

R_ l'informel

UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL / FACULTÉ DE L'AMÉNAGEMENT
ECOLE DE DESIGN IND., EDIN

victor pinheiro, prof.

titre: LE DESIGN IND. ET SA CRISE D'ÉVOLUTION
(l'interdisciplinarité ou le défi de la formation et du projet industriel de demain)

1/4

INTRO

«Avant même d'acquérir le langage, le seul moyen de communication de l'homme était l'image qu'il créa grâce à son sens de l'observation, de ses capacités de déduction et de son imagination; de son ombre il créa le trait et la ligne, de la ligne le contour, et du contour, l'image et le volume. Il créa ainsi le premier moyen de communication de la pensée - le dessin - à travers lequel il inventa et dessina les espaces, les objets et les signes qui façonnent, organisent et libèrent son environnement»... (*cit. d'auteur inconnu)*

TEXTE DE LA PUBLICATION

Sur un plan pratique, nous savons que le Design est aujourd'hui considéré comme une activité essentielle dans la résolution de tout projet de matérialisation de formes industrielles puisque indiscutablement lié à la créativité et à l'innovation, deux facteurs qui servent de stimulant à des objectifs socio-économiques. Et dans un contexte plus scientifique associé aux technologies de pointe, il revêt un aspect particulier puisqu'il contribue au même titre que d'autres disciplines, à l'amélioration qualitative et fonctionnelle de ces technologies et conséquemment à leur valorisation.

La création industrielle via les méthodes du Design semble donc un des enjeux du développement car la qualité intrinsèque des formes industrielles comporte un certain nombre de critères parmi lesquels une «originalité» et une «beauté structurelle» comme éléments constitutifs de leur fonction, en d'autres mots, un équilibre entre performance «technique, fonction, et esthétique» qui est à la base de toute création digne de ce nom, peu importe le domaine d'application. La nécessité de former des professionnels en design viens donc, d'une part, de la croissante complexité des problèmes socio-techniques et d'autre part, des attentes de la société qui exige une adéquation chaque fois plus grande entre les facteurs humains et techniques qui conditionnent tout projet. Comme pour la pratique, l'évolution de la formation paraît un défi incontournable car, bien qu'au début associé aux Arts et Métiers, le Design s'affirme aujourd'hui comme une activité de coordination des facteurs qui mettent en valeur une forme spécifique de créativité et de culture technique.

Mais pour le situer dans le contexte industriel, il convient, je crois, d'envisager la créativité sous deux volets différents, bien que convergents. Le premier, touche sa dimension artistique via son impact sur la société et l'environnement. De tous les acquis de l'homme, la créativité est sans doute l'attribut le plus commun et le plus spontané; qu'elle soit industrielle, artisanale, artistique ou technique, la créativité n'appartient en fait à aucune discipline en particulier; elle n'est pas non plus l'apanage du Design, mais plutôt sa principale caractéristique. Parfois intuitive...

Parfois intuitive, elle soulève souvent des polémiques; vastes, elle intervient dans plusieurs champs et à plusieurs niveaux. Mais face à la notion d'un art dit utilitaire qui caractérise le Design, quand nous parlons d'industrie, la créativité ne peut s'affirmer de façon ordonnée et rationnelle qu'à l'intérieur de méthodes de travail dont l'objet est essentiellement de déterminer la qualité de formes industrielles et de les adapter au profil culturel des individus. Le second volet touche l'industrie et la technique responsables de l'appareil de production, avec ses nuances et ses limites propres. Pour le promoteur industriel, parler de créativité et d'innovation, c'est parler de compétition, de ressources et d'investissement parallèlement à une visée d'affaires qui lui est propre pour progresser et accroître la richesse.

Voilà pourquoi les priorités diffèrent parmi les divers acteurs du processus industriel car, pour certains, parler de Design, c'est au départ parler de rentabilité et pour d'autres, de questionner des actions capables d'agir sur la qualité de la production, et surtout d'évoquer de nouvelles façons de penser et de faire, car le Design ne s'intéresse qu'aux solutions nouvelles.

Le concept «qualité» n'est donc pas une notion abstraite qui cherche à flatter l'ego des concepteurs et des industriels, mais plutôt un ensemble de règles-d'art et d'éthique qui implique une double connaissance scientifique et artistique capable d'affirmer une culture technique distincte qui rappelle à chaque fois les facteurs de succès qui conditionnent chaque projet, en somme, un savoir-faire sous-jacent à la technique moins connoté avec des notions philosophiques, qu'avec une sensibilité artistique des concepteurs.

Et ici se dessine le véritable profil de compétences du professionnel du Design. Il y a, je pense, dans cette distinction, une nuance saisissante et très interactive. J'ajouterais que c'est sa capacité de pousser les idées au-delà des stéréotypes techniques et des intérêts commerciaux, ce qui constitue la portée sociale du Design et curieusement aussi, sa distinction et sa complémentarité avec les autres disciplines techniques. Cette distinction me paraît de plus en plus reconnaissable car c'est elle, qu'en affirmant la spécificité du Design, nous propose de nouveaux objectifs en matière de formation tant pour les futurs praticiens que pour l'ensemble des spécialistes et techniciens impliqués dans les programmes de R-D industrielle.

L'objectif semble cependant de taille car l'ubiquité du Design le place au carrefour de disciplines très variées dont le designer doit chercher à juxtaposer les connaissances, tels les arts appliqués, les sciences humaines, les sciences et les techniques et maintenant, la gestion industrielle rappelant ici des compétences en coordination et maîtrise de projets comme un autre attribut de son évolution, celui qui lui assure une ligne d'autorité dans les décisions. De facto, il a déjà une fonction professionnelle bien définie dans la société qu'il doit vouloir assumer davantage car, tout projet s'appuie sur un long processus d'exploration d'idées et d'échanges qui s'inscrit indiscutablement dans une problématique culturelle, mais aussi dans le respect de contraintes reliées à la production qu'il doit chercher à mieux maîtriser pour remplir adéquatement son rôle et son influence dans le projet.

Au-delà des principes, nous devrions donc nous atteler à une structure d'enseignement du Design appuyée sur une compréhension suffisante du processus de R-D industrielle, ne serait-ce que pour mieux agir sur celui-ci et conséquemment, pour élargir sa créativité et sa responsabilité à tous les stades de ce processus. C'est là une des conditions de réussite de la formation universitaire en Design si les programmes qui l'appuient prennent également en considération les subtilités pédagogiques qui établissent la différence entre projet académique et la formation en recherche. Chaque projet académique comporte une phase d'investigation implicite et propre, appliquée, mais il appert qu'au niveau de la formation professionnelle, insister uniquement sur la recherche, risque de provoquer des problèmes de dispersion car, la recherche académique en design est surtout associée à des contextes théoriques et méthodologiques appartenant à des champs aussi divers que l'ergonomie, l'informatique, la sémiologie, ou la psychologie de la perception opérant au niveau de programmes de formation plus avancés. Complémentaire, la recherche fondamentale se propose de façon générale d'approfondir des connaissances spécifiques et de développer de nouveaux outils et références utiles à l'avancement de la discipline. Il conviendrait donc de distinguer entre les deux niveaux de formation et d'axer la formation du premier cycle sur la capacité de planifier, concevoir et conduire le projet, pour élargir ensuite l'accès à une maîtrise de type théorico-pratique, propre à la discipline.

Il est en effet intéressant de constater, qu'en adéquation avec ce principe, la création d'un programme de formation avancée en design peut devenir en lui-même un défi fort stimulant. En effet, ces deux niveaux de la pédagogie - le projet et la recherche - semblent faire partie du spectre de la formation continue, c'est-à-dire, de l'évolution naturelle du concepteur, qui laisse deviner l'opportunité de créer parallèlement, à l'intention d'une expertise en recherche appliquée, des programmes de post-formation destinés aux praticiens et impliquant, quand cela est possible, d'autres disciplines qui interviennent déjà dans le développement de projets. Il serait temps, je pense, que les industriels et les promoteurs cherchent à mieux comprendre l'esprit de la formation universitaire et que l'universitaire comprenne davantage l'esprit du milieu dans lequel il oeuvrera. Cela équivaldrait aussi à dire, que contribuer à l'éclatement de la formation au-delà des frontières académiques, équivaldrait aussi à mettre en valeur l'ensemble des disciplines techniques et autres qui contribuent au projet industriel.

C'est pourquoi la formation continue tend à devenir un prolongement des environnements pédagogiques et de travail, en particulier en design, et que les divers acteurs de l'industrie cherchent de plus en plus à interagir avec le milieu académique surtout depuis l'avènement de l'informatique qui en facilite les rapports.

Les règles, les moyens et les habitudes, changent. Il leur faut donc, aux uns et aux autres et en particulier aux étudiants en Design, des outils de formation et d'échange pour rester affûtés dans un monde du travail de plus en plus exigeant. Les futurs diplômés verraient ainsi renforcer leur compétence au niveau du projet de collaboration, perfectionnant l'activité et provoquant l'articulation avec le milieu. La pratique et la nature de la discipline le suggèrent fortement. Déjà plusieurs écoles d'art et de technologie dans le monde offrent cette vision des choses..

En conclusion, toute tentative d'amélioration de cette interface constituerait une ouverture vers une pédagogie élargie du Design car, dans les sociétés industrielles modernes, ce qui les différencie des traditionnelles, c'est parfois la trame complexe des relations entre les diverses disciplines qui contribuent au projet, c'est-à-dire, l'absence d'un environnement de travail qui facilite la compréhension mutuelle des apports et des enjeux de chaque discipline, ou encore, d'une attitude qui favorise des actions propres à chaque intervenant, sans concessions. Faisant mienne une réflexion d'un de mes étudiants, et je cite: *«parlant de Design, les seules choses dont nous ne pourrions pas abdiquer, c'est l'utopie, l'intelligence et l'émotion. Si les stratégies des entreprises pouvaient souscrire ces valeurs, elles assureraient non seulement leur avenir, comme l'espace d'action du Design et une pratique professionnelle menée avec dignité et éthique dans sa dimension humaine et culturelle, et pas seulement comme un simple inducteur du «consumérisme» auquel très souvent, malheureusement, il est réduit».* (trad.)

Finalement, comme la formation est la base par laquelle il faut accompagner l'action, c'est je crois, en insistant sur la convergence des compétences que le résultat des interventions se fera de plus en plus sentir dans le futur. L'épistémologie du Design et le programme de l'EDIN en offrent déjà les orientations, les ressources et les garanties de succès !

victor pinheiro
Université de Montréal

vp / __.__.1988

[*] cit. Carlos Aguiar, <http://carlos-aguiar.blogspot.com>
