la figure du designer envisagé comme « connecteur de compétences » et individu technicien (Maldonado). Devant répondre à la demande de conception de services qui se manifeste de façon particulièrement pressante dans le secteur de la santé, le designer doit affronter des situations extrêmement complexes. L'article décrit et évalue différentes réalisations faites dans ce domaine en dessinant, en même temps que le portrait du designer, une compétence sémiotique. Le designer doit en effet posséder des

compétences très diverses qui dépassent la formation qu'il a reçue, tout à la fois médicales, psychologiques, sociales, sanitaires, managériales, techniques et technologiques, notamment. La sémiotique peut fournir les instruments adéquats pour l'analyse de cette réalité complexe et stratifiée, la gestion des problématiques, l'identification des divers champs d'action possibles et des solutions adéquates. Michela Deni montre que le projet se concentre sur le déclin dynamique de la maladie mais aussi sur la gestion et le maintien de l'identité des sujets. Elle fait ainsi comprendre de l'intérieur la complexité du projet de design et ses enjeux pour l'amélioration de la qualité de la vie des patients et de ceux qui les prennent en charge.

BIBLIOGRAPHIE

BENVENISTE Emile (1966), « Le système sublogique des propositions en latin » [1949], *Problèmes de linguistique générale*, tome 1, Gallimard, p. 132-139.

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

DARRAS Bernard, FINDELI Alain (2014), *Design : savoir & faire*, Nîmes, Lucie éditions.

FINDELI Alain (2006a), « Qu'appelle-t-on "théorie" en design ? Réflexions sur l'enseignement et la recherche en design ». In Brigitte Flamand (dir.), *Le design essai sur des théories et des pratiques*, Paris, Institut Français de la mode, p. 77-97.

FINDELI Alain (2006b). *Le design, discipline scientifique ?* Communication aux Ateliers de la Recherche en Design, Nîmes.

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

FLAMAND Brigitte (2006), « Le design ou du bon usage de la pensée ». In Brigitte Flamand (dir.), *Le design. Essais sur des théories et des pratiques*, Paris, Institut Français de la Mode, p. 113.

MIDAL Alexandra (2009), *Design. Introduction à l'histoire d'une discipline*, Paris, Pocket.

MORRIS William (1877), *The Art and Crafts of to-day, L'art et l'artisanat*, Paris Payot, 2011, p. 11.

POMIAN Kristof (1987), *Collectionneurs, amateurs, curieux : Paris-Venise. 16e - 18e siècles*, Paris, Gallimard.

SCHÖN Donald A. (1983), *The reflective practitionner*, Londres, Ashgate.

TILLY Charles (1984), « Les origines du répertoire de l'action collective contemporaine en France et en Grande-Bretagne », *Vingtième siècle,* n° 4, p. 89-108.