

VERSACILES DUSENIRAIRES

DESIGNER POUR DEMAIN
30 et 31 octobre 2000, Centre Pompidou, Paris

Sommaire

<i>Avant-propos</i>	<i>Alain Findeli</i>	<i>page 5</i>
<i>Allocutions</i>	<i>Alfred Pacquement</i>	<i>page 17</i>
	<i>Guy Amsellem</i>	<i>page 18</i>
	<i>Jean-Jacques Dumont</i>	<i>page 23</i>
	<i>Claude Mollard</i>	<i>page 27</i>
	<i>Patrick Le Quément</i>	<i>page 31</i>
	<i>Jean-Marc Simon</i>	<i>page 33</i>
<i>Table ronde 1</i>	<i>Le design entre concept et formalisation</i>	<i>page 38</i>
<i>Table ronde 2</i>	<i>Le numérique</i>	<i>page 56</i>
<i>Table ronde 3</i>	<i>Les différentes pratiques de la création : entre architectes, ingénieurs, designers, plasticiens...</i>	<i>page 76</i>
<i>Table ronde 4</i>	<i>Visa, homologation, questions juridiques</i>	<i>page 94</i>
<i>Synthèse des tables rondes</i>		<i>page 112</i>
<i>Annexes</i>	<i>Présentation de l'enquête</i>	<i>page 125</i>
	<i>Le questionnaire envoyé</i>	<i>page 129</i>
	<i>Les réponses au questionnaire</i>	<i>page 131</i>
	<i>Analyse générale des réponses</i>	<i>page 133</i>

Avant-propos

Alain Findeli

Professeur, école de design industriel, université de Montréal

ENSEIGNER LE DESIGN : DES QUESTIONS SANS PROJET (?)

I Questions grandes et petites, anciennes et nouvelles

On ne sait trop si c'est le titre, qu'on peut supposer volontairement énigmatique, du séminaire " Designer pour demain ", ou le choix, techniquement et symboliquement approprié, du Centre Georges Pompidou pour accueillir cette manifestation, ou encore les thèmes retenus pour les quatre tables rondes qui ne pouvaient manquer d'interpeller quiconque fréquente aujourd'hui, de près ou de loin, le design, ou enfin la qualité et la diversité de provenance de la trentaine d'intervenants invités, on ne sait trop, donc, ce qui a motivé le public à participer aussi nombreux à cet événement. C'est assurément un signe que l'importance et l'urgence des enjeux du séminaire n'ont pas échappé aux enseignants, praticiens, industriels, administrateurs, élèves et anciens élèves, chercheurs et journalistes en design qui s'étaient déplacés pour ces deux journées bien chargées. On ne sait pas davantage au demeurant si les attentes très diverses de tous ces participants ont été satisfaites, si les questions qu'ils portent ont obtenu une réponse, si les espoirs qui les animent n'ont pas été déçus, bref, si le séminaire a atteint les objectifs que s'étaient fixés ses promoteurs et son " comité de pilotage " .

Ces objectifs, qui ont été rappelés à plusieurs reprises au cours des débats, évoquons-en quelques-uns dans les termes mêmes des intervenants : " Réunir les trois ministères qui, en France, gèrent la formation du design " (FJK)* tout en évitant " de mettre en avant sa propre 'boutique'" (ADB); " Répondre aux questions posées sur les " homologations " et les " reconnaissances " [des diplômes]" (AM); " Aller vers une harmonisation, une cohérence [des enseignements] qui soit perceptible au niveau européen et plus largement, au niveau international " (FJK); " Développer des passerelles entre les différentes pratiques de la création et entre leurs enseignements " (GA); " Rajeunir et revivifier le domaine [de l'enseignement du design] [...] et faire le point sur une situation qui n'a pas été repensée depuis un certain temps " (CM); " Réfléchir à ce qui fonde les compétences du designer de demain " (CM). Ces questions très (trop ?) générales ont ensuite été déclinées en quatre problématiques plus resserrées et confiées aux quatre tables rondes correspondantes. Le soin et la concision avec lesquels ces problématiques sont résumées dans les introductions aux comptes rendus des tables rondes me dispensent de les énoncer ici.

* les initiales renvoient aux noms des intervenants (voir liste p.15).

Il convient d'ajouter à cela que le séminaire trouve son origine dans une large enquête préliminaire menée auprès des écoles françaises, à l'issue de laquelle la plupart des problématiques ci-dessus ont pu être dégagées et construites. Les conclusions de l'enquête, très instructives pour un regard qui ne se contente pas de s'arrêter aux chiffres, ont été exposées et commentées lors de la séance plénière d'ouverture du séminaire. Pour notre gouverne, nous retiendrons surtout qu'elles révèlent l'absence d'originalité dans les projets pédagogiques des écoles (lorsqu'ils existent), l'absence de toute activité de recherche, ainsi que la volonté de faire des écoles " un espace de réflexion et d'expérimentation " (FJK) tout en souhaitant " inscrire le design dans les enjeux économiques, sociaux et politiques " (FJK).

C'est vraisemblablement ce parti méthodologique (enquête préliminaire suivie du séminaire) qui explique qu'on ait choisi – ou qu'on n'ait pu s'empêcher – de demeurer dans le cadre " franco-français ". Ce choix a été déploré par certains participants mais se justifie par les complications et les subtilités du " cas français " : " La situation est suffisamment complexe en France pour que l'on essaie de l'harmoniser, de la simplifier, avant d'échanger avec nos partenaires européens " (FJK); " Une des origines de nos faiblesses en France vient du fait qu'il n'y a pas d'outils communs, pas de visualisation, pas de repères sur ce qu'est le métier de designer " (MMG). L'isolement dans lequel est demeurée la France, grande absente des débats, colloques, publications et enjeux internationaux en design, a été regretté par quelques participants et intervenants, qui ont manifesté leur embarras envers l'indigence ou la suffisance de certains propos qu'on aurait jugés, ailleurs, non pertinents et dépassés depuis un bon moment.

Une autre question qu'on peut légitimement se poser en regard des objectifs de ce séminaire, c'est celle de l'opportunité de la forme et des moyens retenus pour tenter de les atteindre. D'autres formes auraient pu être – et ont vraisemblablement été – envisagées, telle la forme " colloque scientifique " (1), " symposium de travail " (2), ou encore " forum électronique de discussion " (3) dont on trouvera des exemples en note.

Tournons-nous maintenant vers les questions et les problématiques proprement dites. Leur pertinence, leur envergure et leur fécondité ont été diversement appréciées. Parmi les questions soulevées, certaines sont " grandes " et d'autres " petites ", certaines " anciennes " et d'autres " nouvelles ", mais ce qui peut frapper avant tout, c'est que nombre d'entre elles demeurent mal posées (ex. : quelles sciences, humaines ou autres, devrait-on enseigner en design?) et exigent une nouvelle formulation (p.ex. : où et comment la posture scientifique intervient-elle dans l'acte de design?). C'est là le signe de la regrettable prégnance d'une " pensée unique ", mécaniste et peu flexible, qui peine à saisir la complexité des situations et des enjeux du design et de son enseignement. La question n'est plus en effet de savoir, par exemple, **si** le design doit se positionner " à la remorque " **ou** " à l'avant-garde " de la société, **mais comment et dans quelles conditions** le design peut et doit être **à la fois** l'un et l'autre. Je crois que nous sommes parvenus à un stade de maturité pour lequel la situation et l'identité ambiguës du design – qui, on le sait trop bien, a toujours " le cul entre deux chaises " – ne sauraient plus être considérées comme des anomalies, mais plutôt comme des atouts, comme son mode d'être le plus essentiel et le plus précieux. Faut-il rappeler qu'en 1922 déjà, Walter Gropius lui avait assigné la tâche de constituer, entre art **et** technique, une nouvelle unité ?

Il n'y a pas lieu, au demeurant, d'être irrité par la récurrence de ces " grandes interrogations éternelles ", bien au contraire. C'est pourquoi d'ailleurs nous enseignons à nos étudiants que bien poser les questions constitue une phase préliminaire décisive de tout projet de design. Nous leur enseignons également – ou peut-être devrions nous le faire – qu'il est illusoire de croire que le design est une activité de *problem-solving*, de résolution de problèmes, ou qu'un acte de design n'est qu'une réponse à une question. La complexité du monde actuel nous invite à nous extraire d'une telle " culture de la réponse " pour nous plonger, avec toute l'incertitude et le malaise que cela comporte, dans une " culture de la question ", attitude bien plus

(1) C'est le choix retenu pour le colloque international qui s'est tenu peu après sur le même thème, "Re-inventing Design Education in the University", 11 - 13 décembre 2000, Perth, Australie, sous les auspices de la revue *Design Issues*, la société savante *Design Research Society*, et les trois organisations internationales de design *ICOGRA*, *ICSID* et *IFI*. Pour tous détails sur le programme, les communications sélectionnées et les actes du colloque, consulter <www.curtin.edu.au/design/Des Ed 2000>.

(2) Forme retenue par le groupe de travail restreint qui, dans le cadre de l'ELIA (Ligue européenne des instituts d'art et de design), s'est penché sur les fondements épistémologiques, méthodologiques, éthiques et pédagogiques d'une "Nouvelle Académie" d'art et de design. Le groupe international de 22

participants invités s'est réuni "à huis clos" à Barcelone en octobre 1997. Ses conclusions furent présentées au colloque ELIA de Helsinki en 1998 et publiées à Amsterdam par J. Smiers et H. Boekraad. Le manifeste qui a présidé au symposium de Barcelone est publié sous le titre "The New Academy" dans la revue *European Journal of Arts Education*, II, 1, nov. 98, 60-65.

(3) Un forum très actif s'est ouvert à la suite du colloque de La Clusaz, consacré à la recherche et aux études doctorales en design, qui a été évoqué au cours de la table ronde n°2 (MMG). Le forum se tient sur le site <www.jiscmail.ac.uk/listes/phd-design>. On consultera également avec profit le site consacré à la recherche en design tenu par la société savante *Design Research Society* <www.drs.org.uk>.

sage et raisonnable, mais aussi plus féconde, ainsi qu'on l'a très justement souligné au cours du séminaire : le propre des questions bien posées est "qu'elles n'ont pas de réponse immédiate" (AM), "chaque solution dépend de la structure dans laquelle on est" (VC), bref "l'essentiel n'est pas d'apporter d'abord des réponses à des problèmes pratiques, mais préalablement d'en bien énoncer les problématiques" (AM). À cet égard du moins, le séminaire semble avoir bien rempli ses promesses.

II THÉMATIQUES PRINCIPALES

L'analyse de contenu des comptes rendus débouche sur un nombre restreint de thématiques (trois principales et leurs sous-thématiques) qui constituent autant de pistes de réflexion et d'action "pour demain". Examinons-les brièvement dans les termes mêmes où elles se sont manifestées.

1 L'identité du design et le profil du designer

Ce qu'on appelle "la crise d'identité du design" n'est pas un phénomène nouveau. Profession encore jeune, discipline naissante, elle ne cesse de se demander ce qu'elle est et ce qu'elle fait. L'exercice, dont la plupart des autres professions s'estimeraient dispensées à jamais, n'est pas vain mais sain, même si cette indécision, qu'il entretient lui-même, cause au design, et plus exactement aux designers, des soucis dans l'exercice quotidien de la profession (voir table ronde n°4). Cette question "ontologique" (quelle est la nature du design, son être propre, son essence?) se décline sur plusieurs registres, en particulier :

a) L'identité disciplinaire : au-delà des lieux communs habituels du type "le design est partout et nulle part" ou "c'est une spécialité avec des applications dans tous les milieux, dans tous les domaines, dans toutes les situations" (MB), la situation du design parmi les autres disciplines et pratiques constitue un réel problème qui mérite qu'on s'y attarde, surtout si, comme on le souhaite, "le design [doit être] reconnu en tant que discipline à part égale avec les autres disciplines qui ont accès à l'université" (CM).

b) L'identité professionnelle : c'est la question du profil du designer et de son positionnement par rapport aux autres professions, celle aussi "des critères de visibilité de l'offre design" (MMG), celle enfin des aspects juridiques liés à l'exercice de la profession. Le regard porté sur les designers par les partenaires du design, en particulier, devrait être examiné avec attention. Ainsi on affirme que "le design est une interface entre les fonctions marketing, recherche et production dans l'entreprise, son approche est intégratrice; [...] sa valeur ajoutée est la créativité" (JJD), que "le designer est évidemment un producteur d'objets mais il peut aussi être un producteur de service, [...] de liens" (ADB) ou que "[l'acte du designer] consiste à entrer dans un jeu d'acteurs, [...] à faire de la concertation" (YK). C'est incontestablement l'image du designer-chef d'orchestre qui revient le plus souvent à ce chapitre, ce qui laisse entière la question de ses compétences en regard de la complexité des systèmes et des situations dans laquelle celles-ci sont amenées à s'exercer (AF; JBT).

c) L'identité logique ou théorique, celle qui tente de saisir la pensée à l'œuvre en design, la nature et l'enchaînement des jugements et décisions qui lui sont propres, la structure logique du projet, les bases théoriques de la discipline, les "raisons" du design. La question est de savoir s'il y a "une théorie du design, un fondement théorique au design" (AF) et cette recherche aboutit souvent à des modèles polaires qui situent la logique du design, selon les cas, entre connaissance et action, analyse et synthèse ou théorie et pratique, une logique ternaire de la contradiction qui nous vaut à l'occasion de bien belles formules : "Le design est la pratique d'une pensée du monde, une pensée qui se met en œuvre" (AM). Par ailleurs, en souhaitant affirmer avec force "la prééminence du concept" (CM), on signifie que la connaissance propre au design est davantage formelle que substantielle, et que ce sont les liens logiques à établir entre les divers registres qui importent davantage que leurs contenus. C'est sur la nature de ces liens qu'un travail important reste à faire. Par contre, lorsqu'on affirme que "la question de fond est le rapport qui existe entre le programme, qui est une question, et le projet, qui est sa réponse" (AM), on se réfère à un modèle du projet comme "pratique de résolution de problèmes" (JBT), hérité des économistes et de la recherche opérationnelle, qui n'est plus approprié en situations complexes où la linéarité des enchaînements n'est pas de mise et où "l'application d'une théorie à une pratique ne se fait pas automatiquement" (AF).

d) L'identité multiple : faute de mieux, c'est souvent dans l'idée de pluridisciplinarité que le design se réfugie pour se forger une identité. Les concepts, notions ou mots d'ordre de " transversalité " , " métissage " , " interface " , " passerelles " , " maillage " , " pluri-, multi-, inter-, ou transdisciplinarité " sont revenus avec insistance, soit pour signifier que l'acte de design convoque un ensemble de logiques, de savoirs et de savoir-faire multiples, soit pour indiquer que les designers travaillent toujours en coordination avec d'autres professions (ou devraient le faire davantage), soit encore pour préciser le nombre et la diversité des matières devant faire partie du cursus d'une école de design. Cette pluridisciplinarité constitutive de tout acte de design, c'est aux designers qu'il incombe de la préciser, tant par une réflexion épistémologique originale que dans le cadre d'initiatives comme celles des Grands Ateliers de l'Isle d'Abeau (GA) et d'ARTEM à Nancy (GA), ne serait-ce que parce que " la multidisciplinarité touche directement à l'innovation " (GP). La table ronde n°3 qu'on avait réunie précisément parce que " la question de fond qui concerne la pluridisciplinarité se pos[ait] à nouveau " (MT) semble avoir peiné à s'acquitter de sa tâche de façon convaincante, vraisemblablement pour ne pas avoir su distinguer clairement la multidisciplinarité propre à la composante scientifique du design et à la construction de la problématique du projet, en amont, de la pluridisciplinarité des pratiques et des praticiens du design, en aval.

2 Les rapports entre design et société

On s'est interrogé ici sur la " mission " sociale du design, sur ses finalités, sur son projet social explicite ou non, sur sa dimension éthique, c'est-à-dire politique au sens premier, non politicien du terme.

L'ambivalence radicale du design, soulignée plus haut, conduit à deux points de vue assez contrastés. Ainsi, si c'est la veine artistique – " héroïque " – du design qui est mise de l'avant, son héritage moderniste et avant-gardiste, alors tout projet de design serait en même temps projet de société. Si en revanche, c'est le geste rationnel, technico-instrumental du design qui prédomine, alors la tâche du design consisterait à se placer, anonyme, au service du projet de société issu du débat et de la délibération politiques, qui ne sont pas de son ressort. Le design est-il, doit-il être à l'avant-garde, à la remorque, ou en phase avec la société ? L'innovation technique dont il s'empare volontiers est-elle pour autant synonyme de progrès social ? Comment le design se situe-t-il à l'égard des phénomènes de mode ? Est-il porteur, promoteur, créateur même de " valeurs ajoutées " moins superficielles que celles de la société de surconsommation ? Lesquelles ? Tout acte de design est-il politique ? Ainsi pourrait-on résumer les questions posées ici. Les positions furent diverses et parfois très nuancées, et si l'on s'entend bien évidemment sur le fait que " quel que soit le contexte, le designer a une part dans le développement de la société aujourd'hui " (MB), les avis se partagent quant à la nature de cette part.

" Ne pas se contenter d'être dans la réponse immédiate " et " répondre éventuellement [aux éléments du contexte] par l'écart, par le conflit, par le questionnement " (GA), " [ne pas] risquer de réduire le projet à la réponse qu'il faut donner [au programme] " (MC) ou même " [refuser] de former des professionnels ré-actifs [...] pour former des designers pro-actifs qui vont jusqu'à questionner la commande " (AF), voici comment cette importante thématique a pu s'exprimer au cours des débats.

3 L'enseignement du design et la question pédagogique

C'est bien entendu vers ce thème que les efforts des organisateurs du séminaire se sont tournés en priorité mais, hormis des questions nombreuses, il s'avère que la récolte, pour ce chapitre, semble avoir été plutôt maigre. Aurions-nous perdu notre temps ? Non, je crois plutôt que nous sommes là au cœur de la problématique essentielle du design, essentielle dans le sens où elle rassemble toutes les autres, et qui exige pour progresser qu'au préalable les questions, précisément, soient bien posées. Dans cette attente et quoiqu'il en soit, ces années d'expériences diverses ont bien montré une chose : c'est qu'il fallait se débarrasser du fameux " complexe d'Obélix " consistant à croire qu'être un bon praticien du design suffisait pour être un bon enseignant en design et, ajouterai-je, qu'être un universitaire reconnu dans sa discipline (en sociologie, en psychologie, en philosophie, en histoire, en science des matériaux, etc.) suffisait également pour s'acquitter convenablement de cette tâche. Au-delà de cette certitude, on semble s'être contenté de pouvoir affirmer que les enjeux tels que la pédagogie du – ou par le – projet, la nécessité ou non d'une formation propédeutique (" basic " , " fondamentaux "), la nature des contenus et des compétences à transmettre ainsi que la façon adéquate de les transmettre (" enseigner ou former ? ") étaient prioritaires. Examinons-les brièvement :

a) Le thème du **projet et de sa pédagogie** a soulevé plusieurs questions : “ Tout le monde veut recentrer l’enseignement sur la notion de projet, on veut absolument tout faire tourner autour du projet, on veut absolument penser que le projet est fondamental. Mais de quel projet parle-t-on, et surtout que veut dire enseigner le projet?” (OD); “ Doit-on parler de pédagogie **du** projet ou de pédagogie **par** projet, ce qui est un peu différent?” (FJK). Il a suscité aussi des esquisses de définition : “ Ce que nous appelons enseignement du projet, c’est l’enseignement de tout ce qui permet le passage du concept à la formalisation, [...] le projet est l’ensemble des éléments intellectuels nécessaires à son aboutissement” (MC); “ Le projet est par définition, par essence même, une situation complexe” (AF); “ Le projet est quand même le moment où on respire, [...] c’est un jeu d’acteurs” (YK).

b) La nécessité et la pertinence de cours **fondamentaux**. Ici encore, plusieurs questions : “ Je voudrais savoir ce que sont les fondamentaux dans le champ du design” (Intervenante); “ [Les fondamentaux] en fait, je ne sais pas trop ce que cela veut dire” (ADB); “ Moi non plus je ne sais exprimer exactement ce que cela veut dire, [...] mais c’est une question fondamentale de tout enseignant : qu’est-ce que les “ basiques” ?” (AM). Des affirmations, des définitions, et aussi des propositions : “ Dans une école d’art, [...] les fondamentaux dont vous parlez, [...] je les qualifie d’apprentissage plastique, d’apprentissage de l’histoire de l’art et de culture, et finalement de sciences humaines” (Intervenante); “ Ces fondamentaux, on peut arriver aussi à les acquérir à travers une machine” (OF); “ Il sera toujours essentiel d’enseigner les grands fondamentaux, [...] en insistant sur la méthodologie de la pensée, qui permet cette ouverture d’esprit vers d’autres disciplines” (GL); “ Le basique, c’est à la fois la pratique, ce que faisaient le Bauhaus et Ulm, les exercices de la main, etc., et les enseignements théoriques plus, aujourd’hui, les enseignements du numérique” (FJK). Si l’on semble donc s’entendre sur la nécessité d’un enseignement fondamental, le consensus est loin de se faire sur son contenu : attitudes, méthodologie, savoir-faire techniques, culture générale, sciences et connaissances théoriques ?

c) Enseigner ou former ? Grande question s’il en est, qui contient tous les problèmes pédagogiques : contenus, modes de transmission, finalité de l’école, didactique, structure du cursus, etc. Des exemples : “ On dit : l’enseignement du design ou la formation en design, alors qu’en fait, il y a une différence entre les deux. Doit-on dire les formations au design ? l’enseignement du design ?” ; “ Il y a un autre problème qui m’est cher: comment structurer une personnalité, comment structurer un individu ?” (CC). Les questions, nombreuses, ont appelé des réponses et des positions diverses, parfois contradictoires: “ Dans une école de design, il y a la double nécessité d’ouvrir les esprits [...] et d’entrer dans le vif de la profession [...]. Ce sont deux choses assez différentes” (RG); “ Le but, je ne dirais pas de l’enseignement, mais de l’éducation, est d’ouvrir des portes. Pour citer Montaigne : éduquer, ce n’est pas remplir un vase, c’est allumer un feu” (FJK); “ J’appellerais formation une pratique qui vise à vous rendre opérationnel sur un logiciel, par opposition à une pratique d’éducation [...] qui renvoie plutôt à des attitudes, à des éthiques” (JBT); “ L’école est faite pour aborder des sujets qui renvoient [...] à des attitudes qui dépassent largement les illusions productivistes de la formation” (JBT); “ Il faut former d’une part des professionnels compétents, [...] d’autre part des professionnels responsables” (AF); “ Lorsqu’on parle avec les anciens, ils disent souvent : ma pratique professionnelle, je l’ai apprise hors de l’école, je l’ai apprise après”, donc “ s’il existe des choses que l’on n’apprend pas à l’école mais que l’on apprend après, [...] que doit-on apprendre à l’école ?” (FJK); “ Chez Starck, j’ai appris à passer du travail de créateur à celui de designer” (GA citant Patrick Jouin).

La question, encore une fois, est-elle : former **ou** éduquer?, ou bien ne serait-elle pas plutôt : comment à la fois former **et** éduquer?, ou encore : pourquoi ne pas essayer d’éduquer en formant ou de former en éduquant, et comment ?

III Des constats et des intentions au projet pédagogique

La richesse du séminaire semble avoir été suffisante pour nourrir des commentaires, alimenter des discussions, renforcer les “ passerelles” et en construire de nouvelles, établir des contacts féconds, approfondir la réflexion, bref pour avancer. Est-elle pour autant suffisante pour construire un projet, ou du moins pour en articuler les éléments et les étapes principales? Oui et non. Oui, parce qu’on se trouve

effectivement en présence d'un archipel de problématiques et de thématiques autour desquelles un consensus semble rapidement possible. Non, et quelques réactions post-séminaire le confirment, parce que d'une part, on sent que la formulation de ces problématiques mériterait d'être retravaillée pour en accroître la pertinence et l'actualité, et que d'autre part, le lien logique et stratégique, donc la cohérence, entre ces îlots reste à construire.

Parmi les "grandes questions" qui ont été soulevées, certaines, "les grandes interrogations éternelles" (JBT) ou celles "qui n'ont pas de réponse immédiate" (AM) semblent tellement vastes qu'elles nous dépassent. À qui les confier? Eh bien, à la recherche, évidemment! N'est-ce pas la tâche de la recherche, dite précisément "fondamentale", de s'emparer de ces questions sans réponses? On s'étonnera peut-être que l'on suggère la recherche comme point de départ d'un projet pédagogique en design. On serait plutôt d'avis qu'elle peut attendre car, l'enquête l'a révélé, elle ne semble pas faire l'objet de la préoccupation des écoles: "Le problème généralement rencontré est le manque de définition [du design] vis-à-vis de la recherche" (FJK). On comprend que des établissements n'ayant aucune tradition de recherche hésitent à se lancer dans une telle aventure, mais la pertinence de la recherche pour tout projet pédagogique ne doit pas nécessairement et systématiquement se traduire, réflexe institutionnel oblige, par la création de centres ou de laboratoires de recherche dans tous les établissements. C'est plutôt l'esprit de recherche qui devrait imprégner les écoles, la recherche devant être considérée comme une locomotive pour les enseignements professionnels et non comme leur prolongement ou leur aboutissement. Ce n'est pas à eux de tenir à bout de bras l'activité de recherche, mais à celle-ci de nourrir et de dynamiser ceux-là. Comment? En transmettant et suscitant, auprès des élèves mais aussi des enseignants et des administrateurs, un réflexe et une attitude de questionnement permanent plutôt qu'une culture de la certitude, en cultivant la prudence et la modestie envers la complexité des problèmes rencontrés en design plutôt que la conviction, bien ancrée, que le design consiste à apporter des réponses à des questions, à résoudre des problèmes (4). Le séminaire l'a bien révélé: constamment resurgissent d'anciennes et apparaissent de nouvelles questions et rien aujourd'hui n'indique que cela s'arrêtera, bien au contraire. Adopter, grâce à l'esprit de recherche, une attitude ouverte permet aux étudiants, aux designers et aux enseignants en design d'acquérir "la plasticité intellectuelle et conceptuelle" (ADB) indispensable aux tâches qu'ils entreprennent. Quant à l'institutionnalisation proprement dite de cet esprit de recherche et à son implantation dans le réseau des établissements, elle pourrait prendre plusieurs formes: pôle national comme le "projet Fontenay" (CM), conventions avec des laboratoires existants en France et à l'étranger, partenariats industriels, etc. Mais nous savons aussi et surtout que c'est par les acteurs concernés – parmi ceux-ci figurent les enseignants en première ligne – que l'esprit de recherche devra passer pour imprégner les enseignements.

La question, délicate, de la compétence des enseignants a d'ailleurs très peu été évoquée autour des tables rondes, même si elle n'a pas été complètement oubliée ou évacuée. Le "complexe d'Obélix" a déjà été cité plus haut et l'idée qu'un enseignant puisse ne pas savoir **d'avance** sur quoi débouchera un projet de design n'est pas prête d'être acceptée très volontiers, ni par les étudiants, ni par les enseignants. C'est pourtant ce que nous apprend la fréquentation des systèmes complexes et l'imprévisibilité qui les caractérise, ainsi que la vigilance épistémologique qui devrait accompagner l'enseignement du projet: les critères de validation du design ne relèvent pas, comme en mathématiques, du vrai et du faux, mais du convenable, de l'adéquat, du pertinent, de l'acceptable, du satisfaisant, donc d'un mode de jugement bien différent. Pour toutes ces raisons, il serait souhaitable que l'acquisition et le développement de l'esprit de recherche (5) fassent partie des objectifs de formation permanente des enseignants. On pourrait fort bien

(4) L'adoption d'une vision du monde respectant la complexité des systèmes et des situations invite à considérer le design comme un acte faisant évoluer (progresser?) un système complexe d'une configuration perçue comme problématique à une nouvelle configuration considérée comme préférable, mais dont la dynamique et la stabilité recèlent d'autres problématiques potentielles. On s'interdira par conséquent de penser qu'un acte de design puisse opérer **sur** un système complexe ou "sur le monde" (AM), après s'être rendu compte qu'il ne pouvait qu'opérer **dans** un tel système, dans le monde.

(5) Il s'agit bien ici, je le rappelle, de recherche fondamentale et non d'une forme de recherche couramment pratiquée en design, la R&D, dont on peut dire qu'elle fait l'objet de n'importe quel projet de design. Les attitudes correspondant à ces deux formes de recherche sont bien différentes, même si elles ne s'excluent pas mutuellement. Cette question n'a pu qu'être survolée au cours du séminaire (FJK; AC; AF; MMG) et mériterait qu'un séminaire spécial y soit entièrement consacré, avec les partenaires concernés.

(6) C'est également la conclusion à laquelle est parvenu le groupe de travail de Barcelone évoqué en note 2. Réuni pour jeter les bases d'une "Nouvelle Académie" d'art et de design, il a fini par se rendre à l'évidence que la tâche la plus urgente était de former les enseignants avant toute chose, donc de construire une "Académie des professeurs" plutôt qu'une nouvelle école.

(7) Depuis le Bauhaus, on convient sans peine qu'un programme d'enseignement du design devrait comporter des éléments d'art, de science et de technologie. Le New Bauhaus de Chicago avait même confié la tâche d'intégration de ces composantes au philosophe positiviste logique Charles Morris, sans grand succès. On observe que, dans les écoles, on s'est plus souvent demandé quelle était la quantité respective de cours de sciences, d'histoire, de philosophie et d'ateliers de technologie, d'art et de design qu'il convenait d'introduire dans les cursus, qu'on s'est posé la question de l'articulation logique impliquée par la nature propre de chacune de ces activités distinctes.

imaginer dans cette perspective que l'institut national projeté puisse les aider à poursuivre cet objectif⁽⁶⁾.

Résumons : préférer le questionnement incessant aux certitudes, connaître, acquérir et adopter l'attitude de recherche, faire de celle-ci le moteur et le cœur des écoles, voilà ce qui semble être garant de la qualité, de la pertinence et de l'actualité de leurs enseignements. Par contre, il convient de bien veiller à ce que la recherche soit placée **au service** de la pédagogie, à ce qu'elle ne se cloisonne pas dans sa propre logique d'expertise en se professionnalisant.

Passons maintenant sans plus tarder à ce qui n'a pas cessé de nous occuper, l'enseignement, en nous rappelant l'observation effectuée plus haut : la thématique de la pédagogie du design contient toutes les autres. Nous devrions donc, en nous attelant à la problématique pédagogique, retrouver au passage toutes les autres questions soulevées par nos tables rondes. C'est ce que nous allons voir pour conclure.

Que la question de l'enseignement et de la pédagogie soit à elle seule suffisamment féconde pour générer toutes les autres ne devrait pas nous étonner outre mesure, car on conviendra sans peine que pour enseigner quelque chose, il vaut mieux être au clair sur la chose en question et les divers enjeux qui en découlent et en dépendent. C'est tellement vrai que l'"enseignabilité" d'une théorie ou d'un modèle théorique est retenue par certains chercheurs comme un critère important de sa validation. Nous en déduisons que les questionnements sur l'identité du design et le profil du designer, sur les parts respectives d'art, de technique et de science, de théorie et de pratique constituant le design, sur la pluridisciplinarité qui le caractérise, ou encore sur les relations entre design et société (ce sont les thématiques principales ayant émergé des tables rondes), que ces questionnements donc auraient avantage à s'effectuer dans une **perspective pédagogique**. Cette apparente banalité cache de nombreuses difficultés car cette perspective, qui se positionne sur le long terme et exige beaucoup de patience, de confiance et de ténacité, se heurte à diverses autres perspectives qui n'ont pas manqué de se manifester tout au long du séminaire et qu'il est bon de nommer : les perspectives ou postures institutionnelle, bureaucratique, économiste, corporatiste, carriériste, politique, académique, etc. On lui reproche le plus souvent d'être idéaliste, de manquer de pragmatisme, d'être en retrait des exigences et des urgences du terrain. Le cas échéant – il est fréquent – il est probable que c'est la perspective de **l'institution** pédagogique qui aura pris le dessus sur la perspective pédagogique proprement dite, centrée sur l'apprenant et les tâches qui l'attendent. Or une perspective pédagogique authentique, n'ayant pas de couverture à tirer, ne saurait manquer de pragmatisme car c'est précisément en tenant compte de ces diverses autres perspectives (et de bien d'autres encore), auxquelles elle **doit** se confronter et donc, au contraire, **en s'engageant** sur le terrain, qu'elle se constitue et s'affirme.

Mais dire que la thématique ou la problématique de l'enseignement contient toutes les autres n'est pas suffisant. Encore faut-il les organiser d'une façon saisissable selon une *Gestalt* qui ait un sens, les mettre en acte de manière raisonnée et raisonnable. Ce sens, c'est le champ du **projet**, du projet pédagogique précisément, qui nous le donnera. Or la forme "collage", ou "juxtaposition", ou même "passerelles transversales" ne suffit pas à cette tâche, de même qu'il ne suffit pas de juxtaposer des enseignements en art, en science et en technologie, ou les ministères de la Culture, de l'Éducation Nationale et de l'Industrie pour construire un enseignement du design⁽⁷⁾.

Tout projet pédagogique, c'est une évidence, doit être orienté vers un but, un objectif, une image conductrice qui oriente les efforts et détermine le contenu et la structure du programme correspondant. Cette image, nous l'avons rencontrée : c'est celle que recouvre notre première thématique, celle de l'identité du design et du profil du designer. En général, on recourt au terrain de la pratique quotidienne du design pour se former une image de ce que les écoles visent. Cette image est forcément variée et contrastée, ce qui permet en particulier à chaque école de se singulariser. S'il est donc souhaitable pour une école de se demander "qu'est-ce qu'un designer?", "qu'est-ce que fait un designer?" et "comment pense un designer?", il sera plus fécond encore de se demander "qu'est-ce que, qu'est-ce que fait et comment pense un **bon** ou un **meilleur** designer?", ne serait-ce que pour bien se rappeler que lorsqu'on conçoit un objectif pédagogique, ce n'est pas tellement pour l'atteindre que pour se mettre en tension continue entre la réalité et l'idéal, pour qu'il serve d'horizon, et pour s'assurer de bien demeurer dans une posture de questionnement. Par ailleurs, l'image idéale que nous cherchons à saisir n'est pas statique, c'est celle du (bon)

praticien en acte et des diverses facultés et connaissances qu'il met en œuvre dans un acte professionnel complet ; autrement dit, c'est la façon dont un (bon) designer "pense dans l'action" qui nous importe pour concevoir notre projet pédagogique, davantage que les produits qu'il conçoit ou le cadre professionnel dans lequel il exerce. C'est pourquoi il est recommandé de se fonder sur ce que nous avons appelé plus haut l'identité logique du design, sur la **logique épistémique** de l'acte de design – et non sur les logiques institutionnelle, technologique, économique, corporatiste, académique ou artistique – pour guider l'intention pédagogique. Or, comme cela a été évoqué au cours du séminaire, il est d'usage de conférer au design l'identité épistémique (ou disciplinaire) correspondant aux **sciences appliquées**, autre modèle hérité du XIX^e siècle. La structure du programme des écoles reflète parfaitement ce modèle dans la façon dont sont réparties les activités d'enseignement entre cours dits "théoriques" et "pratiques", chacune des deux activités étant confiée aux "experts" correspondants. C'était déjà le cas au Bauhaus où l'on distinguait *Formlehre* (théorie des formes artistiques) et *Werklehre* (atelier) et où l'on confiait à l'étudiant le soin d'établir le lien logique et praxéologique entre l'un et l'autre⁽⁸⁾. C'est là une erreur à la fois épistémologique et pédagogique car elle repose sur la croyance que "l'application d'une théorie à une pratique se fait automatiquement" (AF) et que la pratique n'a pas d'épistémologie propre. En termes sémiotiques, c'est croire que l'opération logique qui permet de passer du signifié au signifiant va de soi dès lors que l'on maîtrise l'opération logique inverse, celle de l'analyse. C'est toute la question de la créativité qui se joue ici. Chacun sait pourtant – pour l'avoir vécu à ses dépens – qu'il ne suffit pas de connaître et de maîtriser la grammaire et la syntaxe d'une langue étrangère pour pouvoir la parler, ou qu'il ne suffit pas de **dire** à un enfant comment faire pour qu'il **sache** le faire ("je lui ai pourtant bien expliqué !" ou "je lui ai dit mille fois, il ne m'a pas écouté !"). Bref, ni le design, ni au demeurant la médecine, l'ingénierie, l'enseignement ou toute autre pratique professionnelle, ne sont des sciences appliquées. Si ce sont des sciences, il s'agit plutôt de sciences **situées, engagées, impliquées** ; elles mettent **en action** des théories et des modèles selon des opérations logiques, des investissements affectifs et des déterminations volontaires complexes et, dans le meilleur des cas, elles "mettent en œuvre". C'est pourquoi on dit des bons et des meilleurs praticiens qu'ils font de leur profession un art⁽⁹⁾. Cette "mise en œuvre de la pensée" en design (AM) sollicite toutes les facultés de l'être humain, c'est-à-dire selon l'anthropologie traditionnelle, le jugement cognitif (l'observation des phénomènes et la dimension du penser), le jugement esthétique (la dimension du ressentir que le mot "artistique" a aujourd'hui presque complètement perdue de vue) et le jugement moral (la dimension de l'agir, ses motifs et ses conséquences)⁽¹⁰⁾.

La façon dont la problématique vient d'être esquissée brièvement a le mérite de regrouper les principales questions retenues plus tôt (cf. II 3 a, b, c) : celle de la pédagogie du projet, celle des fondamentaux et celle des contenus et de la distinction entre éduquer et former. Je ne peux qu'indiquer ici, à titre de suggestion, comment elles pourraient s'enchaîner.

En considérant le design comme une connaissance engagée, on comprend mieux pourquoi la pédagogie du et par le projet s'impose. Pédagogie **du** projet, parce qu'il convient que l'apprenant connaisse et acquière la complexité méthodologique de son acte professionnel central. Pédagogie **par** le projet, parce que cette pédagogie, utilisée ailleurs que dans les disciplines du projet, a fait largement ses preuves mais

(8) Une tentative a pourtant été effectuée, plus tard à Dessau puis à Chicago, de réunir dans la même personne les fonctions de *Formmeister* et de *Werkmeister* (avec un succès mitigé), ce qui indique qu'on avait bien senti qu'il y avait là un enjeu pédagogique important.

(9) C'est un terme, cependant, que je m'interdis d'employer (y en a-t-il un autre ?) en raison du détournement de sens qu'ont opéré sur ce mot la pratique et la critique de l'art moderne et contemporain, et de la confusion qui en résulterait. Il en va de même, et sur un tout autre registre, du mot "formation" qui a acquis, on l'a vu dans le séminaire, une acception péjorative ("éduquer ou former ?") signifiant la transmission d'un savoir-faire d'exécution ou d'une méthode sans jugement critique de la part de l'apprenant. C'est le résultat de l'inversion de sens qu'a subi le mot "forme" qui, avant la forme extérieure, a longtemps signifié la forme "intérieure" d'un organisme ou d'une personne (dont on pouvait dire qu'elle avait ou non une bonne "formation"), c'est-à-dire, en termes contemporains, sa "personnalité". La "formation", dans ce dernier sens, serait alors ce que visent les fondamentaux, les basiques du design évoqués au cours du séminaire.

(10) J'utilise le terme "anthropologie", non pas dans le sens des ethnologues, mais dans celui des philosophes. L'anthropologie philosophique est un champ d'investigation que la philosophie a abandonné aux sciences dites "humaines" ;

il recouvre traditionnellement tout ce qui concerne l'être humain, sa dimension physique (anatomie, physiologie, morphologie, neurologie, etc.), psychique (psychologie cognitive, affective, morale, psychopathologie, psychogénèse, etc.) et l'activité de son esprit (vie culturelle, artistique, aspiration et expérience "métaphysique" ou spirituelle, etc.), ainsi que les relations qu'il entretient avec les systèmes constituant son environnement (technocosme, biocosme, sociocosme, sémiocosme). On comprend que l'anthropologie philosophique ne saurait demeurer étrangère au design et l'on s'étonne de l'absence presque totale de son enseignement dans les écoles professionnelles. Chaque profession s'appuie pourtant, qu'elle le veuille ou non, sur une anthropologie implicite, que ce soit pour se constituer une image de l'acte professionnel qu'elle incarne (question épistémologique) ou un profil des destinataires de cet acte ("client", "patient", "consommateur", "cible", "usager", etc.). Dans les meilleurs des cas, c'est-à-dire lorsqu'un effort d'explicitation de cette anthropologie existe, ce sont les modèles de la psychologie, de préférence cognitive pour faire chic, mais le plus souvent behavioriste, qui en tiennent lieu, donc une vision de l'être humain bien mutilée et contraire à sa dignité la plus élémentaire. Ces remarques, qui mériteraient un développement bien plus circonstancié, rejoignent-elles l'invitation, lancée en introduction au séminaire à "se transporter sur le champ de l'éthique" (GA) ?

aussi et surtout parce que la culture du projet est celle qui régit la vision du monde propre au design. Le design, en effet, qui considère le monde comme un projet et non pas comme un objet (ce qui est la tâche des sciences descriptives), a des choses à dire sur le monde, plus précisément sur cette partie du monde qui concerne les rapports entre l'anthropos et le cosmos tels que "médiés" par les objets techniques ou artefacts, qu'aucune autre discipline ne saurait dire ou dire aussi bien. Pédagogie par le projet donc, parce qu'il importe à cet égard que les savoirs, les savoir-faire, les savoir-être et – principe de prudence oblige – les savoir-quoi-faire que l'apprenant en design doit acquérir et maîtriser le soient **en action**, c'est-à-dire engagés et situés dans le champ du projet dont on distinguera utilement les quatre phases principales : 1) observation, construction de la problématique et diagnostic; 2) génération de concepts; 3) réalisation et mise en œuvre des concepts; 4) évaluation, validation et retour sur les phases précédentes. Ainsi s'explique et se comprend mieux comment en design, théorie et pratique interagissent au sein d'un projet : situées sur les deux faces apparentes d'un ruban de Möbius qui n'en font qu'une en réalité, la réflexion s'effectue dans l'action et l'action est éclairée par la réflexion.

La question des fondamentaux, elle, découle en droite ligne de la question anthropologique (cf. note 10). Il est utile à cet égard de distinguer plusieurs niveaux d'action pédagogique ou, pour reprendre une expression utilisée dans le séminaire, de distinguer "les grands fondamentaux" des autres. L'épistémologie du design est en effet "feuilletée", car certaines attitudes et compétences relèvent de l'être humain en général (niveau anthropologique, le plus profond), d'autres de tout acte professionnel quel qu'il soit (épistémologie des pratiques professionnelles, polarité *praxis / poiesis*, praxéologie), d'autres enfin sont spécifiques au design et à ses objets (questions propres au design de produits, de mode, graphique, d'intérieur, multimédia, etc.). C'est ce "feuilletage" qui permet, je crois, de différencier "les fondamentaux et la périphérie" (FJK) ou "un professionnel compétent et un professionnel responsable" (AF), et de saisir en quoi consiste et où se situe "ce plus" (ADB), cette "culture humaniste" (AM). À l'origine, dans la forme qu'en a livré Itten au Bauhaus, le "*basic design*" (*Grundlehre* ou *Vorkurs*) avait pour but de faire table rase du passé et de livrer l'apprenant (on disait "l'apprenti" au Bauhaus) sous forme d'une page blanche sur laquelle pouvait s'inscrire l'enseignement dispensé par l'institution. Je crois que cette image ne convient pas (ou plus) et qu'il est plus judicieux de considérer le *basic* (comment dire autrement?) comme la continuation, auprès de jeunes adultes, d'une éducation, d'un développement et d'un enrichissement qui ne sont pas achevés au sortir du bac et qui ne seront, d'ailleurs, jamais achevés. "Se définir, se construire, trouver une identité forte et personnelle" (AM), tout cela est possible **par** le design, par le projet, mais implique qu'on s'intéresse autant au monde intérieur de l'apprenant, d'où surgit l'acte de design, qu'au monde extérieur où cet acte s'exerce et auquel il s'applique. Le grand pédagogue du XIX^e siècle qu'était Pestalozzi, l'un des inspirateurs du Bauhaus, avait forgé pour cela le concept d'*Emporbildung*, c'est-à-dire d'une *Bildung*, d'une formation (au sens classique, cf. note 9) qui élève l'apprenant (Empor-) constamment au-dessus de lui-même.

On comprendra dès lors que la question "éduquer ou former?", formulée telle quelle, ne se pose plus, aussitôt que l'on s'aperçoit qu'éduquer **et** former vont de pair. Dans une telle perspective, la tâche de l'enseignant se profile avec beaucoup plus de netteté : le projet de design, celui qui constitue l'activité ordinaire et principale des étudiants en design, est à **construire**, à inventer en fonction du projet pédagogique (et non l'inverse comme c'est le cas le plus souvent), c'est-à-dire en fonction des objectifs pédagogiques visés (développement de tel savoir-faire, acquisition de telle attitude, maîtrise de telle faculté de jugement, familiarisation avec tel outil méthodologique ou technologique, introduction à tel champ scientifique ou artistique, etc.). Cette construction implique qu'on complexifie les projets de design habituellement donnés en atelier (sous la forme : design de tel meuble, de tel équipement, de tel objet, etc.) en les **problématisant**. Comme le design concerne toujours l'être humain d'une façon ou d'une autre (individuellement ou collectivement; dans l'espace privé ou public; physiquement, psychiquement, symboliquement ou spirituellement), il est **toujours** possible de problématiser un problème de design, même le plus banal en apparence, afin d'en faire ressortir les dimensions et les enjeux anthropologiques, scientifiques (sociologique, écologique, politique, économique, psychologique, etc.), technologiques, éthiques et esthétiques. Seule l'envergure du projet pédagogique directeur et le temps dont on dispose dicteront où et quand arrêter le processus. Construire de telles problématiques, problématiser un problème de design, saisir et expliciter tous ses enjeux (y compris les enjeux pédagogiques bien évidemment), devrait absolument faire partie des compétences à développer auprès des apprenants et des enseignants.

L'un des mérites de la pédagogie du projet par le projet et du processus de problématisation qu'elle implique est d'intégrer la question "design et société" dans la démarche même du designer plutôt que de la reléguer à part, comme une question préalable (comme aux Vhutemas et, dans une certaine mesure au Bauhaus) ou découlant. En effet, problématiser un problème de design exige qu'on explicite et qu'on élargisse le contexte dans lequel vient s'effectuer l'acte de design et viendront s'insérer les produits, matériels ou logiciels, qui en résultent. L'élargissement dont il s'agit est susceptible de s'effectuer selon trois directions, selon trois attitudes reposant sur des méthodologies et des compétences scientifiques bien spécifiques : 1) une remontée vers l'amont du projet, vers sa genèse, là où naissent la commande et les motivations diverses qui l'ont suscitée (questions des finalités, des intentions et objectifs, de leur bien-fondé, de leur pertinence, de la faisabilité, etc.) ; 2) une descente vers l'aval du projet, vers ses impacts, ses suites et leurs conséquences (questions de l'évaluation d'impact, des "soutenabilités" environnementale, sociale et culturelle, de la "réception" des produits du design, etc.) ; 3) une "plongée" anthropologique réflexive portant sur la démarche adoptée, les méthodologies et stratégies mises en œuvre et les connaissances acquises (dimensions pédagogique, éducative et méthodologique de l'enseignement du projet par le projet). Il est bien entendu que tous les problèmes de design ne se prêtent pas à une problématisation aussi complète et aussi complexe (d'où l'avantage pour l'enseignant de choisir le projet en conséquence), mais il serait bon que chaque étudiant en ait fait l'expérience au moins une fois, qu'il ait pu boucler la boucle et saisir comment émerge du monde extérieur un problème de design avant qu'il n'arrive dans l'atelier de projet (les problèmes ne poussent pas "tout cuits" dans la nature) et comment les fruits d'un projet de design retournent dans le monde extérieur (le designer n'est pas exempt de responsabilité) après avoir été mûris par un processus de gestation et de conception complexe opéré dans le monde intérieur d'une conscience, individuelle ou collective, d'un designer ou d'une équipe de design.

Est-il besoin d'ajouter que les inquiétudes exprimées dans le séminaire au sujet de l'ancrage des écoles dans la réalité industrielle et de la création de passerelles plus nombreuses avec les partenaires du design se trouvent dissipées dans une telle perspective pédagogique? Les horizons qui s'ouvrent ainsi à l'action du designer laissent entrevoir la contribution possible et réelle du design à un développement social et culturel beaucoup plus global que son seul apport à la civilisation matérielle, et devraient nous convaincre que la dimension pluridisciplinaire du design est devenue, bien plus qu'une question, une nécessité absolue. C'est pourquoi aussi, parce qu'on s'efforcera d'enrichir plutôt que de réduire la complexité des problèmes, le design se verra confronté à des questions et des problèmes qui semblent aujourd'hui encore échapper à son domaine d'action et à ses prérogatives, parmi lesquelles le "design de services", opportunément mentionné au cours du séminaire, mérite une attention particulière. Aussi, plutôt que de s'étonner de voir les designers confrontés à des "questions philosophiques" (YK) du type "Comment va-t-on arriver à faire sourire un agent [de la RATP] qui semble de mauvaise humeur?", on s'en réjouira.

Je me suis proposé dans cette dernière partie de valider l'hypothèse selon laquelle la question de **l'enseignement** du design pouvait être suffisamment féconde pour soulever et englober les questions les plus pressantes qui se présentaient aujourd'hui au design, à sa pratique, à son rôle et à ses objets, questions qu'un séminaire comme le nôtre a reconnues comme des thématiques principales à l'issue de deux jours de tables rondes et de débats. Le critère de validation retenu était celui de la possibilité – ou non – de réunir toutes ces thématiques, toutes ces questions, en un tout organique pouvant déboucher sur l'ébauche d'un projet pédagogique global. En suivant la logique propre à chacune des thématiques, j'ai été conduit à construire une problématique générale articulée de la façon suivante :

Tout projet d'envergure surgit d'un certain nombre de "grandes questions" qu'il s'agit d'énoncer et qu'il est sage de confier à la **recherche en design** ; celle-ci se placera au service du **projet pédagogique** de chaque établissement, mobilisé autour d'un **profil** idéal et d'une **identité** du design et du designer qu'il se sera constitués en prenant en compte d'une part la logique propre de l'acte de design (**identité épistémologique**), d'autre part le contexte géographique, historique, industriel, économique, social, culturel, etc. dans lequel il se situe ou souhaite se situer et, par conséquent, les **partenaires** avec lesquels ses futurs diplômés seront appelés à collaborer. La nature particulière du design invite à considérer la **pédagogie du projet par le projet** comme méthode à privilégier pour l'acquisition et la maîtrise des diverses connaissances nécessaires (savoir, savoir-faire, savoir-être, savoir-quoi-faire, jugement critique),

qu'elles soient **fondamentales** ou contingentes, qu'elles concernent la méthode, les techniques, les attitudes ou les contenus, par conséquent pour à la fois **éduquer et former**. Le processus de problématisation auquel conduit cette approche pédagogique garantit, d'une part la **pluridisciplinarité et la globalité** de la démarche de projet, d'autre part sa pertinence et sa fécondité **environnementale, sociale et culturelle** ; en un mot : son sens. Enfin, la vigilance épistémologique et méthodologique exercée tout au long du projet incite enseignants et apprenants à la pratique d'une **réflexivité** anthropologique indispensable à l'instauration raisonnée de cette culture de la question vers laquelle il semble bien que nous n'ayons plus le choix de nous orienter.

Un dernier détail : la problématique ci-dessus n'est qu'une esquisse, un exercice, pas un précepte. Pour en conserver l'ouverture et la fécondité, il importe de la modifier, de l'amender, de la compléter, de l'étoffer, donc de se l'approprier en la reconstruisant collectivement chaque fois que sa nécessité et son opportunité se présenteront.

Allocutions

Alfred Pacquement

Directeur du Musée National d'Art Moderne et du Centre de Création Industrielle, Centre Pompidou

Mesdames, Messieurs, je suis très heureux, au nom de Jean-Jacques Aillagon, le Président du Centre Pompidou, de vous accueillir dans la Grande Salle du Centre. Je voudrais remercier Françoise Jollant, directrice de l'Ensci/Les Ateliers, d'avoir choisi le Centre pour cette réunion de travail sur le design.

Je crois en effet que le Centre, et en l'occurrence le Musée national d'art moderne que je dirige, a fait, fait et fera la preuve de son engagement pour cette discipline qu'est le design, vis-à-vis de laquelle le Musée, depuis ses débuts, s'est engagé de différentes manières, d'abord au sein du Centre Georges Pompidou lorsque le Centre de création industrielle créé en 1969 a été intégré comme l'un des départements du Centre, puis lorsque, au début des années 90, le Centre de création industrielle et le Musée d'art moderne ont fusionné pour devenir un seul département du Centre Pompidou et s'engager sur la voie, pour ce qui concerne le design, non seulement d'une politique active de manifestations et d'expositions, mais aussi d'une politique patrimoniale et d'intégration du design au sein des collections de ce très grand musée qu'est le Musée national d'art moderne, qui retrace toute l'histoire du xx^e siècle.

Je voulais vous dire en vous accueillant que je crois que le musée, et en l'occurrence le nôtre en particulier, est un lieu indispensable pour la formation, qui tient un rôle majeur dans ce domaine, et je pense qu'à l'occasion de vos débats, ce thème pourra être repris.

Vous dire également que les circonstances du calendrier sont bien choisies, car j'espère que vous aurez le temps, au cours de ces journées, de parcourir les espaces du Centre, et vous pourrez constater que le design y est actuellement très présent à travers la présentation d'œuvres de designers au sein des collections permanentes du Musée, comme le Musée en a pris désormais l'habitude depuis un certain nombre d'années, mais aussi à travers un certain nombre de manifestations temporaires que vous pourrez découvrir au fur et à mesure de votre visite.

Je crois que dans votre programme il est prévu que vous visitiez, sous la direction de Raymond Guidot, l'exposition " Les bons génies de la vie domestique ", mais je vous signale également qu'au sein des salles du Musée figure une exposition qui regroupe des objets donnés par l'entreprise Kartell, qui retracent, à travers l'histoire de cette entreprise, la manière dont les designers ont utilisé les matériaux plastiques. Puis, comme vous avez pu l'apercevoir sans doute en entrant dans le Centre ce matin, le Carrefour de la création, qui regroupe un certain nombre d'objets.

Je souhaite aussi saisir l'occasion de cette réunion pour vous signaler que le catalogue exhaustif de la

collection design du Musée va être publié dans quelques mois. Vous aurez ainsi accès sous la forme d'un livre, mais aussi d'un CD-Rom, à l'ensemble de cette collection.

Je vous souhaite un bon colloque, de bons débats et beaucoup de résultats dans vos rencontres. Je vous remercie.

Guy Amsellem

Délégué aux Arts Plastiques, ministère de la Culture et de la Communication

C'est à moi que revient le redoutable honneur d'ouvrir ce colloque, c'est-à-dire de vous réveiller et de nous réveiller tous, ce qui est toujours difficile en début de semaine. Je suis moi aussi très heureux d'ouvrir un tel colloque dans notre pays, qui manque singulièrement de culture collective de l'objet, de culture collective graphique. Il n'est pas si fréquent de consacrer un colloque au design, même si, heureusement, cela arrive de temps en temps.

Ce colloque, me semble-t-il, intervient à un bon moment, c'est-à-dire tout d'abord peu après une intéressante Biennale du design à Saint-Etienne, organisée sous l'égide de l'école des Beaux-Arts de cette même ville, où notamment la qualité du travail mené dans le cadre des 14 workshops regroupant des designers internationaux et des étudiants d'écoles de Beaux-Arts, a été unanimement remarquée.

Un bon moment aussi, parce que ce colloque arrive alors que vient d'être décidée enfin la création d'un lieu national permanent dédié au design, et nous n'en avons pas dans notre pays, dans cette même ville de Saint-Etienne.

Enfin, Françoise Jollant le rappelait dans le communiqué de presse annonçant ce colloque, le secteur du design connaît une grande mutation, et les bouleversements du secteur appellent une réflexion collective sur le sens et les conséquences de cette mutation sur l'enseignement du design.

Je diviserai mon propos en deux aspects, reprenant d'ailleurs la logique de l'organisation des quatre tables rondes qui rythmeront nos journées de réflexion, d'abord pour m'interroger avec vous sur ces différentes mutations dont on parle, que l'on appelle cela globalisation, mondialisation des marchés, prégnance des technologies et, d'autre part, sur les conséquences de ce fameux décloisonnement des pratiques de création sur le champ de l'enseignement.

Premier point : les mutations du secteur du design, la mondialisation, la mondialisation sous ses deux aspects, c'est-à-dire à la fois les marchés globalisés et en même temps le développement des technologies, et toute une série de questions que soulèvent ces bouleversements. On peut les prendre une à une sans qu'elles soient exhaustives.

D'abord, ces modifications impliquent-elles l'uniformisation des produits? Ce rouleau compresseur de la mondialisation que l'on nous annonce aura-t-il ce premier effet de rendre les produits et les approches du design comparables d'un pays à l'autre?

Il me semble que l'un des enseignements de cette récente Biennale du design de Saint-Etienne dont je

parlais il y a un instant, est de nous montrer au contraire, dans une manifestation où cent pays étaient invités, qu'en matière de design, ce qui apparaît c'est peut-être plus le métissage, l'hybridation des pratiques d'un pays à l'autre, que l'uniformité. On pense par exemple à cette très belle collection tropicale d'Eric Jourdan, au travail d'Adrien Gardère avec les artisans indiens, nous montrant comment l'on peut revisiter les styles et les expressions artistiques.

Deuxième point : le rôle des technologies numériques. Vous y consacrez la deuxième table ronde. Sont-elles des outils de représentation, de simulation, de visualisation ou de création ? C'est effectivement une réflexion qui ne pourra être qu'ouverte ici, même si elle est jalonnée par d'autres réflexions sur le même thème.

Deuxième question que l'on peut se poser : la réponse à cette situation nouvelle de globalisation des marchés réside-t-elle dans la production de masse, c'est-à-dire dans la connaissance et la maîtrise des process, on pourrait dire, reprenant le thème de la première table ronde, plutôt dans le produit que dans le concept, ou à l'inverse, cette production de masse nécessaire pour affronter une situation économique et culturelle nouvelle rend-elle inutiles les adaptations du global au local ?

Plus précisément, une des clés de réflexion autour du design et de son évolution ne réside-t-elle pas dans cette capacité d'élaboration de stratégies d'adaptation du global au local ?

Ceux d'entre vous qui étaient à Saint-Etienne auront sûrement noté le travail amusant, moins anecdotique qu'il y paraît, de ces deux designers allemands, Adam et Arbort, qui ont élaboré une typologie qu'ils ont appelée les compléments d'objets, c'est-à-dire des objets qui n'ont vocation qu'à compléter d'autres qui existent déjà, allant des élévateurs de bords d'assiettes jusqu'aux raccourcisseurs de baignoires, aux prolongateurs de crayons, aux stoppeurs de gouttes, etc. En même temps, si c'est un concept sans cesse revisité, cela nous en rappelle d'autres, en particulier le message de ce que l'on a appelé à l'époque le nouveau design italien de Sottsass et d'autres, lorsqu'ils nous disaient : ce qui est important, ce n'est pas la technologie, c'est l'imagination, c'est le désir.

On peut donc penser aujourd'hui, et c'est l'un des points auxquels vous réfléchirez, que l'enjeu est peut-être davantage de savoir adapter la diffusion de masse à l'individu, aux attentes de cet individu, et pas seulement aux paramètres de l'habitat, comme on l'a pensé pendant toutes les années 60 et 70. Cela signifie aussi qu'il appartiendra aux designers de demain de savoir comprendre et conceptualiser les nouveaux modes de vie, donc de démontrer une capacité à se transporter dans l'avenir. Le travail des jeunes designers d'aujourd'hui, je pense à Matali Crasset notamment, parmi d'autres, montre que cette réflexion est déjà largement en cours.

Troisième question que l'on peut se poser, toujours face aux mutations du secteur : cette fameuse recherche du plus grand dénominateur commun va-t-elle condamner la création, celle-ci n'ayant plus d'autre perspective que la citation perpétuelle post-moderniste, sur le modèle du redesign d'Andrea Branzi, nous disant que finalement on ne peut plus concevoir, créer de nouveaux objets, donc qu'il faut simplement réinterpréter les objets existants, ou, à l'inverse, mais c'est à mon avis une autre réponse à une même situation, ne va-t-on pas assister au contraire à l'évacuation du trop plein d'objets ? Certains ont parlé de design de soustraction, mais ce n'est peut-être que l'interprétation nouvelle du credo fonctionnaliste : moins, c'est plus. Autrement dit, tous ces phénomènes auront-ils pour effet de rendre inadaptée ou non pertinente la démarche autour de la création ? Bien entendu nous ne le pensons pas. Nous pensons même, à l'inverse, comme du temps du mouvement Memphis en Italie, qu'il appartiendra aux designers d'aujourd'hui et de demain de s'approprier les différents langages formels, le fonctionnalisme, le minimalisme, le décoratif ou d'autres, pour constituer leur propre identité. La grande diversité de ce que l'on appelle aujourd'hui les jeunes designers français, la génération des 30/40 ans, ont un certain nombre de points communs, au-delà de leur âge : ils sont tous enseignants dans une école d'art et de design. Cette jeune génération de grande qualité nous montre aussi qu'il ne saurait y avoir de table rase, de tabula rasa, en matière de design, sauf à ne plus pouvoir élaborer, construire un style propre. Autrement dit, sans modèles, sans références, même s'il s'agit de les revisiter pour mieux s'en distancer, on ne peut pas prétendre trouver une identité, un style qui vous soit propre.

Ce que l'on voit très bien, c'est que tous les grands modèles, Enzo Mari, sa rigueur, mais aussi Castiglioni et son humour, la liberté d'un Starck, la créativité des Eames etc. toutes ces générations successives ont su aussi construire et influencer l'actuelle génération. Je pense donc qu'il en sera de même pour celle que nous formerons demain et à laquelle sont prioritairement destinées vos réflexions de ces deux jours. Deuxième point : dans ce contexte, il apparaît d'autant plus nécessaire de développer des passerelles entre les différentes pratiques de la création et entre leurs enseignements.

Pour les pratiques de la création, vous y consacrez d'ailleurs votre troisième table ronde, ce sera sans doute un débat extrêmement riche, d'une grande actualité, dont nous attendons tous beaucoup.

La spécificité du champ du design s'exprime de plusieurs manières, mais au moins de trois points de vue par rapport aux autres disciplines.

D'abord, ce n'est certainement pas simplement et seulement un travail plastique. On se souvient des mots de Patrick Jouin racontant son expérience au sein de l'équipe Tim Thom avec Starck et disant: "chez Starck, j'ai appris à passer du travail de créateur à celui de designer". C'est dire, en ces mots très simples, que ce qui motive le travail du designer, c'est aussi et avant tout de créer, mais au service du plus grand nombre. Il est donc important de développer des échanges avec le monde de l'industrie, avec le monde de l'entreprise, tout en veillant bien entendu, et j'imagine que vous y réfléchirez, à ne pas se contenter d'être dans la réponse immédiate.

Deuxième point, toujours dans ces considérations et ces réflexions sur les passerelles à construire avec les autres pratiques de la création : l'objet, même produit en série et même dans de bonnes conditions économiques, n'est pas la seule chose importante pour le design. D'autres facteurs fondamentaux doivent être pris en compte, et avant tout autre évidemment le facteur humain, l'homme. Kuramata disait cette belle phrase pour parler de sa création : ce qui m'intéresse, c'est la relation de l'homme à l'objet.

Charlotte Perriand dans son autobiographie, "Une vie de création", disait un peu la même chose. Il y a également des extraits d'une belle lettre qu'elle envoie à Roger Godineau, avec qui elle a construit la station des Arcs, où elle parle des hommes fleurs qui vivent en Asie du Sud-Est, en disant : finalement, arriverons-nous comme eux à faire du loisir non pas simplement une consommation mais un plaisir?

C'était une autre façon de dire que, dans son esprit, la finalité de cette création était une question qui devait se poser. Elle termine cette lettre à Roger Godineau par cette belle phrase : "Le sujet, c'est l'homme, pas l'objet".

Le design évidemment doit parler avant tout, je sais que vous en êtes persuadés mais vous le rappellerez sans doute pendant ces deux jours, de cette relation. C'est un travail sur la relation, d'où l'importance de la contextualisation, c'est-à-dire de la prise en compte des données sociales, politiques, géographiques qui conditionnent l'environnement dans lequel intervient la création, contextualisation qu'il faut intégrer dans la réflexion, pas forcément pour nouer une complicité avec les éléments du contexte, éventuellement pour y répondre par l'écart, par le conflit, par le questionnement, mais cette question de la contextualité de la production est extrêmement importante.

Le deuxième facteur, au-delà de l'homme, c'est l'espace. Ce qui importe de plus en plus, c'est la capacité d'articuler l'objet à d'autres paramètres, à d'autres objets, autrement dit, le dialogue à développer avec le monde de l'architecture, notamment, autour de cette question de la relation à l'espace. Vous y consacrez, j'en suis sûr, un certain nombre de vos réflexions.

Ce que je veux dire d'ores et déjà, c'est que sur le seul terrain de l'enseignement, il me semble que la pédagogie du projet en architecture et le questionnement permanent du projet qu'elle implique pour en vérifier les limites avant même d'en élaborer la réponse la plus appropriée, est sans doute une pédagogie qu'il faudra penser à savoir aussi adapter dans le champ qui est le nôtre.

Enfin, troisième point s'agissant de ces passerelles à construire : la relation entre l'art et le design, qui devra aussi être abordée au cours de ces journées. Vous n'ignorez pas qu'il s'agit d'un tabou, tabou de la séparation absolue, du cloisonnement entre les disciplines. Si je voulais faire un mauvais jeu de mots en repensant à Saint-Etienne et à cette très belle exposition au Musée d'art moderne de Saint-Etienne, je dirais qu'il a fallu, il y a quelques années, le Groupe Totem pour transgresser ce tabou, mais il l'a fait évidemment avec un talent qui nous a tous marqués. Je crois qu'il faut poursuivre dans cette voie, non pas pour essayer de mettre sur le même plan des disciplines, des approches, des regards qui n'ont pas à l'être, mais en revanche, là encore, pour échanger, peut-être hybrider quelque peu les pratiques, et en tout cas comprendre ce qui se joue.

Ce qui se joue, c'est incontestablement un rapprochement entre plasticiens et designers. Ces deux mondes longtemps séparés, longtemps cloisonnés, ont tendance à se rapprocher, et je trouve que ce rapprochement est métaphoriquement illustré par les deux générations père et fils des Charpin, car on a l'impression, à les entendre, qu'ils ont accompli l'un et l'autre un chemin symétrique. Marc Charpin, le plasticien, le père, nous dit que pour enseigner le design, il a dû s'appuyer avant tout sur son expérience de la sculpture dans l'espace public. Ce qui est important, nous dit-il, c'est la perception de l'espace, qui doit savoir aussi être transmise à des étudiants formés au design. À l'inverse, Pierre Charpin, designer, lorsqu'il évoque le travail

qu'il a mené avec Georges Sowden à Milan, nous dit : " là-bas, j'ai compris que le travail plastique n'était pas seulement dans le champ de l'art " .

On voit bien qu'il y a, à partir d'une culture de la séparation, des chemins qui ont tendance à faire que les destins se croisent de nouveau.

Ce chemin, on l'observe aussi dans les pratiques respectives des designers et des plasticiens. Les jeunes artistes s'intéressent de plus en plus à l'objet, Fabrice Hybert notamment, mais ce n'est pas le seul, Mathieu Mercier, Nathalie Elemento et tant d'autres. À l'inverse, les designers révèlent une tendance à s'impliquer de plus en plus dans la création, voire dans la conception de pièces uniques ou de séries limitées.

Par ailleurs, certaines structures de diffusion de la création contemporaine, je pense à des lieux comme Glassbox mais aussi des galeries qui sont davantage intégrées dans le marché, mêlent volontairement artistes et designers.

Ce décloisonnement des pratiques et les réflexions qu'il doit impliquer s'observe aussi dans le champ des enseignements. Un certain nombre de perspectives sont déjà ouvertes, perspectives qu'il vous appartiendra peut-être d'inventorier avant de savoir en tirer les conséquences sur le terrain qui vous occupe.

La première à laquelle on pense est celle de la collaboration avec les écoles d'architecture et les écoles d'ingénieurs autour de cette question du rapport à l'espace.

Vous savez qu'est menée depuis plusieurs années une expérience pédagogique extrêmement novatrice et intéressante aux Grands ateliers de L'Isle-d'Abeau, en région Rhône-Alpes, où, autour d'un mot d'ordre à l'époque volontairement modeste, qui était l'élaboration d'une culture constructive commune, s'est élaboré peu à peu un champ de savoirs mêlé de croisements de regards, d'inventaire des différences, entre écoles d'art, écoles d'architecture et écoles d'ingénieurs sur un même bassin géographique.

Nous avons demandé il y a quelques mois, avec le directeur de l'architecture et du patrimoine, à l'époque François Barré, un rapport à Santiago Calatrava pour nous informer de l'état de cette expérience et de ses prolongements envisageables. Calatrava nous avait dit: " c'est une expérience remarquable, qu'il faut non seulement poursuivre mais ouvrir, à la fois en termes de champ de réflexion, c'est-à-dire, nous avait-il suggéré, ne pas se contenter de la culture constructive mais aller jusqu'à l'élaboration d'une culture commune du rapport à l'espace, et à la fois ouvrir aux autres écoles hors de la région, et aux autres champs de savoirs" . Nous pensons évidemment que les écoles de design gagneraient, elles aussi, à rejoindre cette expérience des Grands ateliers de L'Isle-d'Abeau. Passerelles à ouvrir aussi peut-être avec d'autres écoles auxquelles on ne pense pas, par exemple les écoles de commerce.

Il y a un projet en cours de réflexion autour de l'École d'art de Nancy, visant à renouer avec l'École, historique celle-là, de Nancy, mêlant art et industrie, projet qui s'appelait d'abord ATM, qui s'appelle ARTEM maintenant, mais au-delà du nom, ce qui importe c'est qu'il s'agit de regrouper sur un même campus l'École des Mines de Nancy, l'École de commerce de Nancy et l'École d'art. On voit bien les perspectives que cela peut ouvrir, même si, on ne saurait se le dissimuler, les différences d'approche et de regard fondamentales subsistent entre les écoles de commerce, qui ont une certaine tendance à ne regarder la société que sous sa seule capacité à consommer, et nos écoles, dont l'ambition est plus vaste. Passerelles aussi, enfin, avec l'entreprise. C'est une pédagogie essentielle que celle du principe de réalité, et en même temps, je le disais tout à l'heure, en ayant toujours à l'esprit cette idée de ne pas situer l'enseignement d'une école d'art et de design sur le seul terrain d'une réponse immédiate.

Pour conclure, je dirais que votre colloque répond incontestablement à une attente forte autour de toutes ces mutations qui sont en cours et des enjeux qu'elles révèlent. Après le colloque mené à Nancy il y a 3 ans, puis celui de Marseille il y a deux ans, " Design dix ans" , celui qui s'ouvre aujourd'hui marquera, j'en suis sûr, une étape supplémentaire dans cette réflexion collective.

Il est articulé autour de quatre tables rondes, l'une qui reprend cette idée concept ou formalisation. L'on pourrait même dire, en étant encore plus simple : ce qui compte, est-ce le produit et la maîtrise de sa production, ou le concept ?

La deuxième table ronde est consacrée au numérique et à ses enjeux. Je signale cela en passant, regardez comment, du côté de l'architecture, la technologie a été appropriée, non pas comme un simple outil de représentation mais réellement comme un outil de création. Je pense au travail de Greg Lynn, notamment, autour de l'architecture du pli, qui est directement permis par la technologie. Les choses sont donc toujours plus complexes que ce que les mots d'ordre quelque peu simplistes pourraient laisser entendre.

Vous évoquerez aussi la question des différentes pratiques de la création et des passerelles à construire entre elles.

Vous réfléchirez enfin aux différentes questions juridiques, notamment à deux aspects, le premier étant celui des équivalences de diplômes et des collaborations avec l'université.

Je rappelle, peut-être Claude Mollard y reviendra-t-il tout à l'heure, que nos deux ministres de l'Éducation Nationale et de la Culture, Jack Lang et Catherine Tasca, ont signé un document et publié il y a quelques jours un communiqué de presse indiquant notamment, au-delà de leur intention réelle et ferme de poursuivre les collaborations en vue de développer les passerelles entre les deux mondes, celui des écoles d'art et de design d'un côté, celui de l'université de l'autre, une chose que nous attendions tous depuis longtemps, à savoir la reconnaissance du DNSEP, le diplôme national en 5 ans délivré dans les écoles d'art, reconnaissance au niveau Mastaire, c'est-à-dire Bac+5.

C'est évidemment une excellente nouvelle, et les collaborations entre l'université et le monde des écoles d'art ne pourront que s'amplifier à partir d'un acquis comme celui-là.

Vous évoquerez aussi dans cette table ronde des questions plus austères mais fondamentales qui concernent la profession, en particulier le statut, la qualification, les organisations représentatives, les questions liées à la propriété intellectuelle, autant de chantiers qu'il vous faudra défricher.

Je voudrais, pour terminer, adresser toute une série de remerciements.

À Françoise Jollant, d'abord, d'avoir pris l'initiative, avec la Délégation aux arts plastiques, d'organiser un tel colloque.

Au Centre Pompidou, à son Président, Jean-Jacques Aillagon, et au directeur de son Musée, Alfred Pacquement, pour nous avoir gentiment accueillis ici.

À nos partenaires ministériels du ministère de l'Économie, des Finances et de l'Industrie, représenté aujourd'hui par Jean-Jacques Dumont, du ministère de l'Éducation Nationale, représenté par Claude Mollard. Remercier aussi le Comité Colbert, dont je sais qu'il a apporté son concours.

Enfin, en guise de conclusion ouverte, je voudrais dire qu'il me semble que vos réflexions sur l'enseignement du design, pendant ces deux journées, vous transporteront inévitablement, à un moment ou à un autre, sur le champ de l'éthique.

Je voudrais lire quelques phrases extraites de l'autobiographie de Charlotte Perriand. Ce que je trouve très beau, c'est que ce sont pratiquement les phrases qui concluent son livre. Elle dit la chose suivante :

"Si, dans les années 30, en plein espoir de l'âge d'or que l'on croyait à portée de main grâce aux nouvelles technologies, les esprits chagrins nous avaient prédit que nous allions polluer notre planète, nous aurions pris ces propos pour une entrave au progrès. 60 ans plus tard, c'est fait, le mot pollution fait partie de notre quotidien."

Cela nous rappelle évidemment le mot d'ordre de Fuksas pour la dernière Biennale d'architecture à Venise, lorsqu'il nous dit : *"moins d'esthétique, plus d'éthique"*.

Notre enjeu, et cela concerne incontestablement le champ du design, n'est peut-être pas d'avoir moins d'esthétique, mais de mieux savoir concilier à l'avenir esthétique et éthique.

Jean-Jacques Dumont

Directeur de l'Action régionale et de la PMI, ministère de l'Économie, des Finances et de l'Industrie

Je m'appelle Jean-Jacques Dumont. Je suis directeur de l'action régionale et de la petite et moyenne industrie au secrétariat d'Etat à l'Industrie.

Tout d'abord, je remercie Monsieur Guy Amsellem pour l'introduction à la fois riche, fournie et très ouverte qu'il vient de faire, ce qui laisse bien augurer du déroulement de ces deux journées.

Je voudrais remercier moi aussi ceux qui nous accueillent aujourd'hui, le Centre Pompidou et son Président, Monsieur Aillagon, ainsi que le Musée d'art moderne, le Centre de création industrielle et son directeur, Monsieur Alfred Pacquement, et constater avec vous que nous sommes, me semble-t-il, dans un lieu tout à fait approprié pour accueillir un séminaire sur le thème qui va vous occuper pendant ces deux jours.

Je voudrais remercier également les organisateurs de cette manifestation, l'Ensci, son Président, Patrick Le Quément, sa directrice, Françoise Jollant, le département [dizajn], et aussi nos partenaires ministériels, le ministère de la Culture, représenté par Monsieur Guy Amsellem, et le ministère de l'Éducation Nationale, représenté par Monsieur Claude Mollard.

C'est un grand plaisir pour moi d'être parmi vous aujourd'hui, pour participer à l'ouverture de ce séminaire sur l'avenir de la profession de designer et sur l'évolution des formations à cette profession. Il y a bien longtemps, en effet, que nous œuvrons, au secrétariat d'Etat à l'Industrie, pour le développement du design français vu du point de vue qui est celui du ministère de l'Industrie.

Je ne vais pas vous infliger un inventaire fastidieux de nos actions dans ce domaine, mais je souhaiterais m'arrêter brièvement sur quelques sujets qui, me semble-t-il, sont en rapport avec vos débats à venir, et surtout m'appuyer sur notre connaissance spécifique de l'industrie et du tissu industriel pour soulever quelques questions qui me paraissent importantes pour le proche avenir.

L'enseignement, tout d'abord, puisque c'est l'un des thèmes de ce séminaire. Comme vous le savez, l'enseignement du design est multiple, la diversité des écoles qui existent aujourd'hui en témoigne.

Si le ministère chargé de l'industrie est impliqué dans l'enseignement du design, notamment au travers de la tutelle partagée de l'Ensci, c'est que l'industrie a besoin de produits innovants et de qualité et que le design est un levier particulièrement efficace pour stimuler la croissance des ventes des produits.

L'industrie a besoin de designers, de designers industriels bien sûr, et de bons designers industriels, et c'est à ma direction qu'il incombe, au sein du secrétariat d'Etat à l'Industrie, en liaison avec d'autres bien

entendu, d'œuvrer de telle sorte que l'industrie trouve ces designers.

Je rappellerai nos efforts pour faire prendre en compte le design par les écoles d'ingénieurs et de gestion à la suite de l'étude que nous avons financée et publiée en 1996. Un certain nombre de modules design ont ainsi été créés dans des écoles d'ingénieurs et de gestion. Leur nombre est certes encore insuffisant et nous étudions les moyens de relancer une dynamique en ce sens.

Nous envisageons ainsi d'approcher sur ce point, et Monsieur Amsellem y a fait allusion, les écoles de commerce et de gestion qui sont reliées aux Chambres de commerce et d'industrie.

Dans ce domaine, notre action s'est poursuivie également avec le financement du site "placeadesign.com", qui a une vocation pédagogique. Il a démarré à la fin de l'année dernière avec trois cas d'information et de sensibilisation au design. Il s'est enrichi cette année de deux nouveaux cas que vous pouvez découvrir dans le hall de cette enceinte.

Je citerai le logiciel "Babylon.com", qui est un traducteur à la volée, téléchargeable, qui nous donne l'occasion d'observer un modèle économique de plus en plus pratiqué sur Internet.

Le second cas est une chaise empilable, concrétisation du défi relevé par un industriel et un designer de permettre à un vaste public d'accéder au design de qualité à un prix abordable.

Je citerai également l'étude sur l'insertion professionnelle des élèves de l'ENSCI publiée l'année dernière. Après 15 ans de formation, nous avons voulu vérifier l'efficacité de l'enseignement dispensé et le confronter aux attentes des employeurs et des acteurs économiques. La créativité et la compétence des diplômés de l'ENSCI/Les Ateliers ont été soulignées, à notre grande satisfaction. Quelques imperfections, telles un certain cloisonnement entre les enseignements théoriques et les projets, ont été mises en lumière, que la récente réforme pédagogique s'applique à corriger. La pédagogie par projets a été renforcée, davantage de professionnels interviennent dans l'enseignement et les réalités économiques et industrielles sont davantage présentes.

Enfin, le ministère contribue également au projet Ecrin, établissement de création et de recherche en informatique numérique. Ce projet ambitieux, de près de 4 MF, doit concourir à la mise en place de systèmes de télé-enseignement fonctionnels dispensant un enseignement dans un contexte universitaire ou industriel.

Au-delà des innovations technologiques, il s'agit d'initier de nouveaux concepts pédagogiques, une nouvelle relation professeur/étudiants, d'induire des réflexions du corps enseignant sur ses méthodes de transmission du savoir. L'ENSCI est un partenaire majoritaire de ce projet, financé dans le cadre des "autoroutes de l'information", avec USINOR, ASSTRIL, qui est un groupement d'universitaires, et des managers. Les premiers modèles de contenus, associant design et nouvelles technologies, sont en cours de validation. Avec ce projet, les partenaires d'ECRIN ne se posent pas en concurrents d'autres organismes dont la vocation est plus spécifiquement le télé-enseignement, ils se positionnent en centres de compétence attentifs à participer aux recherches des nouvelles applications rendues possibles par les récents développements de la technologie.

Il est maintenant temps d'en venir à un volet qui nous préoccupe particulièrement, qui est celui du terrain. En effet, en dehors de la co-tutelle de l'ENSCI avec nos collègues du ministère de la Culture, **notre action**, je l'ai dit, **est essentiellement axée en direction du terrain. Elle a pour but d'amener le plus grand nombre d'entreprises à faire appel à un designer**, l'objectif étant de favoriser le renouvellement des produits, indispensable en cette période de forte concurrence, et plus généralement la créativité des entreprises.

Pour cette action, nous avons des relais régionaux que sont les DRIRE, nos directions régionales de l'industrie, de la recherche et de l'environnement, et les centres régionaux de design dont nous avons initié la mise en place en 1988. Des démarches conjointes sont mises en œuvre par les DRIRE et les centres régionaux de design pour inciter les entreprises à recourir au design.

Les centres de design sensibilisent les acteurs de l'industrie par l'organisation de colloques, de journées de présentation ou de formation. Ils prospectent les entreprises et les guident vers l'offre des designers. Les projets des PMI peuvent bénéficier d'un appui financier grâce aux aides instruites par les DRIRE et par l'ANVAR : aide au conseil, aide à la diffusion des technologies, aide à l'innovation, notamment.

Par ailleurs, au travers d'actions collectives, les DRIRE incitent les entreprises à se regrouper, en favorisant ces regroupements par un soutien financier, pour monter des actions communes.

Un exemple récent me paraît mériter que l'on s'y arrête un peu, car il me semble particulièrement illustratif de l'intérêt de ces actions. Il s'agit des fabricants de pipes de Saint-Claude. Que les pourfendeurs

du tabac me pardonnent cet exemple, mais son intérêt me paraît résider dans ce qu'il reflète autant la globalité de la démarche design que les possibilités de transformation de l'industrie qu'induit cette démarche. Nous sommes là dans des savoir-faire ancestraux et cette profession périclité depuis longtemps. Il ne reste plus que 150 emplois répartis dans trois ou quatre entreprises. La DRIRE de Franche-Comté a orienté ces entreprises vers une action collective de conception et a mis ces entreprises en relation avec un centre de ressources en design. Il s'agit en l'occurrence du CRIPS. Pour cet organisme, dirigé par un designer, c'était un défi : comment faire travailler ensemble les entreprises d'un secteur où les industriels sont non seulement concurrents mais rivaux ? Comment traiter par le design une cause que beaucoup considéraient comme perdue ? Cause perdue, en effet : installations vétustes, toutes petites séries et catalogue de milliers de références, image vieillotte, produit exclusivement masculin par excellence, dangereux pour la santé, impossibilité donc de faire beaucoup de publicité, circuit de distribution restreint, bref, une accumulation de handicaps.

En 1996, le centre de ressources a fait une étude d'image du produit et a conçu de nouveaux modèles pour 1997 et des concepts-pipes, comme d'autres conçoivent des concepts-cars, pour montrer que le domaine pouvait évoluer. Il s'agissait de viser un public de fumeurs de cigarettes de 30/40 ans, susceptible d'être séduit pour sortir de l'image du grand-père en pantoufles devant la télé. Au niveau fonctionnel, la moindre nocivité de la pipe par rapport à la cigarette a été renforcée en agissant sur les filtres, l'entretien a été simplifié, tout en conservant son côté rituel.

Sur le plan formel, il fallait raccrocher l'archétype pipe, produit porteur de nostalgie, à des signes d'aujourd'hui, donc faire une évolution et non une révolution, car il s'agissait de renouer des fils avec une dynamique. Ce qui est remarquable, c'est que les industriels ont très vite pris goût à la création et qu'ils ont voulu aller plus loin, et ensemble. Un contrat de progrès a été signé en 1998 entre la DRIRE, la Région, le département du Jura et les industriels, après une étude de leurs problèmes communs et la définition de leurs priorités.

Ce contrat comprend deux phases de deux années chacune. La première est en train de se terminer. Elle comportait trois axes : trouver de nouveaux marchés, faire évoluer les produits, réorganiser la production. La seconde phase sera plus particulièrement axée sur les problèmes de la distribution et sur la stratégie industrielle. La solution trouvée a été dans la création d'une collection de pipes. L'idée de la collection raccrochait à la mode, donc à la créativité, dégageait de l'image passéiste, rendait le produit éphémère au lieu d'accroître encore le catalogue, et incitait les collectionneurs à acheter avant que le produit disparaisse du marché. Enfin, cette collection était commune, les industriels y tenaient. Alors, le Centre de ressources a réalisé un master, puis fait un appel d'offres auprès de ses confrères designers pour décliner les gammes de produits de la collection. Ainsi, chaque entreprise a ses produits propres au sein d'une collection commune.

En ce qui concerne la production, le premier pas a été d'améliorer le rendement par une simple réorganisation et de préparer au changement technologique par une sensibilisation. Le centre de ressources a travaillé avec un consultant et l'Université technologique de Belfort-Montbéliard. Dans ce domaine aussi, les entreprises commencent à collaborer. Une bourse a été mise en place pour les produits semi-finis et il semble même qu'une usine commune soit envisagée.

Vous comprenez que, bien que la pipe ne soit pas un secteur stratégique de l'industrie, j'ai tenu à m'attarder un peu sur cette action car il me semble que ceci montre bien l'impact que le design peut avoir, et ce sur un cas qui est assez facile à sérier.

Et pourtant, malgré la qualité de notre enseignement, malgré l'efficacité reconnue des centres de design, malgré l'imagination, je l'espère, de nos directions régionales, le design a encore du mal à diffuser dans l'industrie et la société. Nous avons publié en 1995 une étude sur la pénétration du design dans les PMI françaises. Une PMI sur deux, à l'époque, avait créé de nouveaux produits au cours des 3 années précédentes, une sur trois faisait appel au design industriel, 60% de celles-ci y faisaient appel ponctuellement et en référence au style, les 40% autres avec une démarche régulière et pour la conception elle-même des produits. Ces dernières créaient trois fois plus de produits que les autres.

Nous touchons là un problème culturel profond de notre vieux continent et de notre pays en particulier. **Notre tradition intellectuelle européenne accorde une place privilégiée aux idées et à la pensée, parfois au détriment de la concrétisation et du pragmatisme.** Le savoir-faire ancestral de nos artisans créait des objets de grande qualité, alors que l'industrie a produit massivement des objets dont la réputation de "vulgaires" demeure dans beaucoup d'esprits. On n'en est certes plus là aujourd'hui, mais les mentalités

changent moins vite que la réalité.

Nous sommes toujours, dans l'industrie, dans un monde où la technique prime sur l'aspect, où le rationnel a une prépondérance sur le sensible, et longtemps l'innovation technologique a suffi pour vendre un produit. Mais l'innovation va si vite aujourd'hui qu'un produit est rapidement dépassé, alors le design est une chance pour l'entreprise, qui va, grâce à lui, pouvoir renouveler et différencier son produit, ou bien encore séduire le consommateur. Il va mettre en évidence les raisons humaines et culturelles d'acheter son produit. Il va montrer que les produits industriels, outre le niveau de qualité technique qu'ils ont atteint aujourd'hui, sont aussi des objets que l'on regarde, qui ont une esthétique, que l'on peut aimer et que l'on a envie d'aimer. Le grand public voit donc les designers comme des esthéticiens qui améliorent une forme ou rendent l'objet plus beau, plus coloré. Un objet est devenu "design", comme la trottinette d'aujourd'hui est "tendance". Les ingénieurs, eux, voient encore souvent les designers comme des rêveurs ou des poètes, des créateurs ou des démiurges qui vont imposer des contraintes impossibles aux techniciens, et beaucoup comprennent encore mal le sens de leur intervention sur un produit.

Il est vrai que les réalités industrielles n'étaient pas forcément ce que les designers appréhendaient le mieux, et cela a probablement joué un rôle dans ce fossé. Je me réjouis donc que de plus en plus de formations au design adoptent des stages en entreprises. La compréhension de ces deux mondes n'en sera que meilleure, pour le plus grand bénéfice de notre industrie, du design et de notre société.

Il n'empêche que le travail avec un designer bouscule souvent les habitudes et les schémas des industriels, que sa démarche remet en cause toute la logique et le rationnel de l'industrie. C'est tout l'intérêt du design industriel : il perturbe, donc il oblige l'entreprise à se projeter dans le futur, à avancer, et il amène les hommes à se dépasser.

Le design appartient tantôt au monde de l'art, tantôt au monde de l'innovation. Il est un lieu où se rencontrent le matériel et l'immatériel. **Interface entre les fonctions marketing, recherche et production dans l'entreprise, son approche est intégratrice.** Cette approche fait appel à la culture technique, à l'économie industrielle, à l'ingénierie de production, à la sociologie de l'objet. Sa valeur ajoutée est la créativité. Celle-ci a pris une importance prépondérante dans le processus de transformation économique et sociale que nous vivons depuis une vingtaine d'années. Le développement accéléré des nouvelles technologies a déjà transformé en profondeur le paysage culturel et l'environnement professionnel, et ce phénomène est évidemment loin de disparaître.

La technologie est rapidement obsolète aujourd'hui, j'ai déjà eu l'occasion de le dire, elle n'a donc plus de plus-value réelle en elle-même. Le produit lui-même n'a de sens, donc d'utilité, si technologiquement avancé soit-il, que s'il est conçu dans un esprit relationnel et global avec l'utilisateur.

Les produits sont ainsi de plus en plus personnalisés, et nous retrouvons ici une des interrogations auxquelles se livrait devant vous Monsieur Amsellem. Qui aurait en effet imaginé il y a 20 ans que l'on pourrait disposer, par exemple, d'autant de modèles dans une même gamme de voitures que ce que nous offrent les constructeurs aujourd'hui? On mesure ici tout l'enjeu du développement du design dans l'industrie.

Dans ce contexte, nous nous efforçons, au ministère de l'Industrie, de favoriser l'évolution de nos entreprises, en mettant l'accent sur les PMI, qui sont moins informées que les grandes entreprises, qui ont davantage "le nez sur le guidon", comme l'on dit souvent, tout simplement parce qu'elles ne disposent pas de moyens comparables à ceux des grandes entreprises. En quelque sorte, nous cherchons à accompagner ce mouvement actuel qui tend à effacer le cloisonnement entre la créativité culturelle et industrielle.

Dans cette optique, des journées de réflexion comme celles qui s'ouvrent aujourd'hui sont précieuses. Le design évolue, lui aussi, comme la société.

Les frontières s'estompent entre ses différentes composantes et entre les pratiques professionnelles de la création industrielle. Les relations d'interdépendance se développent. Les nouvelles technologies numériques et de communication pénètrent le design. Les réglementations du passé sont bousculées. Tous sujets sur lesquels vos débats vont tenter d'apporter des réponses, un éclairage basé sur votre pratique, l'expérience quotidienne. Les résultats nous permettront d'approfondir notre analyse prospective, d'affiner notre action, de lui donner une nouvelle impulsion. Ils vous permettront, à vous responsables de la formation des futurs designers, d'affiner votre perception des enjeux, d'échanger vos idées sur les pédagogies à mettre en œuvre.

Je vous souhaite donc à tous des débats fructueux et vous remercie d'avoir répondu nombreux à notre invitation à ce séminaire.

Claude Mollard

Chargé de mission pour les Arts et la Culture, ministère de l'Éducation Nationale

Me voici dans la situation à la fois excitante et troublante de celui qui revient sur les lieux de son crime. Voici au moins 15 ans que je n'ai pas mis les pieds sur une tribune du Centre Pompidou, car j'ai eu la chance de faire un long et beau voyage dans l'entreprise et, pour qui a choisi le service public, le détour par l'entreprise est une absence, est un oubli, mais est également une somme d'expériences, et ce sont des idées nouvelles qui, à l'occasion d'un retour, peuvent être mises en œuvre, mises en marche.

Bref, je voudrais plaider pour le voyage, voyage entre l'administration et l'entreprise, entre Paris et les régions, entre la France et l'étranger, entre la culture et l'éducation.

J'incarne ce voyage et je voudrais dire que les voyages ne forment pas la jeunesse, car aujourd'hui on ne vieillit plus guère, mais ils prédisposent à une bonne organisation entre la pensée et l'action, entre le concept et sa réalisation, entre le concept de l'objet ou du service, puisque nous sommes ici pour parler d'objets, des chefs de services et leurs réalisations.

J'éprouve devant vous le sentiment de du Bellay lorsqu'il revient de Rome et qu'il s'exclame :

*"Heureux, qui comme Ulysse, a fait un beau voyage,
ou comme celui-là qui conquiert la Toison,
et puis est retourné, plein d'usage et raison,
vivre entre ses parents le reste de son âge!"*

Voilà qu'il fait de la poésie, direz-vous, ce qui nous éloigne beaucoup du design. Eh bien non, le design est profondément une entreprise poétique, comme il y a une poétique de l'objet. Je pense que je vais pouvoir, de retour parmi, non pas mes parents mais mes pairs, faire preuve de cet usage ou de ces usages, peut-être pas de raison car il ne faut pas toujours garder raison, mais de ces usages que l'on apprend à l'occasion de détours, et l'un des usages que j'ai appris est qu'il faut partir de l'enfant. De l'enfant, c'est-à-dire pas seulement de l'étudiant mais du plus jeune âge.

Il y a vingt ans, avec Jack Lang, nous avons pensé, en créant l'ENSCI, qu'il fallait partir de l'étudiant, mais à l'époque, étant au ministère de la Culture, nous n'avions guère le choix, puisque nous n'avions pour agir que le levier des enseignements supérieurs. La conclusion était que cette nouvelle école de caractère industriel et commercial pouvait former quelques dizaines de designers par an, ce qui était bien mais ce qui n'était pas assez.

Aujourd'hui, il faut bien se convaincre qu'une autre étape doit être franchie, d'autres écoles doivent être

créées. En particulier, l'école primaire, qui reçoit 6 millions d'élèves, doit être ouverte à ces questions d'objets, de formes, de beauté de l'objet, de vie quotidienne, de poésie des formes, de logique des usages, de rationalité des concepts.

Depuis six mois, qu'avons-nous fait? Tout se joue en six mois, disait Pierre Mendès France. Donc si je vous disais : rien, nous aurions définitivement échoué.

Je vais vous faire une confidence : nous avons fait quelque chose. Mais quoi? Il appartient à Jack Lang de le dire au cours de la conférence qu'il tiendra le 14 décembre prochain. Je me trouve donc dans la situation complexe d'avoir à vous dire sans vous dire, ou comment lever un coin du voile sans tout révéler?

D'autant plus que je pourrais parler du passé, évoquer l'ENSCI créée il y a vingt ans, qui va célébrer ses dix huit années dans quelques jours, mais dont le concept est né il y a vingt ans, ce qui montre que du concept à la réalisation, il y a toujours un délai. Je pourrais parler de la DAP, dont mon brillant successeur vient de vous montrer qu'elle intervient plus que jamais dans le domaine de la vie quotidienne. Mais en réalité, je vais vous parler de ce que nous avons fait depuis six mois.

Jack Lang a défini une priorité pour l'éducation artistique et l'action culturelle à l'école. À cet effet, une Mission pour l'éducation artistique et l'action culturelle a été créée, qui n'est pas une nouvelle direction au sein de l'Éducation Nationale, car cela eût été la meilleure manière d'enserrer dans un ghetto cette aspiration. Cette Mission s'accroche au contraire à des directions existantes : la direction des enseignements scolaires et la direction des enseignements supérieurs.

Cette Mission est composée aujourd'hui d'une trentaine de personnes, elle est dirigée par Jean-François Chaintreau, elle met en place à la fois des concepts, des idées, des projets, et elle met en œuvre des moyens de financement qui ont été dégagés dans la loi de finances pour l'année prochaine, mais déjà dans le collectif de fin de printemps.

Cette Mission conçoit, anime, impulse. Elle est animée par une douzaine de conseillers culturels dans des domaines variés, aussi bien les arts plastiques que la musique, et cela va de soi puisque ce sont des obligations scolaires, mais également l'architecture, c'est plus nouveau, mais également le design, et je salue Anne Meyer, inspecteur général de l'Éducation Nationale chargée des arts appliqués, qui a bien voulu, en même temps, assurer au sein de la Mission la fonction de conseiller pour le design. Mais aussi le théâtre, la danse, le patrimoine, la culture scientifique et technique, les arts du goût, etc.

La Mission dispose d'un bras séculier, le Centre national de documentation pédagogique, le CNDP, et son réseau de CRDP, de CDDP à travers les régions et les départements, pour être l'organe de développement des partenariats entre les établissements scolaires, les collectivités locales, les entreprises, les mécènes, les sponsors, etc.

Voilà très globalement le point où nous en sommes.

Evidemment, les questions de design ont été abordées, mais **le mot design n'a pas cours à l'Éducation Nationale**, ni comme vous l'écrivez dans une orthographe conceptuellement renouvelée dans votre invitation, ni d'une manière générale. **Le mot design n'existe pas, je l'ai cherché, je ne l'ai pas rencontré.**

Seuls subsistent les arts appliqués ou les métiers d'art, ce qui m'a quelque peu dérangé, car le mot arts appliqués supposerait qu'il y ait d'un côté les arts, de l'autre leur application, comme cela existait autrefois, où les peintres concevaient et les lissiers appliquaient, exécutaient la tapisserie, par exemple, mais d'une manière plus générale l'Artiste majeur, avec un grand A, et les artistes d'exécution. Or nous savons bien, les voyages nous l'ont appris, que ces distinctions, ces écarts entre la conception et la réalisation, ont plus ou moins volé en éclats.

Il y a pourtant des filières d'arts appliqués avec des Bacs technologiques, niveau 4, des BTS, niveau 3, des DSAA – l'Éducation Nationale adore les sigles – niveau 2, des CAP en artisanat d'art, niveau 4, des DMA, diplômes des métiers d'art, niveau 3. Bref, on a des arts appliqués du niveau 5 au niveau 2 et des métiers d'art du niveau 5 au niveau 4.

Ce qui est intéressant, c'est de constater qu'en 8 ans, le nombre d'établissements offrant l'une ou l'autre, ou plusieurs des formations en arts appliqués, a triplé, ce qui veut dire que la demande est forte, car la grande machine de l'éducation suit toujours avec retard, inutile de le préciser. Nous pouvons le vérifier à travers quelques chiffres. En 1989, par exemple, il y avait 37 sections de BTS, il y en a 66 en l'an 2000. Tout cela a été également très diversifié : par exemple, en CAP d'arts appliqués, métiers d'art, il y a 30 spécialités. Donc le paysage est quelque peu vieillot, disons le mot si ce n'est pas trop choquant, et très atomisé, très éclaté, très diversifié. L'on peut donc se demander si, dans ce contexte, il n'est pas

nécessaire de procéder à quelques adaptations, d'autant que les enjeux sont considérables. Il ne s'agit plus de quelques dizaines d'étudiants par an en design, certes à un autre niveau, mais aujourd'hui de 11850 élèves et étudiants qui suivent ces filières de formation, dont 4900, disons 5000 en BTS, et 500 en DSAA. Nous avons donc 5000 étudiants en BTS, 500 en DSAA, et nous avons 5000 élèves qui ont soit le brevet de technicien, soit le baccalauréat technologique arts appliqués.

Tout cela est bel et bon, d'autant plus que nous avons en face de cela un nombre non négligeable d'enseignants, 1.558 pour tout vous dire, qui ont soit l'agrégation, soit le CAPET.

Voilà la situation, une situation multiple, une situation qui évolue sous la pression des choses, mais qui n'a pas été repensée depuis un certain temps, en dépit du travail valeureux de quelques-uns, je pense à Anne Meyer.

Comment rajeunir, comment revivifier ce domaine ?

D'abord, je crois qu'il faut être conscient de ce que l'approche par le concept doit être affirmée avec force. La plupart du temps, la force de la création dans le concept a été le fruit de situations de fusion, nous le voyons dans l'histoire, entre architectes et artistes. Cela a été également le cas à l'époque du Bauhaus. **Toute l'histoire nous montre que les grandes périodes de création ont éclipsé la distinction entre art et arts appliqués, art et design.** L'exemple de Charlotte Perriand le montre, celui de Le Corbusier aussi, et beaucoup d'autres. Je crois qu'il faut donc vraiment affirmer avec force la prééminence du concept.

En même temps, l'histoire va dans le sens de l'autonomisation des disciplines. Cette fusion entre artistes et architectes, par exemple, est rendue plus difficile du fait que, depuis 20 ans, les écoles d'art et les écoles d'architecture ont été disjointes, et que, comme je le disais tout à l'heure, de multiples disciplines acquièrent leur propre état d'esprit, leurs propres règles. Il faut donc trouver des processus favorisant ces fusions, ces rencontres. C'est peut-être d'ailleurs l'un des enjeux de votre séminaire.

En tous les cas, cette priorité accordée au concept nous amènera sans doute à **proposer que le mot arts appliqués soit remplacé par le mot – le vilain mot ou le très beau mot – de design, entendu au double sens du mot dessin selon que l'on met un e ou pas.** Nous aurions donc tout simplement un baccalauréat design et peut-être arts appliqués, pour garder une racine, avec des diplômes design de communication, design de produits, design d'espaces, design de mode, etc.

C'est une révolution, mais je crois que c'est une nécessité. C'est une nécessité parce qu'il faut que les métiers du design et les formations aux métiers du design soient plus en prise directe sur les réalités professionnelles, notamment sur les relations avec les entreprises, avec les agences, avec les professionnels eux-mêmes. Beaucoup d'entre eux d'ailleurs enseignent. Il faut vraiment se soucier de cette relation prioritaire entre l'école, les lycées techniques et professionnels et les formations supérieures, d'une part, les milieux professionnels de l'autre.

Par ailleurs, il faut réfléchir, nous allons réfléchir, nous sommes en train de réfléchir, elle a déjà réfléchi, je pense à Anne Meyer, **à ce qui fonde les compétences du designer de demain. Tout simplement, ce sont, d'une part, des savoir-faire, d'autre part, des savoir-être.** Savoir-faire dans le sens où du concept à la réalisation il n'y a plus de fossé, d'où la nécessité de la culture du matériau, de la culture des technologies. J'ai été formé par Jean Prouvé. Jean Prouvé n'avait pas titre d'architecte, et pourtant c'était un grand architecte. Ce qui fondait la compétence de Jean Prouvé, l'un des parrains de l'ENSCI avec Charlotte Perriand, c'était en fait sa grande connaissance technique, presque au sens manuel, il avait d'abord été apprenti, sa connaissance technique des matériaux et des procédures.

De la même manière, un homme comme Renzo Piano, dont j'évoque ici la présence dans ce bâtiment, est un homme qui pense avec ses mains, en quelque sorte, et je pense que le designer doit penser avec ses mains. Mais le savoir-être doit se combiner avec les savoir-faire, car **pas de design sans ouverture d'esprit, pas de design sans esprit d'équipe, pas de design sans poïétique***. Où en est l'état du chantier à la lumière de ces quelques orientations et de ces quelques réflexions? Peut-être verrez-vous dans quelques semaines la naissance d'une nouvelle filière d'enseignement du design à l'Éducation Nationale. Peut-être cette filière pourrait-elle se rapprocher du droit commun des filières existant dans l'enseignement supérieur, car si le concept est premier, donc si la part intellectuelle dans la conception et la réalisation de l'objet est affirmée avec force, **il n'est que justice que le design acquière ses lettres de noblesse, et donc soit reconnu en tant que discipline à part égale avec les autres disciplines qui ont accès à l'université.** Il serait quand même paradoxal que toutes les matières que l'homme peut acquérir, toutes les disciplines qu'il peut aborder aujourd'hui soient reconnues à l'université,

* La poïétique (du grec poiesis, qui signifie action et création) peut être définie comme science et philosophie de la création.

sauf le design. C'est pourtant la situation d'aujourd'hui. Les formations actuelles, comme je l'ai dit, vont à Bac+2, Bac+4, dans des formations de lycées ou d'écoles de la Ville de Paris. Elles sont vieilles par leur statut, elles sont jeunes dans leur esprit. Peut-on faire du vin nouveau dans de vieilles outres? C'est peut-être la question qui leur est posée, mais l'histoire nous a donné des réponses, révolutionnaires parfois.

Bref, comment faire entrer le design dans les vieilles outres de l'université, qui ne veut pas reconnaître que les formations design supérieures puissent être à Bac+3, Bac+5 et Bac+8?

Peut-être allez-vous entendre parler prochainement de la création d'une filière design, un diplôme Bac+3, Bac+5 et Bac+8.

Deuxièmement, peut-on créer des passerelles entre l'université ainsi rénovée, entre les nouvelles outres et les outres dynamiques, jeunes, entreprenantes de la Culture. Comment favoriser le passage des uns aux autres, car tout est passage d'ions d'une outre à l'autre! Si nous pensons que le design est décloisonnement, il est d'abord décloisonnement entre la Culture et l'Éducation, et en effet les deux ministres, ou du moins les deux directeurs qui les représentaient, ont signé un protocole d'équivalences concernant les écoles d'art et l'université.

J'ai fait ajouter "formations design" dans le dernier paragraphe du communiqué de presse. Je ne sais pas si ce communiqué de presse est sorti avec cette adjonction, je l'espère, car le chantier est également en cours, mais évidemment avec un peu plus de retard. Il n'est pas invraisemblable que vous entendiez prochainement les deux ministres, de la Culture et de l'Éducation Nationale, annoncer dans cette voie un progrès décisif attendu depuis vingt ou trente ans. D'où l'intérêt des voyages, de passer d'un ministère à l'autre.

Troisièmement, ma principale conclusion : il faut commencer par les jeunes et les plus jeunes, c'est-à-dire comment alimenter les jeunes consciences de façons de penser, de manières de réfléchir sur l'objet dès le plus jeune âge? Ils sont environnés d'objets, de marques, de publicités, ils portent des vêtements, ils sont d'ailleurs sollicités de toutes parts, peut-être plus encore en dehors de l'école qu'à l'école, mais même à l'école, donc comment faire en sorte que ces jeunes consciences ne soient pas introduites dans l'univers des formes, des sens, des images, de manière un peu passive? Comment favoriser leur esprit critique?

Si la démarche design est une démarche de concept, il faut s'attaquer au concept et donc s'adresser aux consciences. De là tout un travail que nous commençons à entreprendre, qui est suivi par Marion Laporte au sein de la Mission, en liaison avec Anne Meyer, de manière à ce que des initiatives soient prises dans le sens que nous disons, et notamment avec ceux qui détiennent les clés et les références.

Je pense au Centre Pompidou, j'en parlais avec Alfred Pacquement tout à l'heure, et je crois que le service éducatif du Centre Pompidou, comme d'ailleurs celui du Musée des arts décoratifs et beaucoup d'autres, pourrait être mis à contribution pour essayer de réfléchir à l'élaboration d'outils permettant aux jeunes consciences de s'ouvrir non seulement à l'objet, mais également à l'univers de la ville, à l'architecture, car c'est tout un processus qui va de la ville jusqu'à l'objet le plus proche, le plus intime, qu'il faut faire découvrir, montrer sa logique, prouver sa cohérence et attester que tout cela est un continuum et non pas une série d'atomes séparés les uns des autres.

Enfin, comment asseoir tout cela? Vous entendrez peut-être dire ou vous avez peut-être entendu dire, je me contente de lever un coin du voile, une fois de plus, que l'École normale supérieure de Fontenay s'est installée à Lyon. Les locaux ont donc été libérés et nous aurions profité de cette libération pour imaginer, mais rien n'est encore fait, que nous pourrions peut-être avoir là une sorte d'université de référence internationale, dans laquelle des couples d'étudiants étrangers et d'étudiants français pourraient suivre des formations Bac+5 et au-delà, notamment dans le domaine du design au sens large du terme, mais pas uniquement, également dans le domaine des métiers de la culture, au sens le plus large du terme.

Les trois ministres ici représentés – le hasard fait bien les choses mais peut-être n'est-ce pas un hasard – ont décidé de confier à Pascal Morand ici présent, directeur de l'Institut français de la mode, une mission tendant à réfléchir à ce que pourrait devenir le pôle universitaire de Fontenay-aux-Roses, à la fois du point de vue de la conception des formations, des partenariats à mettre en œuvre, des relations industrielles à nouer, des liens à assurer avec la Culture. Bref, nous ouvrons un chantier, car au sein de l'Éducation il est bien de monter des processus, de mettre en place des programmes, mais il y a 1 500 000 personnes à l'Éducation Nationale, et pour ancrer les choses on a souvent besoin d'un pôle, d'un lieu de référence, d'un point fort, et je pense que Fontenay-aux-Roses peut être ce lieu de référence, ce point fort, cet amer, oserais-je dire, ce qui me ramène aux voyages et peut-être à Ulysse.

Heureux qui comme Ulysse, disais-je tout à l'heure. Oui, je suis heureux d'être parmi vous et je vous souhaite bon courage.

Françoise Jollant Kneebone Pour la deuxième partie de cette matinée, j'ai avec moi Patrick Le Quément, directeur du design industriel de Renault, et Jean-Marc Simon, directeur délégué du Comité Colbert.

Patrick Le Quément

Directeur du Design industriel, Renault, Président du Conseil d'Administration de l'ENSCI/Les Ateliers

Mesdames, Mesdemoiselles, Messieurs, un changement important est en cours dans notre domaine. On peut en voir des signes dans la multiplication des articles ou des rubriques régulières sur le design, non seulement dans des magazines de mode mais aussi dans les revues d'art, voire des magazines très sérieux comme l'Expansion, Stratégies ou The Economist. Les revues sur le design, ou de design, sont aujourd'hui devenues légion.

Autre signe : de plus en plus de boutiques de mode ressemblent à s'y méprendre à des galeries d'art contemporain, non seulement d'ailleurs les boutiques mais également les halls d'accueil des sociétés industrielles.

Le changement que j'évoque ici consiste, pour le design, à devenir culturel et omniprésent dans notre société, à s'imposer comme un domaine duquel on doit obligatoirement devenir familier en tant qu'honnête homme du XXI^e siècle amateur d'art contemporain. C'est bien, et je ne crois pas qu'on puisse s'en plaindre.

L'époque n'est pas si éloignée où les designers éprouvaient toutes les peines morales du monde à avouer qu'ils faisaient du dessin. Ils occultaient le caractère partiellement artistique de leur activité et cherchaient, en fait, à passer pour des techniciens.

Je pense à beaucoup d'entre eux, comme Dieter Rams, le designer de Braun pendant de nombreuses années qui, lui aussi, bien qu'il s'en défende, a été influencé par le langage formel du moment. Si vous prenez les produits Braun des années 60/70, les produits des années 80 ou des années 90, on peut les positionner assez précisément à leur époque parce qu'ils ont été marqués par l'esprit de leur temps. En fait, ils ont été marqués – c'est quelque peu provocateur – par un certain style, le style de l'époque.

Revenons à aujourd'hui. Aujourd'hui, notre corporation compte toujours des designers que l'idée d'être considérés comme des sortes d'artistes continue de mettre mal à l'aise. Mais il en est aussi d'autres, à l'instar de Tibor Kalman, qui n'hésitent pas à dire que leur travail consiste à injecter de l'art dans le commerce, ou de l'art dans l'industrie. Ils n'hésitent pas, soit dit en passant, à se présenter comme des "bad boys" par vocation, n'ayant d'ailleurs rien à envier à des élèves de dernière année des Beaux-Arts. Je connais des écoles de design qui ne se distinguent absolument pas, en tout cas de l'extérieur, d'écoles de Beaux-Arts.

Il existe enfin une troisième catégorie de designers, je dirais de designers designers, tout simplement,

ayant réalisé la synthèse nouvelle des différentes composantes de leur identité professionnelle. Ces designers n'ont aucun complexe, ni vis-à-vis des techniciens, ni vis-à-vis des " vrais " artistes. Pour eux, les designers ont cessé d'être des espèces de techniciens ou d'artistes, et on peut presque dire que les techniciens ou les artistes sont devenus à leur tour des espèces de designers.

Cette évolution vers plus de reconnaissance sociale et en même temps d'ouverture, est sans aucun doute positive, quoique pas entièrement. C'est sur un de ces inconvénients que je voudrais maintenant attirer votre attention et, à vrai dire, témoigner en tant que responsable de la création dans une grande entreprise industrielle.

En s'intéressant à l'art, aux arts contemporains pour être plus précis, un certain nombre de designers, nombre qui a beaucoup augmenté depuis ces vingt dernières années, se laissent séduire par l'idée que leur discipline implique de facto une opposition systématique à la société.

On trouve un exposé convaincant, mais à mon avis daté, de cette théorie esthétique, dans les écrits du philosophe allemand Théodore Adorno. Pour lui l'art est ou doit être, pour mériter le nom d'art, l'art déchiré d'une société déchirée. Il doit être asocial, et un art intégré à la société trahirait sa nature même.

L'inconvénient pratique d'une telle théorie esthétique, quand elle est vécue par de jeunes designers, n'est pas tant qu'ils refusent d'intégrer de grandes sociétés comme celle à laquelle j'ai le plaisir et l'honneur d'appartenir, ce n'est pas cela le plus important. Je crois que la conséquence la plus dommageable pour eux est qu'ils s'empêchent eux-mêmes de réaliser que le métier de designer est par essence social, un travail d'équipe.

Un designer est quelqu'un qui travaille avec quelqu'un, parfois avec beaucoup de quelqu'uns : des ingénieurs d'études, des hommes de marketing, des gens de communication ou des commerçants, voire bien d'autres. Un designer est forcément un membre d'une équipe.

En ce sens, le design ne peut être assimilé à l'art, ou alors il faudrait aller chercher une conception de l'art qui semble, aujourd'hui, définitivement reléguée dans le passé, mais peut-être attend-elle de ressurgir, qui sait ? Tant il est vrai que le monde est rond et que l'histoire prend quelquefois un malin plaisir à se répéter.

Françoise Jollant Kneebone Jean-Marc Simon, comme je l'ai dit, est le directeur délégué du Comité Colbert. Pourquoi le Comité Colbert ? Pour une raison très simple : depuis très longtemps, c'est-à-dire depuis bien plus de dix ans, le Comité Colbert s'intéresse de près aux jeunes créateurs et a eu un regard constant sur la création française.

Le Comité Colbert représente, Patrick Le Quément l'a évoqué, le luxe en France, qui est souvent considéré avec méfiance, avec un regard négatif.

Les designers ont toujours cet esprit missionnaire qu'ils ont conservé depuis que le métier tel qu'il est pratiqué, c'est-à-dire depuis la fin de la seconde Guerre mondiale, est apparu. Il y a donc eu ce concept de designer missionnaire, ce designer missionnaire

est évidemment quelqu'un qui œuvre pour le bien-être de tous, pour l'amélioration des conditions de vie et le bonheur de tous, et le luxe apparaît dans ce sens comme quelque chose de négatif.

Ettore Sottsass le dit très bien d'ailleurs. Dans une interview qui était parue dans *Intramuros* il y a quelques années, il disait : après la guerre, nous, la jeune génération, étions très violemment contre le luxe, que nous considérions comme quelque chose qui était exploitation de l'homme par l'homme, quelque chose de profondément anti-social. Puis, il dit : au fil des années j'ai changé ma position, et je me suis aperçu que cette conception extrêmement arbitraire que nous pouvions avoir après la guerre s'est assouplie au fil du temps.

Jean-Marc Simon

Président Délégué du Comité Colbert

Jean-Marc Simon Françoise Jollant m'a mis en garde, en disant : attention, c'est un exercice dangereux que de parler du luxe, mais je crois que cela m'excite d'autant plus et cela me motive d'autant plus à le faire devant vous.

D'abord, le Comité Colbert ne fait que quelques actions avec les jeunes créateurs, et c'est loin de représenter le panorama de toutes les aides publiques ou privées qui peuvent être apportées pour les créateurs, les designers. Nous avons tout à fait conscience de donner une expérience modeste et limitée.

Qu'est-ce que le Comité Colbert ? Soyons d'abord factuels, ce sont 67 entreprises françaises qui exportent environ les trois quarts de leur production et qui sont toutes animées par un mot clé : la recherche de l'excellence.

Cela semble très prétentieux, très arrogant. Nous ne disons pas que nous représentons l'excellence, mais qu'il y a là un objectif constant, une motivation constante qui est d'essayer de s'approcher de l'excellence. Je pense aussi qu'une bonne définition de ce que sont nos entreprises est qu'elles ont comme point commun de mettre en œuvre des savoir-faire qui viennent d'un héritage, c'est-à-dire qui viennent de loin, et qui sont renouvelés par la création. Ces deux éléments, cet élément d'héritage du savoir-faire, qui nous rattache aux artisans, et de la nécessité de le renouveler par une création constante, qui nous rattache aux créateurs d'aujourd'hui, sont des éléments essentiels.

J'entendais tout à l'heure un haut délégué ministériel raisonner sur la création, l'application de la création, l'artiste, l'application de l'artiste. Je n'ai pas très bien compris cela, car pour nous les artisans sont à l'origine de tout et à l'origine des premiers artistes. C'étaient d'abord des artisans, et l'artisan a un grand avantage : il crée et il fait ce qu'il crée.

Je ne crois pas que les entreprises qui reposent sur de l'artisanat, comme nos entreprises, exploitent l'homme. Il y a peut-être plus d'exploitation lorsqu'un designer fait un produit destiné à être diffusé au plus grand nombre, et qu'ensuite, dans des usines de plastique plus ou moins protégées, il y a beaucoup de travailleurs qui s'usent la santé à le faire.

Je ne cherche pas à provoquer, mais l'artisanat est un équilibre entre la création, entre le faire, entre la sagesse, et je crois qu'il mérite d'être considéré. Le luxe, s'il est la recherche de l'excellence, est aussi une notion qui change énormément. Il y a toujours la question de savoir: assumons-nous ce nom de luxe, changeons-nous de nom? Je crois que cette question va devenir bientôt assez vaine, car le luxe est en

évolution constante, en tout cas ce que l'on appelle le luxe. C'est un périmètre qui s'élargit.

Ce ne sont pas uniquement les jolis sacs à main ou les robes faites à la main qui représentent le luxe, ce sont de plus en plus des objets ou des productions qui sont faites d'une façon plus rare que d'autres. Je prends un exemple tout à fait concret. Le dernier membre qui vient de rejoindre le comité Colbert est un artisan du chocolat. Le chocolat n'a jamais été un luxe. En revanche, aujourd'hui, avec le développement de l'industrie, le chocolat frais est un luxe, et avec les nouvelles règles européennes, un chocolat qui n'aura pas de matières grasses végétales, donc qui sera fait simplement avec du cacao, ce qui semble être le bon sens, devient un luxe.

Vous voyez que la frontière du luxe est très curieuse, et les consommateurs, comme beaucoup d'entre vous ou comme moi, de produits biologiques, de légumes biologiques, sont sans le vouloir ou sans le savoir dans du luxe, car ils sont dans des produits qui sont aujourd'hui un peu plus rares et qui se distinguent des autres parce que l'on essaie de les rendre meilleurs.

Ce périmètre s'élargit et en même temps les barrières tombent. Il n'y a pas aujourd'hui de déterminisme social à consommer du luxe. L'image que l'on avait des familles grandes bourgeoises qui habitaient certains quartiers, qui ne s'habillaient que dans telle maison et où, lorsque les enfants avaient besoin d'une robe pour l'école, on leur disait d'aller là parce qu'on ne pouvait pas aller ailleurs, cela n'existe plus. Aujourd'hui, qu'il s'agisse de la France, qu'il s'agisse des Etats-Unis, qu'il s'agisse de l'Asie ou même de pays émergents comme le Brésil, où nous étions récemment, les consommateurs des marques dites de luxe sont des gens qui, dans la même journée, vont prendre une paire de baskets, vont chercher une trottinette parce que c'est à la mode, et aller dans un magasin dit de luxe. Il n'y a plus de tabous, l'on passe de l'un à l'autre avec une totale décontraction.

Il y a donc aujourd'hui des catégories de produits qui se diffusent largement chez les consommateurs, bien sûr dans les pays où les niveaux de vie sont des niveaux de vie déjà élevés, mais il n'y a plus de barrières rigides.

De ce fait, le critère économique diminue d'importance, c'est-à-dire que l'élément de prix tend à s'atténuer. Il passe derrière la décision de choix, de plaisir. Tout à l'heure on parlait d'une salade biologique, ce n'est pas l'élément de prix qui fait qu'on la distingue, puisqu'on franchit facilement cette barrière. C'est un choix que l'on fait d'un certain mode de vie, d'un certain mode de consommation.

En revanche, autant le critère économique, le critère du prix, s'il ne disparaît pas, tend à s'atténuer, autant le critère du choix tend à augmenter, c'est-à-dire que derrière ces produits, on imagine, il existe véritablement et on attend de plus en plus des valeurs culturelles. Lorsque des étrangers prennent des produits français, ils imaginent, sans en avoir une connaissance bien précise : la France est un pays où il fait bon vivre. Ce vin français plutôt que ce vin californien, ce foulard français plutôt que ce foulard américain, signifient pour eux confusément un certain art de vie à la française, et aussi des mains, des artisans, des histoires que l'on peut se raconter.

Cette dimension culturelle est une dimension de plus en plus forte et de plus en plus revendiquée, d'abord et avant tout par nos consommateurs. Tout cela, ce sont des illustrations sur des héritages de savoir-faire, et somme toute l'on pourrait dire : puisque vous êtes contents, vous êtes fiers de votre patrimoine culturel, vous êtes certains d'être dans le sens de l'histoire, c'est très bien, avec vos traditions allez-y. Non, ce n'est pas du tout possible. Sans création, l'on devient un antiquaire, et les produits de toutes natures dont nous parlons sont des produits qui nécessitent de la création.

Pour la gastronomie, c'est évident. L'on parle aujourd'hui de façon courante, depuis un certain nombre d'années, de la création des cuisiniers, donnée qui n'existait pas du tout auparavant.

Dans les vins cela semble moins évident, et pourtant ça l'est : chaque année, produire un vin qui soit bon est une création qui se fait à la fois dans la vigne et dans le chai. Les dosages ne sont pas tout à fait les mêmes, le moment où l'on récolte, la façon de récolter ne sont pas les mêmes, et un maître de chai est aussi un créateur.

Dans les arts de la table, dans l'art de recevoir, dans les parfums, dans la mode bien évidemment, dans les accessoires, dans la bijouterie, tout cela est fait de création.

La jeune création qui s'initie dans les écoles d'arts appliqués, dans les écoles de mode et de design, constitue un vivier pour ces entreprises et pour ces industries, et il est tout à fait normal qu'elles établissent des ponts avec ce vivier.

Le pont le plus connu, celui qui a treize ans d'existence, qui va entrer dans sa quatorzième expérience, est la " Promotion des jeunes créateurs ", qui a commencé en 1987, à l'initiative de deux responsables de

maisons Colbert, eux-mêmes des créateurs, Jean-Louis Dumas, Président d'Hermès, et Guy Laroche. Depuis, il y a eu treize promotions des jeunes créateurs, 7500 étudiants y ont été associés. Après des systèmes de sélection avec les écoles il en est resté un certain nombre, qui ont donné lieu, en une douzaine de promotions, à 120 ou 140 prix concernant cinq pays, puisque cette initiative a été développée dans cinq pays : la France, les Etats-Unis, la Grande Bretagne, l'Allemagne et le Japon, puis s'est concentrée à partir de 1994 en France, mais en étant ouverte aux étudiants et aux élèves étudiant en France, quelle que soit leur nationalité.

Cette expérience est une expérience qui a été très riche et qui reste très riche, puisqu'elle consiste à ce qu'une maison Colbert, qui peut être une maison de champagne, une maison de couture, un maroquinier, choisisse un thème, pose un sujet, et les étudiants qui sont intéressés par le sujet répondent par un projet.

Là le travail commence avec l'entreprise, en relation aussi avec l'école, et il y a une sélection qui se fait, puisqu'il y a beaucoup de projets écrits et un nombre beaucoup plus limité de ces projets sont retenus. Il commence alors un travail qui est un travail complètement appliqué, puisque ce projet va être développé jusqu'à la fabrication d'un prototype, et c'est à chaque fois une alliance assez formidable entre le jeune créateur, le jeune designer qui est encore complètement sauvage dans sa créativité, souvent surprenant, donc tout à fait innovant et rafraîchissant, et les artisans qui ont les mains pour faire le prototype.

Peu à peu, le projet de l'étudiant devient un prototype, et le prototype devient un objet, objet qui peut très bien être produit et diffusé, ce qui est le cas chaque année d'un certain nombre.

Il y a ensuite une bourse qui est donnée, un stage souvent, puis cette consécration suprême, en quelque sorte, d'avoir son prototype qui entre en fabrication et qui est diffusé.

Parmi les promus de ces dernières années je peux citer Matali Crasset, qui était nommée tout à l'heure par le Délégué aux arts plastiques, Claire Le Sage, qui est aujourd'hui designer, créatrice chez Saint-Louis dans le cristal, Sandrine Cornet, chez Erco, dans l'argenterie et les arts de la table.

La promotion 1999 a fait l'objet de plusieurs dispositions, en plus de l'exposition à Paris : une exposition à Reims, grâce à la Mairie de Reims et à l'École supérieure d'art et de design, et une exposition à Bordeaux, aux Entrepôts Lainé, dans le cadre d'Arc en Rêve.

Dans cette dernière promotion, cinq prototypes sont devenus des éditions : une sandale chez Hermès, qui est en vente dans les magasins et qui est, semble-t-il, l'un des succès de l'été 2000 de la maison Hermès, des soliflores de couleur chez Cristal Saint-Louis, une ligne d'assiettes chez Bernardaud, "Linéa", qui a été réalisée par une jeune Coréenne, Jin Yung In, qui se diffuse en Asie – malheureusement, cette jeune Coréenne ne peut pas rester en France car on lui refuse son permis de travail ; il est dommage que les représentants des ministres ne soient pas là lorsqu'il y a des questions concrètes à poser – un tissu nouveau dessiné chez Pierre Frey, qui est maintenant en cours de production, et un rafraîchissoir en métal argenté chez Krug.

Voilà donc de vraies productions dont les auteurs étaient des étudiants.

Ce concours se poursuit. Cette année il s'appelle différemment : " Les espoirs de la création ". Nous y avons impliqué beaucoup plus d'entreprises Colbert, environ 35 entreprises, qui participent à ce concours. D'autres aides ont été réalisées, comme des séminaires entre l'Institut des Sciences Politiques et Camondo, mélangeant des équipes combinées à la fois de jeunes Sciences Po ayant plutôt une approche économique et marketing et de jeunes créateurs de Camondo, les uns et les autres constituant des équipes mixtes et travaillant ensemble sur des projets réels proposés par nos entreprises.

Que pensons-nous faire dans les années qui viennent? Nous pensons non seulement poursuivre mais aussi accentuer cela. Il ne faut pas que les jeunes designers soient détournés de nos entreprises et de nos métiers parce qu'il y aurait une signification sociale ou politique qui ne leur conviendrait pas. Il n'y a pas de grande signification ni sociale, ni politique là-dedans.

Notre préoccupation est plutôt que les designers qui sont les grands créateurs de nos entreprises françaises soient un peu plus Français qu'ils ne le sont aujourd'hui. Il y a eu les défilés de couture il n'y a pas longtemps, vous avez entendu le nom de tous les grands créateurs, il n'y a pas beaucoup de noms français.

Nous pensons qu'une des raisons est que dans les écoles anglo-saxonnes, ils sont davantage formés non pas à la création, car les jeunes designers français sont aussi bons que les jeunes designers anglo-saxons, il n'y a aucune différence, mais au management de leur création. En quelque sorte, les uns font peut-être mieux carrière que les autres.

C'est là un handicap qu'il faut arriver à combler pour donner des chances égales à ceux qui sont dans les

écoles françaises, et nous pensons, en étroite collaboration avec les écoles, participer à des cycles supérieurs qui seraient en quelque sorte des cycles intermédiaires entre la fin d'une école et l'entrée dans une entreprise.

Voilà les préoccupations, qui sont modestes mais tout à fait concrètes, du Comité Colbert vis-à-vis des jeunes créateurs.

Table ronde 1

Le design entre concept et formalisation

Modérateur

Françoise Jollant Kneebone

Directrice de l'ENSCI et de [dizajn]

Marc Berthier

Designer, architecte, enseignant à l'ENSCI

Marc Charpin

Sculpteur, enseignant, école des Beaux-Arts, Saint-Etienne

Alain Findeli

*Professeur, école de design industriel,
université de Montréal*

Raymond Guidot

Designer, ingénieur, conservateur au Centre Pompidou

Alain Lardet

Directeur de Poltrona Frau France

Jean-Baptiste Sibertin-Blanc

*Directeur de la création, CFC Daum,
enseignant aux Beaux-Arts de Reims*

Le rôle et la place du designer dans la société se définissent à partir du double enjeu de la mise en "questions" des problèmes et de la mise en forme de leur résolution.

Une réflexion prospective sur les formations pour les designers de demain ne peut faire l'économie de la synergie entre ce qui engage le travail réflexif de conceptualisation des projets, leur approche sensible et singulière, les méthodes de conception d'une part, et la connaissance des process et matériaux pour leur résolution et leur mise en forme d'autre part.

Le design est à la fois concept et formalisation. La performance du projet "designé" vient de l'adéquation entre un problème bien posé, qui révèle l'évidence d'un concept, et sa mise en forme en une juste et inventive résolution.

Les choix de stratégies pédagogiques des écoles privilégiant l'une ou l'autre de ces deux finalités se trouvent-ils étayés d'arguments exemplaires ?

Sont-ils : fondés sur une approche singulière des enjeux de la création contemporaine ?

Légitimés par une prise en compte de l'évolution des process, des matériaux ?

Quelle logique justifierait la dominante d'un positionnement plutôt qu'un autre ?

Y aurait-il un positionnement alternatif ou faudrait-il considérer que chaque domaine de conception conduit à des logiques propres ?

S'agit-il : de "conviction pédagogique", d'un choix "professionnaliste", de "niveaux" de formation, ou tout simplement de culture ?

En regard des évolutions de la technologie, des nouveaux modes de conception, et de l'évolution des fonctions et des pratiques des designers, comment prendre en compte ces mutations pour penser les enjeux et les priorités des formations à venir ?

Françoise Jollant Kneebone Cette table ronde est volontairement introductive. Son thème est suffisamment vaste pour que nous puissions poser un certain nombre de questions permettant à celles qui vont suivre d'être plus focalisées sur un sujet. Nous garderons donc un angle de vue assez large sur le thème de ce séminaire.

Je vous propose donc de fonctionner selon un système de questions/réponses, après les présentations :

Alain Lardet Je suis Alain Lardet. Je travaille pour la firme italienne Poltrona Frau, société très importante dans le domaine du mobilier. Je dirige la filiale française et, au niveau du siège, je travaille sur la coordination de l'image et sur des développements de produits.

Je suis là pour apporter le témoignage de l'industriel. Je m'occupe également de la bourse Agora, qui récompense tous les 2 ans un créateur dans le domaine du design, et spécialement du mobilier, ce qui me permet, ainsi qu'aux membres du jury, d'être en contact permanent avec la jeune création en France.

Jean-Baptiste Sibertin-Blanc Je suis Jean-Baptiste Sibertin-Blanc, designer, et depuis un an directeur de la création du Groupe CFC Daum, qui regroupe trois marques : Daum, Cristal de Sèvres et Odiot, un orfèvre.

Je rappelle, comme nous devons parler du design et de l'enseignement, que j'ai fait l'École Boulle en formation professionnelle, et ensuite l'ENSCI.

Raymond Guidot Raymond Guidot. Je suis designer et ingénieur de formation. J'ai travaillé au Centre Pompidou depuis sa fondation, et j'étais au Centre de création industrielle presque à son origine, puisque j'y suis entré en 1970. Maintenant que je suis à la retraite, je peux dire que j'ai pendant un assez long temps, à Pompidou, assuré le rôle de chef de projet et de conservateur. J'ai aussi consacré une bonne trentaine d'années à l'enseignement du design, à l'ENSAD puis à l'ENSCI, à Camondo et à Strate Collège.

Je suis enfin co-commissaire de l'exposition "Les bons génies de la vie domestique" que nous visiterons après cette journée de séminaire.

Marc Berthier Mon nom est Marc Berthier. J'anime Archi Plan Studio et Design Plan Studio à Paris. Bien que notre activité en design soit internationale, elle ne couvre pas la France. Nous travaillons avec le Japon, l'Allemagne, les Etats-Unis, l'Italie, Hong

Kong, Taiwan et la Chine populaire.

Ces quinze dernières années, j'ai enseigné à l'ENSCI en tant que directeur d'unité. Actuellement, j'encadre des diplômés pour cette même école et pour le Politecnico d'architecture de Milan.

Marc Charpin Marc Charpin, sculpteur, enseignant à l'École des Beaux-Arts de Saint-Etienne depuis 1978. Après avoir été le coordinateur du département design, je suis responsable du post-diplôme design de cette même école.

Alain Findeli Je m'appelle Alain Findeli. Je suis actuellement professeur à l'École de design industriel de Montréal, au Québec, qui est un département universitaire, donc une école avec un statut universitaire, au sein d'une faculté. Nous cohabitons et collaborons avec une école d'architecture, architecture de paysages, d'urbanisme et architecture intérieure.

Puisque j'enseigne à l'université, nous enseignons aux trois cycles, c'est-à-dire au cycle professionnel, Bac+5, diplôme de designer industriel professionnel, et aux 2^e et 3^e cycles au niveau doctorat.

En tant que professeurs universitaires, nous sommes tenus également d'assurer un programme de recherches, recherches qui m'ont amené principalement à étudier l'histoire de l'enseignement du design industriel au xx^e siècle, particulièrement au Bauhaus de Chicago. Je m'intéresse à ces questions depuis une vingtaine d'années.

Françoise Jollant Kneebone La table ronde est intitulée "Le design entre concept et formalisation", et c'est autour de ce double enjeu que le problème est posé.

La première question relève de la terminologie : enseignement et formation sont deux termes que l'on utilise souvent l'un pour l'autre. On dit : l'enseignement du design ou la formation en design, alors qu'en fait, il y a une différence entre les deux. Doit-on dire les formations au design? L'enseignement du design?

Marc Charpin Je peux essayer de donner un éclairage sur la question. On ne peut pas imaginer que le design puisse s'exprimer sans qu'il y ait formalisation, et donc le passage du concept à sa mise en forme est obligatoire. Nous l'avons formulé depuis déjà longtemps sous la dénomination de l'enseignement du projet.

Je voudrais donner une précision par rapport à la question du projet, qui est souvent interprété comme l'ensemble des documents qui sont remis à

un commanditaire. Pour nous, la notion de projet est plus étendue : ce que nous appelons enseignement du projet, c'est l'enseignement de tout ce qui permet le passage du concept à la formalisation. Cela comprend évidemment toutes les réflexions, les recherches qui sont d'ordre intellectuel et culturel, en passant par les mises en forme connues du dessin dans un premier temps, puis des formalisations volume s'il y a lieu.

J'attache beaucoup d'importance à cette idée du projet en tant qu'ensemble des éléments intellectuels nécessaires à son aboutissement.

Dans l'enseignement du design, la question de fond est le rapport qui existe entre le programme, qui est une question, et le projet, qui est sa réponse. L'enseignement s'appuie sur ces deux éléments et crée les intermédiaires qui sont nécessaires pour passer de l'un à l'autre.

Pour un designer, lorsqu'on dit programme, on dit nécessairement analyse critique du programme, en ce sens où le designer doit essayer d'en décrypter tous les paramètres, aboutissant éventuellement à la formulation d'un nouveau programme à partir des analyses qu'il aura faites, en relation avec l'interlocuteur. C'est seulement à ce moment-là qu'un concept va naître pour donner lieu à une réponse qui sera le projet.

Marc Berthier Je suis d'accord et pas d'accord : je trouve bien qu'on ait mis en évidence la formalisation, car c'est un aspect important de la pratique du design.

La question était : l'enseignement et la formation. Je fais partie de ceux qui pensent que le design s'enseigne. Il y a un enseignement du design, je l'ai expérimenté pendant 15 ans, je continue à l'expérimenter sur le plan national et international. On enseigne l'architecture, on enseigne le design. L'architecture est une activité créatrice, le design est aussi une activité créatrice.

La formation du designer, pour moi, c'est autre chose. On peut parler de formation, on peut parler d'apprendre par le projet, d'apprendre par le faire. Tout ceci est plus du côté des collèges techniques. Ce qui vient d'être dit sur le projet et son développement, c'est l'apprentissage de la proiettation, qui est autre chose, c'est apprendre la logique du déroulement de la proiettation avec tout ce que cela comporte, comme cela vient d'être dit : la réflexion, la partie intellectuelle qui est en amont de tout cela.

Le design est une discipline qui s'enseigne, qui se situe dans l'interaction culturelle, artistique, scientifique, technique et économique. Tous

ces paramètres réunis font que, quel que soit le contexte, le designer a une part dans le développement de la société aujourd'hui.

En ce qui concerne le scientifique, il faut faire le distinguo entre les sciences et les techniques : les techniques qui nous concernent sont plus les techniques de production, les sciences, c'est plus large, sans oublier évidemment les sciences humaines.

Tout ce qui vient d'être dit sur l'enseignement de la proiettation, apprendre dans les écoles la logique du déroulement de la proiettation avec tout ce que cela implique, est vrai, mais en amont de tout cela, il y a toute une formation. Cette formation peut être partagée par d'autres disciplines que celle du design, mais à certains stades elle lui est spécifique. Le design est aussi une réponse face à des problèmes largement posés. Ils viennent bien entendu de la pléthore de moyens que nous avons pour communiquer, projeter, développer, produire, notamment avec les outils numériques.

À l'ENSCI, à ses débuts, nous avons vu les élèves travailler de façon classique, pour ne pas dire archaïque, puis la proiettation aux instruments, puis l'arrivée de l'informatique, et aujourd'hui nous arrivons à un stade où le numérique, l'informatique en 3 D, deviennent des outils indispensables, extrêmement forts et potentiellement extrêmement dangereux puisqu'ils sont très forts.

Il y a donc toute une réflexion à faire sur l'enseignement du design dans ce cadre nouveau. Toutefois, avant d'apprendre le déroulement de la proiettation, qu'elle se fasse comme elle se faisait avant, qu'elle se fasse comme elle se fait actuellement, ou qu'elle se fasse comme elle devrait se faire, il y a de toute façon en amont une formation qui est culturelle, intellectuelle, artistique, technique, et scientifique.

Françoise Jollant Kneebone Nous sommes face à des systèmes d'enseignement assez différents selon les ministères, comme nous l'avons vu ce matin.

Dans les écoles du ministère de la Culture, par exemple, il y a une année de propédeutique, pendant laquelle les fondamentaux sont acquis, suivie par le début de la proiettation et du développement du projet.

À l'Éducation Nationale, le système n'est pas tout à fait le même, mais basé aussi sur l'acquisition de fondamentaux, suivie de spécialisation.

À l'ENSCI, le problème est complètement différent, puisque l'acquisition des fondamentaux se fait en même temps que la proiettation. On voit donc qu'il

existe plusieurs modèles. Enseigner le design, est-ce donc enseigner la projection, autrement dit, le cœur de l'enseignement du design est-il la projection, et dans ce cas, que fait-on de tout ce qui est les fondamentaux, la périphérie, etc. ? La conduite du projet doit-elle être réservée aux seuls designers ?

Marc Charpin Je pense que la question du design est fondamentalement la question du projet comme réponse à un programme. C'est la différence que je fais entre un enseignement artistique général et un enseignement du design. Il y a forcément dans le cadre du design un programme, c'est-à-dire une demande qui vient de l'extérieur, ou que le designer formule quelquefois, mais elle est formulée avec précision, tandis que l'artiste a quand même la liberté de laisser faire les choses et, à un moment donné, de pouvoir se dire : je vais dans telle direction. C'est cela en tout cas, la différence.

Je pense qu'il y a un certain avantage à être non designer pour enseigner le design, parce que le designer est peut-être un peu trop lié aux pratiques de la profession et qu'il risque de réduire le projet à la réponse qu'il faut donner. Or le plasticien, l'artiste que je suis, a toujours essayé de donner une dimension plus ouverte à la réponse à laquelle on s'attend pour un projet.

À propos de la formation dans une école d'art, elle est obligatoirement au contact des autres disciplines, des autres départements, département arts et dans certains cas département communication. Personnellement, j'ai toujours trouvé un très grand avantage à ce que cet enseignement du design se fasse en relation avec les autres départements.

L'année propédeutique est une année de tronc commun, où il y a évidemment une formation plastique, et plus largement, une formation de culture générale qui englobe les arts plastiques en général, et donc donne à l'étudiant une formation culturelle qui lui est absolument nécessaire pour aborder le design.

La deuxième année, à l'école des Beaux-arts de Saint-Etienne, est aussi une année de formation sans spécialisation, une sorte d'année assez libre, d'ouverture sur l'extérieur, et c'est au cours de cette deuxième année que l'étudiant choisit son option.

Certains étudiants entrent à l'école en 1^{re} année avec le projet de faire du design, de l'art ou de la communication, mais beaucoup ne savent pas, et c'est ce contact de la seconde année qui leur permet de choisir, de se définir et de prendre position à l'intérieur de l'école.

Françoise Jollant Kneebone Ce choix doit-il se faire après l'entrée dans une école d'art, ou doit-on entrer dans une école avec un projet précis, comme on le fait par exemple à l'ENSCI où on sait qu'on va faire du design industriel. On sait dans quel champ de la création industrielle on se situe. Lorsqu'on entre dans une école d'art, il y a un temps de maturation et de réflexion. Ce sont deux options qui peuvent paraître assez radicalement différentes.

Marc Berthier Le design se place dans tous les espaces, dans tous les milieux, dans toutes les situations. Lorsque je dis que la création industrielle est une discipline qui s'enseigne, le champ d'intervention du design est immense, et de plus en plus large. Il est historiquement prouvé que le design a été indispensable à l'époque industrielle, à l'époque post-industrielle, et il sera de plus en plus indispensable au développement de la société.

Le design est une spécialité dans sa relation avec l'industrie, les sciences et les techniques, mais une spécialité avec des applications dans tous les milieux, dans tous les domaines, dans toutes les situations.

Raymond Guidot Voici comment le Grand Larousse encyclopédique cite Roger Tallon : "Ce n'est ni un art, ni un mode d'expression, mais une démarche créative, méthodique, qui peut être généralisée à tous les problèmes de conception". Lorsqu'on connaît Roger Tallon, on peut trouver curieux qu'il soit revenu à cette définition très générale. Lorsqu'ils utilisent le mot design, les anglo-saxons précisent dans quel domaine on opère (product design, graphic design...). Lorsque le mot design est utilisé seul, c'est effectivement à un état d'esprit qu'il renvoie.

Dans une école de design, il y a la double nécessité d'ouvrir les esprits, donc de rester sur cette définition très globalisante, et par ailleurs d'entrer dans le vif de la profession que l'on va exercer en sortant de l'école. Ce sont deux choses assez différentes.

Alain Lardet Ce que nous approchons, c'est l'idée d'un décloisonnement qui vient à la surface peu à peu. J'entendais Marc Charpin parler tout à l'heure de deux démarches : celle du designer soumis aux contraintes de l'industrie et celle, tout aussi intéressante, de l'artiste plasticien et de son domaine de liberté.

Le designer a besoin d'être confronté, et il l'est par la force des choses mais il le demande également, à des cahiers des charges. Nous nous apercevons

bien que, quelle que soit sa notoriété, il est toujours demandeur de cahiers des charges ; mais par ailleurs, il revendique un espace de création, et il le trouve dans des expériences qui sont plutôt de type artisanal. Nous aurons l'occasion tout à l'heure, je l'espère, de reparler de l'artisanat.

Des exemples que nous connaissons tous, comme le CIRVA ou le CRAFT, montrent bien que les démarches des designers et des plasticiens peuvent trouver des espaces communs intéressants, qui laissent libre cours à la poésie de chacun.

Alain Findeli Plusieurs questions sont posées, mais je vais donner une première réponse d'historien, car c'est une question que l'on se posait au Bauhaus, déjà, et *Moholy-Nagy*, qui y enseignait, **disait que le design n'était pas une profession mais une attitude, ce qui rejoint la définition de Roger Tallon.**

Que voulait-il dire par là ? On observe que cette même question se posait au Bauhaus de la façon suivante : les étudiants avaient deux diplômes, un premier diplôme professionnel décerné par la Chambre de commerce locale, pour lequel ils devaient faire preuve d'une certaine compétence professionnelle, et un deuxième diplôme, qui était le diplôme Bauhaus. Je crois que l'histoire du Bauhaus est assez connue pour que vous sachiez apprécier la différence de qualité entre les deux diplômes.

À l'université de Montréal, de la même façon, on nous demande toujours de justifier le fait que nous délivrons non seulement un diplôme professionnel, c'est-à-dire un diplôme de designer industriel reconnu en tant que tel par l'industrie, par exemple, mais également un diplôme universitaire.

On nous demande parfois : qu'a-t-il d'universitaire, qu'a-t-il de plus qu'un simple diplôme professionnel qui pourrait être décerné par n'importe quelle école professionnelle ? Il faut justifier cette différence, justifier ce plus.

La réponse que nous donnons le plus souvent est qu'**il faut former d'une part des professionnels compétents qui puissent répondre aux attentes de ceux qui vont les embaucher, d'autre part des professionnels responsables.** En jouant sur ces deux notions, on arrive à faire sentir que, au-delà de la compétence professionnelle, il y a autre chose.

Cet "autre chose" relève bien sûr de l'attitude dont parle Moholy-Nagy, mais savoir comment enseigner cet "autre chose" est une autre question. Nous pouvons répondre aussi que nous refusons de former des professionnels réactifs, c'est-à-dire

des professionnels qui ne font qu'exécuter des commandes qui leur proviennent de l'extérieur et qui ne se sont pas questionnés sur leur origine. Nous préférons former des professionnels proactifs, qui vont jusqu'à questionner la demande pour avoir une idée du contexte plus général dans lequel elle s'inscrit, et par conséquent le projet qui va en résulter.

Marc Berthier Je vous propose de vous lire huit lignes qui sont le credo de mon enseignement sur le design : le design est avant tout une activité créatrice, qui est aussi considérée comme une attitude face à des problèmes largement posés. Il s'agit de prendre en considération le contexte socio-économique et culturel, d'aborder les sciences et les techniques non seulement comme une application à l'industrie, mais aussi comme une force de transformation de la société. Ce qui est le plus important aujourd'hui dans l'enseignement, c'est qu'il faut produire de l'imagination, préparer des jeunes à concevoir les nouveaux scénarii des avancées techno-scientifiques.

Ma génération a toujours été en attente des nouveaux matériaux, des nouvelles techniques, non pas pour se les approprier mais pour s'en servir à trouver des applications. Aujourd'hui, les découvertes techno-scientifiques sont bien en amont des applications.

Le plus important, c'est la formalisation, c'est le concept, mais le concept est aujourd'hui dans l'invention de nouveaux scénarii de ce qu'est actuellement la société industrielle. Il faut pouvoir maîtriser l'étendue de ses propositions, mais il faut pouvoir le faire en toute liberté. Développer sa capacité d'analyse, de synthèse, c'est normal, c'est dans tous les enseignements. Concevoir des concepts neufs, ne pas faire du nouveau pour le nouveau. Des concepts neufs, ce sont de nouvelles approches. Créer des objets qui ont une signification réelle.

Ma définition du design se déroule dans cet ordre : une interaction culturelle d'abord, artistique ensuite, scientifique, technique, et enfin économique.

Françoise Jollant Kneebone Sans oublier que, lié à l'économique, on trouve le politique, car au fil de ces cinquante dernières années, beaucoup de décisions économiques ont été prises pour des raisons politiques, et vice-versa.

Marc Berthier C'est très juste, mais c'est moins fort que dans l'architecture, qui est réellement aujourd'hui un acte politique.

Françoise Jollant Kneebone L'enseignement du design est-il réservé aux seuls designers? Le débat reste ouvert. Dans les écoles, l'enseignement de la projection est fait par des designers ou par des plasticiens comme Marc Charpin, mais y-a-t-il beaucoup d'enseignants du design qui sont également plasticiens?

Il faut souligner l'importance de la personnalité de l'enseignant dans l'enseignement du design : quel que soit le mode pédagogique, on revient toujours au fait qu'il faut une personnalité pour incarner le projet.

Jean-Baptiste Sibertin-Blanc Il est plus facile d'enseigner le design lorsqu'on est soi-même designer. La personnalité du designer peut s'imposer sous deux formes : sous la forme de son analyse, et sous la forme de son dessin ou de la formalisation du produit. Tant qu'elle se limite à être une capacité d'analyse, une sensibilité, un regard, des curiosités plus ou moins fortes dans certains domaines, comme Marc Berthier le souligne, il est très important d'avoir une personnalité en face de soi.

Ce que m'a apporté a posteriori l'ENSCI, c'est d'abord un incroyable brassage d'idées, mais aussi des rencontres avec des gens, avec des pratiques et des convictions pédagogiques ou des choix professionnels. Le métier de designer, je l'ai appris après, car en sortant de l'école je ne savais pas faire grand'chose.

Marc Berthier Dans les qualités requises ou supposées des enseignements du design, pris de façon très générale, et en particulier de la création industrielle, dans la mesure où il est difficile de dissocier le design de l'industrie, on n'a pas évoqué la question du mode pédagogique. En effet, plus que la personnalité de l'enseignant, qui peut être plus ou moins forte, ce qui est important, c'est la pédagogie et le mode pédagogique qu'il choisit. On ne choisit pas toujours le bon mode pédagogique pour enseigner cette discipline.

Françoise Jollant Kneebone Pouvez-vous nous dire ce que vous appelez mode pédagogique?

Marc Berthier La pédagogie, c'est l'enseignement. Si nous regardons la racine, c'est prendre un enfant par la main et le conduire. J'ai eu des élèves de 18 à 28 ans, j'ai eu aussi des élèves qui étaient déjà ingénieurs ou architectes, dont certains étaient proches de la quarantaine. Cela ne me posait pas de problème, mais j'avais une approche pédagogique un peu différente avec eux.

Le mode pédagogique, par contre, c'est la façon d'enseigner : comment apprendre telle ou telle pratique, comment découvrir telle ou telle chose. La pédagogie par le projet, c'est à dire par la projection, est effectivement le centre et l'élément fort, mais doit être précédée et accompagnée par d'autres enseignements.

J'ai travaillé par exemple sur la bionique avec mes élèves, mais aucun cahier des charges, aucun programme ne pouvait nous amener à travailler sur ce qu'a été la bionique, ce qu'elle est devenue après 1945, ce qu'elle est aujourd'hui, ce qu'elle sera demain avec les nanotechnologies. Cela passe par des approches scientifiques, par l'étude des fractales et de leur représentation, mais cela passe aussi au travers de l'observation de la faune, de la flore, des systèmes, des modèles existant dans la nature. On y revient aujourd'hui, les scientifiques travaillent sur le sujet. La façon de le faire est, en ce sens, un mode pédagogique.

Le grand problème aujourd'hui, c'est l'appréciation du 3D. Quand on apprend la plastique au travers du travail d'un plasticien comme Marc Charpin par exemple, au départ sculpteur, et qui aujourd'hui enseigne le design, on sait ce que sont réellement les trois dimensions.

Or, on le fait de moins en moins, car le 3D s'exprime au travers du 2D. Tous les logiciels les plus performants sont des 3D sur un écran en deux dimensions. La perception de la forme dans son volume, l'objet que l'on tient dans la main, est quelque chose que l'on a toujours appris au travers du modelage, au travers de la sculpture, au travers de la maquette, et qui se perd aujourd'hui.

Même à l'époque où l'enseignement et la projection se faisaient de façon traditionnelle pour le 3D, beaucoup d'élèves avaient du mal à passer de 2D en 3D. Ils passaient du dessin sur la feuille de papier à un volume qui était fait selon la technique de l'origami. J'ai donc fait travailler mes élèves sur l'origami pour les amener petit à petit au 3D, aux vrais volumes, à la ronde bosse, aux formes, aux courbes, etc. avec des résultats intéressants. Mais en creusant cela, je me suis aussi rendu compte qu'en amont, ils ne travaillaient plus sur les images mentales. Il est évident que si on travaille moins en images mentales, c'est à cause de l'ordinateur.

Il n'empêche qu'avant l'utilisation des ordinateurs, notamment dans l'enseignement, on passait directement d'une idée à un dessin esquissé, qui n'était quelquefois que le reflet archétypal de l'objet, où ressurgissait une espèce de catalogue de la carafe, si je prends l'exemple d'une carafe. On dessinait sans avoir eu préalablement cette réflexion intellectuelle

qui se passe dans votre esprit, que sont les images mentales.

Dans les métiers de la création, même en architecture, mais surtout en création industrielle, la plupart des jeunes débutants font des raccourcis terribles et se trouvent très vite à leur plafond, parce qu'en amont ils ne savent pas dessiner à la main, ils ne savent pas dessiner aux instruments, ils ne connaissent pas la géométrie dans l'espace, et ils sont "largués". Bien sûr, il faut aller très loin avec l'outil informatique, mais il faut aussi de la rigueur sur la perception, la réflexion, la création en images mentales, le dessin à la main.

Avec une certaine pratique, avec un certain niveau, avec une réelle maîtrise, on pourra alors penser créer réellement avec l'outil informatique. Aujourd'hui, lorsque l'on crée avec l'outil informatique, on se sert de logiciels tout préparés, de systèmes experts. Si je programme une carafe d'un litre et que je tape : logiciel Philippe Starck, j'ai 7 propositions à la Starck. Si je prends le volume de cette pièce et que je le place au Modulor, il va venir au Modulor. Si je fais référence à Le Corbusier, l'ordinateur va faire un "à la manière de".

Raymond Guidot Pour des praticiens comme Marc Charpin, où se situe la limite de la recherche par ordinateur? Si on présente une carafe, qu'on la fasse tourner sur l'écran, on sait à peu près d'avance à quoi elle ressemble. Mais pour un objet techniquement beaucoup plus complexe, par exemple une automobile, la recherche par ordinateur fait certainement gagner beaucoup de temps. Auparavant on faisait trois maquettes échelle grandeur d'une voiture, aujourd'hui on va peut-être n'en faire plus qu'une.

Pourra-t-on s'affranchir véritablement de cette étape? On parle de projection par ordinateur mais on lui demande aussi d'accompagner le projet jusqu'à son développement industriel. À un moment donné, n'est-on pas quand même obligé d'avoir l'objet maquette en face de soi, pour juger véritablement l'habitabilité d'une automobile par exemple?

Françoise Jollant Kneebone Je vous propose d'aborder une autre question, celle de la position du designer par rapport à l'artisan, et celle du positionnement de l'artisanat par rapport à l'industrie. On a dit qu'il n'y avait plus aujourd'hui un mode de production unique, mais de multiples modes de production industrielle.

Jean-Baptiste Sibertin-Blanc Lorsque je suis

sorti de l'école il y a une dizaine d'années, j'avais l'idée assez précise que je n'allais pas travailler dans le monde industriel, ou en tout cas que je n'allais pas concevoir des produits pour l'industrie, mais que j'allais travailler en relation avec des métiers qui sont caractéristiques de la culture française. De ce fait, ce n'est sans doute pas un hasard si je suis aujourd'hui directeur de la création chez Daum. Je pense que très peu de designers ont créé pour des métiers et pour des matériaux qui caractérisent un certain nombre d'entreprises ou d'industries en France dans lesquelles la valeur ajoutée de l'intervention manuelle est importante.

L'artisanat, ce n'est plus l'artisan dans son atelier, quantité de productions sont soit semi-industrielles, soit semi-artisanales, et à mon avis les mélanges iront grandissants.

Cela demande une forme d'expertise, une forme de réflexion et d'adaptation. On a toujours parlé de design industriel, derrière lequel on entend toute la logique, tout le métier, tout le savoir d'analyse, etc. mais on n'a jamais parlé de design artisanal.

Françoise Jollant Kneebone On parle d'artisanat industriel, c'est-à-dire un mélange des deux, ce qui se passe dans bon nombre d'industries du luxe, notamment chez Daum, mais aussi chez Hermès, chez Louis Vuitton, où les produits ne sont plus fabriqués artisanalement, c'est-à-dire uniquement à la main, mais en partie à la main avec des processus industriels.

Pour un enseignant en design **aujourd'hui, enseigner la production industrielle est beaucoup plus diversifié que lorsqu'il y n'avait qu'un seul modèle.**

Alain Lardet Il est vrai que l'artisanat est au cœur même du processus industriel en Italie. L'industrie italienne du meuble, notamment, ne serait pas ce qu'elle est s'il n'y avait pas eu au départ de chaque grande aventure industrielle italienne un atelier, des artisans qui demeurent des partenaires très importants.

Contrairement à la France, le métier de l'artisan est extrêmement valorisé en Italie. Il jouit d'une reconnaissance au vrai sens du terme et, dans chaque industrie du meuble importante, l'artisan reste le laboratoire de recherche. Il est important aussi de rappeler que les plus grands noms du design italien ont tous une assez bonne connaissance d'un certain nombre de métiers artisanaux, donc vont dans les ateliers d'artisans pour développer des produits avec eux.

On peut citer quelques exemples, à commencer

par Enzo Mari, qui a toujours, parallèlement à ses projets destinés à l'industrie, développé des projets qui mettent en valeur l'artisanat traditionnel, que ce soit le marbre, le verre, la porcelaine. Il a fait récemment, à Faenza, un travail avec l'artisanat local, en crise du fait que ces artisans répètent des gestes ancestraux. Il les a aidés à faire surgir un nouveau vocabulaire, qui est à la fois directement issu de la culture de cet artisanat, mais qui ouvre la porte à quantité d'expressions nouvelles à partir desquelles ils peuvent aussi s'épanouir en termes de créativité. On peut citer aussi l'exemple de Michele De Lucchi, qui a éprouvé le besoin de créer sa propre collection, dite " produzione privata ", qui lui permet de fréquenter les artisans et de s'octroyer ainsi un domaine de liberté totale que parfois l'industrie ne lui laisse pas. C'est aussi de sa part un hommage à cet artisanat qui est vraiment, en Italie, à la base du développement de l'industrie du meuble et de l'objet.

Raymond Guidot Il faut bien s'entendre sur ce que l'on appelle un artisan et sur ce qu'est l'artisanat, surtout si l'on tient compte du fait que, suivant les pays, les statuts peuvent être très différents. Ce qui reste vrai dans tous les cas, c'est qu'une PMI peut se permettre, mieux que la grosse industrie, d'investir par exemple dans l'achat de machines qui vont fonctionner en continu. À ce moment-là, l'atelier de l'artisan peut très bien devenir ce laboratoire où l'on expérimente des idées pour le futur.

Si l'on prend exemple sur l'industrie italienne, on va voir aussi qu'elle fonctionne bien souvent d'une manière qui n'a rien à voir avec la nôtre, pour des clients différents, en adaptant chaque fois le processus de fabrication à la demande. Depuis la fin de la seconde guerre mondiale, des réseaux de petites et moyennes industries se sont développés, qui s'organisent dans toute la flexibilité de la sous-traitance, ce que l'on n'a jamais su pratiquer en France.

Il faut saluer d'ailleurs l'action d'industriels italiens comme Cassina qui, au début des années 70 avec Bracciodiferno, offrait royalement à Gaetano Pesce un véritable laboratoire, quasiment conçu pour expérimenter ses idées, lui-même investissant l'avenir de matériaux nouveaux qui n'avaient jamais été véritablement exploités à leur juste valeur, en détournant non seulement le matériau, mais aussi l'outil de fabrication. Ce qui ne viendrait pas forcément à l'esprit d'un technicien. **Les moments forts de l'histoire du design se situent dans des expériences qui échappent complètement au raisonnement du technicien.**

Françoise Jollant Kneebone Comme vient de le dire Raymond Guidot, il faut savoir de quoi l'on parle en termes d'artisan et d'artisanat. Le problème vient en France de ce qu'il y a deux types d'artisans, ceux que l'on appelle les artisans d'art, et les artisans. Les artisans d'art se considèrent comme des créateurs, comme des artistes, et les artisans sont des professionnels prêts à mettre leur savoir-faire au service de la création. Ce sont deux approches totalement différentes, que l'on n'a pas en Italie, où les artisans ont l'habitude de travailler avec les designers, et se sentent valorisés à travers cette collaboration.

Alain Lardet Oui, absolument. Il n'y a aucune rivalité, il y a une complémentarité totale, et au contraire les artisans non seulement ne ressentent pas l'intervention du designer comme une rivalité, mais sont très honorés, très valorisés de travailler avec eux.

À Faenza, l'intervention d'Enzo Mari a été ressentie, par les artisans et par l'ensemble de la population, comme un honneur et comme une voie de développement extrêmement intéressante.

Marc Charpin Je voudrais ramener la question de l'artisanat vers la question de l'enseignement du design. Je ne fais pas de différence entre l'artisanat et l'industrie, en ce sens que nous avons affaire à des appareils de production qui ont leurs différences.

En ce qui concerne l'enseignement, je trouve qu'il est intéressant que les étudiants aient des relations avec l'artisanat, car c'est un accès évidemment plus simple à un appareil de production. C'est toute la différence que je fais, car lorsqu'on a affaire à l'industrie, et encore plus à la grande industrie, il est extrêmement difficile pour une école d'avoir de vraies relations. En revanche, l'artisanat permet un contact direct avec la production et une visualisation presque immédiate de certains savoir-faire. C'est dans ce sens que je trouve intéressant le rapport à l'artisanat.

Je ne pense pas qu'il soit plus facile de travailler avec les artisans qu'avec les industriels, je parle pour les designers et notamment pour les lieux de formation, les écoles, car il y a généralement de la part des artisans une difficulté à considérer qu'ils sont les créateurs en totalité de leur production.

La difficulté pour eux, et c'est un problème d'ordre culturel, est d'admettre que le travail puisse se partager entre le designer, qui serait plus capable de donner des réponses au niveau de la conception, et par ailleurs l'artisan, capable de donner des réponses au niveau de la production. Je crois que

c'est une difficulté que l'on rencontre à peu près dans tous les domaines de la production, en France notamment, et cela rend difficile les relations entre le design et la production.

Françoise Jollant Kneebone Il reste plusieurs questions à aborder : notre enseignement, en France, forme-t-il des designers typiquement français ? Y a-t-il des spécificités nationales dans le domaine du design, et s'il y a spécificité du design français, quelle est-elle et comment est-elle gérée au niveau de la formation ?

Marc Charpin Je ne sais pas s'il y a un design français, mais l'idée que nous avons développée à Saint-Etienne est d'essayer d'atteindre une certaine diversité. Le design universel est quelque peu dépassé, et la 2^e Biennale de design de Saint-Etienne en octobre 2000 a montré que, dans chaque lieu de production, un design particulier se crée. L'intérêt de l'enseignement du design est de donner à chaque étudiant la possibilité de trouver sa voie et non pas de dire : voilà le design tel qu'on le veut, tel qu'on l'enseigne.

Notre option a été depuis longtemps de créer les conditions pour que chaque étudiant trouve sa voie. Un certain nombre sont allés du côté du design de mobilier, d'autres sont allés du côté du design industriel. On devient designer industriel en faisant du design industriel. Il n'y a pas une formation spécifique pour être designer industriel, il y a un certain nombre de connaissances et d'expériences à acquérir. On les acquiert en partie à l'école, en partie à l'extérieur de l'école. Je ne sais pas s'il y a un design français, je pense qu'il y a des designers français qui ont leur identité et qui ont déjà donné des réponses, tant sur le plan du mobilier que sur le plan de l'industrie.

Raymond Guidot Je ne crois pas tellement à l'identité nationale quand il est question de design. Si on parle en particulier de design industriel, il existe surtout un design de firmes. Il y a un design Sony comme il y a eu un design Braun. Ce qui est remarquable, c'est de voir qu'aujourd'hui on fait travailler de la même manière un designer australien, un designer anglais, un designer allemand. Ce sont les firmes, les entreprises qui jouent le jeu, plus que les pays. Et, au fond, est-il important qu'il y ait un design national ?

Françoise Jollant Kneebone On peut dire que ce n'est pas tout à fait vrai, car on a vu apparaître dans le domaine du design au début des années 80

un phénomène de "starisation", qui s'est révélé être une tendance longue, et qui a entraîné le phénomène inverse. On dit : Philippe Starck pour telle firme, c'est-à-dire : ce n'est pas telle firme qui s'assure les services de Philippe Starck, c'est Philippe Starck qui accepte de travailler pour telle firme. C'est particulièrement visible dans la dernière campagne de Philippe Starck pour Samsonite, où le designer est mis en avant beaucoup plus que la firme.

Jean-Baptiste Sibertin-Blanc Le problème n'est pas qu'il y ait un design français ou pas de design français. En revanche, je pense qu'on produit du design en fonction de sa culture. Pendant deux ou trois ans j'ai axé beaucoup des formations que je donnais, en France et à l'étranger, sur le fait que l'on produit des signes de culture. On conçoit et on dessine des projets à partir des signes de la culture dans laquelle on a baigné; on produit des signes qui sont le brassage de cultures multiples. À ce moment-là on peut parler du "world design" comme on pourrait faire de la "world music", mais en tout cas les produits sont des signes de culture. J'ai baigné dans une certaine culture matérielle, j'ai fait des études de design, et aujourd'hui je dessine, je conçois, donc je produis du design sur la base de cette culture matérielle. Nos enfants vont avoir une culture complètement différente, une culture du 2 D, et je pense qu'au niveau de l'enseignement du design il y aura vraiment quelque chose à repenser. **Les étudiants du futur ne seront pas formés à être sensibles à la 3 D, au volume, aux textures, mais éduqués dans une culture du 2 D, du virtuel.** Pour l'enseignement des années à venir, je pense que c'est une des vraies questions à se poser.

Françoise Jollant Kneebone Cela signifie-t-il que nous sommes dans une période de transition entre deux univers ?

Jean-Baptiste Sibertin-Blanc Je voudrais citer le livre de Pierre Levy "Les révolutions de l'intelligence" : un enfant qui s'éduque actuellement n'aura pas la tête faite comme la mienne. Dans dix ou quinze ans, il faudra enseigner le design de manière fondamentalement différente. Il faudra bien sûr qu'il y ait de l'expérimentation, de la propédeutique. Mais les préoccupations ne seront sûrement pas les mêmes que les nôtres.

Raymond Guidot On peut penser en particulier au développement du prototypage rapide, qui, lorsqu'il passera dans le domaine de la production des

objets de la vie quotidienne, va complètement changer les données du problème. Jusqu'ici, une grande partie de la production industrialisée était tributaire des problèmes liés aux opérations de moulage et de démoulage, sortir l'objet d'une empreinte... À partir du moment où l'on parle de stéréo-lithographie, de frittage de poudres par laser, de proto-jet, on est dans une problématique différente. Tout ce qui reste à maîtriser, c'est le temps de fabrication. La presse à injecter qui débite des milliers de petites pièces dans une journée est certainement plus performante que le prototypage rapide aujourd'hui, mais il faut vraiment que les jeunes designers soient rodés à cela, car c'est quelque chose qui prendra une importance capitale dans les décennies à venir (peut-être dans cinquante ans seulement). En tous cas, il faut nous y préparer.

Françoise Jollant Kneebone Cela changera considérablement aussi la manière d'aborder la culture de son époque. Cela changera aussi l'enseignement, le mode pédagogique, le projet pédagogique.

Par exemple, on n'aura peut-être plus besoin de la présence physique d'un enseignant. Comme le dit un chercheur de Silicon Valley : "à Silicon Valley nous n'avons plus besoin de la présence physique pour travailler ensemble et pour communiquer". Est-ce vers cela que nous allons?

Il y a une autre question : **on parle toujours de produits industriels, mais on s'aperçoit que le service est un élément de plus en plus lié aux activités de design**. Le design de service, qui a été introduit il y a déjà un certain nombre d'années, a pris une importance croissante, et des designers tendent à se spécialiser maintenant dans ce domaine.

Dans l'enseignement actuel, le service n'est pas une discipline ou un aspect de la projection clairement identifié et enseigné. Qu'en sera-t-il dans le futur ? Une société comme Air France, par exemple, ne vend pas de produits. Les produits qu'elle vend sont uniquement le service qui consiste à vous transporter d'un lieu à un autre. En fait, Air France vend du service, qui est matérialisé par un certain nombre de produits tels avions, billets, etc.

Le design de service appartient-il au domaine du design? Doit-il être enseigné?

Alain Findeli La question du service est une question importante. J'ai tendance à penser que **l'avenir de la profession réside dans le design de service**. Si la profession reste attachée à l'image du XIX^e siècle, c'est-à-dire avec des produits matériels,

elle est en danger, peut-être pas de disparaître mais d'avoir du mal à perdurer.

L'évolution vers le service est une évolution historique. Le design industriel ou le design de produits tel qu'il est pratiqué aujourd'hui répond à des circonstances historiques liées au XIX^e siècle et à la mise en place de la production de ces produits de façon industrielle. Au XX^e siècle, ce n'est pas seulement la production des objets matériels qui s'est industrialisée, mais la plupart des services dont nous dépendons dans notre vie quotidienne. Tout est industrialisé, les soins hospitaliers, l'enseignement, les loisirs, la garde des enfants. Or, qui sont les designers de ces nouveaux produits? Ce sont les mêmes que ceux qui concevaient les produits physiques et matériels avant que le design industriel existe, donc un peu tout le monde.

On peut observer que toute la méthodologie de design ou la méthodologie de projet développée pour le design de produits pourrait aisément être transférée au design de service, en prenant un certain nombre de précautions.

Ces précautions sont liées au fait que le "produit" est beaucoup plus complexe, c'est-à-dire que **dans le design de service la présence humaine est beaucoup plus visible que dans le design de produits** où, hélas, on oublie souvent que ce sont des humains qui vont utiliser les produits. Souvent le produit prend la première place et les humains sont évacués derrière des statistiques, alors que dans le domaine des services, les humains sont bien présents, et on a affaire non pas à des ensembles de produits matériels, mais à des situations humaines qui relèvent de la théorie des systèmes complexes, des théories de la complexité, de la systémique. Ce sont des choses qui sont beaucoup plus difficiles à saisir mais qu'il faut absolument enseigner dans les écoles de design, sinon nous sommes perdus. Or, on ne les enseigne pas, je le regrette. On enseigne dans les écoles de design avec des schémas du XIX^e siècle. **On enseigne le design comme s'il s'agissait d'une science appliquée, autrement dit on donne quelques enseignements théoriques, et ensuite on dit aux étudiants : débrouillez-vous** pour les appliquer dans les ateliers, or cela ne marche pas.

Pourquoi cela ne marche-t-il pas? Parce qu'on croit que l'application d'une théorie à une pratique se fait automatiquement. Or, cela ne se fait pas automatiquement. On enseigne le design comme si c'était un art appliqué. On donne des cours d'histoire de l'art, des cours d'esthétique, et ensuite on leur dit : dans vos ateliers débrouillez-vous avec cela, montrez-nous que vous avez appris quelque chose.

Cela ne marche pas non plus, car l'art n'est pas de l'esthétique appliquée, c'est beaucoup plus complexe. On n'enseigne pas la théorie des systèmes complexes, ce n'est pas vrai. On devrait, on pourrait, mais c'est difficile à enseigner.

Nous avons une situation pédagogique idéale dans nos écoles, car nous avons la chance d'enseigner par pédagogie du projet, or le projet est par définition, par essence même, une situation complexe. Enseigner le projet à partir de la théorie des systèmes complexes, par des enseignements purement théoriques, en disant ensuite aux étudiants : débrouillez-vous pour l'appliquer dans les projets, cela ne marchera jamais car pédagogiquement c'est complètement inefficace. Pourquoi est-ce inefficace? Parce qu'on n'a pas compris en quoi consiste le projet, ni en quoi consiste, dans un projet, la relation entre théorie et pratique. Du point de vue logique, ce n'est pas une relation dans laquelle l'une est déduite automatiquement de l'autre.

Françoise Jollant Kneebone Lorsqu'on parle avec les anciens, ils disent souvent : ma pratique professionnelle, je l'ai apprise hors de l'école, je l'ai apprise après. La question est donc : que doit-on apprendre à l'école? S'il existe des choses que l'on n'apprend pas à l'école mais que l'on apprend après, aurait-on dû les apprendre quand on était étudiant, ou est-ce quelque chose que l'on doit de toute façon découvrir après, ou qu'il est même préférable de découvrir après?

Jean-Baptiste Sibertin-Blanc Dans les études de design, on met souvent en avant le développement de la personnalité d'un étudiant ou d'un individu. Le développement de ma personnalité, ce n'est pas à l'école que je l'ai fait, c'est avant, après, avec d'autres choses. Ce n'est pas ce que j'attendais d'une école. Il se trouve que l'école m'a amené cela en plus, tant mieux, mais cela fait beaucoup de choses à apprendre en peu de temps.

Le concept doit-il prédominer la formalisation, ou la formalisation doit-elle prédominer le concept? **Le design est un métier où on a la chance de réunir deux entités que je croyais toujours opposées : l'intellectuel et le manuel.** La chance dans ce métier est d'avoir à la fois un moment où l'on cogite, où l'on réfléchit, puis un moment où l'on a la chance de produire. Si je ne faisais que penser, je serais malheureux, et si je ne faisais que faire, je serais encore malheureux. Lorsque j'étais ébéniste, j'étais malheureux. Je faisais, mais je n'avais pas les bases.

Marc Berthier J'ai effectivement constaté que beaucoup de mes élèves, qui sont maintenant un peu partout dans ce métier, venaient me voir en me disant : j'ai appris depuis ma sortie pas mal de choses que j'aurais dû apprendre à l'école. Ils se sont rendus compte aussi qu'ils avaient appris beaucoup de choses à l'école, mais qu'ils s'en sont rendus compte plus tard.

On est devant un certain danger dans l'enseignement, non seulement dans l'enseignement du design, mais dans l'enseignement supérieur en général : les grandes écoles sont prêtes à démissionner pour déléguer aux industries, par le biais des stages, une partie importante du cursus. Or il y a des choses que l'on ne peut apprendre qu'à l'école et que l'on n'apprend pas sur le tas. Même si un élève n'a pas été assidu, même s'il a eu un cursus raccourci, il a appris quantité de choses qu'il découvrira après. Quant au stage professionnel, je considère qu'il a une autre vocation : mesurer la réelle dimension de ce qu'est la société industrielle, travailler dans un contexte, avec des contraintes, des objectifs précis en termes de temps, d'obtention de résultats.

Françoise Jollant Kneebone Il reste une dernière question et je tiens beaucoup à ce qu'elle soit abordée, c'est celle du 3^e cycle. C'est une question sur laquelle nous n'avons pratiquement pas eu de réponses. La question du 3^e cycle est importante car elle suppose l'existence de la recherche. On n'imagine pas le 3^e cycle sans envisager la question du rapport du design à la recherche. Sur ce point de la recherche en design, je vais laisser la parole à Alain Findeli.

Alain Findeli C'est une question très difficile qui se pose actuellement en Europe, dans plusieurs pays, car on commence à développer des 3^{es} cycles dans certaines écoles, et en France également il existe quelques unités qui font de la recherche en design. Il existe des écoles de design qui ont obtenu un statut universitaire dans d'autres pays, je pense en particulier à Helsinki, et tout d'un coup on a vu plus d'une centaine de candidats s'inscrire en doctorat. On s'est donc posé la question : que fait-on dans un doctorat en design, on n'en a jamais vu, comment faut-il procéder?

Il y a déjà eu trois colloques sur le sujet depuis deux ans, et ce sont des questions fondamentales.

En effet, **qui dit recherche dit sciences, qui dit design à l'université dit fondement théorique, fondement scientifique du design, et la question que l'on peut se poser est : y a-t-il une théorie du design**, y a-t-il un fondement théorique au desi-

gn? Comment vivre cette contradiction qui consiste à fonder la théorie d'une discipline qui est en fait une pratique? La théorie d'une pratique, est-ce envisageable? Faut-il construire la base théorique du design sur les sciences déjà établies, c'est-à-dire les sciences descriptives universitaires, comme les sciences de la nature, ou les sciences de l'homme et de la société?

Faut-il que le doctorat en design soit simplement un super projet de design accompagné d'une espèce de mémoire, dont il s'agirait également de fixer les normes et les critères de qualité? Toutes ces questions sont loin d'être résolues.

Un des gros problèmes à l'origine de ces questions et de ces difficultés, résulte de ce que j'appelle le complexe d'Obélix : nous, les disciplines du projet, nous baignons tellement dans le projet que nous prenons projet et théorie du projet comme des acquis, à tel point que **nous pensons qu'il suffit de**

baigner dans le projet pour pouvoir l'enseigner, par exemple, et qu'il suffit de baigner dans le projet pour pouvoir en faire une théorie. Or, il

n'existe pas actuellement de théorie du projet qui mérite le nom de théorie scientifique du projet, donc qui satisfasse tous les critères de scientificité tels qu'ils sont couramment appliqués à l'université.

Nous n'avons même pas de base théorique, nous pouvons donc comprendre pourquoi il est difficile de réclamer un statut universitaire, et encore plus un statut de doctorat, pour une discipline qui n'a pas de fondement théorique.

Faut-il donc absolument se baser sur les disciplines scientifiques déjà établies et qui ont une certaine crédibilité, ou créer un fondement épistémologique et théorique original qui provient du fait que nous sommes une pratique, mais également une pratique réflexive, etc.?

La tendance qui est en train de se dégager de ces groupes de recherche **est que le design revendique un statut théorique et épistémologique propre, original, qui serait commun à toutes les professions enseignées à l'université,** c'est-à-dire également à la médecine, aux sciences de l'éducation, aux sciences infirmières, à l'ingénierie, etc. **mais ce statut théorique est encore à construire, il n'est pas abouti actuellement.**

Nous en sommes là. Depuis une dizaine d'années environ plusieurs chercheurs dans le monde, que l'on appelle des théoriciens du design, œuvrent à la construction de ce modèle théorique qui pourrait servir de fondement pour un enseignement universitaire et pour des recherches, un colloque sur le sujet est en préparation à Lyon pour 2002. Voilà l'état de la situation.

Marc Berthier C'est le développement des sciences et des techniques qui nous amène à cela. Le fondement de tout cela est de savoir si on va le définir dans la recherche ou dans le développement. Le champ d'application du design est devenu immense, et il est temps que cette réflexion aboutisse à des théories qui soient calées. Aujourd'hui, nous n'avons pas encore une définition claire du design car on n'a jamais réussi à s'entendre sur ce point. Le design est en développement permanent, et si nous partageons la définition de Roger Tallon qui nous a été indiquée tout à l'heure, nous pensons déjà qu'elle est un peu juste et qu'il faut la revoir ou la compléter.

Il est temps de réfléchir, car cette profession va réellement exister, s'inscrire vraiment dans la société, même si elle a mis très longtemps à s'inscrire dans la culture, française en tout cas.

Raymond Guidot Elaborer une théorie du design, n'était-ce pas le début d'une recherche qui sous-tendait toute l'époque fonctionnaliste? Mais aussi, des écoles comme l'école d'Ulm, n'étaient-elles pas des lieux où l'on a pu théoriser parce que l'époque était aux certitudes?

Le nouveau design a indiscutablement semé la perturbation en jouant sur la valeur symbolique et plus généralement, en ajoutant dans la balance de l'analyse de la valeur d'usage une quantité d'éléments non quantifiables, ne permettant pas de pousser la logique fonctionnaliste jusqu'au bout. Sa remise en cause a stoppé une démarche qui semblait être sans faille.

Alain Findeli Tout à fait. On ne peut pas faire l'impasse sur l'école d'Ulm quand on parle de théorie du design. Si l'on fait la genèse du développement du bassin théorique en design, il faut commencer à Ulm, ou un peu avant. C'est là-bas que les premières ébauches d'une théorie du projet ont été jetées. Ensuite, des groupes de recherche principalement américains et britanniques ont poussé le côté très scientifique d'Ulm jusqu'à ses extrémités. Cela s'est conclu par un échec et par une impasse.

Nous revenons maintenant, grâce à la théorie des systèmes complexes, à une théorie du projet qui est plus conforme à la réalité vécue du projet, de toutes les disciplines du projet, y compris le design, et cela s'adresse à l'architecture, à l'urbanisme et à d'autres. On ne peut pas dire qu'il y a plusieurs écoles théoriques, mais il y a une espèce de bouillonnement.

On peut même le suivre en direct. Il y a quelques

sites Internet consacrés exclusivement à la recherche théorique en design, et tous les jours, 10 à 15 communications de chercheurs du monde entier discutent ces questions. C'est passionnant à suivre, car il y a des noms très connus, des noms moins connus, des gens d'Australie, du Royaume Uni, des Etats-Unis, du Japon, de Corée, de partout (il y a principalement deux groupes de discussion, Design Research Society (DRS), et PHD-Design, qui sont sur un site collectif très bien géré par le Royaume Uni, "jiscbase.ac.uk". Un autre site intéressant est celui de l'Association européenne de modélisation de la complexité, "www.mcxapc.org".

Marc Charpin Nous avons créé à Saint-Etienne une structure qu'on a appelée 3^e cycle, mais c'est difficile, car le mot 3^e cycle recouvre une dimension universitaire que nous ne voulons pas avoir, le mot Master recouvre une dimension anglo-saxonne que nous ne pouvons pas avoir, et le mot Mastère recouvre une dimension des grandes écoles d'ingénieurs que nous ne pouvons pas non plus avoir. Néanmoins, nous avons fait une structure que nous avons appelée tantôt post-diplôme, tantôt 3^e cycle de recherche design.

La question, pour nous, n'était pas d'essayer d'entrer dans des débats théoriques, mais de donner aux étudiants diplômés des Beaux-Arts ou autres, avec Bac+5, la possibilité d'être dans un groupe qui permette à chaque étudiant de faire un travail de projet en relation avec un interlocuteur extérieur, ce travail de projet étant la base d'une réflexion et d'une analyse sur le déroulement de ce projet. Nous ne voulions pas avoir cette dimension théorique, que je comprends, mais nous n'étions pas en mesure de faire cela, nous avons donc essayé de nous y prendre de cette façon.

Nous avons depuis dix ans reçu six à huit élèves par an, pour une durée de un à deux ans. Ils font des travaux en relation avec l'industrie, en relation avec l'extérieur, avec des collectivités locales ou autres.

Mais cela reste extrêmement difficile. Il y a plusieurs années déjà que l'Inspection des enseignements artistiques avait promis de trouver un statut à ces structures, et jusqu'à maintenant cela est resté sans réponse.

Intervenant André Caillol Je suis à l'UTC de Compiègne. Nous avons fait il y a quelques années un séminaire sur la recherche en design, et nous nous étions rendu compte que la recherche en design, contrairement à beaucoup de recherches

universitaires qui sont centrées sur un domaine étroit, pose des problèmes de reconnaissance, car **le designer sait "pas grand chose sur tout". C'est exactement le contraire d'une recherche universitaire, où on doit savoir tout sur un domaine qui pourrait être résumé à rien, un domaine très étroit.**

En fait, la recherche en design pourrait très bien être, comme on le fait à l'ENSAM, la recherche du paramétrage en design, car le designer travaille très souvent pour la poubelle, en ce sens qu'un projet n'est pas forcément retenu. En général, on a plusieurs projets en parallèle et celui qui est choisi doit être le meilleur.

Les designers ne peuvent-ils pas s'attacher, par exemple, à mettre un peu de paramétrage là-dedans, pour que le meilleur projet soit vraiment celui qui est choisi, le meilleur projet sur le plan de l'entreprise, de sa politique, de son devenir, etc. Je cite un exemple de recherche en design, mais **le design peut être aussi une incitation à la recherche, il peut provoquer des recherches dans d'autres disciplines.** C'est un thème important aussi, mais tout cela nous éloigne peut-être de l'enseignement pur et simple du design, c'est un autre débat.

Intervenant Michel Millot J'ai fait l'école d'Ulm dont on a parlé, je suis professeur à l'ENSAD depuis trente ans, je suis également professeur en Chine et en Corée.

Première remarque : je suis vraiment étonné d'entendre que l'on cherche la recherche. L'enseignement est nul, il n'y a pas de cours, il n'y a pas de pédagogie du projet. Comment peut-on se poser la question de la recherche ?

Prenons un exemple : comment évalue-t-on les produits, selon quels critères ? On est toujours dans l'embarras, dans l'enseignement et dans la profession. Comment savez-vous ce qu'est un lit confortable ou pas ? On ne sait rien dans notre domaine, on est vierge, donc dès qu'on travaille un peu, on amène des connaissances et des compétences, or cela manque depuis toujours. Même à Ulm, qui était une bonne école, à Montréal où j'ai été également professeur, il y avait beaucoup de cours, mais on ne sait quoi en faire après. Cela a été très bien dit par Alain Findeli, nous ne savons pas exploiter les cours parce que nous n'avons pas notre propre corps de connaissances. Il n'existe pas, il faut être clair. Même en ergonomie, il n'y a pas de cours corrects pour nous. J'en fais un peu et je sais qu'il n'y a pas d'ouvrages de référence. Il faut à chaque fois produire, donc générer de l'information, car elle n'existe pas.

Tous ces discours, toutes ces messes ne servent à rien parce que nous n'avons pas d'information. Il y a de grands tuyaux comme Internet, mais ils sont vides. Internet, c'est bien beau, mais il n'y a rien dedans. Quoi que vous cherchiez, il n'y a rien. L'information sur les produits n'existe pas. Choisir un produit, c'est choisir n'importe comment, n'importe quoi. Tout est vierge.

S'il vous plaît, lançons la recherche et ensuite nous ferons un enseignement, mais ne faisons pas l'inverse.

J'ai eu également de la pratique. Personnellement, lorsque je traite un projet, je fais de la recherche pour moi-même. J'ai passé, par exemple, un an sur les aspirateurs en France. J'ai fait 10 000 évaluations sur cent aspirateurs pour en créer de nouveaux, mais je n'ai pas trouvé l'information ailleurs, elle n'existe pas. Si vous êtes sur une page blanche et qu'on vous demande de faire un aspirateur, vous faites des sculptures, et je n'aime pas trop, ou vous faites du cinéma, certains en font, mais il faut vous atteler, c'est-à-dire qu'il faut analyser, il faut travailler. J'ai généré de l'information et je n'ai pas attendu d'Internet qu'elle vienne toute seule, elle n'existe pas.

Intervenante Marie-Marguerite Gabillard
Centre du design Rhône-Alpes. Je voudrais simplement apporter un témoignage, car je ne suis pas compétente en matière d'enseignement ni de recherche.

L'équipe dont Monsieur Findeli vient de parler, qui centralise les discussions sur la recherche en Angleterre, au niveau européen et international, a organisé juste avant le 14 juillet, à La Clusaz, un séminaire sur le thème du développement du PHD en design. À La Clusaz, Rhône-Alpes, dans les montagnes, tous ces chercheurs dont on parle étaient réunis pendant une semaine et échangeaient. Je n'ai assisté qu'à deux jours de séminaire et j'ai vu des poètes, des philosophes, mais aussi des statisticiens, des personnes qui travaillaient sur la méthode, sur l'organisation, qui travaillaient en matière de technologies, de sociologie, d'ergonomie, du monde entier, fédérés par l'École de management de design de Norvège, puisque c'était à l'initiative de cette école que ce séminaire était réuni. Je me suis dit : on parle de théorie, mais si on fédérait déjà les personnes qui travaillent dans d'autres disciplines, qui s'intéressent au design dans d'autres disciplines, si l'on formait une commission scientifique avec d'autres disciplines et que l'on centralisait les projets qui sont faits autour du design, de la création, de la méthode, de la technologie,

de la conception du produit, voire du management, dont on n'a pas parlé depuis ce matin, je pense que l'on pourrait déjà avancer en matière de recherche et en matière d'enseignement.

C'est à côté de chez nous. À côté de chez nous, il y a des choses qui se passent dans des universités, il y a des chercheurs en ergonomie qui s'intéressent au produit, des chercheurs en sociologie qui s'intéressent à la conception de produit et au management, ils travaillent sur le design. On n'a pas besoin de réinventer la roue pour parler de recherche en design. Unissons les gens, unissons-nous autour d'une table pour travailler ensemble avec des choses qui sont déjà faites.

Alain Findeli Un des groupes de discussion que j'ai mentionnés sur Internet, le groupe PHD DESIGN, est issu du colloque de La Clusaz. Ce sont les organisateurs du colloque de la Clusaz qui ont démarré le groupe de discussion, et il est très actif actuellement.

Pour être un peu plus concret et voir les enjeux qui animent cette question de la recherche en design, je reprends les distinctions très utiles qui sont utilisées dans tout le groupe et qui ont été proposées par le Professeur Christopher Frayling, directeur de la recherche du Royal College of Arts à Londres. Il propose de **distinguer trois types de recherche en design** :

- La première est **la recherche pour le design**, la recherche que l'on fait dans n'importe quel projet de design pour réaliser le projet. C'est ce que l'on appelle couramment la recherche et développement, R & D. En recherche *pour* le design, les théoriciens ne sont pas satisfaits parce que la R&D n'a pas de production scientifique, ce sont des projets qui s'alignent mais il n'y a pas d'accumulation théorique, d'accumulation de savoirs qui soit publiée dans les revues scientifiques.

- La deuxième est **la recherche sur le design**. C'est le type de recherche que font les sociologues, les psychologues, les historiens, les ergonomes, toutes les sciences existantes qui s'intéressent au design, soit aux produits du design, soit à l'acte de designer, soit au projet. C'est un autre type de recherche. Les recherches *sur* le design sont bien des recherches en design, mais qui sont menées avec les outils méthodologiques, épistémologiques et autres de disciplines qui nous sont quelque peu étrangères. Ce sont des disciplines qui ont l'habitude de regarder le monde comme un objet, alors que nous avons l'habitude de regarder le monde comme un projet ; or l'attitude scientifique n'est pas la même dans les deux cas.

En partant de ce constat, nous disons : puisque nous avons un rapport au monde qui est particulier, essayons de construire une base méthodologique et épistémologique originale, mais néanmoins rigoureuse.

C'est la troisième voie, que l'on a coutume d'appeler maintenant la recherche *par* le design, dans laquelle le projet de design est central à la recherche mais n'est pas l'objectif principal. Pour **la recherche *par* le design**, le projet de design en entreprise, par exemple, constitue ce que les anthropologues ou les sociologues appellent le terrain. C'est le terrain de la recherche, c'est notre laboratoire à nous. En recherche *par* le design, notre laboratoire à nous, c'est le projet, le projet réel, pas le projet rêvé, le projet tel qu'il a été décrit ici par nos praticiens.

Marc Berthier En attendant les résultats de tout cela, il est évident que l'on ne peut pas mener un enseignement supérieur sans avoir un Conseil d'orientation dans lequel vont entrer des scientifiques, des chercheurs, des philosophes, des sociologues, des sémiologues, des anthropologues. En tout cas, dans l'école où j'ai enseigné, toutes ces disciplines, toutes ces personnes font partie du Conseil d'orientation, interviennent dans les diplômes, il est évident qu'on les consulte, et vous en faites partie de temps en temps.

En ce qui concerne le mémoire de fin d'études, il dure six mois pour son écriture, il est encadré par un groupe de sciences humaines, conduit bien souvent par un philosophe.

Nous ne restons pas entre designers à nous regarder le nombril comme ayant la science infuse, nous partageons l'enseignement évidemment avec des sémiologues, évidemment avec des philosophes, évidemment avec des sociologues.

Table ronde 2

Le numérique

Modérateur

Odile Fillion

Journaliste

Vincent Créance

Designer, directeur du design/communication d'Alcatel

Frédéric Fayout

Avocat spécialiste du droit informatique

Pierre Lère

Chargé de mission à l'IGEA, ministère de la Culture

Paul-Louis Meunier

Directeur du marketing avancé, Thomson Multimedia

Bruno Simon

Responsable nouvelles technologies, Renault Design

Jean-Baptiste Touchard

Chargé de mission ENSCI

Si les nouvelles technologies sont incontournables dans la pratique quotidienne de l'élaboration du projet, quelle place occupent-elles dans un projet de formation : outil de visualisation ? outil de conception ? Ici on pourrait imaginer une réflexion ou une intervention épistémologique sur l'incidence des nouvelles technologies dans l'attitude de "conception" - C.A.O.

Sont-elles à envisager non seulement comme nouveau mode d'accès au savoir, mais comme mutation des mécanismes d'appropriation du monde ? comme susceptibles de transformer l'espace sensible, la perception, les relations... au bout du compte, une autre manière de vivre l'altérité – une autre façon de conceptualiser ?

Enjeux des nouvelles technologies et du numérique dans la construction des savoirs, dans les processus de conception.

Le numérique, ses usages dans la formation des étudiants ? dans la pratique des designers ? usage savant, usage conceptuel, usage formatif, usage fonctionnel, usage pratique ou pragmatique ? Ses conséquences dans les formations, sur les modes de conception, sur la dynamique des pratiques ?

Odile Fillion Le sujet "design et numérique", nous l'avons vu dans la table ronde précédente, est souvent un sujet qui fâche, un sujet pas toujours bien compris, peut-être parce que l'informatique, le numérique, est en train d'apporter des bouleversements qui touchent tous les domaines et pas seulement le domaine du design. Nous allons essayer, au cours de cette table ronde, de montrer des attitudes, comme dans le design justement, pour voir comment, à travers l'informatique, il y a éventuellement nécessité de modifier les pédagogies, d'inventer des méthodologies.

Je vous présente d'abord les différents intervenants qui sont autour de moi.

Pierre Lère, designer graphique de formation, est Inspecteur de l'enseignement des arts plastiques. Il a soutenu la mise en place de l'informatique dans les écoles d'art depuis plusieurs années au sein du ministère de la Culture, et il a eu, par ailleurs, en tant qu'expert européen sur les formations, l'occasion de voir comment cela se passait ailleurs, en Angleterre, en Hollande, en Allemagne notamment.

Vincent Créance est designer, diplômé de l'ESDI. Après avoir été chef de projet pendant près de six ans à Plan Creatif, il est depuis 1996 responsable du design et de la communication d'Alcatel.

Jean-Baptiste Touchard est consultant, producteur. Il est souvent intervenu à l'Ensci depuis plusieurs années. Il y a été vraiment le pionnier des consultants qui ont soutenu la mise en place du programme informatique dans l'enseignement.

Paul-Louis Meunier, est ingénieur Supelec. Egalement titulaire d'un DEA en physique, il n'est donc pas designer. Il est responsable depuis dix ans chez Thomson Multimedia du marketing avancé et de la prospective, en relations étroites et assez opérationnelles avec le département design.

Bruno Simon est architecte. Il est chez Renault depuis onze ans, responsable d'un secteur très particulier d'une trentaine de personnes, secteur qui ne travaille que sur des problématiques de visualisation du projet automobile.

Maître Frédéric Fayout est avocat. Il n'a a priori que peu de relations avec le design et le numérique, sinon que depuis 14 ans il a participé aux problématiques françaises posées par le numérique dans des processus conceptuels. Nous parlerons évidemment des problèmes de copyright que les étudiants devraient connaître, mais aussi d'autres problèmes liés à l'apparition du numérique et à sa généralisation.

Quelques mots me concernant : je suis journaliste et aussi réalisatrice. Je connais mieux l'architecture que le design. J'ai suivi au cours de ces dernières années la transformation très profonde qui a eu

lieu dans la profession d'architecte à cause des ordinateurs.

Les résultats de l'enquête en ce qui concerne le numérique, étaient plutôt rassurants, avec un niveau d'équipement des écoles en informatique de 94%.

Ce qui a manqué, c'est ce que l'on faisait avec ces ordinateurs, quelle était la nature du parc informatique, ce que ce parc informatique avait changé dans les processus pédagogiques, les logiciels que l'on mettait entre les mains des étudiants, ce que l'on demandait aux étudiants de faire avec ces ordinateurs.

Ce sont sûrement des problématiques fondamentales. Il ne suffit pas d'avoir des outils, il faut aussi avoir un projet, et peut-être, si on est parfois aussi fâché avec les ordinateurs, est-ce parce qu'on pense que ce sont des outils comme les autres, mais que sans doute on peut les utiliser autrement, notamment pour conceptualiser un projet.

Je ne sais pas si, en France, des projets pédagogiques clairement énoncés, clairement établis, vont dans le sens d'une exploration, d'un travail ludique et interactif avec une machine. Je sais qu'il y en a aux Etats-Unis, parce que j'ai travaillé sur ces programmes dans le domaine de l'architecture.

On cite toujours, car cela a été le premier projet étudié par le "Paperless studio" au département architecture de la Columbia University, l'exemple des architectes qui ont été confrontés à des machines, et qui ont dû inventer de nouvelles méthodologies, parce que ces machines avaient aussi des logiciels qui n'étaient pas des logiciels d'architecture mais plutôt des logiciels d'animation pour le cinéma ou pour la physique. Ils ont dû réinventer un processus de conception architecturale. On cite d'autant plus cet exemple que sont apparus les nouveaux architectes, ceux qui ont pris la relève, nouvelle génération post-Koolhaas d'architectes inventifs, apparue à travers les ordinateurs, qui a décoincé l'architecture.

Autre question sur laquelle j'aimerais avoir des réponses, c'est la situation en France : qu'est-ce qui est prévu, qu'en est-il de l'utilisation d'Internet dans les écoles? 94% des écoles sont connectées, mais à quoi cela sert-il? En quoi cet outil d'information, de communication, a-t-il des implications pédagogiques réelles? En quoi cet outil sert-il à se connecter avec l'industrie, à se documenter, à travailler en réseau, à développer des projets collaboratifs avec d'autres écoles qui peuvent être en France, aux Etats-Unis ou à 300 mètres, ou même à des projets en réseau dans l'école? En quoi ce formidable outil de communication est-il utilisé pour lancer des pédagogies?

Enfin, il y a aussi cette réflexion d'ordre plus philosophique à laquelle on fait souvent référence lorsque l'on parle du design : à quoi sert le design quand on fait du design avec des machines ? Quelles peuvent être les conséquences de l'espace numérique sur notre espace réel ? On a parlé tout à l'heure de cette nécessité de garder le rapport au réel.

Je ne sais pas s'il s'agit d'un danger, je ne sais pas si le monde réel est si bien que cela pour qu'on ait envie d'y rester. Je pense que la séduction des espaces virtuels, la fascination que les jeunes notamment, ont pour les machines, les plaisirs qu'ils y trouvent, n'est pas si négatif que cela.

Ce qui serait peut-être intéressant, c'est qu'on donne au réel, via le monde virtuel, la même fascination qui pousse souvent les étudiants en design hors du réel. J'imagine que dans les écoles d'art comme dans les écoles d'architecture, la plupart des diplômés, souvent les meilleurs, vont plutôt construire des sites Web à la sortie de l'école que monter un bureau de design ou aller dans une industrie, qui peut-être aujourd'hui séduisent moins que l'espace virtuel.

Voilà quelques réflexions que je voulais vous livrer en vrac avant de vous passer la parole.

Pierre Lère Il y a une vingtaine d'années que j'ai démarré dans le numérique. Au début, on n'avait même pas un méga de mémoire et on était extrêmement heureux.

Ce qui m'amènera à parler ici, c'est, au-delà de mon parcours professionnel, le fait que les 55 écoles d'art sous la tutelle pédagogique du ministère de la Culture, Délégation aux arts plastiques, représentent un panel très important. D'après un pointage récent, 26 d'entre elles sont totalement engagées dans des processus qui convoquent le numérique, notamment le multimedia. C'est donc d'après cette expérience menée avec quelques collègues, des intervenants ou des responsables de structures, que j'ai pu dégager un certain nombre de constats. Les écoles d'art ont toutes un point commun : elles ne sont pas le lieu même de cette formation autour du numérique, à propos du numérique ou avec le numérique. Ce n'est pas une cage fermée, un atelier fermé sur lui-même qui ne laisse entrer que les apprentis sorciers à une pratique cyber ou autre. Cela a été vrai au début, mais très vite, heureusement, l'ensemble des acteurs pédagogiques, enseignants, étudiants, ont perçu l'intérêt de la transversalité. C'est un élément extrêmement important car il ne s'agit pas d'un lieu considéré comme technologique, d'un lieu où on entre comme on entre en religion,

mais d'un lieu qui, d'entrée de jeu, est placé sous le signe de la transversalité.

Nous nous sommes refusés à poser le problème en termes de performance. J'entends performance non pas au sens de l'art contemporain, mais plutôt dans les références structuralistes, performance, compétence. Nous nous sommes refusés, et les écoles ont elles-mêmes pratiqué ce jeu, à produire des étudiants hyper-spécialisés sur tel ou tel type de logiciel ou dans tel ou tel domaine d'application. Qu'essayait-on donc de développer ? Assez vite ce que l'on pourrait appeler du terme de compétence, et au-delà de cela une démarche mentale. On a parlé de concept, on a parlé de schéma de réflexion, qui supposent une méthodologie permettant de sortir de cette spécialisation.

Il ne s'agissait pas, en refusant une spécialisation, d'accepter du touche à tout, mais il y avait là un substrat commun.

Pour parler de l'Europe, on pourrait prendre l'exemple du designer graphique, du designer de produits, du designer d'espaces. On parle aujourd'hui de "media designer", ce n'est pas encore traduit, disons des designers qui renvoient à des pratiques sur les médias et notamment les réseaux. Sur cette approche, nous nous sommes refusés à dessiller, décanter, cibler en tant que tel. Quelles sont les parties cachées ou les moteurs qui président à une telle démarche pédagogique ?

Lorsqu'on prend en charge tous ceux qui interviennent dans le domaine de la formation, il y a un enjeu social au sens noble du terme, c'est-à-dire qu'on accepte de prendre en charge des personnes qui ont une attente, de découverte, de formation d'eux-mêmes, de recherche de leur propre identité, de leurs capacités. Mais derrière cela il y a aussi la reconnaissance sociale, la reconnaissance de l'altérité qui fonde la profession pour ceux qui veulent entrer dans telle ou telle profession, ou au contraire, à travers cet acquis, avoir un certain nombre d'outils d'organisation mentale, de méthodologie, de modes d'approche qui leur permettent de dégager un travail personnel, un travail d'auteur.

C'est ce premier aspect que nous avons essayé de mettre en œuvre, qui évite l'obsolescence. Nous savons que ces outils sont très vite obsolètes. Si nous avons fait le choix de former des personnes très opérationnelles à tel ou tel endroit, leur compétence aurait été très forte à un moment donné mais la variabilité, l'évolution, la déclinaison, voire le dépassement de tel ou tel logiciel, et à travers cela de tel ou tel type de compétence technologique, aurait fait que leur compétence devenait très vite obsolète, d'où recyclage, réadaptation, cela posait

d'énormes questions. Nous nous sommes donc beaucoup plus centrés sur deux points : comprendre l'enjeu de l'outil, et surtout comprendre l'enjeu de la contextualisation de cet outil.

Je ne me lancerai pas dans ce débat, mais quels sont globalement, dans l'histoire même du numérique, et notamment dans le cadre de la formation, les trois grands moments, qui perdurent et maintenant s'entrelacent ?

On peut considérer les outils numériques comme étant une aide à la création.

On peut considérer l'outil numérique comme étant un support de création, ce sur quoi on n'évacue pas les caractéristiques formelles ou ce qui est induit par l'outil lui-même, quelles que soient les réalités qu'il met en œuvre, fussent-elles virtuelles, en 2D, 3D, traitement d'image, etc.

Il y a un troisième aspect, me semble-t-il, qui est de considérer le numérique comme un média, média transfert, acquisition, retour, et surtout média d'échange, ce qu'Odile Fillion évoquait tout à l'heure à l'endroit des réseaux ou d'Internet.

Il faut donc savoir "où l'on habite", ce qu'on constate d'ailleurs du fait qu'un certain nombre d'écoles ont pris leur identité pédagogique dans telle ou telle direction, non pas pour évacuer les autres mais pour mieux affirmer ce qui correspond à ce qu'elles ont envie de faire avec les professionnels et les créatifs qui constituent leur staff pédagogique, et pour attirer les types de partenariats qu'elles souhaitent.

Ce n'est pas du tout dans le cadre d'un "créneautage" pédagogique ou d'un processus de marketing disant : tu fais cela, je fais cela, cela correspond beaucoup plus à l'histoire et au génie du lieu. Cet aspect de la transversalité nous conduit à essayer de développer ce que l'on pourrait appeler l'intelligence de l'ensemble. Il est vrai que tel ou tel sera plus à l'aise sur des travaux soit en direction du produit, soit en direction de l'espace, soit dans la narration, narration interactive, que ce soit CD-Rom, production du texte, CAO, tout ce que peut être l'ergonomie, les navigateurs, l'interface homme/machine, comme l'on dit, mais au-delà de cela, chacun aura un bagage conceptuel technique, plastique ou artistique, critique, sur l'ensemble.

Les écoles sont parvenues, à travers leurs différences, à établir non pas ce commun dénominateur, mais ce terreau à partir duquel chacun peut développer un projet personnel et tenter de mettre en œuvre une démarche qui est sienne.

Le rapport à l'audiovisuel, de ce point de vue, est un élément intéressant. On ne fait jamais un film seul, on ne fait jamais un CD-Rom seul, on ne fait

jamais un site Web seul, on ne fait jamais œuvre de design, notamment à travers le numérique, seul. Avec qui travailler, que vais-je demander, de quoi vais-je avoir besoin pour aller au bout de ce projet ? Quel est mon rôle là-dedans, non pas en termes de pouvoir mais en termes de process, ce qui met en avant une méthodologie, une organisation du travail ? Enfin, avoir ce que j'appelle l'intelligence, non pas en termes de QI mais au sens platonicien du terme, c'est-à-dire avoir la capacité à comprendre la totalité de la chaîne, y compris jusqu'au prototypage final, voire à la fabrication, même si je ne serai jamais un fabricant, non pas parce que c'est un métier vil, mais parce que ce n'est peut-être pas à cet endroit que sont mes compétences les meilleures. C'est cet aspect, cette espèce de gymnastique qui consiste à apprendre les choses en pluriel, qui fait que les écoles d'art ont encore un peu de mal dans certains cas à travailler en commun. D'ores et déjà, elles se sont parfaitement orientées sur ce qui est appelé les ARC, ateliers de recherche de création. Ce matin, Françoise Jollant a développé sur ce point un certain nombre de choses tout à fait significatives et qui constituent une des particularités de l'ENSCI. Les autres écoles d'art ont engagé cela, mais le font à travers des données très souples. On va même maintenant à travers les connexions de réseaux, on parle d'ARC nomades, c'est-à-dire que les écoles travaillent à distance.

Marc Partouche, au nom de la DAP, a fait un énorme travail pour inscrire les écoles d'art sur le réseau à haut débit RENATER. Au-delà de la connexion qu'il a d'ores et déjà négociée avec le GIP RENATER, la vraie question est : qu'y met-on ?

Odile Fillion Vincent Créance, comment cela se passe-t-il chez Alcatel ? Que fait-on avec les ordinateurs lorsqu'on est designer ?

Vincent Créance Au risque de provoquer, je dirais que l'on n'en fait pas grand chose. Plus sérieusement, on les utilise au quotidien. En tant que praticien inscrit dans une structure relativement importante, avec des besoins qui sont les besoins de toute entreprise, des besoins de rapidité, d'efficacité, de sécurité, dans ce contexte, on est obligé de se poser la question, dès que l'on parle d'intégration des outils CAO, des outils numériques, de l'organisation du travail, l'organisation de son travail en tant que designer, ou l'organisation du travail de la structure qui intègre le design, au niveau d'une direction design par exemple. Quel est l'enrichissement ou l'appauvrissement que peut apporter l'outil CAO vis-à-vis de la

pratique du design ?

La première question que l'on doit se poser est celle de la plus-value du designer intégré dans une structure. C'est quelque peu théorique, je vais essayer d'être plus précis.

Les solutions que l'on va mettre en œuvre en matière d'utilisation d'outils numériques risquent d'être très différentes selon qu'on est free lance, une petite agence de design ou une structure très développée. Si l'on est dans une structure très développée, ce qui est notre cas, on va chercher à utiliser le mieux possible la spécificité du designer, c'est-à-dire sa créativité. Pour ce faire, on va chercher à le débarrasser au maximum des tâches "d'exécution". Cela conduit à une séparation de l'usage de l'outil numérique entre le designer d'un côté et un modelleur CAO de l'autre.

C'est un fonctionnement propre aux grandes entreprises qui ont des moyens. Lorsqu'on en a beaucoup moins, la plupart du temps le designer est obligé de faire le grand écart entre ses problématiques créatives, conceptuelles, d'une part, d'autre part la nécessité de transmettre son résultat à son client, et maintenant, dans la plupart des cas, transmettre son résultat sous forme numérique. Cela va donc l'obliger à la fois à être concepteur mais aussi à être en quelque sorte le modelleur.

Pour revenir sur notre cas, nous nous sommes rendus compte que plus le designer entrait dans les outils numériques, plus il était obligé d'y consacrer du temps, de l'énergie, notamment en formation, pour avoir la dextérité suffisante pour être à l'aise avec cet outil. Plus il y consacre du temps, moins il en a pour faire de la création, là où l'on l'attend. C'est pour cette raison que nous avons préféré fonctionner en couple, designer/modelleur. Le résultat est que pour le modelleur, au fur et à mesure que le temps passe il y a un enrichissement personnel. Il part d'une tâche d'exécution, exécuter ce qu'a dit le designer, et au fur et à mesure que le temps passe il acquiert une espèce de sensibilité à la forme. Pour lui, c'est donc un enrichissement.

À l'inverse, **lorsque le designer va vers la tâche d'exécution, au fur et à mesure que le temps passe il perd sa capacité imaginative, cette image mentale**, en quelque sorte, car il est obligé d'entrer dans des détails qui lui prennent un temps de plus en plus important. Cela suppose de bien réfléchir, selon sa structure, en termes de solutions. Autre point essentiel : la CAO, du moins dans un contexte industriel, s'inscrit dans ces fameux coûts, qualité, délais, c'est-à-dire aller très vite avec

le maximum de sécurité. On veut voir de la manière la plus précise possible, avec le moins de zones d'ombre, avec le plus de sécurité. Cela conduit en fait à considérer les outils numériques comme étant des machines à formaliser, à concrétiser, soit sous forme d'images, soit sous forme de maquettes.

Je rappelle que nous avons aujourd'hui des capacités techniques qui permettent de produire une maquette design avec l'ensemble de ses détails en 2 ou 3 heures, selon la taille de l'objet. Elle n'est pas en couleur, elle n'est pas peinte, mais on a le volume avec tous ses détails : les touches, le clavier, par exemple, dans le cadre d'un téléphone. Cela multiplie donc les possibilités de visualisation.

Le designer, dans ce cas, doit se poser immédiatement une question : plus on voit, moins on imagine, et on peut atteindre ainsi des effets pervers. On imagine moins, il y a aussi une forme de déresponsabilisation, c'est-à-dire qu'on projette moins, puisqu'on a beaucoup plus de possibilités de voir de manière concrète.

En corollaire, un autre danger peut guetter le designer : plus il dispose d'outils, de moyens, ce qui est le cas aujourd'hui avec les outils numériques, plus il est riche, en quelque sorte, c'est-à-dire plus il a la capacité à formaliser son travail, c'est une espèce de règle générale, plus on est riche, moins on a d'effort à faire, plus on s'installe dans le confort, et plus on s'installe dans le confort, moins on est pertinent, moins on est performant à terme. L'outil CAO représente toujours pour le designer quelque chose de très ambivalent : une performance sensationnelle, qui lui permet de mettre sur la table et de vérifier des images mentales qu'il a pu avoir, de vérifier sa conception très rapidement, dans des conditions de sécurité optimales vis-à-vis de son entreprise, mais derrière tout cela, n'a-t-il pas par ailleurs le risque de s'appauvrir avec le temps ?

Il y a quelque chose dont j'ai un peu de mal à parler, car cela suppose quelques aveux sur le passé : **avant d'avoir les outils informatiques**, et cela m'a aussi été révélé lorsque nous sommes passés de manière intensive aux outils numériques, **ce métier était finalement beaucoup plus facile. On produisait des roughs, cela avait "de la gueule", c'était superbe, on "bluffait"**. Il y avait aussi beaucoup de zones d'ombre, ce qui était un avantage, puisque cela permettait l'imagination, **mais il est vrai qu'on avait beaucoup moins d'efficacité, de rigueur, qu'aujourd'hui avec les outils numériques**.

Quand on a affaire à un outil numérique, il n'y a pas de zones d'ombre possibles, tout doit être défini, on ne peut plus tricher, et on peut d'autant moins

tricher que cela s'inscrit dans une chaîne numérique dans laquelle ce qu'on va produire devra être récupéré très vite, donc avec le moins de défauts et le moins d'incertitudes possible, par les départements qui réaliseront la recherche et développement. C'était beaucoup plus facile avant, c'est moins drôle maintenant. On est obligé de tout faire, tout voir, et cela prend de plus en plus de temps, d'où le retour au point de départ de séparer les tâches.

Odile Fillion On a l'impression que la création, pour vous, se fait dans la souffrance, et que si l'on s'amuse avec un ordinateur, cela ne peut pas être bien.

Vincent Créance La création se fait parfois dans la souffrance, c'est vrai, mais pas toujours. Cela se fait aussi beaucoup dans le plaisir, heureusement, mais parfois c'est dur. Tous les designers peuvent en témoigner.

Il n'y a pas de tabou avec l'informatique. Je rappelle que chaque solution dépend de la structure dans laquelle on est. Ce n'est pas la même chose de travailler dans une grande structure que de travailler dans une petite ou d'être travailleur indépendant.

Lorsque vous dites : le designer n'aurait pas le droit d'utiliser ces outils, ce n'est pas du tout cela. La question est qu'en entreprise on demande de la productivité, c'est clair, net et précis. L'entreprise cherche à utiliser réellement la plus-value de chaque personne et à ne pas la disperser. C'est dans ce sens que je dis que, dans les grandes structures, on a plutôt tendance à séparer les rôles. Cela ne veut pas dire pour autant qu'il ne peut rien sortir du couple designer/outil numérique. Au contraire, cela peut aller vers des schémas très intéressants.

Ce que je dis est un peu dur, car parfois on a l'impression de voir l'entreprise comme quelque peu écrasante. Je considère plutôt cela comme étant une chance, car ce sont des aiguillons qui motivent énormément en matière de création.

Odile Fillion Jean-Baptiste Touchard, vous avez un rôle un peu plus en retrait sur ce que doit être un processus pédagogique pour l'informatique dans les écoles.

Jean-Baptiste Touchard J'ai commencé, comme mon voisin, par faire des sciences, j'ai un DEA de mathématiques. J'ai utilisé il y a longtemps des ordinateurs dans des contextes de recherche en mathématiques, et je me suis beaucoup intéressé, à l'époque, à ce que les ordinateurs amenaient

dans la recherche de l'enseignement en mathématiques, aux outils de visualisation. Cela m'a conduit à rencontrer une histoire merveilleuse au début des années 80, qui était l'École nationale supérieure de création industrielle, Les Ateliers. Dans ce contexte, j'ai eu la chance de pouvoir rencontrer des designers et à ce moment-là, je me suis aperçu que finalement, ils avaient une pratique de résolution de problèmes, avec des approches probablement un peu différentes de celles que je pouvais mettre en place.

Pendant des années, de 1984 à 1991, l'une de mes responsabilités à l'ENSCI était de réfléchir sur l'introduction des enseignements scientifiques et informatiques dans un cursus de formation de designers. Dans les années 1990, j'ai quitté l'ENSCI pour prendre la direction éditoriale de l'activité multimédia de Philips, donc basculé complètement dans une entreprise, mais qui n'était pas une entreprise industrielle comme Alcatel au sens où la matière n'existait pas vraiment, puisque nous faisons du CD-Rom, des objets virtuels.

Depuis cette époque, après avoir été très fortement impliqué du côté de la production multimédia, puisque j'ai eu ensuite une maison de production, je me suis intéressé à la manière dont l'ordinateur avait une espèce de spécificité d'écriture, proposait en tous les cas à des créateurs de s'exprimer d'une façon un peu différente pour créer une nouvelle manière de raconter des histoires, une nouvelle narration, une nouvelle manière de les apporter jusqu'à des consommateurs, jusqu'à des personnes qui allaient écouter ces histoires. Je travaillais également du côté des Communautés européennes, en particulier sur les petites écoles dont vous parliez, pour voir comment les ordinateurs sont introduits au niveau de l'enseignement primaire.

En 1999, nous avons monté à l'ENSCI un groupe pour réfléchir à ce que devait être le numérique dans l'école, comment il pouvait y entrer comme outil de productivité, mais peut-être également comme objet d'étude à part entière pour le designer : le designer, aujourd'hui, peut-il s'exprimer sur ces fameux objets virtuels, sur des scénarios, sur des objets évolutifs, des objets en devenir, tous ces nouveaux objets dont on parle, qui sont quelque peu immatériels ?

Tout d'abord, en quoi l'informatique modifie-t-elle assez fondamentalement les paradigmes de formation ?

Pour moi, la notion de formation a un sens productiviste. **J'appellerais formation une pratique qui vise à vous rendre opérationnel sur un logiciel, par opposition à une pratique**

d'éducation, à une pratique qui renvoie plutôt à des attitudes, à des éthiques, etc. Bien sûr, dans un lieu comme l'ENSCI, il se pratique de la formation, car c'est sur des couches de savoir-faire que s'appuient des objectifs probablement plus ambitieux, objectifs d'attitudes, d'état d'esprit. Nous avons eu la chance de pouvoir mettre en place, avec cette équipe, une réflexion autour de ces deux pôles : a-t-on franchement besoin, dans un contexte d'école, d'investir énormément sur des pratiques de formation pour maîtriser Photoshop ou je ne sais quel logiciel de 3 D... Ce qui nous a frappés, c'est qu'il fallait intégrer de façon complètement banalisée ces outils, pour éviter précisément de cumuler la double difficulté qui consistait à former à la fois sur des objectifs ambitieux, et dans le même temps à l'utilisation des outils.

Cela me fait toujours sourire lorsqu'on met en place des systèmes d'EAO – cela existe encore, ce terme n'est pas mort, curieusement – dans lesquels on a l'ambition de faire apprendre des choses en utilisant l'ordinateur, alors que l'objectif pédagogique déclaré est noyé par les difficultés de la première étape, qui consiste à apprendre à se servir de l'ordinateur lui-même.

Vincent Créance Dans notre cas, si l'on veut mettre le designer sur un outil cohérent avec les besoins de la R & D, ce sont des logiciels très lourds. Cela se mesure effectivement en centaines d'heures, mais pas une fois pour toutes, ce sont des centaines d'heures tous les ans, et c'est uniquement parce que l'on a une pratique assidue du logiciel que l'on arrive à l'utiliser correctement, à tel point que, y compris dans des services Recherche et Développement, y compris dans ce que l'on appelle les études mécaniques, on envoie des pros de ce type de logiciel chez nous, côté design, pour qu'ils puissent améliorer leur compétence et leur vitesse sur la modélisation des surfaces, parce qu'ils ne sont pas suffisamment performants, alors qu'ils utilisent cette machine tous les jours.

Jean-Baptiste Touchard Ce que je viens d'entendre montre précisément que, dans une école, il convient probablement de s'intéresser davantage à l'attitude, donc à l'aspect éducatif. À mon sens, ceux qui sont passionnés et qui passent du temps sur l'apprentissage ont un objectif qui est plus un objectif de type éducatif qu'un objectif de type formation.

Le propre d'une école est d'être un lieu d'apprentissage du regard, d'apprentissage de la vie,

d'apprentissage d'éthique. Ce que peut être luxueusement un établissement supérieur, c'est précisément cela. Une des rares choses que j'ai cru apprendre à l'école, c'était de bien faire la distinction entre ces formations à but utilitaire, et l'état d'esprit du côté éducatif. **Dans une école, il me semble fondamental de bien faire la distinction entre les formations à but utilitaire et l'état d'esprit éducatif.**

Je voudrais signaler une dernière chose. On parle de cet outil qui est arrivé dans l'école, et de l'approche de cet outil en tant qu'outil de productivité, qu'on l'approche par un biais culturel ou par un biais de savoir-faire, mais il y a un autre objet qui est entré dans les écoles de design : nous avons vu le champ du design, au cours des dernières années, s'étendre singulièrement. **Les objets numériques sont devenus des objets d'étude à part entière pour les designers.** Aujourd'hui, il n'y a pas de problème pour qu'un designer s'intéresse à des objets qui ne sont plus des objets statiques, qui ne sont plus des objets physiques, des objets inertes, des objets matériels, comme c'était caricaturalement le cas avant. Il peut s'intéresser beaucoup plus à des systèmes complexes, à des systèmes animés par des intelligences numériques. Du coup, d'une certaine manière, avec un langage qui lui est propre, le designer est amené à faire un travail qui ressemble curieusement à un travail de programmeur, c'est-à-dire quelqu'un qui envisage des scénarios évolutifs dans le temps sur des systèmes assez complexes. Ceci est une prise en compte relativement récente dans les écoles de design. À mon sens, **aujourd'hui le designer s'exprime non plus simplement de façon caricaturale sur le formel, mais il s'exprime aussi sur les interfaces, évidemment sur l'ergonomie, et même, au-delà de cela, sur des systèmes beaucoup plus complexes et qui renvoient à des pratiques de corporate, à des pratiques de design global.**

Je trouve que c'est une occasion inespérée, puisque dans ces territoires neufs, le designer peut très bien revendiquer légitimement, dans une société de production, des responsabilités au plus haut niveau, alors que par ailleurs on ne l'avait pas tellement attendu dans des entreprises déjà largement verrouillées par les ingénieurs et les hommes de finance.

Odile Fillion Paul-Louis Meunier, chez vous le problème du numérique ne doit pas trop se poser, cela doit même être obligatoire, surtout quand on fait de la prospective.

Paul-Louis Meunier En fait, si l'on prend les termes de Thomson Multimedia, on se pose toujours la question : qu'y fait-on, quel est le job de base dans Thomson Multimedia? Si l'on lit les articles de journaux, on voit que Thomson Multimedia vend des millions de téléviseurs, des millions de boîtes DVD, etc. mais ce n'est pas le métier de Thomson Multimedia, c'en est l'aboutissement. En fait, Thomson Multimedia est un "intermédiaireur", c'est-à-dire qu'il permet aux personnes de pouvoir sensibiliser et de pouvoir rendre tangible l'affect des programmes, qu'elles regardent depuis un téléviseur, à partir d'un écran, d'un lecteur de DVD, d'un magnétoscope, etc. Ce qui est intéressant, c'est que notre mission est de suivre l'être humain au plus profond de lui-même, c'est-à-dire de lui donner le maximum de capacité d'épanouissement sur ses émotions, sur sa connaissance, sur sa curiosité. Nous sommes dans le multimédia au sens du XXI^e siècle et non pas au sens du XIX^e siècle, c'est-à-dire faire des machines, empiler des boîtes. C'est surtout, pour la personne, vivre pleinement. Quand on a dit cela, on n'a pas tellement paramétré, ce n'est pas un discours qui peut faire vraiment plaisir aux économistes, mais cela fait plaisir plutôt aux créateurs. C'est pourquoi notre Compagnie sous-traite certains de ces projets à l'École nationale supérieure de création industrielle, précisément parce que c'est de la création.

Lorsqu'on voit l'évolution des technologies numériques, on s'aperçoit qu'il y a un rapport intime avec l'objet numérique, qui n'est plus un objet en tant que tel, avec des contours, mais qui est une sensation de contours. J'ai eu la chance de pouvoir suivre récemment un projet où le problème posé était : comment faire une interface à visage humain sur un mot très rébarbatif que l'on appelle NP3, et comment restituer la puissance de ce que l'on pourrait appeler cette technologie?

La vingtaine d'élèves qui ont suivi le projet avait reçu une formation sur la façon de créer des objets avec de la matière, alors qu'on leur proposait de créer de nouveaux types d'objets avec du virtuel. Le mot virtuel est très délicat à utiliser, car **entre matière réelle et matière virtuelle il n'y a quasiment plus de différence**, dans la mesure où ce qui est important, par exemple, pour celui qui va écouter la musique, quel que soit son mode de transmission, c'est d'obtenir le maximum de sa sensation, de sa curiosité, de son affectivité par rapport à ce qu'il a envie d'écouter.

Cela a donné l'occasion de faire un cours sur matière réelle et matière virtuelle, pour expliquer que prendre un électron et un positron, donc un

moins et un plus, c'était peut-être la même chose que de prendre des 0 et des 1, et petit à petit de commencer à faire une architecture. De même que la nature se met spontanément dans des états d'équilibre en balançant les plus et les moins, notre imagination... C'est certainement un aspect passionnant du tournant de l'an 2000, de voir comment ces élèves ont réagi à la façon de comprendre le 0 et le 1, et ont pris le problème complètement différemment, en appliquant une méthode basée non plus sur l'objectivité, mais sur la subjectivité. **Alors qu'il n'y a rien de plus rigoureux que le numérique, le résultat est beaucoup plus subjectif qu'en utilisant les méthodes analogiques qui, elles, sont très empiriques. C'est un grand paradoxe qui va être traité dans les prochaines années.**

On pourrait dire qu'il a été, à tort ou à raison, récupéré façon Wall Street avec la Net-économie, c'est une conséquence, mais la véritable souche, c'est de pouvoir reconsidérer toutes les émotions, leur transmission et leur production à travers un nouveau média, d'où le nom "intermédiation".

Odile Fillion Est-ce que cela a pu se passer dans une école parce que dans l'entreprise il n'est pas permis de s'amuser comme cela?

Paul-Louis Meunier Ce n'est pas que ce ne soit pas permis mais je crois que chacun doit avoir sa place. L'entreprise cherchait des fontaines de jouvence, c'est-à-dire des îlots dans lesquels les personnes, par leur culture, ne sont pas prises sur le très court terme, sur le quotidien et peuvent prendre le temps de réfléchir. C'est ce qui constitue la complémentarité, la richesse du système éducatif, et nous avons la chance d'avoir un bon système éducatif, avec des entreprises qui, elles, sont faites pour sortir des produits. Quand on sort presque 10 millions de téléviseurs par an, c'est colossal. Chacun essaie de faire du mieux possible dans son domaine.

Odile Fillion Bruno Simon, cela ne doit pas être très drôle non plus chez Renault? Comment cela se passe-t-il?

Bruno Simon Culturellement, nous pensons que la culture du beau n'est pas forcément la souffrance, c'est-à-dire que nous avons des locaux qui appellent plutôt à une certaine réflexion, à un certain calme et à une certaine culture plastique. Il est vrai que si l'on veut se donner les moyens d'être un constructeur qui joue dans la cour des grands à l'échelle mondiale,

on est obligé de se donner des moyens à l'échelle de nos ambitions. Si nous avons beaucoup d'ordinateurs, c'est simplement parce que nous sommes nombreux. La Direction design de Renault est une petite PME de 350 personnes, et pas une petite agence de 3, 4 ou 10 personnes. Il y a toute une problématique industrielle derrière, mais ce n'est pas pour cela que nous nous ennuyons.

Tout d'abord, je voudrais réagir sur le problème de la formation, qui me semble être un sujet d'actualité aujourd'hui, et je vais parler de moi 15 secondes. Ma révélation informatique n'est pas totalement récente. Il y a 15 ans, lorsque j'étais à l'Unité pédagogique n°8 d'architecture, qui ne s'appelait pas encore l'École d'architecture de Paris Belleville, il y avait quelque part dans un coin de l'école, au 4^e sous-sol, sous quatre tonnes de poussière, quelqu'un qui essayait de faire survivre un labo informatique, et il y avait des Apple 2. Ceux qui l'ont pratiqué connaissent, c'est un superbe objet incroyable, avec un écran vert de 300 lignes, qui vous donnait la migraine, mais il avait une particularité absolument géniale : il incluait un petit outil qui permettait de dessiner des perspectives.

Lorsque je l'ai découvert, cela a été une révélation fantastique, car j'avais passé quatre années de ma vie à apprendre à dessiner des perspectives à main levée, il fallait en sortir une pile pour chaque semaine, car toutes les revues d'avancement de projets au fil de l'eau se faisaient sur cette base. Puis je découvre qu'une machine arrive à faire facilement ce que je me donnais beaucoup de mal à essayer de faire. C'était quelque peu primitif. Si on avait empilé plus de deux cubes l'un sur l'autre et si on voulait mettre une caméra devant, cela prenait une vingtaine de minutes, et je ne vous parle pas de la qualité des impressions, ce n'était pas terrible. Mes camarades de l'époque étaient moqueurs, ils m'ont dit : ce n'est pas une chose sérieuse, on ne pourra jamais utiliser cela, ce n'est pas sensible, ce n'est pas plastique, ce n'est pas émotionnel.

J'avais entendu le même discours dans mes jeunes années d'étudiant, où la plupart des enseignants nous faisaient l'apologie du crayon. Ils nous disaient : le Rotring c'est bien, mais si vous voulez vraiment faire du projet d'architecture, il faut que vous sachiez dessiner au crayon.

J'ai donc passé une année absolument exquisite à apprendre à dessiner au crayon. L'avantage, c'est que cela ne s'efface pas avec la lumière, cela a quand même quelques qualités. Je ne suis pas sûr que cela m'ait donné une capacité particulière à dessiner au Rotring après.

Une chose est certaine : tous ces camarades de

l'époque qui étaient vraiment moqueurs sont les premiers à frapper à ma porte pour venir visiter le centre aujourd'hui. La vie offre parfois des retournements pas toujours désagréables.

Si cette petite cellule n'avait pas existé à l'époque, je n'aurais pas acquis pendant mes études ce minimum qui m'a énormément servi par la suite, car lorsque je suis arrivé en stage chez Renault à la fin de mon diplôme, j'ai cherché une entreprise qui s'intéressait à ce genre de technologie, et lorsque je suis parti chez Renault pour me former sur les logiciels utilisés en interne, j'avais déjà 80% de la philosophie générale des outils que j'allais utiliser. Tout cela pour dire qu'il y a un ticket d'entrée dans la formation à l'utilisation de l'informatique, et ce ticket d'entrée est générique, un peu comme un permis de conduire. On pourrait appeler cela un permis de conduire informatique.

Prenons d'ailleurs l'exemple du permis de conduire tout court. À peu près tout le monde dans l'assistance doit avoir, va passer ou s'est posé la question de passer un jour son permis de conduire.

Pour ceux qui ne l'ont pas encore, sachez qu'une fois qu'on l'a, en général, que l'on prenne une Twingo ou une Safrane, on arrive à s'en sortir, et pourtant, il y a une différence d'épaisseur du manuel assez significative entre les deux voitures, parce que l'une a beaucoup plus de fonctionnalités que l'autre. C'est normal, elle est plus chère, elle a plus de prestations, elle roule plus vite.

Prolongeons l'idée. Imaginez qu'un jour vous vouliez conduire une F1. Si vous avez votre permis de conduire, apprendre à conduire une formule 1 est faisable. Au bout de 2 heures, vous devrez à peu près arriver à faire une ligne droite, vous pourrez tourner au premier virage, on imagine que vous pouvez apprendre assez rapidement à conduire une formule 1. Si vous n'avez jamais passé votre permis de conduire, faire ne serait-ce que 2,50 mètres avec une formule 1 est inenvisageable, vous n'y arriverez pas.

Il y a donc bien une notion de ticket d'entrée qui se cache derrière cela, à laquelle personnellement je crois beaucoup. Passer d'un outil à l'autre est un autre problème, les entreprises sont là pour cela, mais il y a un ticket d'entrée.

Renault est un contexte un peu particulier culturellement, parce que nous avons une vraie fierté sur ce point, les courbes de Bézier ont été inventées par Pierre Bezier, qui était directeur de la mécanique chez Renault. Cela crée une petite filiation historique, car Monsieur Bezier a eu des enfants, qui eux-mêmes ont eu des enfants, je fais partie de la troisième génération, je suis donc totalement

intégré maintenant, et les personnes qui ont culturellement milité pour le déploiement de ce type de technologie à l'intérieur de l'entreprise, et je ne parle pas uniquement du design, ont acquis une culture un peu particulière autour de cela.

Le vrai problème, c'est que ces courbes qui sont écrites à l'intérieur d'un ordinateur, ne sont pas très représentatives pour un designer.

Il y a une douzaine d'années, Patrick Le Quément a découvert, dans un petit coin de ce qui s'appelait à l'époque le centre de style, à Rueil-Malmaison, coincé entre les toilettes et la porte de l'issue de secours, un petit local dans lequel 5 personnes travaillaient, dont moi en tant que stagiaire, qui s'intéressaient à ces technologies. Il est venu voir ce qui se passait et a trouvé cela très intéressant.

Je ne sais pas s'il a eu une révélation comme moi avec mon Apple à l'école, mais il m'a dit cette phrase incroyable : " un jour, on fera des automobiles avec ce genre de technologies, il faut continuer à travailler, même si, visiblement, les autres ne semblent pas d'accord", et je peux vous dire qu'ils n'étaient pas d'accord du tout.

Il se trouve qu'avec le temps, Renault a largement développé ces techniques. Le contexte culturel était tel que l'on ne pouvait pas décréter d'utiliser du numérique, d'ailleurs cela n'avait pas de sens en soi, on avait fait du design avant, on ne voyait pas pourquoi on n'en ferait pas après. Il a donc fallu trouver un fil conducteur, et ce fil conducteur qui s'est installé petit à petit, c'est le côté collaboratif. Malheureusement, et croyez bien que je le regrette, nous ne sommes pas dans un monde où nous vivons seuls. Il se trouve que les designers, pour arriver à donner vie à leurs produits sont, et ils le regrettent tous les jours, obligés de travailler avec des ingénieurs, avec des hommes de marketing, ils sont obligés d'échanger tout le temps, et le gros problème des entreprises qui dépassent une certaine taille est que la connexion entre plusieurs centaines, voire plusieurs milliers de personnes dans notre cas, devient très vite extrêmement problématique. C'est précisément là que le numérique commence à apporter des solutions, et la seule raison pour laquelle, raisonnablement, une entreprise comme Renault a autant investi dans le numérique, y compris dans le Centre de design, est bien celle-là. C'est uniquement avec la volonté de relier les hommes avec les hommes et de pouvoir travailler ensemble, parce qu'il y a des contraintes de temps, des contraintes de délai, des contraintes d'industrialisation, en résumé des contraintes d'argent, et qu'on ne souhaite pas totalement faire de compromis à la création.

Il y a eu une époque bénie où les artistes créaient, posaient leur crotte au milieu de la Direction des études, et les ingénieurs disaient : "mon Dieu, qu'est-ce qu'ils nous ont encore fait!". Ensuite cela repartait, on faisait des boucles infinies et on mettait onze ans pour sortir une voiture. Aujourd'hui, il faut qu'on arrive à sortir cela en 4 ou 5 ans maximum, et le numérique est un véritable outil pour cela.

Je suis d'accord avec ce qui a été dit tout à l'heure : c'était quand même beaucoup plus facile avant. On avait la maquette sous la main, on faisait des roughs, d'ailleurs on en fait toujours, et on était extrêmement satisfait de ce système. Le seul problème est que personne n'était au courant de ce que nous faisons, de temps en temps ils découvraient l'étendue des dégâts et nous expliquaient que si seulement nous étions partis à droite... Malheureusement eux étaient partis à gauche, donc il allait bien falloir faire quelques arbitrages.

Il est vrai que chez nous, un designer automobile est une denrée extrêmement rare sur le marché, donc un designer automobile qui passe trop de temps à finaliser le volume de son projet est un designer automobile qui ne fait pas de design automobile proprement dit. On voudrait le beurre et l'argent du beurre, c'est-à-dire qu'idéalement nous voudrions des designers qui ont cette culture du volume et qui sont capables de comprendre ce qu'ils dessinent. Mais en même temps, lorsque nous prenons de jeunes designers avec nous, étant donnée la pression fantastique des projets, nous avons énormément de mal à les laisser réellement s'exprimer sur le volume, car nous ne pouvons pas les laisser s'enfermer dans une seule solution, aller au fond de cette solution, puis un mois plus tard repartir sur une feuille vierge et chercher une autre option. Qui plus est, les designers automobiles en particulier n'ont pas, comme les architectes, cette culture de l'approche totalement conceptuelle au niveau de la représentation. Un architecte est capable de discuter pendant 45 minutes non-stop sur trois plans les uns à côté des autres, de vous expliquer pourquoi il a fait cela, en ne se sentant absolument pas ridicule, et de fait il ne l'est pas.

Un designer est extrêmement mal à l'aise si le projet qu'il vous présente n'est pas quelque chose qui ressemble déjà à l'auto qui va être dans la rue. Dans l'état actuel des choses, et nous travaillons à faire évoluer cela, les outils qui font du volume à l'écran ne sont pas capables de faire cela, et la maquette non plus. On ne fait pas tellement de différence culturelle et de process entre la façon

de travailler avec une maquette et des dessins et la façon de travailler des dessins, et un ordinateur qui fait du volume. Culturellement, le process est relativement le même. Ce sont les coûts engagés, la possibilité d'échanger des données, etc. qui sont différents, mais la démarche, même lorsqu'ils travaillent sur une maquette, est rigoureusement la même. Nous avons des maquettistes qui les aident. Cela ne veut pas dire que de temps en temps ils ne grattent pas la clé pour essayer d'expliquer dans quelle direction ils veulent partir, mais ce n'est pas leur job que de faire et de finir.

Odile Fillion Frédéric Fayout, c'est bien que vous interveniez en dernière partie d'introduction, car vous voyez les conséquences du numérique, qui ne sont pas toujours très bien contrôlées.

Frédéric Fayout Je voudrais déjà faire une première réflexion. Nous sommes un cabinet d'avocats qui intervenons dans le domaine des nouvelles technologies depuis maintenant quatorze ans. Nous avons eu l'occasion d'implanter un certain nombre de sociétés en France et en Europe qui sont aujourd'hui devenues de grands fournisseurs de technologies, qu'il s'agisse de technologies informatiques ou plus particulièrement numériques. Je ferai, par rapport à ce qui vient d'être dit, une double remarque.

La première, où j'endosserai la casquette des clients que nous représentons au niveau des fournisseurs de technologies. On constate en France aujourd'hui ce que l'on appelle une vraie fracture numérique, avec, outre une inégalité d'équipement, de couverture et d'infrastructure géographique qui tend à défavoriser un certain nombre de régions, une vraie problématique de formation à l'outil informatique et à certaines technologies.

Ceci est d'ailleurs un constat qui a été fait chez un certain nombre de clients que nous représentons, que ce soient des équipementiers ou des sociétés éditrices de logiciels, et c'est une tendance qui aboutit au développement d'un certain nombre de structures spécifiques de consulting, d'assistance. Nous avons souvent constaté aussi que les passerelles qui existaient entre les universités, les écoles et ces fournisseurs de technologies étaient très réduites, voire inexistantes. C'est un premier constat que je fais, qui peut s'expliquer par quantité de raisons objectives, mais c'est un constat important. La deuxième chose que je voudrais dire est que je m'interroge toujours sur la place que l'on réserve à l'auteur, à son œuvre, à la création artistique et à la

démarche qui est la sienne, car la maîtrise de l'outil est effectivement quelque chose de très important, mais la finalité, me semble-t-il, est une œuvre, qui n'est souvent pas ou peu prise en compte, avec des auteurs qui se trouvent souvent, face au développement du numérique et des nouvelles technologies, dans un grand désarroi. Ce sont des problématiques juridiques extrêmement complexes à gérer. Contrairement à ce que l'on peut penser d'ailleurs, on n'est pas en droit français dans un système de vide juridique absolu, bien au contraire, même si notre système de propriété littéraire et artistique ou de droits d'auteur mérite un certain nombre d'aménagements pour faire face au développement de ces nouvelles technologies.

Ce que nous constatons, nous les professionnels du droit, qui sommes vraiment en bout de chaîne, et d'ailleurs nous ne devrions pas trop nous plaindre de cette situation car elle est source de beaucoup d'affaires pour nous, c'est qu'il y a une totale impréparation des créateurs face à cette problématique de gestion des droits, d'accès aux informations et plus généralement de statut en tant qu'auteurs. Je ne parlerai même pas, car ce n'est pas l'objet ici, des artistes interprètes.

Je pense donc qu'une vraie démarche pédagogique doit être faite en amont, et non pas en aval quand on arrive en bout de chaîne, quand on a le nez sur les problématiques et qu'il est déjà trop tard pour essayer de les résoudre. La maîtrise de l'outil informatique et numérique doit absolument s'accompagner d'une information des créateurs sur leurs droits, sur la manière de les gérer, sur le statut de l'œuvre.

C'était un constat important que je souhaitais faire, car dans notre exercice professionnel nous le rencontrons tous les jours et à tous les niveaux, beaucoup dans le domaine de l'Internet puisque nous représentons un certain nombre d'acteurs petits ou importants dans le domaine du multimédia, des Web agencies, des graphistes. et nous nous rendons compte qu'ils ont une espèce de sentiment de liberté absolue d'appropriation du savoir, on est face à un océan d'informations qui permet de faire beaucoup de choses, mais à côté de cela ils ne savent pas du tout comment gérer ces problématiques, ce qui parfois conduit à des situations cruelles. Prenons le problème de la musique : on va chercher du son sur Internet, on mixe des images, on mixe des textes. Parfois il s'agit d'une œuvre originale, parfois on emprunte à des œuvres préexistantes, tout cela est mélangé. Comment gère-t-on les droits ? Comment peut-on le diffuser ?

La révolution numérique que nous vivons aujourd'hui, en plus de l'interactivité qu'elle crée, donne la

possibilité, en un instant T, de diffuser une œuvre de manière planétaire, ce qui entraîne une vraie problématique de volatilité en termes des droits. J'interviens dans des écoles qui n'ont absolument rien à voir avec le design ou les arts plastiques. Dès qu'il y a un enseignement de nouvelles technologies, on y intègre forcément une partie juridique, précisément pour essayer d'expliquer un peu mieux toute cette problématique juridique. Il y a un effort pédagogique en amont à faire qui est absolument indispensable, et qui est aussi nécessaire dans l'accompagnement de la création artistique.

Odile Fillion Nous parlions tout à l'heure de ce problème, mais ce n'est quand même pas clair. On ne sait jamais quand il y a création originale. À partir du moment où l'on déforme une œuvre, y a-t-il des critères? Si on copie le fauteuil de Charles Eames, quel est le critère qui peut être retenu dans un éventuel problème juridique? On a le droit d'en copier 20%, 80%? Comment est-ce jugé?

Frédéric Fayout Nous avons aujourd'hui en droit français un système qui a l'avantage d'être sans doute le système le plus précis au niveau européen, et peut-être même lorsqu'on le compare à des systèmes anglo-saxons.

Nous avons un droit d'auteur qui a le mérite d'exister, qui a quelques inconvénients et qui doit nécessiter certains aménagements, mais nous avons, pour des problématiques de gestion d'œuvres, un certain nombre de critères d'orientation, que ce soit pour le son, pour l'image, pour le texte, et souvent nous nous rendons compte que cette problématique se gère de manière extrêmement simple si on la prend le plus en amont possible du processus de création. Lorsque l'on est face à une œuvre qui incorpore d'ores et déjà du son, du texte, de l'image et que l'on ne s'est pas préoccupé de savoir quels étaient les droits préexistants, si on avait obtenu les crédits photo, comment, si l'on est face à une œuvre originale, on va la protéger avant sa diffusion sur le réseau numérique, on est vraiment dans une problématique juridique infernale.

Tout milite, de toute manière, pour que l'on prenne en compte ce problème le plus en amont de la démarche, et il y faut donc un véritable effort d'éducation et d'explication sur tous ces aspects juridiques.

Odile Fillion Personnellement, je trouve que le design est assez anachronique. Dans l'architecture, je crois qu'on a été beaucoup plus vite. Dans le cinéma, il y a eu le phénomène du "dogme", les

cinéastes se sont emparés de petites caméras numériques et ont fait de grands films. Ils ont abandonné tous les processus lourds et industriels, avec de grosses équipes, pour faire des œuvres que l'on peut tout à fait comparer aux autres. Le design n'est-il pas quelque peu en retard, alors qu'il devrait être en avance, par rapport à l'utilisation des outils? J'interroge les industriels.

Paul-Louis Meunier L'idée est de dire : tout ce qui est technologies du numérique, de l'ordinateur, en fait c'est essayer de faire des outils de simulation pour réaliser des objets, des objets réels.

Je crois que le design doit s'ouvrir, puisque c'est de la création avant tout, à de nouveaux types d'objets qui apportent à l'être humain les mêmes sensations : compter le temps, compter le plaisir, compter la force de la jeunesse, de la vieillesse, etc. tous les critères importants pour la vie humaine, et reconcevoir. L'ordinateur n'est qu'un outil, mais je pense qu'on n'a pas été au-delà de l'ordinateur, on le voit encore comme une fin pour faire des objets, alors qu'il est extrêmement important qu'aujourd'hui, tous les designers soient ouverts à ce que va être la représentation de cette intermédiation, qui va faire que, entre la création du designer et l'utilisateur, on va ressentir les mêmes choses.

Odile Fillion Je connais de jeunes informaticiens qui font de la programmation, et qui ont un rapport à l'ordinateur extrêmement ludique, un rapport de complicité, d'invention, ils considèrent l'ordinateur comme un copain, alors que vous dites : c'est un outil, qu'il reste à sa place et qu'il ne vienne pas nous ennuyer, il va représenter nos concepts. Je n'ai pas senti l'ordinateur comme quelque chose avec lequel on pouvait jouer et peut-être trouver de nouvelles méthodologies.

Jean-Baptiste Touchard La question de l'intelligence artificielle, de recréer l'intelligence, de recréer le vivant, est une question éternelle qui renvoie à des interrogations extrêmement profondément enfouies en chacun d'entre nous. Le débat est intéressant du point de vue dialectique et philosophique, mais la question est sans réponse. On ne pourra jamais dire si la machine est plus intelligente que le caillou. Ce qui me semble intéressant dans cette affaire, c'est que **si l'on est aujourd'hui en position de déterminer ce qu'est le contenu d'un enseignement, le contenu de pratiques pédagogiques, une chose sur laquelle il faut être vigilant et alerté, c'est le fait que l'on est également détenteur d'une éthique qui, à**

mon avis, est une éthique en évolution.

Aujourd'hui nous parlons de numérique, de notre interrogation face au numérique dans l'éducation, je pense que demain nous nous poserons exactement les mêmes questions sur les nanotechnologies et les biotechnologies qui commencent à arriver: le designer va-t-il être, oui ou non, confronté à ce genre de problèmes, en continuité totale avec la préoccupation qui est la nôtre actuellement. Je ne vois pas de rupture nette entre la problématique des nanotechnologies et des biotechnologies et celle de l'informatique aujourd'hui, et vraisemblablement nous allons nous retrouver confrontés à des interrogations qui vont renvoyer à des phénomènes d'éthique, de morale de société, de grandes interrogations éternelles, etc.

Ce qui est fascinant probablement dans notre travail de pédagogues, c'est que nous sommes obligés de dire des choses en étant de facto en décalage, car nous savons que les pratiques des étudiants que nous formons seront totalement différentes. Je renvoie à cela pour dire qu'aujourd'hui, on a probablement extrêmement intérêt à aborder la question de la pédagogie dans le contexte de l'école, et c'est un luxe inouï, l'école est faite pour cela, pour aborder des sujets qui renvoient à des pratiques essentiellement humaines, à des attitudes qui dépassent largement les illusions productivistes de la formation.

Odile Fillion Il n'y a sûrement pas de machines à générer des automobiles chez Renault comme il y a des machines à générer du texte.

Bruno Simon Nous aimerions bien, cela nous coûterait globalement moins cher !

Ma réaction est quelque peu provocatrice, mais comme visiblement le niveau du débat est assez élevé, je vais apporter ma contribution intellectuelle à la philosophie ambiante et essayer d'être au niveau !

Tout d'abord, je rejoins totalement Monsieur Meunier, qui dit : il faut arrêter de se focaliser sur l'ordinateur, l'ordinateur, l'ordinateur. Il faut se calmer avec cela. À la limite, il est même étrange que nous arrivions à passer 2 heures ensemble sur le sujet du numérique aujourd'hui. Nous ne nous posons plus la question de ne plus utiliser le silex pour couper notre viande. D'une manière générale, les technologies sont là. Vont-elles arriver, ne pas arriver, c'est un autre débat.

J'ai, c'est pourquoi je dis que je vais entrer dans le monde de la philosophie, une vision de l'évolution de l'ordinateur qui va dans le sens de la disparition

de ce mot, qui est absolument insupportable, imposé par ceux qui ont mis en place des monopoles, et cela les arrangeait bien de surfer sur cette idée que l'ordinateur était un objet dédié, qui était supposé faire un certain nombre de tâches. Le seul problème est qu'ils ont figé le concept de l'ordinateur. Les designers, en particulier dans l'école française, manipulent assez bien les concepts, je pense donc que vous allez me suivre. **Le concept proprement dit de l'ordinateur n'a pas changé depuis son invention, grosso modo depuis les années 70, tout le monde s'accorde là-dessus.**

Qu'est-ce qu'un ordinateur tel qu'on le voit aujourd'hui? C'est un clavier Azerty ou Qwerty, pour saisir des données, une boîte plus ou moins grosse pour traiter ces données, et un écran plus ou moins plat pour restituer le résultat de la "moulinette" qui s'est passée dans la boîte. Le seul apport conceptuel qu'il y a eu est la souris, au début des années 80. C'est un peu juste.

Si certains n'ont rien fait pendant tout ce temps, ce sont bien les designers qui se sont préoccupés de faire le design de la boîte en question. Ceux qui ont travaillé comme des brutes, ce sont tous ceux qui ont travaillé sur ce qui se passait à l'intérieur. Aujourd'hui c'est plus plat, plus petit, plus intégré, à tel point qu'à terme, cela va complètement fusionner avec la matière. On parle déjà de textiles intelligents. On va réellement dans cette direction. Je n'ai qu'un espoir aujourd'hui : qu'on arrête de se poser le problème de savoir si le numérique est capable de restituer plus ou moins bien la bouteille qui est devant moi. Le jour où la bouteille qui est devant moi sera dans une matière suffisamment intelligente pour comprendre que lorsque j'appuie dessus et que je la déforme, les données numériques afférentes à cette bouteille se déforment en même temps à l'intérieur de la machine, ce jour-là on aura tout gagné. C'est presque le syndrome Terminator 2, mais globalement c'est un peu cela, l'idée de matériau intelligent. C'est vers cela que l'on va.

Je pense qu'il y a beaucoup plus d'intérêt à se concentrer sur les pratiques : à quoi cela sert, pourquoi on l'utilise, comment on travaillait avant, si une partie des modes opératoires du passé ne peuvent pas servir à nous donner des indications sur la façon dont on pourrait s'en servir dans le futur en tant qu'outil. Le laisser à sa place en tant qu'outil, très bien. S'obséder sur l'idée de l'utiliser parce que cela fait chic dans le décor, ce n'est sans doute pas une bonne démarche.

Odile Fillion Il nous reste peu de temps. Il y a

sûrement des frustrations dans la salle. Quelqu'un voudrait peut-être intervenir, poser une question.

Intervenant Simplement un commentaire : vous évoquiez tout à l'heure la différence, avec l'ordinateur, entre les architectes et les designers. Je pense qu'il y a quand même des outils différents, qui sont communs aussi au niveau du projet, mais lorsqu'un architecte se sert de logiciels pour représenter un projet, le but est la visualisation, et ensuite on va décliner.

Dans l'industrie, et je pense que les représentants de Renault et de Thomson ne me contrediront pas, lorsqu'on se sert d'un modèleur ce n'est pas seulement pour visualiser, c'est aussi ensuite pour avoir des données géométriques exactes et en faire un suivi industriel.

Odile Fillion Je ne suis pas d'accord.

Bruno Simon Moi non plus.

Intervenant Lorsque vous travaillez avec des modèleurs pour formaliser une coque, quelle qu'elle soit, ce modèle géométrique va servir ensuite soit pour faire un prototypage rapide, soit pour faire un moule, soit pour faire une matrice, etc. Au niveau industriel, c'est là-dessus que travaillent les designers industriels.

Bruno Simon Je suis ravi que vous vous soyez approprié pleinement la notion de travail collaboratif avec les ingénieurs, car c'est vraiment le fond du problème. Il se trouve que les architectes ont aussi besoin des ingénieurs, travaillent avec eux en permanence, et l'une des fonctions majeures est bien l'échange de données, la circulation des données, ce n'est pas uniquement à des fins de visualisation.

Odile Fillion Il y a aussi de l'invention dans la conception. L'exemple le plus célèbre est celui de Frank Gehry qui travaille sur Katia, qui modélise ses projets et qui envoie tout directement à l'entreprise. C'est une vieille vision. C'est peut-être celle qu'on enseigne actuellement, mais il y a des expériences, à la fois à travers des expériences comme celle de Frank Gehry qui montrent que l'architecture a évolué à travers l'informatique de manière extrêmement créative et en même temps très joyeuse. Cela a complètement libéré l'architecture.

Intervenant Je ne dis pas le contraire, mais il y a une différence entre se servir de l'ordinateur pour visualiser un projet, et se servir de l'ordinateur pour

modéliser une forme à des fins de production.

C'est une nuance que je voulais montrer, pour qu'il y ait aussi un accord sur le fait que la plupart des ingénieurs, en conception, travaillent sur la conception de pièces à des fins de production, ce qui n'est pas simplement le discours d'un designer, qui a aussi pour mission de produire sa conception et de la montrer avant de valider et de passer au stade de la production.

Bruno Simon Il y a un petit contresens : la visualisation n'est pas une fin en soi. Nous en avons toujours eu besoin. La représentation pariétale ne date pas d'avant hier. Si quelqu'un a eu besoin de représenter quelque chose, c'est que cela correspondait à un besoin profond. La représentation est intrinsèquement liée à la notion de création. On ne peut pas dissocier la représentation de l'acte de création fondamental. C'est bien pour cela que l'on a autant investi, dans le monde du design automobile, dans les outils de représentation numériques. Ce n'est pas pour faire de la représentation, c'est simplement pour essayer d'avoir un feedback permanent de ce que l'on est en train de créer. Lorsqu'on manipule la matière, le retour est immédiat, il y a une représentation, elle existe, elle est là. Lorsqu'on utilise une machine, cela n'existe pas, il faut donc un système de représentation au-dessus. Cela sert uniquement à faire de la représentation de ce que l'on est en train de créer, mais l'acte fondateur est bien la création elle-même.

Vincent Créance On ne peut pas exclure les deux sujets. Quand un designer travaille avec des outils numériques, soit en collaboration avec un modèleur, soit lui-même, c'est que cela lui apporte des renseignements en termes de formalisation, de visualisation, dont il a besoin pour avancer dans son projet, c'est une évidence. De ce point de vue, l'outil numérique est un outil qui lui permet d'être plus performant dans sa recherche. Maintenant il est certain qu'il y a une nécessité, dans un contexte industriel en tout cas, de faire passer cette création, une fois qu'elle est faite, dans le meilleur délai possible et dans la meilleure qualité possible, aux services qui vont s'occuper de l'industrialisation, donc toute la partie développement. Il est évident que lorsqu'un designer travaille avec un outil numérique, on va lui donner l'outil qui va lui être le plus pratique possible, et pour autant être capable malgré tout de récupérer le résultat de son travail pour le transmettre au niveau du développement. Ce n'est pas l'un ou l'autre, je pense que l'on a besoin des deux en même temps.

Tous les contextes industriels tentent d'arriver à l'outil numérique quelque peu utopique qui permet au designer de modéliser très vite, d'avoir des retours très rapides également, les plus précis possible, et qui pour autant correspond à tous les besoins du développement derrière. Pour l'instant, il faut bien avouer que l'on n'a pas trouvé le logiciel qui permettrait de faire tout très facilement.

Odile Fillion Je suis sûre que Bruno Simon est très jaloux de vous, puisque vous faites des petits téléphones, c'est donc très facile de faire une petite maquette en trois ou quatre heures en stéréo-lithographie, j'imagine, ou ce type de technique, mais il a beaucoup plus de problèmes quand il doit refaire une maquette de voiture. Cela ne marche pas très bien encore.

Bruno Simon Mais si, cela marche très bien. C'est juste un peu plus long. Mais nous sommes en affaire avec Vincent Créance, je suis allé le voir il n'y a pas longtemps, il m'a montré sa machine qui fait des téléphones, et nous nous disons qu'en faisant plusieurs pièces, on pourrait très bien faire une voiture avec cela ! Il est vrai qu'idéalement, nous aimerions une machine qui puisse imprimer en 3 D. Lorsque vous utilisez Word, il est beaucoup plus agréable de relire son texte sur papier. Pour une maquette, c'est pareil. Si nous pouvions, en appuyant sur un bouton, avoir la maquette qui sort à côté, nous aurions un retour immédiat.

Jean-Baptiste Touchard On est en train de parler de la bureautique du designer. On sait que cela intègre des outils numériques, cela ne fait plus de doute. Le feedback est plus rapide, la productivité améliorée. Mais pour changer de registre, je voudrais poser à nouveau une question à Paul-Louis Meunier. Je voudrais revenir sur la situation que vous décriviez tout à l'heure, qui en fait m'a ému : celle d'un industriel qui va chercher des idées, qui ne sont pas des idées de productivité mais franchement des idées conceptuelles assez novatrices, chez de jeunes designers. Vous avez parlé d'interface, cela va-t-il au-delà ? Avez-vous l'impression qu'un industriel comme Thomson peut venir dans une école, ou d'ailleurs aller consulter un cabinet de design, pour aller vraiment chercher des concepts de produits assez radicalement nouveaux ? Le designer a-t-il quelque chose à dire dans la conception de produits nouveaux, des choses qui vont être dans notre environnement de demain et qui ne sont pas nécessairement des produits d'ores et déjà bien balisés, comme une voiture, un radio-réveil, etc. ?

Paul-Louis Meunier Il est clair que si notre démarche est d'aller vers l'extérieur, vers des viviers d'étudiants, ou surtout de gens rompus à de nouveaux concepts, voire des concepts orthogonaux par rapport à ce qui existe, c'est parce que l'entreprise elle-même peut difficilement le faire à cause de sa mission à court terme, qui est une mission tout à fait légitime sur laquelle elle base son fonds de commerce.

J'ai employé le mot fontaine de jouvence, c'est bien cela, elle va aller dans des îlots pour essayer de prendre de nouveaux concepts. **Un des grands problèmes de la création en général est d'être souvent seul à prêcher dans le désert, jusqu'au jour où le désert devient une oasis et où, enfin, vous pouvez recueillir les fruits de vos concepts.** C'est assez dur et quelquefois certaines industries comme la nôtre, qui est assez "court termiste", ne peuvent pas se payer ce "luxe". Néanmoins, maintenant les choses ont beaucoup changé grâce à l'explosion du multimédia, qui doit être pris, je le répète, non pas comme le énième outil pour faire quelque chose qui existe déjà, mais qui est une chance pour faire quelque chose qui n'existe pas encore. Et je m'adresse à cette assemblée de personnes : trouvez la chose qui n'existe pas encore, cela ne manque pas.

Intervenant C'est plus un constat qu'une question. L'ensemble des discussions ont beaucoup tourné autour de l'industrie et des moyens de représentation, il y a plusieurs industriels autour de la table, or un des enjeux du design numérique n'est pas foncièrement de quitter l'ordinateur, quelle que soit la plate-forme, que ce soit l'ordinateur tel qu'on le connaît ou des plates-formes quelles qu'elles soient, et je crois que c'est la notion de programme qui pourrait regrouper toutes les plates-formes.

Nous sommes aujourd'hui dans une société d'information, donc a priori il y a quantité de services, de produits, d'éléments de vie qui n'ont pas vocation à quitter cette plate-forme, ces "programmes". Il faut les concevoir, et je suis sincèrement convaincu que c'est aux designers de les concevoir, d'intervenir sur le terrain du "que faire", et ensuite de déclencher tout le processus de production que nous connaissons, sauf qu'il ne quittera pas la plate-forme du numérique.

Une deuxième remarque suite au petit débat sur l'architecture. Je crois que l'on peut aller au-delà de l'exemple de Frank Gehry. Il y a effectivement des architectes qui, grâce aux outils, et dans l'histoire de l'humanité les outils ont toujours modifié les pratiques des professionnels, modifient même

l'usage de la représentation et de l'architecture pour ne plus faire de l'architecture, mais des moteurs de recherche, des éléments de navigation dans la connaissance et dans l'information, et ce sont des conceptions, des concepts et de la formalisation qui ne sortent pas du territoire du pur numérique. Est-ce de l'architecture, est-ce du design ? Il n'y a plus de représentation physique mais c'est un produit avec ses services et tout un ensemble de propositions.

Vincent Créance J'ai le sentiment que vous posez à nouveau une des questions qui avaient émergé tout à l'heure, celle des services, comment l'on dessine ces services, comment on les met en place dans la main de chacun des utilisateurs, de chacun des destinataires. Si c'est la question que vous avez posée, on sort finalement très peu de la problématique dont on a parlé tout à l'heure au niveau des produits. Si je prends par exemple le domaine des interfaces, la plupart du temps on s'appuie sur les outils numériques, par définition, puisque c'est destiné à être exploité sous cette forme. Alors se pose encore une fois la question de la formalisation : comment cela va-t-il être fait, comment va-t-on le voir, comment va-t-on agir avec, puis on repose la question d'outils numériques d'aide à la conception, d'outils numériques de simulation qui permettent des tests, etc. Finalement, on a quasiment les mêmes problèmes qu'avec le produit.

Cela ressort du domaine de l'interface, ce n'est pas physique, mais les problématiques sont quasiment les mêmes, et il s'avère, c'est assez amusant d'ailleurs, que l'on va très vite vers le même type d'organisation du travail pour y répondre.

Intervenant Je suis un ancien élève des Ateliers. Dans ce débat il y a deux questions : le numérique est-il un simple outil de visualisation ou un outil de conception ? Ce sont deux questions très importantes, on a tourné un peu autour. En même temps Jean-Baptiste Sibertin-Blanc a dit : capacité d'analyse et de formalisation. Ce que je veux questionner, c'est la capacité d'imagination que chacun a en soi, et la capacité du numérique que l'on adore en ce moment et qui va être géniale dans le futur, le côté éducatif dans l'imagination. Où est cette importance dans l'éducation et quelle est la compétition avec le numérique ?

Pierre Lère La réponse à la question que vous posez a déjà été donnée. Bruno Simon disait que même dans un contexte industriel, il arrive à s'en

affranchir, la preuve, puisqu'il a dit que toute forme de représentation est une nécessité dans l'acte de création.

L'autre remarque qui pourrait éclairer la réponse, c'est qu'il a été dit tout au début : " plus on voit, moins on imagine ". En fait, au-delà de la boutade ou du raccourci verbal, une vraie question est posée. La machine, quelle que soit sa plate-forme ou quelle que soit la nature même de sa " moulinette ", est en mesure de proposer des réponses presque par niveaux de stratification, comme dans Photoshop, il y a des niveaux, au fur et à mesure que l'on avance elle répond à un certain nombre de choses, chaque sortie paramétrable donne une série de réponses.

Heureusement, vous dites : tout cela sera génial demain. Je n'ai pas une vision si hédoniste d'un côté, ni si pessimiste de l'autre, je pense que c'est ainsi, il faut être vigilants, l'utiliser avec ses limites et ses possibilités, mais je pense que dans tous les cas, même si cela fonctionne sur un processus hyper-modélisé, y compris dans sa dimension subjective, celui qui crée la décision est finalement l'auteur. C'est un designer, cela peut être un vidéaste, etc.

Peut-être nos systèmes éducatifs ne le permettent-ils pas tout à fait, c'est une autre question, mais il faut laisser la dimension à l'individu, qu'il s'appelle créateur, qu'il s'appelle auteur, qu'il s'appelle éventuellement professionnel, c'est le contexte qui compte. Le débat entre possibilités de la machine, dimension intrinsèque de l'individu, dans la fusion des deux c'est en fait poser la dimension de l'auteur. Si on ne défend pas cela, on doit s'ennuyer.

Intervenante Barbara Dennys Vous êtes trois industriels, vous nous avez beaucoup parlé de la conception et de la projection avec le numérique, votre autre point commun est de générer des produits hybrides, communicants et intelligents. J'aimerais savoir si vous avez mis en place des systèmes d'évaluation des dispositifs que vous utilisez une fois qu'ils seront sur le marché, ou si c'est simplement la sanction du marché qui va faire que vous allez continuer ou pas dans une voie. Que se passe-t-il après ?

Paul-Louis Meunier Je peux vous répondre sur le cas Thomson Multimedia. Il y a toujours énormément de pré-tests, que ce soit pour des objets finis, en termes de design, c'est-à-dire d'esthétique, aussi bien sur la couleur, la forme, le toucher, le matériau, etc. que sur les interfaces. C'est une chose qui est relativement bien balisée.

Sur les services du futur ou les balbutiements du service, nous en sommes nous-mêmes aux premiers balbutiements. Nous sommes plutôt dans une phase de recherche où nous allons nous adresser à des spécialistes, comme certaines personnes autour de la table, des ethnologues, des sociologues, etc. pour avoir un cran d'avance dans la formalisation "numérique" du problème posé, car nous savons que cette technologie va bouleverser les usages et les coutumes de nos concitoyens.

Odile Fillion Il y a deux aspects dans vos entreprises : l'aspect projectuel et conceptuel, on conçoit avec du numérique, et l'aspect productif, vous fabriquez tous des produits avec de forts composants numériques, vous créez de nouveaux usages. Nous passons beaucoup de temps à évaluer ces usages avant qu'ils existent, mais de votre côté, industriels, votre logique est forcément différente, et Monsieur Meunier m'a répondu ce que je pensais qu'il me répondrait, c'est-à-dire qu'on est dans un espace qui est pour l'instant trop prospectif pour faire de l'évaluation sur un marché qui est encore en phase de construction.

Vincent Créance Dans une certaine mesure, nous nous appuyons le plus possible sur les connaissances que nous pouvons tirer du marché. Le problème, c'est que nous en atteignons très vite les limites, pour deux raisons : d'une part parce que tout cela est encore embryonnaire, nous ne connaissons pas exactement tout le potentiel possible de ces technologies liées aux problématiques d'interfaces, de services, etc. D'autre part parce que lorsqu'on interroge le marché, on interroge le passé, au mieux le présent, or nous sommes devant. C'est une espèce d'attitude un peu couarde, en quelque sorte, mais il est tellement inquiétant de ne pas savoir ce que nous avons devant nous et d'être quelque peu démunis sur ce que nous avons devant nous, que nous ne pouvons pas nous empêcher de questionner le marché. Ensuite, la question est de savoir comment l'on traite les informations qui remontent des marchés aujourd'hui et de savoir ce qui pourrait être pertinent pour demain. Le sujet n'est pas de prendre au pied de la lettre ce qui remonte, car je le répète, cela vient du passé, au mieux du présent, mais de savoir ce qui pourrait être encore vrai demain. Ce sont les aspects fondamentaux. En d'autres termes, si l'on ramène cela au design de produit, on peut tester un concept, on ne peut pas tester une esthétique. Et encore, pour un concept il faut prendre beaucoup de précautions.

Bruno Simon Pour ne pas répéter ce qui vient d'être dit, je voudrais prendre l'exemple de l'automobile. Intégrer de nouvelles technologies, de nouvelles prestations à l'intérieur d'une automobile, cela veut dire s'inscrire dans des cycles de développement qui dans notre cas, à l'inverse d'Alcatel, sont extrêmement longs, quatre ans. Il est vrai qu'un de nos gros problèmes aujourd'hui est de trouver une réponse à la question : comment intègre-t-on des technologies dont la vitesse de renouvellement est de six mois à l'intérieur de produits dont la vitesse de renouvellement est de quatre ans ? Cela veut dire qu'il faut que nous menions actuellement des réflexions en profondeur sur notre propre façon de travailler pour être sûrs d'arriver à être réactifs vis-à-vis du marché. Il est vrai que nous ne nous plaçons pas dans un marché de demande mais dans un marché d'offre. Tout réside donc dans la subtile intelligence que nous espérons avoir pour répondre à la question suivante : ce que je mets à disposition, est-ce une technologie à la mode, ou est-ce quelque chose qui va avoir de la valeur ajoutée pour la personne qui l'utilise ?

Odile Fillion Nous allons clore le débat sur ces conclusions.

Table ronde 3

*Les différentes pratiques de la création :
entre architectes, ingénieurs, designers, plasticiens...*

Modérateur

Arlette Despond Barré

Inspecteur général au ministère de la Culture

Claude Courtecuisse

Designer, enseignant à l'ENSAAMA et Camondo

Odile Decq

Architecte, enseignante à l'ESA

Yo Kaminagai

Ingénieur, directeur du design à la RATP

Gérard Laizé

Directeur du VIA

Jean Laporta

Directeur de l'ESIM, Marseille

Marc Mimram

*Architecte, ingénieur,
enseignant à l'école d'architecture de Paris-Val-de-Marne*

Gaetano Pesce

*Designer,
enseignant à l'école d'architecture de Strasbourg*

La création industrielle est le champ d'activité qui couvre toutes les pratiques créatives liées à la production de l'environnement : architecture, urbanisme, paysagisme, architecture intérieure, design de produit, design graphique, mobilier, mode, productions numériques.

À l'instar de la médecine, les différents métiers qui la composent forment un ensemble de spécialisations qui sont restées longtemps séparées, voire étanches, et dont les formations sont encore aujourd'hui distinctes. Or, on constate depuis plusieurs années un décloisonnement progressif de ces disciplines, d'ailleurs plus évident au niveau des pratiques professionnelles que de la formation. Les créateurs exercent de plus en plus librement dans plusieurs domaines.

C'est une tendance longue qu'il faut prendre en compte dès à présent dans les modes pédagogiques.

La diversité des pratiques, au sein de champs professionnels de plus en plus décloisonnés, conduit à questionner les cadres d'enseignement définis par domaines ou par options.

Est-il possible d'envisager un projet de formation qui permette l'indispensable inter-relation des maîtrises et du mode de pensée de chacun : architecte / ingénieur / designer / plasticien... ?

Quels en seraient les éléments fondateurs ? Les dénominateurs communs ?...

Arlette Despond Barré Nous allons essayer d'aller le plus vite possible au cœur du sujet qui concerne les offres de formation dans les divers champs du design. **Nous avons compris que le design n'est pas une discipline isolée, pas plus que le designer n'est un être isolé. Il s'inscrit naturellement dans une chaîne longue et riche qui traverse des champs disciplinaires aussi divers que les arts plastiques, l'ingénierie, l'architecture, le management, l'économie, etc.** Comment former un designer enrichi de ces apports multiples qui constitueront les fondements de sa future identité professionnelle ? L'offre de formation dans le champ du design en France est diversifiée. Elle concerne les six écoles de l'Éducation Nationale, les écoles d'ingénieurs, les écoles d'architecture, (environ une vingtaine sur le territoire), les écoles privées, qui jouent également leur rôle dans cette offre de formation, et les 57 écoles sous tutelle du ministère de la Culture qui, pour trente d'entre elles, forment des étudiants en design. Il s'agit de réaffirmer que ces enseignements ouverts après le baccalauréat sont clairement positionnés dans l'enseignement supérieur. Les diplômes décernés par les ministères de l'Éducation Nationale ou de la Culture – BTS, DNAT, DNAP, DNSEP, diplômes d'écoles pour l'ENSAD et l'ENSCI – à l'issue de deux, trois et cinq années d'études, s'inscriront nous l'espérons dans un avenir proche, dans le schéma européen de formation de l'enseignement supérieur en design.

Nous débattons, avec les intervenants présents, des méthodologies mises en place pour former les designers. Elles varient, en fonction du type d'écoles dans lequel elles sont dispensées. Dans une école d'ingénieurs, par exemple, l'approche est différente de celle pratiquée dans les écoles d'art. Nous tenterons donc de faire émerger ce qui différencie ces méthodologies d'enseignement.

Un point apparu hier est à prendre en compte : une forte demande de technicité, d'apport technique au sein de ces formations. Le moment des études est un moment privilégié, où la totalité des formations doit être mise en œuvre. Aborder directement la question technique, presque techniciste de la formation de designer, peut contenir en germe une sorte d'enfermement.

Nous l'avons vu hier, l'idée n'est pas de former des gens qui soient réactifs mais des gens qui soient proactifs.

Alain Findeli a dit que l'objectif était de former des professionnels compétents. C'est le moins que l'on puisse espérer, c'est même le minimum du cahier des charges. Il a ajouté : on forme des professionnels

compétents, plus quelque chose, et je crois que c'est autour de ce "plus" que tout se passe. Former des professionnels compétents, tout le monde est d'accord pour dire que c'est le minimum que l'on puisse faire, mais il y a le plus. Où se situe ce "plus" ?

Je voudrais revenir sur la notion de projet dont on a beaucoup parlé, car la formation au projet est au cœur de nos formations. Former au projet, ce n'est pas simplement répondre à une question, c'est également tenter de former à inventer quelque chose, à se projeter. Là encore, nous sommes dans la notion de projet. Qu'invente-t-on ? On invente l'avenir, on invente ce qui va faire notre environnement de demain, ce qui va être perceptible dans un environnement humain que chacun souhaite le plus agréable et le plus adapté possible. Il faut former des gens à se projeter. Tout ce qui nous entoure aujourd'hui, tout ce que nos aînés ont fait dans les générations précédentes et avec quoi nous vivons encore aujourd'hui, a été projeté il y a longtemps, très en avance, avant que cela ne devienne acquis, familier, opérationnel. Cette idée de se projeter dans l'avenir, d'inventer l'avenir, d'inventer le futur contexte de l'avenir et les objets qui vont avec, cela fait partie des "plus" de l'enseignement.

Tout ce qui touche à l'humain ne peut pas être étranger au designer, et cette manière d'envisager l'enseignement, de donner du contenu à ce plus, est un des axes importants de la formation.

Former, comme l'a dit Alain Findeli, des professionnels compétents, d'accord, former des gens qui ne soient pas réactifs mais proactifs, puis travailler sur les notions de transversalité des champs disciplinaires. Transversalité ne veut pas dire bazar, ne veut pas dire que tout est dans tout. Transversalité veut dire qu'il existe des champs disciplinaires tout à fait repérés qui sont l'architecture, les arts plastiques, le design, l'ingénierie, etc, à partir des fondements desquels on va pouvoir former des gens aptes à saisir, à prendre. Parce qu'en définitive le designer prend, il se nourrit, puis il restitue, comme l'architecte, comme l'ingénieur, comme beaucoup d'autres professionnels de ces champs disciplinaires.

Le designer est évidemment un producteur d'objets, un producteur d'espaces, un producteur de matière graphique, et maintenant un producteur de sites Internet, d'interventions sur de nouvelles technologies, mais il peut être aussi un producteur de service. Pas du service de manière triviale, du service rendu, qui ne serait que réactif. Il est quelqu'un qui peut être aussi producteur de liens à l'intérieur de l'entreprise ou des entreprises, ou de secteurs

industriels, ou de secteurs liés à la production.

Je vais vous présenter les personnes qui sont autour de cette table :

Jean Laporta est directeur du Département conception de produits industriels et management de l'innovation à l'École supérieure d'ingénieurs de Marseille.

Claude Courtecuisse est designer, plasticien, enseignant à l'ENSAAMA et à l'École Camondo.

Gaetano Pesce est architecte, designer, plasticien, enseignant. Il est – si je puis dire – la synthèse quasiment parfaite de ce que nous voudrions montrer aujourd'hui.

Gérard Laizé dirige le VIA, Valorisation de l'innovation dans l'ameublement, organisme qui s'occupe de la création et de la promotion des jeunes créateurs, et du lien à faire avec les industriels.

Odile Decq, est architecte, designer, enseignante à l'École spéciale d'architecture.

Marc Mimram est architecte, ingénieur, enseignant à l'École d'architecture de Paris-Val-de-Marne.

Yo Kaminagai, ingénieur, responsable du Département design de la RATP.

Ils sont tous praticiens, avec cette particularité forte d'être à la fois praticiens et enseignants pour la majorité d'entre eux, ce qui prouve bien que l'enseignement n'est pas déconnecté de la réalité. On a coutume de dire que la plupart de ces enseignements sont trop souvent des enseignements théoriques qui n'ont que très peu de liens avec la réalité, or là nous avons des praticiens qui sont pour la plupart tous enseignants.

Je donne la parole à Jean Laporta qui va nous dire comment s'inscrit l'enseignement du design, la méthodologie du projet, ou la méthodologie de la démarche de design, à l'École supérieure d'ingénieurs de Marseille.

Jean Laporta Je partage les interrogations que nous avons quand il s'agit de pédagogie, de formation à l'innovation, vues du point de vue d'une école d'ingénieurs. Nous avons un 3^e cycle, un DEA associé au concept de design.

Nous avons ressenti ces dernières années le besoin de diversifier notre approche. Nous formons des ingénieurs généralistes, polyvalents, avec un tronc commun de formation très important, suivi de l'approfondissement d'un domaine disciplinaire. Nous avons 7 options : informatique, génie thermique, etc. Nous avons décidé de croiser cela avec des cursus, c'est-à-dire de diversifier les approches de l'entrée dans la vie professionnelle de nos étudiants. Pour cela, nous leur proposons de faire un choix, individuel, personnel, de formation entre cinq cursus.

L'un de ces cursus est celui de concepteur de produits et de systèmes technologiques multi-technologies. C'est surtout de la mécatronique, pourrions-nous dire chez nous. C'est le premier cursus, le plus général. C'est celui qui reflète le mieux la tradition de l'école.

Le deuxième cursus est un cursus par l'apprentissage : nos étudiants, à partir de la 2^e année, sont embauchés par une entreprise et font leur projet, leurs stages, etc. dans cette entreprise. C'est intéressant pour ceux qui ont déjà choisi une orientation et ont envie de la tester durant le début de leur carrière.

Le troisième cursus est international, avec une troisième année à l'étranger.

Le quatrième cursus est consacré à la recherche. Les étudiants font un DEA parallèlement à leur troisième année et ils peuvent ensuite, si cela les intéresse, s'engager dans une thèse, en liaison avec des universités.

Le cinquième cursus qui se met en place, est un cursus de création d'activité, c'est-à-dire d'entrepreneuriat, de création d'entreprise ou de création de produits.

Nous leur demandons de se déterminer au cours de la première année et de choisir une orientation qui peut être croisée avec n'importe quelle option. Notre relation à l'innovation et au design industriel se fait à la fois par le cursus, celui de concepteur de systèmes techniques, d'objets, de produits, et là il y a une interaction évidente avec le designer. Il y a pour tous les étudiants une part de formation à la conception de produits industriels, et ensuite une option conception de produits industriels dans laquelle ils peuvent s'engager.

Tous les étudiants ont-ils besoin de la même chose ? Nous qui sommes dans une formation généraliste, nous pensons qu'il n'est plus possible de dire cela et que, selon le projet qu'ils ont, ils ont des besoins différents. Ils vont donc suivre un cursus un peu différent dans les contenus, même s'il y a une très forte part commune.

Premier élément de réflexion : un jeune designer a-t-il besoin de la même formation, du même cursus, selon qu'il compte travailler par exemple à la RATP, être un interlocuteur de très grandes entreprises avec une forte structure interne, ou qu'il veut lui-même créer sa petite agence, ou travailler dans une petite agence et quelques années après monter sa propre affaire ? Je ne le pense pas.

Deuxième élément de réflexion : nous avons le sentiment qu'il y a plusieurs pédagogies. Il y a une pédagogie centrée sur l'enseignant, son environnement, le message du maître, etc. et une deuxième

pédagogie plutôt centrée sur l'apprentissage et sur le processus d'apprentissage, enfin une pédagogie de l'innovation, fortement axée sur les projets.

Nous observons les trois types de pédagogie dans notre formation mais nous allons plutôt vers la pédagogie de l'innovation. Dans ce contexte, nous avons monté une opération à la demande de notre environnement, donc quelque chose qui est appelé par la demande et non pas poussé par l'offre. Cela prend la forme d'une opération collective appelée "homme produits", où nous mettons de jeunes ingénieurs, pour leur projet de fin d'études, dans des entreprises pour une période de 6 mois, avec un appui supplémentaire apporté par le groupe ESIM, notamment par la mise à disposition des ressources techniques disponibles dans le groupe : ordinateurs, machines, atelier de prototypes, atelier maquette, prototypage rapide, etc.

Tout cela est gratuitement à disposition de l'entreprise si c'est mis en œuvre par notre étudiant, et dans ce contexte, le contact est systématiquement donné, dont un certain nombre de jours avec un designer industriel ou un analyste de la valeur payés pour l'entreprise. Ceci se fait en relation avec le Centre régional de création industrielle, le CRECI. Dans ce contexte, nous avons appris notamment qu'avec les petites entreprises qui sont nos interlocuteurs, si l'on s'intéresse au succès final de l'opération, l'innovation, qui ne consiste pas seulement à concevoir un produit, mais à ce que ce produit trouve son marché, il faut sortir de cette espèce de flou sur les mots, et sur le mot projet en particulier. En réalité il y a plusieurs sortes de projets, le projet de l'étudiant, celui de l'école, celui de l'entreprise, le projet de produit, etc. De quoi parle-t-on ?

Nous nous sommes rendus compte que nous arrivions assez bien à aider les entreprises à concevoir des produits nouveaux, mais que c'était loin de suffire au résultat, l'entreprise n'étant parfois pas capable elle-même de conduire son projet. Son projet en effet peut être d'investir tel marché, de passer à l'exportation, ou de se faire racheter par une grande entreprise. C'est un projet plus vaste, et nous constatons que dans les moyennes et les petites entreprises, il y a un très grand manque de compétence. Par conséquent, celui qui travaille sur le projet de produit est amené inévitablement dans un certain nombre de cas, si l'on veut que cela marche, à s'emparer de la dimension supplémentaire qui est de pousser la chose plus loin et de s'assurer que tous les acteurs nécessaires à la réussite du projet dans son sens le plus large, sont présents et sont bien articulés.

Il y a souvent un très grand manque de savoir-faire dans l'entreprise sur ce point, je pense donc que le designer, ou le jeune ingénieur, doit être capable de faire le diagnostic : y a-t-il pour cette opération les compétences nécessaires, où sont-elles, comment se répartissent-elles, et la répartition qui va se faire est très variable selon les situations. On doit donc pouvoir jouer des rôles différents.

Nous constatons que dans des opérations de conduite de projets d'innovation, nous sommes amenés à jouer ces opérations comme on joue au foot, et c'est même pire que cela, car au foot on est toujours à 11 contre 11, mais dans l'entreprise on peut jouer à 3 contre 11, ou à 5 contre 150.

Nous nous rendons bien compte qu'il faut pouvoir assurer une géométrie variable, et donc être préparés à jouer sur cette géométrie variable.

Arlette Despond Barré D'une certaine manière, on pourrait aussi appeler cette transversalité plasticité, plasticité au sens de "meuble", de ce qui est capable de se modifier. Avoir quelqu'un qui soit assez formé et qui ait la plasticité intellectuelle et conceptuelle nécessaires pour intervenir à la jonction, au lien entre les différentes étapes de la conception d'un projet ou d'un produit.

Claude Courtecuisse, quelle est votre philosophie des enseignements pour le présent et pour l'avenir ?

Claude Courtecuisse Il est vrai que la question qu'il m'intéresserait d'aborder dans mon champ est plutôt l'expérience pédagogique que j'ai depuis un certain temps, et les rapports qu'il peut y avoir entre art et design, qui ont souvent été des rapports antinomiques.

Dans l'histoire des écoles, les écoles d'art ont été les premières à introduire les options de design. J'ai d'ailleurs eu cette chance, dans les années 70, de pouvoir mettre en place une des premières options de design dans une école d'art. Elles sont donc les premières à s'être questionnées, alors que les écoles de l'Éducation Nationale pratiquaient ces enseignements dans une filière tout à fait normale, intégrée. Le problème pour elles était davantage de se situer par rapport au mouvement artistique.

J'ai toujours intégré dans mon enseignement la relation qu'il pouvait y avoir à la création artistique et à l'art, en essayant de le situer par rapport au concept de design et en faisant bien la part des choses. Ce sont deux domaines qui s'entrecroisent sur des territoires communs, influencés par les mêmes domaines de pensée, mais qui malgré des interactions se séparent de manière radicale, n'ayant

ni les mêmes finalités ni les mêmes objectifs.

Si je m'appuie sur l'expérience des mouvements artistiques qui sont ceux des années de démarrage, je ne veux pas les montrer comme un moment de nostalgie, mais les analyser pour permettre de relire le rapport art et design qui pourrait exister actuellement.

Les années 60 et 70 sont des années phares, d'ailleurs dans tous les mouvements de l'histoire on les analyse, car il y a eu de grands bouleversements, des mouvements de société importants. Il y a une rencontre de nouveaux comportements, du rapport aux déplacements, aux voyages, du rapport à la liberté du corps, à la sexualité, à l'innovation, l'apport des nouvelles technologies, tout un ensemble de rencontres qui rendent cette période extrêmement riche. Après les années de crise qui suivirent, plus soumises à des approches esthétisantes, on peut envisager que la période actuelle offre à nouveau et dans un autre contexte, des enjeux aussi importants et de la même intensité.

Les mouvements artistiques qui nous intéressaient à cette époque étaient le cinématisme, le nouveau réalisme, qui a ensuite généré l'Arte povera. Trois mouvements très intéressants, le premier, le cinématisme sollicite l'espace, le deuxième fait la relecture de l'objet mais toujours dans un rapport artistique et dans la grande tradition de Marcel Duchamp, et le troisième se situe au moment d'une critique du rapport à l'objet, et du rapport aux matériaux.

Le design s'inspire, se positionne par rapport à ces domaines d'influence, et va y puiser des éléments d'inspiration, mais à un moment s'en écarte. Pourquoi? Si on fait une analyse relativement schématique et quelque peu réductrice, **on voit que le design sert la société alors que l'art la critique, mais le point commun qu'ils ont entre eux est une capacité à imaginer, une capacité à s'interroger sur le futur afin de trouver les nouveaux comportements, les nouvelles influences et les nouveaux modes de vie. C'est là qu'ils se rejoignent.**

Souvent, **dans mon enseignement, je fais référence à des artistes. Il faut faire attention de ne pas se limiter à puiser dans leur domaine formel, leur territoire, mais simplement d'observer et d'analyser les questions, les concepts, les perspectives qu'ils posent, sinon on dévalue, par un mimétisme réducteur, les enjeux du design.** Nous sommes dans un brassage impressionnant, dans une lecture planétaire, avec tous les modes de communication, toutes les technologies qui arrivent. Nous nous trouvons actuellement devant une situation où

les enseignements vont questionner la façon de gérer ces nouvelles technologies qui mettent souvent l'étudiant devant une inflation d'informations et qui lui posent le problème du : comment choisir, comment se situer, comment se repérer?

Nous ne sommes plus dans une culture de l'additionnement, c'est-à-dire une culture vertébrée où l'on parlait de l'histoire comme d'une succession de périodes, on se trouve devant une forme de mosaïque d'informations planétaires, et le problème de l'étudiant est de voir comment il peut arriver à se situer et choisir par rapport à ces informations, et comment il essaye d'en retrouver l'essence et le sens.

On peut poser aussi le problème de la transversalité, voir quelles sont les richesses qui peuvent apparaître, comment elle doit jouer son rôle d'ouverture pour le futur praticien, le futur designer, et sa capacité à s'insérer dans des champs différents.

Enfin, il y a un autre problème qui m'est cher : comment structurer une personnalité, comment structurer un individu? Là encore il y a le danger de se perdre si on est dans une espèce de "tout est dans tout". Comment fait-on le choix pour qu'il soit pertinent, qu'il soit structurant et qu'il permette à un individu de choisir à un moment donné son propre itinéraire?

Arlette Despond Barré La question à poser à Gaetano Pesce, lui qui a inventé des avènements successifs et qui continue, c'est : comment peut-on inventer l'avenir, comment s'y prend-on?

Gaetano Pesce La réponse à cette question est toute simple, et toujours la même : **le futur devient présent à travers le faire. Si on n'est pas dans le faire, le futur reste toujours futur et le présent est frustré.**

À travers le faire donc, mais quoi faire? Nous sommes dans une époque multidisciplinaire : chacun a son opinion, mais nous voyons de plus en plus de champs, de disciplines qui s'ouvrent vers d'autres, qui s'inter-pénètrent. C'est la nouvelle façon d'être de l'époque. Nouvelle, relativement en fait, car lorsque je suis entré il y a 26 ans dans une école d'architecture française, la première chose que j'ai faite a été d'ouvrir un département de design. À l'époque, on ne comprenait pas bien le sens de la chose. Je l'avais fait simplement pour des raisons pratiques, car quand l'architecte sort d'une école, il a toujours la frustration de ne pas trouver du travail à grande échelle, à l'échelle de l'architecture, mais il peut trouver à dessiner un briquet ou une petite chose qui lui permet de survivre.

C'était donc un besoin de connaissances en plus, pour pouvoir faire face aux nécessités de la vie une fois les études terminées.

L'Académie royale de Copenhague a lancé récemment un projet intitulé " La maison du futur ", et l'a proposé à différentes écoles, écoles d'architectes, écoles d'ingénieurs, écoles de design, designers en tissus, designers d'objets, etc. Ce type d'interpénétration des métiers est intéressant, mais par expérience, je sais qu'il n'est pas seulement question de s'ouvrir à d'autres domaines, à d'autres professions ou à d'autres protagonistes du monde du travail, il faut pouvoir les comprendre. **Si on ne connaît pas le langage de l'ingénieur, on ne peut pas communiquer avec lui, et vice-versa. La culture devrait donc être ouverte de façon à pouvoir, à différents niveaux, dialoguer avec d'autres spécialistes.** La multidisciplinarité touche directement à l'innovation. En effet, pour discuter avec un spécialiste des matériaux, il faut au moins savoir ce que sont les matériaux, pour ne pas freiner certaines hypothèses d'utilisation.

Il est vrai, comme l'a dit Claude Courtecuisse, que la culture, aujourd'hui, est véhiculée par le langage, par les domaines traditionnels de la culture. **Je suis un de ceux qui pensent, je le dis même si cela choque, que la culture passe par les supermarchés plutôt que par les musées, car les musées véhiculent une culture de savants, élitiste,** alors que dans les supermarchés la connaissance est véhiculée au niveau de la non-spécificité. C'est justement la nature de la multidisciplinarité : on travaille en horizontalité plutôt qu'en profondeur. C'est le changement énorme que nous trouvons devant nous aujourd'hui, où la culture est véhiculée par les objets, constamment présents dans notre vie. Habituellement, cette culture est mal vue par les protagonistes de la culture dite " officielle ", qui considèrent cette culture du quotidien comme secondaire. Autrefois on appelait cela arts appliqués. La culture passe à travers la mode, à travers la publicité. Il arrive que la publicité soit exécration, mais à certains moments elle est très puissante pour faire passer un message important, et pas seulement sur certains produits mais sur des comportements liés à notre époque. La publicité pousse les gens à (re)connaître l'époque dans laquelle nous vivons. On peut être d'accord ou en désaccord, mais on ne peut pas ne pas tenir compte de cette communication.

En revanche, je ne sais pas si l'art traditionnel est encore capable de suggérer à la société une façon de vivre, une façon d'utiliser la culture comme il l'était autrefois. Je ne manque jamais l'occasion,

lorsque je me trouve dans des endroits comme celui-ci, de rappeler que l'art, jusqu'à l'époque romantique, était toujours un art à consommer, c'est-à-dire était fait de produits. Les portraits commandés à un peintre étaient prétendument ressemblants. De la même façon, faire aujourd'hui une chaise qui n'est pas confortable, c'est hors de question, il faut que la chaise soit confortable. L'objet doit être fonctionnel, mais en plus il doit porter d'autres types d'informations, et c'est la discussion que nous devrions avoir à propos de la culture de l'objet.

Pour revenir au sujet, **il faudrait dans les écoles un enseignement de la confiance dans le futur, apprendre à connaître, à voir le futur, à se familiariser avec lui, comme quelque chose qui nous est très proche, familier, pour pouvoir le transformer en présent,** le mettre en relation avec le monde du marché, qui est le monde entier, et créer des services.

Notre métier se base sur l'observation de la société, ses besoins, qui ne sont pas déclarés, pour essayer de les interpréter à travers tous ces types de connaissances complexes dont je viens de parler. La connaissance du futur qu'il faudrait apprendre dans les écoles passe par la connaissance des matériaux, non pas ceux que nous connaissons déjà, mais ceux de demain, leurs techniques possibles, qui devraient être des techniques relativement simples, à la portée de tous. Lorsque cette culture est liée à la culture technique et à la culture de la matière, cela fait un tout formidable.

Dans les époques passées il y avait des artistes comme Raphaël, qui était à la fois un peintre renommé, un dessinateur de mode, qui faisait des projets de villes. Sans parler de Michel Ange ou de Léonard de Vinci. Ils avaient la pratique de cette multidisciplinarité, donc leur travail pouvait être fait en profondeur. On peut même dire que le Caravage, avec sa richesse sur la lumière, a anticipé d'une centaine d'années les découvertes de Newton, qui était un scientifique lié à la nature de la lumière. Vous voyez que la multidisciplinarité de l'expression peut toucher à certains domaines non pas d'une façon superficielle, mais d'une profondeur telle qu'elle peut anticiper le travail de la science.

Arlette Despond Barré Gérard Laizé, qui voyez-vous arriver chez vous, comment les accueillez-vous et qu'en attendez-vous ?

Gérard Laizé Nous accueillons entre 400 et 500 jeunes designers chaque année, et nous recevons plus de mille projets par an dans le domaine des

arts décoratifs ou du design d'environnement qui nous intéresse, c'est-à-dire tout ce qui compose notre cadre de vie, (mobilier, luminaires, art de la table, accessoire de décoration, textile d'ameublement, tapis), qu'il s'agisse de notre espace privé ou professionnel, et par extension le jardin, puisque le jardin peut être considéré aujourd'hui comme une pièce à vivre. Notre souci permanent est de replacer l'homme au centre de nos préoccupations avec comme objectif d'améliorer son confort et son bien-être. Nous sommes à l'interface entre le milieu de la création et le milieu professionnel des industriels et des distributeurs.

Ce que je peux vous restituer aujourd'hui, c'est la synthèse de notre rôle au sein du VIA à l'égard des écoles. Nous suivons actuellement vingt-deux écoles en France et cinq à l'étranger, en Italie, en Espagne, en Angleterre, aux Etats-Unis et en Finlande, ce qui représente un échantillonnage représentatif pour le sujet qui nous intéresse.

Nous sommes bien sûr en relation avec les grandes écoles de design, comme l'ENSCI, l'ENSAD, Camondo, mais aussi avec beaucoup d'écoles d'architecture qui se sont ouvertes à cette discipline du design, soit en complément du cursus architectural, soit en parallèle. Les écoles des Beaux-Arts, qui ont maintenant un département design, comme l'école nationale des Beaux-Arts de Saint-Etienne, et également des écoles privées que vous connaissez, comme l'école Pivot, Charpentier, etc. Nous sommes ouverts à tous les types d'enseignements. Nous participons à de nombreux jurys et nous finançons le prototypage de projets qui nous apparaissent pertinents dans l'époque.

Ce qu'on peut dire aujourd'hui, c'est qu'il y a de plus en plus d'étudiants en design. Il y a donc une obligation de qualité, car la concurrence est dure, et dans notre secteur d'activité nous avons en outre un facteur handicapant, qui est le phénomène de "starisation" du design. Je dis souvent aux étudiants : comme dans le domaine de la musique, vous pouvez tous être premiers prix de conservatoire, vous formerez majoritairement de très bons orchestres, mais il y aura toujours très peu d'élus pour être virtuoses. Et ce n'est pas pour cela qu'il faut faire un complexe ou se sentir mal dans sa peau. Les industriels ont besoin de premiers prix de conservatoire en grand nombre. Il me semble important que dès l'école, on dise aux étudiants qu'ils ne feront pas tous la première page d'Intramuros, et que ce n'est pas pour cela que l'on vit mal. Si parmi eux, apparaît un virtuose, c'est tant mieux.

Il y a aussi le fait que les cursus ne sont pas toujours

adaptés à l'époque. Je ne voudrais vexer personne, mais c'est le fruit d'un constat. Plus que jamais dans l'avenir, on exercera bien ce métier de designer si on s'intéresse à ce qui influence l'innovation, notamment les nouvelles logiques fonctionnelles, les nouveaux matériaux, les nouvelles technologies. Lorsqu'on voit l'influence des nouvelles technologies multimédia sur l'environnement quotidien par exemple, on peut dire que tout reste à inventer aujourd'hui. On doit donc inciter les étudiants à s'intéresser beaucoup plus à ce qui va influencer la conception des choses en amont de l'acte de création. Je suis surpris qu'il n'y ait pas plus de relations entre les écoles et les centres de recherche fondamentale, ou les centres techniques qui existent, en France plus que dans d'autres pays, pour tous les matériaux : le bois, bien sûr, mais aussi les plastiques, les textiles, les métaux... Chaque nouvelle technologie ou chaque nouveau matériau a permis de développer un nouveau champ créatif et de nouveaux registres d'expression.

Un autre facteur que nous pouvons signaler, c'est le manque d'ouverture internationale des écoles. Il y a très peu d'écoles qui imposent, bien qu'il soit en théorie obligatoire, l'enseignement des langues étrangères et notamment de l'anglais. C'est dramatique, car nous savons que sur l'ensemble des étudiants qui sortent actuellement des écoles, plus de 50% devront travailler à l'étranger, puisqu'il n'y aura pas suffisamment de travail en France pour tous.

D'autre part, il faut d'urgence inviter les étudiants à plus de curiosité, sur le plan culturel. Nous sommes à Paris, ville où il y a sans doute le plus grand nombre d'expositions chaque semaine. Lorsque je fais des conférences dans les écoles, je demande aux étudiants combien d'expositions ils ont vues, non pas dans la semaine, mais dans le mois. Très peu les visitent et encore moins en restitue le contenu à leurs camarades. On pourrait inciter les directeurs d'école ou enseignants à donner une note facultative "visites d'expositions", car je considère que cela fait partie de l'enseignement.

La seconde remarque que je fais concerne l'absentéisme. On nous parle de liberté, etc. Lorsqu'il s'agit d'acquérir une culture de base qui doit nourrir votre future profession, cela me semble constituer un danger si elle favorise les impasses.

Le troisième facteur que je signalerais est le cloisonnement entre disciplines. On a beaucoup parlé d'interdisciplinarité, mais il est vrai que bien souvent on se heurte à des baronnies à l'intérieur même des écoles. Il y a parfois des barrières qui sont dures à lever, alors que pour mener certains projets,

il serait intéressant de travailler de manière interdisciplinaire.

Enfin, on doit aussi signaler que le fait d'inscrire des projets opérationnels d'entreprises dans les programmes pédagogiques présente un risque de fermeture de l'enseignement si cela intervient trop tôt. C'est pourquoi, si cela s'avère nécessaire en fin de cursus, pour préparer les étudiants à la vie professionnelle, faisons-le le plus tard possible. Car si les étudiants ne développent pas au maximum leur esprit créatif, voire ne font pas quelques frasques pendant leurs études, ce n'est pas quand ils seront professionnels et qu'ils collaboreront avec les industriels, avec toutes les contraintes que cela impose, qu'ils pourront le faire.

L'enseignement n'a de valeur que s'il permet d'ouvrir au maximum le champ d'expérience et d'expérimentation de la jeune génération. Il sera toujours temps de les contraindre à respecter des cahiers des charges.

Arlette Despond Barré Et que voyez-vous arriver ?

Gérard Laizé Que du bon, et j'en veux pour preuve que beaucoup de pays étrangers viennent chercher les jeunes créatifs en France. Si je prends l'exemple de ce que j'ai pu constater au dernier Salon du meuble à Milan, j'ai dénombré, et je n'ai certainement pas tout vu, pas moins de trente entreprises italiennes ou allemandes, et non des moindres, qui présentaient des projets de jeunes designers français. Par ailleurs, beaucoup travaillent aujourd'hui en Asie. Je reviens du Japon, où les jeunes designers français trouvent des éditeurs et gagnent des chantiers d'architectures. Le Japon nous adore sur le plan du design, l'Allemagne, également. Aux Etats-Unis, il y a un intérêt croissant pour le design européen, et français en particulier, Gaetano Pesce pourrait le dire mieux que moi. Dans le Village, à New York, l'esprit français est omniprésent, et beaucoup de designers français développent de très beaux chantiers aux Etats-Unis, Starck le premier. L'avenir est donc plutôt sympathique pour cette profession.

Enfin, lorsqu'on parle de transversalité, il est très opportun de traiter ce sujet, car nous-mêmes, en tant que professionnels, nous nous heurtons souvent soit à l'hyper-spécialisation, soit au manque d'ouverture de certaines professions de la création, pour couvrir l'ensemble des besoins d'un projet. En même temps, au niveau de l'enseignement, même si l'on a cette idée d'ouverture interdisciplinaire, il faut garder l'idée d'acquérir les grands principes méthodologiques de la pensée, par discipline et

éviter un survol de chacune d'elles. **Il sera toujours essentiel d'enseigner les grands fondamentaux, cela sert toujours comme point d'ancrage, en insistant sur la méthodologie de la pensée, qui permet cette ouverture d'esprit vers d'autres disciplines.** Car comme vous l'avez dit tout à l'heure, le design est de plus en plus un métier de lien entre disciplines. Il faut donc que le designer sache aussi être chef d'orchestre dans le cadre d'un projet. Par conséquent, il y a peut-être à ajouter l'apprentissage d'une méthode de management des projets design.

Arlette Despond Barré Nous le verrons avec Yo Kaminagai, qui pratique cela très directement dans sa direction du design.

En dépit des critiques constructives que vous avez faites et des satisfecit que vous avez aussi apportés sur la nouvelle génération de designers, il est clair que ces designers ne tombent pas du ciel. On a longtemps cru que c'étaient des professions qui, comme les artistes, tombaient du ciel.

Visiblement, même si elles doivent être améliorées, et nous sommes là pour réfléchir à la mise en place d'un certain nombre de méthodologies dans ce domaine, je crois que depuis une vingtaine d'années, les enseignements, qu'ils viennent de l'Éducation Nationale, des ingénieurs, des architectes, des écoles d'art du privé, ont vraiment fait éclore une génération de designers que nous voyons arriver aujourd'hui sur le marché.

Gérard Laizé Dans l'idée d'ouverture de l'enseignement du design, il me paraît important de l'élargir beaucoup plus qu'aujourd'hui aux sciences humaines. Dans notre secteur d'activité plus que dans d'autres, c'est une impérative nécessité. Encore que, pour en avoir parlé avec Patrick Le Quément, il semble aussi important dans le domaine de l'automobile. On ne fait plus seulement une jolie voiture, les usagers doivent d'abord y passer un bon moment. Il est donc important que l'on introduise plus de sciences humaines dans l'enseignement du design.

Arlette Despond Barré Dans ce que vous demandez, je vois une part non négligeable des enseignements qui sont mis en place dans cette relation quelque peu singulière et extrêmement porteuse, entre art et design et autour des enseignements théoriques qui ont notablement été renforcés. Evidemment, il faut un temps de pénétration, nous le savons, mais depuis une dizaine d'années tous ces enseignements en sciences

humaines et ces enseignements en cultures spécifiques, comme la culture technique, la culture des matériaux, l'ouverture vers le monde professionnel, se mettent en place et nous en verrons les résultats de manière de plus en plus prégnante. Ces enseignements dont on vient de parler sont relativement récents, pas historiquement, bien sûr, si nous pensons aux grands ancêtres et nous avons tous à l'esprit le Bauhaus allemand ou les Vhutemas, ces magnifiques écoles issues des grandes révolutions politiques et esthétiques du début du siècle. C'étaient vraiment des enseignements généreux, humains, humanistes, avec cette irrigation, cette profondeur de pénétration des divers champs. On ne refait jamais les choses à l'identique, mais l'on peut s'en inspirer et les contextualiser, c'est-à-dire les inscrire dans l'époque.

Odile Decq, que pensez-vous de la relation au niveau des formations entre design et architecture, la notion de projet dans ces deux champs, qui sont évidemment éloignés, qui n'ont pas le même type de responsabilité. Elles se situent à d'autres niveaux d'enjeux, mais dans les méthodologies de projets, dans la formation, dans l'ouverture au monde, terme qu'on ne doit pas négliger, il y a peut-être quelque chose qui se joue aussi en architecture.

Odile Decq J'ai l'impression que depuis quelques années, dans les écoles d'architecture comme dans les écoles de design, tout le monde veut recentrer l'enseignement sur la notion de projet, on veut absolument tout faire tourner autour du projet, on veut absolument penser que le projet est fondamental. Mais de quel projet parle-t-on, et surtout que veut dire enseigner le projet ?

Lorsque, parallèlement, j'entends dire : il faut former des professionnels compétents c'est, comme vous le disiez tout à l'heure, le minimum, car si on n'est pas professionnel, si on n'est pas compétent quand on sort d'une école, je me demande quand on va le devenir. Toutefois, on peut sortir d'une école en ayant un certain nombre de compétences, mais quelques années après on aura acquis de nouvelles compétences. Alors à quel moment est-on réellement professionnel, est-ce en sortant de l'école ou quelques années après ? Je ne suis pas sûre qu'une école doive produire obligatoirement des professionnels qui soient immédiatement prêts à être efficaces, professionnels, etc. Il faut éviter qu'avec cette idée, on laisse tomber un champ culturel, un champ de la nourriture culturelle que l'on doit avoir, même pour être un professionnel compétent, et qu'on laisse aussi de côté cette idée vieille et généreuse, qui est de fabriquer des individus qui

se forment, plus que l'on ne forme des individus. On a parlé de structurer des individus, structurer des personnalités. Je n'aime pas ces mots. N'oublions pas que, si nous les aidons, ce sont eux qui se forment, qui se fabriquent, qui se structurent. Je ne suis pas sûre que nous, les enseignants, soyons là pour les structurer, les fabriquer, les mettre dans des cadres.

Pour revenir un peu plus à l'enseignement dans l'architecture et à ses liens avec le design, depuis sept ans que j'enseigne, je me rends compte que je suis passée, dans la gestion des projets que j'ai menés avec eux, de la question posée simplement à un programme d'ordre culturel, car c'est plus excitant pour un architecte de faire un programme culturel.

Parlons des projets urbains : dans les écoles d'architecture, il y a eu un moment où l'on s'est reposé la question de la ville, puisqu'il paraît que dans les années 80 on ne s'en était pas occupé et qu'il fallait revenir à l'idée de la ville et à l'idée du projet urbain. On a donc parlé de projet urbain : qu'est-ce que cela veut dire la ville, penser la ville demain ?

Puis il y a eu une petite tendance art et architecture. On s'est dit : pourquoi ne pourrait-on pas s'approprier l'idée de l'art dans l'architecture ? Ensuite, l'idée du paysage est revenue à la mode. On a reparlé de cela, c'est revenu sur le devant de la scène, on s'est donc aussi posé la question de travailler sur le paysage.

Finalement, je me suis rendue compte qu'on avait touché un peu à tout, et depuis un an je fais faire des prototypes à mes étudiants. Je me suis posée la question du prototype. Evidemment, lorsqu'on se pose la question du prototype en architecture, et qu'on demande aux étudiants à la fin d'un semestre de fabriquer des maquettes à l'échelle 1, cela veut dire qu'on doit restreindre terriblement l'échelle du projet et qu'on se retrouve à fabriquer des objets. Car ce sont des objets, des petites cellules individuelles, des petites choses que l'on doit porter sur soi, et il m'arrive de me dire : un jour on va nous accuser de faire du design. Je me rends compte que l'on touche à tout, mais je pense que dans le design on fait exactement la même chose, car lorsque je vais dans des jurys de l'école Camondo, je me rends compte qu'eux aussi de temps en temps font des projets, car enseigner la forme, cela n'a pas grand intérêt, enseigner l'objet architectural, cela n'a pas grand intérêt. Je crois plutôt que ce qui est important, c'est d'essayer de donner de la nourriture sans forcément savoir ce qui va en sortir.

Je me définis non pas comme un enseignant mais

comme un animateur de groupe. Je n'ai pas de savoir, j'ai juste à les aider à fabriquer leur propre savoir, à leur apprendre à apprendre.

On leur dit sans cesse: vous allez inventer demain, vous allez inventer le futur. Mais je ne sais pas si l'on invente le futur. Certes, aujourd'hui dans les magasins, on le trouve de façon diffuse, et la publicité dont parlait Gaetano Pesce est aussi très importante comme système de repère de ce que le grand public est prêt à avaler, et à quel niveau de repère il est dans l'évolution de l'environnement.

On peut se réjouir de voir revenir régulièrement dans certaines publicités des environnements plus contemporains et pas systématiquement la petite chaumière. On semble revenir aujourd'hui à des environnements différents, un peu plus branchés. Les gens doivent être à nouveau optimistes, s'ils pensent qu'on peut vivre dans des environnements pour lesquels les architectes ont quelques compétences, et pas seulement dans des cadres nostalgiques, qu'on n'a pas besoin d'apprendre puisque cela existe déjà.

Ce qui m'intéresse, ce n'est pas d'inventer le futur. Ce qu'il faut faire, c'est agir pour le futur. C'est l'action qui est importante, la façon dont on agit et la motivation de l'action. La motivation de l'action est liée à tout ce qui nous entoure, tout ce qui est autour de nous, c'est une attitude, une façon de se positionner par rapport à ce futur ou au présent d'aujourd'hui, c'est se poser la question de savoir vers quoi l'on va.

En ce moment, il y a de nombreuses consultations internationales, généralement pour les étudiants et les jeunes architectes, ou les jeunes designers, sur l'habitat du futur. Habiter demain, qu'est-ce que cela veut dire, dans quel environnement allons-nous être demain?

Pour le jury dans lequel j'étais en Autriche, l'intérêt n'était pas de choisir un projet en disant: c'est cela habiter demain, en fait nous avons choisi essentiellement des personnes qui n'avaient pas de projet, qui avaient proposé des réflexions, que l'on ne pouvait surtout pas qualifier comme étant des projets d'architecture. Ce n'étaient pas des immeubles, ce n'étaient pas des maisons, mais soit un livre, soit des documents publicitaires, des affiches publicitaires, soit une pâte à appliquer sur soi pour essayer de se transposer dans un monde différent, etc.

Ils se sont simplement posé la question : que veut dire habiter, mais finalement habiter ce n'est pas forcément être dans une forme, ce n'est pas forcément être dans un appartement, ce n'est pas forcément être dans un immeuble, c'est autre chose. Tout cela est recentré sur l'idée de l'homme

et de son environnement immédiat, son environnement élargi au corps. **Depuis quelque temps, on se pose à nouveau la question du corps, à cause du transfert vers des mondes virtuels, des communications virtuelles, et on va avoir de plus en plus besoin de se rapprocher du corps, du corporel, du sensuel, du tactile, du toucher.**

Je ne sais pas très bien comment cela s'enseigne, mais je pense que c'est fondamental, aussi bien dans les écoles qui enseignent le design que dans celles qui enseignent l'architecture. Le rapport à la gravité, aux choses posées sur les pieds, je ne sais pas très bien ce que c'est, mais je pense que c'est aussi une des questions fondamentales que l'on a à enseigner aujourd'hui.

Marc Mimram On peut le jouer très positif ou très négatif. Je me dis que nous sommes tous d'accord sur cette idée de trouver des cultures communes, parler ensemble, s'aimer. J'ai enseigné pendant dix ans à l'École des Ponts et j'enseigne depuis dix ans dans une école d'architecture. Les débats d'il y a vingt ans sur les caricatures des ingénieurs par rapport aux architectes, et vice-versa, tout cela n'a pas beaucoup évolué. Il faut arrêter d'imaginer un monde idéal où les ingénieurs embrassent les architectes, les designers...

On parle d'une culture commune. Elle m'inquiète, cette culture commune, si elle est nivelante. Je ne suis pas sûr que la multidisciplinarité soit fondamentale, si c'est pour que les uns se déguisent comme les autres. Il vaudrait peut-être mieux qu'il y ait des cultures autonomes beaucoup plus ancrées, plus sûres, et ensuite un dialogue, plutôt que cette idée de multidisciplinarité. Les architectes sont ravis, maintenant ils font de la mathématique, mais c'est de la mathématique de classe de troisième, ils inventent des équations. Chacun se met à la place de l'autre, on est dans une sorte de comique troupier.

L'essentiel est qu'on se retrouve, et peu importe qui fait quoi, mais savoir ce qu'on fait et à quel monde on appartient. Je suis très inquiet de la litanie de tout ce qui se produit, de l'amour de la pub, etc., je me demande vers quel monde on tend.

Si on se définit un projet en commun, alors la culture sera commune. Si on définit non pas un avenir au sens "le meilleur des mondes" vers lequel nous allons, mais si, ensemble, on définit ce que seront les moyens d'un partage, du partage du savoir, du partage des moyens de production, du partage d'un projet commun, à ce moment-là on pourra mettre en place la culture commune. Il ne faut pas

rêver que les ingénieurs parlent comme des architectes ou des designers, sinon on va être dans une valorisation du style, et on le voit bien aujourd'hui, la question du style semble prendre le pas sur la question du fond.

C'est peut-être même la question de l'appartenance au monde qui me paraît la plus importante. Si l'on dessine ensemble ces moyens de l'appartenance au monde, et de quel monde on parle, alors on trouvera ensemble la raison, au sens pluriel du terme, d'un projet commun, on définira le sens de cette démarche, et soudain on se retrouvera sur un chemin commun. Ce chemin passe par la production d'objets, d'espaces, de moyens de production, par le plaisir retrouvé, sinon on va finir dans l'auto-flagellation, ce plaisir des matières dont on parlait tout à l'heure, ce plaisir des mises en commun des savoirs, tous ces plaisirs qui font que le projet pourra se prolonger, mais à condition que l'on sache ensemble – pas tous ensemble, quelques-uns, d'autres dans une autre direction – vers quel monde l'on tend.

Arlette Despond Barré Yo Kaminagai, on est aussi dans cette idée que, pour que le projet advienne, il faut aussi qu'il y ait quelqu'un, par exemple à l'intérieur d'une entreprise publique aussi importante que l'est la RATP, pour le porter jusqu'à sa réalisation.

Vous êtes responsable du design à la RATP, avec une position géographique et sensible particulière au sein de cette structure. Il serait intéressant que vous nous en expliquiez le fonctionnement ainsi que le positionnement, non pas seulement technique et pratique, mais aussi le positionnement sensible, de ce que vous appelez le management d'une proposition en design.

Yo Kaminagai Je dis souvent que le titre de "Responsable de l'Unité Design" a été rédigé pour l'interne de l'entreprise, car un des principaux fronts de travail n'est ni le client (puisqu'on arrive facilement, quand on travaille bien, à lui faire du bien), ni le personnel (puisque quand nous travaillons bien avec les agents, ils sont tout de suite à nos côtés), mais plutôt les autres, c'est-à-dire nos collègues techniques et nos patrons jusqu'au top management. Il a fallu expliquer les choses de façon assez persévérante sur ce point. Cette cellule, l'Unité Design, est une "rotule" positionnée ni du côté du commercial, ni de celui du marketing, donc du service aux voyageurs, ni du côté des départements industriels, à compétence technique. Elle dispose d'une certaine indépendance.

Pour parler chiffres, le service voyageurs de la RATP est fort de 22 000 personnes, et le pôle industriel est composé de 9 000 personnes. Et nous, nous sommes quinze dans un département de cent personnes, le Département des Projets.

Dans une entreprise qui fait beaucoup de processus, qui fait tourner une machine imposante, le projet est quand même le moment où on respire. Le cas de la RATP est peut-être assez particulier. Quand on me demande de parler de ce que nous faisons en design, je dis : nous ne sommes pas dans la caricature de faire faire successivement un cendrier, une poubelle, une entrée de métro; ce que nous avons à malaxer, à transformer, c'est l'espace, l'espace dans lequel les voyageurs tous différents cohabitent, et en général font autre chose que de vivre dans cet espace : ils vont d'un point à un autre. Tout notre message consiste à dire : cet espace public n'est pas un réceptacle. Nous n'avons pas le droit de nous en servir comme d'un endroit où l'on met des choses ici, des choses là. Le responsable des poubelles ne peut pas développer ses poubelles tout seul, le responsable de la publicité ne peut pas mettre ses publicités tout seul. C'est une scène qui se met en scène et cela se manage. Par ailleurs, là-dedans il y a des gens : des voyageurs tous différents, des agents, des personnels, et malgré une entreprise qui a beaucoup changé, qui s'est énormément assouplie, qui a appliqué toutes les théories de la pyramide inversée en matière de changement de management des entreprises, l'agent de base est quand même assez loin du Président. Mais ce n'est pas lui le problème, c'est souvent ce que l'on appelle l'encadrement de premier niveau, c'est-à-dire les chefs de ces agents, et c'est en ayant la connaissance du profil de ces personnes qu'il faut travailler dans le domaine du design.

Notre attitude est une attitude interventionniste, pour que les différents métiers de la création puissent agir pour le client. Si on va dans la caricature d'un designer qui ne travaille que pour le Président et qui lui dit : "Président, je vous ai conçu cela, faites-le réaliser", il est absolument certain que l'idée ne va pas pouvoir tenir face à toutes les contraintes qui existent.

C'est pour cela que progressivement, malgré le nom de l'unité, "Unité Design", c'est une unité de management du design qui a été mise en place. On pourrait dire que nous sommes des "cahier-des-chargistes". L'écriture de la commande est essentielle pour que des réponses puissent survivre au sein d'un milieu qui peut devenir infernal si on le prend du mauvais côté. C'est pour cela que le métier

de management du design a été mis à proximité des personnes de même formation, qui font du management de projets, de la planification des objectifs, etc. Nous essayons, à leurs côtés, de garder notre âme et d'apporter non pas de la quantité de qualité, mais la qualité de la qualité. Lorsque je vois arriver des personnes avec des méthodes qualité, je m'ennuie, mais en revanche, si sur cette base on arrive avec le "plus" qui provoque l'émotion et qui convainc tout le monde, alors là ça marche.

Lorsque j'entendais Marc Mimram, je pensais à quelque chose qui a fait partie de ma vie à une époque: la musique de Bach. Je ne sais pas si vous avez déjà déchiffré les Récitatifs des Passions de Bach, au sens de l'analyse musicale, ou si vous avez constaté comment l'Art de la fugue est chiffré. C'est quasiment mathématique. Et pourtant, **entendez-vous de la mathématique lorsque vous écoutez les Récitatifs de Bach? Pas du tout, vous avez même l'autorisation de pleurer.** Ce n'est donc pas la précision qui est en jeu mais ce qui a été apporté en plus, et moi, lorsque je suis perdu dans une démarche de projet, je pense à cela. Je me dis : tout le monde est contre, ils n'ont pas compris, que faudrait-il que je dise pour que cela passe? Cela ne marche pas à tous les coups mais très souvent, en cherchant, comme un avocat, le bon argument qui va faire que l'on réintroduit du doute dans l'esprit de gens qui ont beaucoup trop de certitudes, tout d'un coup les portes s'ouvrent à nouveau.

Si je parle de cela, c'est parce que nous sommes aux côtés des différents designers – designers, architectes, scénographes, paysagistes que l'on fait travailler – pour les aider à travailler, et nous essayons d'entrer dans la scène normale de la vie d'entreprise.

Tous les jours, je passe du temps à informer les dirigeants, à les rendre curieux, à les rendre commanditaires. D'ailleurs aujourd'hui, on n'est plus à l'époque où un patron de la RATP pouvait m'appeler en disant: quelle couleur vais-je mettre? C'est bien terminé. Les questions que nous recevons sont parfois beaucoup plus philosophiques, ce qui fait que nous pouvons vraiment avoir un rôle de fond, et nous sommes amenés à travailler dans des domaines qui n'ont rien à voir avec la formalisation des solutions dans l'espace : comment va-t-on arriver à faire sourire un agent qui semble être de mauvaise humeur? Pourquoi est-il de mauvaise humeur? Si c'est son chef, peut-être faut-il changer son chef, mais il peut y avoir quantité d'autres choses, etc.

Je me rappelle avoir dit en introduction du jury des Janus de l'Étudiant en 1999 : il ne faut pas imaginer qu'à la fin d'une formation d'école on est déjà un bon professionnel, même si l'on est déjà expert. En revanche, il faut bien se rendre compte qu'on peut être amené à jouer un rôle de pouvoir. On va entrer dans un jeu d'acteurs et le designer a un formidable potentiel. Il peut devenir, pour lui-même ou au service d'une entreprise, un des artisans importants du développement, du service, de la qualité, etc. Il ne faut pas avoir une attitude adolescente qui est de vouloir, de rêver et, au moment où le pouvoir est proposé, de fondre, et de ne plus être là.

Si j'analyse la façon dont ces métiers du design et de l'architecture ont évolué à l'intérieur d'une entreprise comme la RATP, les quelques personnes qui étaient là, et j'en ai fait partie, quand on leur a donné des responsabilités, sont allées de l'avant. Aujourd'hui, nous avons vraiment une position assez intéressante, mais nous nous rendons compte que lorsque nous faisons intervenir des architectes ou des designers, lorsque nous accueillons des stagiaires ou lorsque nous faisons des travaux longs avec des jeunes qui sont en train de se former à ces métiers, il y a quand même une certaine surprise à entrer dans un jeu d'acteurs qui est très fatigant et qui implique une grande persévérance, d'où le mot infernal.

Hier nous avons inauguré une entrée de métro un peu spéciale due à Jean-Michel Othoniel, un artiste, sculpteur (station Palais-Royal. NDLR). Ce n'est pas du design. Disons que les techniques du design ont été mises au service de cet artiste. Il s'agit d'une œuvre commandée par la RATP pour le centenaire du métro. Pour arriver à nos fins, plus de 50% du temps n'a pas été du design, mais de la concertation avec le Maire du 1^{er}, le Maire de Paris, le ministère de la Culture, etc.

Le créateur, c'était Othoniel. Ceci dit, je suis sûr que j'ai fait acte de création, personnellement et avec mon équipe, en rendant cette réalisation possible. Je ne sais pas si les étudiants s'attendent à jouer un jour ce genre de rôle.

Arlette Despond Barré J'espère qu'il y a des attentes de la salle sur toutes les questions importantes qui ont été soulevées aujourd'hui. Il y a de nouvelles visions, de nouvelles approches, de nouveaux espaces pour la création, pour les designers.

Intervenant Je suis journaliste dans la presse technique de la construction et à ce titre observateur de tout cela. On s'aperçoit que plus on recule dans le temps, plus la vision était nette, ce qui laisse supposer qu'aujourd'hui elle n'est plus très claire.

Vous avez parlé des supermarchés. J'ose espérer que ce n'est pas une vision du futur que les supermarchés que l'on nous présente à la sortie des villes, car si c'est cela, ce n'est pas très réjouissant. Je voudrais surtout rebondir sur ce que plusieurs intervenants ont laissé entendre s'agissant de construire ou de faire du design en se rapprochant des attentes de l'homme, et parallèlement de voir que les acteurs de la construction, notamment, ont une méconnaissance profonde – et lorsque je dis profonde, c'est vraiment dans le sens du creux – de l'évolution du monde qui les entoure et des attentes des gens.

Je suis frappé de voir que chaque fois que je pose une question à des pavillonneurs, on me répond : toutes les maisons sont identiques parce que c'est ce que les gens nous demandent. Par contre, je vois les gens demander une voiture personnalisée. Aujourd'hui on sort 150 000 voitures sur des chaînes qui sont capables d'en produire des millions, ce n'est sûrement pas une vision de l'esprit, il y a bien des raisons à cela.

En ce qui concerne la formation des commanditaires, les gens ne savent pas exprimer la demande et les professionnels ne savent pas, semble-t-il, la décrypter. C'est la question que je pose : est-ce bien là que se situe le problème, n'est-ce pas aussi un défaut des acteurs de ne pas savoir écouter la demande ?

Gaetano Pesce Vous parlez des supermarchés. Vous représentez une toute petite élite européenne, mais 75% de la population mondiale vit dans des conditions que vous ne pouvez même pas imaginer. Certains centres commerciaux qui se trouvent à l'extérieur des villes, qui ne sont pas des supermarchés, sont des lieux où il y a une certaine magie. Cela correspond aux marchés qui se tenaient autrefois autour de la cathédrale, qui étaient des lieux de fréquentation, d'échanges, etc. Par contre, la deuxième partie de votre question est un peu plus complexe et il est difficile d'y répondre : je dirais que l'innovation a toujours le droit d'exister, et lorsque nous faisons référence au passé, à la qualité d'alors, elle était à certains moments une innovation, il faut le comprendre. Tant qu'on ne comprend pas cela, on ne peut pas comprendre l'importance d'avancer. Le futur doit exister, sinon il n'y a pas d'espoir. Lorsque les gens parlent de la qualité du centre historique du village du Moyen Age, de la cathédrale gothique, ils n'imaginent jamais que ce qui correspond à la cathédrale gothique aujourd'hui est la ville dans l'espace. Pour certains d'entre nous, c'est la dernière

des choses que d'aller habiter dans l'espace, car il y a des conditions auxquelles nous ne sommes pas habitués et qui nous causent de l'anxiété. Imaginez-vous construire une cathédrale avec une méthode technique qui n'existait pas avant, sans savoir si tout ne va pas tomber au premier coup de vent, si la structure va résister, tout cela pour essayer quelque chose qui n'existait pas.

Si on avait fait une enquête chez les habitants des villages ou de la campagne en leur demandant : voulez-vous une cathédrale gothique, ils n'auraient pas pu répondre parce qu'ils n'en avaient jamais vu. De la même manière, si vous demandez aux gens : quelle maison voulez-vous, ils ne pourront pas répondre non plus. Ils vont répondre selon ce qu'ils connaissent, et cela ne conduit nulle part.

Bien sûr, le design n'est plus le design au sens total. Ce n'est pas le design que font les coiffeurs, le design du cinéma. **Le design, ce sont les projets que l'on fait sur notre vie, et pour faire quelque chose d'utile pour les gens, il faut aussi savoir que les gens aujourd'hui ont envie d'avoir la traduction, d'avoir la tactilité, ils ont le droit de sentir les parfums de l'architecture**, de savoir que tel objet porte des valeurs qui nous touchent à l'estomac. C'est toute une série de choses que l'on n'apprend pas encore dans les écoles, et je ne parle pas des écoles d'ingénieurs, d'architectes, de designers, etc. **On n'apprend pas le sensible dans les écoles.** C'est un monde immense, et les publicitaires, souvent critiqués, sont en plein dedans, car ils savent faire des publicités où, lorsque vous tournez la page du magazine, un parfum vous saute au nez et s'adresse au subconscient.

La dimension du projet est beaucoup plus complexe que cela, et ne se situe pas dans la virtualité. La virtualité est seulement un petit moyen mais il faut voir la complexité. La philosophie de la vie, c'est tout, et c'est l'ordinaire, mais c'est aussi l'ordinaire extraordinaire de la cathédrale gothique.

Le Corbusier a dit de la cathédrale : elle était blanche, pour dire : elle était en construction. Imaginez-vous quelle chose extraordinaire ils ont pu faire alors, et aujourd'hui on la regarde comme une vieille carcasse qu'il faut protéger, à laquelle il faut faire des injections de silicone pour éviter que la pierre ne s'effrite.

Nous ne voulons pas de matériaux qui nous dérangent, c'est contre nature. Il y a le respect de la nature, l'écologie, mais toutes les tables qui sont ici ont sûrement une peau en silicone. La poutre que l'on met en place va tomber immédiatement si elle n'a pas eu une couche de silicone. On critique l'industrie chimique mais les seins en silicone, les

jambes en fibres de verre et les dents en résine sont la plus avancée des technologies. **Il faut ouvrir les yeux. L'école doit pouvoir ouvrir à l'expérimentation et en finir avec cette chape du passé, sinon on devient réactionnaire. La société vieillit et la ville vieillit. J'ai un immense plaisir à aller dans un supermarché, même le plus minable, parce que je reconnais la société là-dedans.** Vous pouvez reconnaître la société d'une façon exceptionnelle mais vous pouvez aussi la reconnaître dans ses côtés ordinaires, et ce sont les meilleurs. J'embrasse l'ordinaire avec un grand plaisir.

Odile Decq Moi aussi je trouve les supermarchés formidables. Je passe mon temps dans les supermarchés, les centres commerciaux, les grands magasins, car je trouve que c'est là qu'on comprend le monde dans lequel on vit. Toutefois, lorsque vous posez cette question, vous ne réalisez pas à quel point vous êtes un super-privilegié.

Nous sommes dans Paris, en plein milieu de la capitale, la plus belle ville du monde, mais si vous réfléchissez dans quoi vit la population dans le monde, la surface prise en compte par ce que l'on appelle notre image de référence de la ville, notre système de rues, nos gabarits, les immeubles bien dessinés, si vous regardez globalement sur la surface du monde, sur la surface des villes construites, cette proportion de parties dessinées, pensées, organisées, historiques, nostalgiques dont vous rêvez tous, et à laquelle vous voulez absolument vous référer, cela représente une infime partie de la surface de la ville, à peine 5%. Les 95% restants des habitants du monde vivent dans rien, dans n'importe quoi, dans quelque chose que vous n'aimez pas. C'est quelque chose dont on doit tenir compte aussi. C'est peut-être là qu'est la vie.

Ce qui se passe dans nos villes belles, dessinées, c'est peut-être uniquement un musée, et cela n'a pas d'intérêt. La réalité est dans l'autre partie de la surface. C'est là où se passe la vie, c'est là où il faut la regarder, et le centre commercial en est le symbole. Il est vrai que parfois c'est vulgaire, mais cette vulgarité, c'est ce dont nous sommes faits également.

Je voudrais aussi revenir à l'automobile. Je vais au Salon de l'auto car on y apprend beaucoup de choses. Dans le monde de l'automobile, l'offre est extrêmement diversifiée, souvent par quelques petits gadgets : la couleur que vous pouvez choisir, métallisée, non métallisée, l'enjoliveur que vous pouvez changer. Les bureaux de style s'en donnent

à cœur joie et se font plaisir, des marques vous offrent des voitures qui font rêver, et les voitures qui font rêver attirent de plus en plus de gens. On découvre avec plaisir – je vais être très provocante – que les constructeurs automobiles se disent qu'aujourd'hui, les femmes sont aussi attirées par ces voitures-là. Si les femmes vont chercher ces voitures-là, pourquoi les constructeurs de maisons, les constructeurs d'immeubles et les promoteurs immobiliers ne s'adressent pas aux femmes pour leur demander : quels désirs avez-vous, quels plaisirs voulez-vous avoir dans votre logement, et non pas simplement savoir proposer quelques types de cuisines et quelques types de salles de bain. Nous, les femmes, avons aussi des plaisirs et des désirs. La demande est énorme, vaste, mais l'offre est beaucoup trop courte en termes de logement, en termes d'habitat, en termes de construction, en termes de promotion.

Claude Courtecuisse Je voudrais revenir sur la question de la fonction et du rôle du designer. Peut-il à un moment imaginer quel est le profil de l'individu ?

Odile Decq parlait du retour au corps, et il est vrai que dans un univers éminemment virtuel, où les modes d'abstraction et de perception du monde deviennent de plus en plus distanciés, désincarnés, on peut se poser cette question.

Pour faire le parallélisme et relire la période dans laquelle nous sommes, nous nous trouvons dans la même configuration qu'à la Renaissance. À la Renaissance, il y a eu un bouleversement complet de la représentation du monde. Or, nous sommes aujourd'hui dans une nouvelle forme de représentation du monde. La seule différence est qu'on avait une vision humaniste, une vision de l'homme, l'homme était au centre du monde, et on essayait de construire par rapport à lui en tant que centre.

Les philosophes, les sociologues sont-ils capables de dire quelle vision du monde et de l'homme on peut avoir maintenant ? C'est peut-être au designer de le dire, avec la notion d'intuition dont on parlait tout à l'heure. **Lorsque Gaetano Pesce parle du Caravage, c'est la fulgurance de l'intuition, qui est le propre à la fois de l'artiste, du créateur et du designer. Ont-ils la capacité de prévoir ce que sera la dimension de l'humanité,** c'est-à-dire la représentation du monde, pour que la multiplicité des images puisse le représenter ? C'est une question que je pose.

Intervenante On consomme beaucoup, la référence du supermarché en est un exemple, mais le

rôle du designer ou de l'architecte ne serait-il pas justement de simplifier? Si les supermarchés ne donnent pas forcément le meilleur exemple de la culture, le rôle du créateur ne serait-il pas de traverser, non pas en allant vite et directement au but, mais de traverser en pacifiant, en épurant ce qui n'est pas bon, de façon à ce que déjà la cave soit en bon état, et que petit à petit on place les étages les uns après les autres, enfin la toiture? On a tendance à construire sur quelque chose qui n'est pas forcément assaini, notamment en matière de design. On fait en sorte que l'on consomme, mais il reste une partie de la population qui ne peut pas consommer parce qu'elle n'est pas en état de consommer. La simplification, à mon avis, c'est peut-être le rôle du créateur.

Arlette Despond Barré Le supermarché tel qu'il était évoqué autour de cette table était évidemment une représentation métaphorique de la réalité et non pas une représentation architecturale, de linéaires, avec sur ces linéaires un certain nombre de produits.

L'environnement humain est fait de stratifications et n'est pas fait que de l'élimination des objets pré-existants par rapport à des objets qui vont exister ou qui sont en devenir.

Ce qui fait la réalité, la profondeur de l'environnement humain, c'est la stratification, le mélange et justement pas la ville musée. La ville musée est tout sauf stratifiée, elle est figée à un moment de son existence. La ville et les objets de l'environnement humain, tout ce qui concerne le design, l'architecture, l'ingénierie, sont faits de choses qui s'empilent, qui se stratifient et la nouveauté, l'innovation font partie de cela.

Intervenant Alain Antoine Institut d'administration des entreprises, IAE, de l'Université de Nancy.

Je vais me tourner vers Monsieur Kaminagai, mais peut-être pas seulement, puisque, pour un public qui est à la fois un public d'ingénieurs mais aussi d'étudiants, de professionnels sortant d'écoles d'art, et de gestionnaires, nous nous posons perpétuellement la question de savoir quel est le bon parcours de formation de 3^e cycle que nous pouvons proposer. Comment faire pour qu'on puisse aller vers la direction de la "qualité de la qualité", que vous avez appelée l'émotion?

Est-il possible de faire quelque chose dans le domaine du management du design qui nous rapproche de ce qui semble être pour vous l'essentiel, à savoir l'émotion?

M. Kaminagai Je crois que tout le monde n'est pas fait pour cela. Je sais que vous formez vingt-cinq étudiants par an. Brigitte Borja de Mozota, qui enseigne le design management dans votre DESS, m'a demandé si nous accueillerions des stagiaires à la RATP. Je m'aperçois que pour des étudiants qui se forment directement au management du design, en situation d'être du côté des entreprises pour être "donneurs d'ordres" par rapport au monde de la création, c'est un court-circuit assez délicat.

Par contre, j'aime bien le parcours des "programmistes" en architecture. On m'a expliqué que le métier de la programmation est né parce que les architectes en avaient assez de recevoir de mauvais programmes, et se sont donc mis à écrire eux-mêmes les programmes qu'ils aimeraient recevoir. Ils sont ainsi devenus conseils pour des maîtres d'ouvrage.

Quelqu'un qui n'a pas d'expérience en agence et qui n'a donc pas reçu de commandes "tordues" de la part d'un client va-t-il être en bonne position pour être un manager du design? Je n'en suis pas sûr, mais il peut y avoir des exceptions.

J'ai vu des jeunes qui étaient très à l'aise dans cette fonction, qui étaient de bons conseils, qui apportaient leur position, leur âge, et qui jouaient un bon rôle dans un stage.

En revanche, manager l'émotion, je ne crois pas que cela puisse aller jusque là. Je voudrais dire une chose à propos de la simplification, qui a peut-être un rapport avec le management de l'émotion. Je ne suis pas sûr qu'il faille tout simplifier dans la vie. Dans l'espace public du métro par exemple, quand cela marche bien, le voyageur a un comportement qu'on appelle catatonique, il est en fonctionnement automatique.

Nous sommes souvent entrés dans l'artifice de dire : nous allons faire de l'animation de l'espace, nous allons inviter la Comédie Française à Auber, etc. Puis après quelques enquêtes, nous nous sommes aperçus que ces actions d'animation à volonté positive pouvaient être perçues par certains comme des agressions. Pourquoi? Tout simplement parce que ce fonctionnement catatonique s'en trouvait troublé.

Je parle du métro, mais il me semble qu'il y a une certaine ressemblance avec d'autres comportements de la vie quotidienne. Nous sommes chacun dans notre bulle, et si celui qui veut faire du bien creve la bulle, celui qui est dans la bulle se sent agressé. Il faut plutôt inviter la personne à crever sa propre bulle.

Je pense qu'en simplifiant tout, on peut amener les

gens à être toujours dans leur bulle, et ce n'est pas toujours bien. Quand tout va bien, il faut les inviter à dire : je vais déranger mon parcours qui va de là à là pour voir ce qui se passe à droite. Je crois que c'est assez proche de l'émotion.

Table ronde 4

Visa, homologation, questions juridiques

Modérateur

Anne Meyer

Inspecteur général au ministère de l'Éducation Nationale

Thierry Conquet

Architecte d'intérieur, FNSAI/OPQAI

Marie-Marguerite Gabillard

Directrice du Centre de design Rhône-Alpes

Gérard Gasquet

Responsable des formations et des homologations universitaires à la Division de l'enseignement supérieur, ministère de l'Éducation Nationale

Claude Minière

Inspecteur général adjoint des enseignements artistiques

Yann Streiff

*Avocat Cabinet Streiff-Mayne,
propriété intellectuelle et droits d'auteur*

Marc Thébault

Directeur de l'école des Beaux-Arts de Nancy

Quel cadre, quelles obligations, quelles contraintes, pour obtenir un visa d'enseignement, une homologation en France, en Europe?

La question des équivalences entre la France et les pays de la Communauté Européenne, de même vis-à-vis de l'international? quels types de formations? quels diplômes? La question du statut des formations des ministères de l'Éducation Nationale (art appliqués), de la Culture, des Écoles d'Architecture face aux titres universitaires?

- Les homologations de l'enseignement supérieur?
- Équivalences possibles entre formations de ministères différents (exemple Éducation Nationale et Culture).

Un état des lieux, européen, des règles qui régissent la gestion et la législation des professions des designers.

- Les différentes situations professionnelles.
- Les transferts de compétences. La propriété, les Brevets etc.
- Les syndicats professionnels
- Les titres de qualification professionnelle

Anne Meyer Avant de mettre en place les questionnements de cette table ronde et les problématiques qu'elle va soulever, je vais d'abord vous présenter les intervenants, sous un jour d'ailleurs assez singulier, d'abord parce que je pourrais dire qu'il y a une observatrice, un vilain canard, un candide, un modérateur, je ne suis pas sûre que ce soit le nom qui convienne en ce qui me concerne, enfin deux absents et une remplaçante.

Yann Streiff, après une formation juridique de 3^e cycle et un engagement au sein d'un grand cabinet, crée son propre cabinet il y a 5 ans. En 1998, il obtient le prix de l'Association pour le développement de l'information juridique. C'est la récompense d'un travail important qui se trouve fondé prioritairement sur une relation de profonde confiance avec les auteurs. Yann Streiff traitera les questions spécifiques de la défense et de la protection des auteurs. Sa connaissance des règles du droit français et du droit anglo-saxon va nous permettre d'éclairer une ligne de partage entre les deux positionnements de gestion et d'administration, et les difficultés inhérentes à celles-ci, ainsi que d'élargir la réflexion à d'autres aspects juridiques qui concernent les créations de sociétés, le coût judiciaire et d'autres points, en particulier ceux qui restent, ô combien flous! du multimédia.

Thierry Conquet, architecte d'intérieur et designer depuis 15 ans, a une pratique professionnelle, une expérience solide, mais aussi des convictions qui le conduisent naturellement à s'impliquer dans les lieux de réflexion et de débat face à une profession qui doit faire entendre sa voix dans le cadre d'une famille plus large de concepteurs. Ainsi, il s'est activement engagé dans des débats qui ont contribué, en 1996, à l'élaboration de la Charte de l'enseignement de l'architecture intérieure. Il est, de plus, attaché aux organisations professionnelles, représentant de l'OPQAI, l'Office professionnel de qualification des architectes d'intérieur, et instigateur de la FNSAI, Fédération nationale des syndicats d'architectes d'intérieur. En regard de ses responsabilités, nous le sollicitons fréquemment au sein de l'Éducation Nationale, pour ses avis et sa participation dans le cadre de l'élaboration des contenus de nos formations, dans des commissions professionnelles consultatives.

Gérard Gasquet est chef du Bureau des formations universitaires des 2^e et 3^e cycles des formations professionnalisées à l'Éducation Nationale au sein de la DES, Division de l'enseignement supérieur. Il a, de par sa formation, une approche éclairée de l'ensemble des formations professionnelles et des niveaux d'insertion de ces formations, car s'il y a

l'insertion professionnelle en tant que telle des formations, encore faut-il connaître leur niveau de reconnaissance par rapport aux professions. Sa connaissance des positionnements de l'architecture des formations à la fois françaises et aujourd'hui européennes, et le souci d'intégrer le cursus français dans cet ensemble, le conduisent à engager de lourds chantiers d'actualisation tant pour les contenus de formations que pour leur habilitation.

Il faut souligner, dans ce cadre des grands chantiers, que la filière design, communément appelée à l'Éducation Nationale "arts appliqués", est un des dossiers auxquels la Division de l'enseignement supérieur s'attache, non sans difficulté, à opérer une solide adéquation entre les formations, celles de l'Éducation Nationale et de la Culture, l'évolution des entreprises et la logique européenne.

Claude Minière est Inspecteur général adjoint à la Délégation aux arts plastiques, au ministère de la Culture. Sa fonction d'Inspecteur pour l'ensemble des formations artistiques couvre de multiples activités, certes d'inspection des personnels des établissements, mais plus encore un travail de réflexion autour des questions de la création en général et d'impulsion sur le terrain. Pour ce faire, les occasions sont nombreuses, qu'il s'agisse de présidences ou de participations aux jurys, de son engagement dans l'élaboration des formations et des études préparatoires aux commissions d'habilitation des établissements. Dans le cadre de sa fonction, il a beaucoup voyagé. Ses missions d'étude à l'étranger lui permettent d'opérer une fine observation des dispositifs de formation étrangers, des dispositifs de validation, mais aussi et surtout peut-être, car l'un ne va pas sans l'autre, et l'un est consécutif de l'autre, des schémas de représentation de la figure et du statut de l'artiste hors de l'Europe. Marie-Marguerite Gabillard, formée en économie et marketing, est depuis six ans directrice du Centre de design Rhône-Alpes. Les missions essentielles du Centre sont de tisser du lien, de rapprocher véritablement les entreprises et les designers, en conséquence de travailler à la fois à ce que les entreprises intègrent les designers au sein de leur stratégie et de leur démarche, mais aussi à ce que les designers se positionnent clairement et se déterminent face à elles. Il y a d'ailleurs une extension des positionnements du Centre, qui au départ était centré sur les PMI et qui s'élargit aujourd'hui.

Le Centre est interpellé fortement par les questions du statut du designer, de sa situation dans l'entreprise, sa place au sein des organisations professionnelles. Autant de questions complexes que le Centre

tente de prendre en charge et de faire évoluer. Françoise Jollant a proposé de remplacer Tom Evans, qui est consultant européen. Doit également nous rejoindre – peut-être arrivera-t-il en cours de séance – Marc Thébaud, directeur de l'École nationale supérieure des Beaux-Arts de Nancy, qui lance un projet très intéressant. Quant à moi, je suis Anne Meyer, Inspectrice de l'Éducation Nationale chargée des formations en design et arts appliqués, et en même temps conseiller à la Mission pour les arts et la culture. Il est bien évident que les questions qui seront posées ne seront pas forcément éclairées de réponses définitives, mais en ce qui concerne le design, l'essentiel n'est pas d'apporter d'abord des réponses à des problèmes pratiques, mais préalablement d'en bien énoncer les problématiques. Peut-être l'objet de cette table ronde va-t-il permettre la mise à jour d'un certain nombre de problématiques qui traverseront nos questionnements. La table ronde développe deux paramètres : le premier est lié aux formations, c'est-à-dire aux questions concernant les structures des formations françaises, européennes (en France il y a la Culture, l'Éducation Nationale, et le privé). Même si des efforts sont faits actuellement pour simplifier le système, et y voir un peu plus clair, il faut avant tout établir de véritables passerelles entre ces formations. Ces questions de formation vont nous permettre d'évoquer l'état des lieux concernant les modalités, les diplômes, les passerelles, les niveaux de compétences, et la question cruciale des statuts et de la reconnaissance de ces statuts par les différents ministères. On peut dire, pour être polémique, que tout dépend de la valeur reconnue ou ignorée, de l'importance donnée ou relative, quand elle n'est pas tout simplement niée, des formations comme le design, où la praxis est l'objet de la mise en œuvre de la pensée. Je crois que le vrai problème est là. Le second paramètre concerne, cette fois de façon plus rigoureuse, plus pointue, la question des règles de droit. Elles sont inhérentes à toute pratique professionnelle, à tout engagement professionnel, du côté des protections, des types de qualifications, des questions de propriété, etc. Poser ces questions, c'est en quelque sorte imaginer que l'on pourrait déjà poser des hypothèses de stratégies. Pour commencer notre échange, je vais me tourner vers Marie-Marguerite Gabillard : nous avons, depuis hier, entendu souvent parler des différences de statut des designers, des différences d'engagement. Le designer peut être intégré à l'entreprise ou indépendant. Ces différences de statut conditionnent

sans aucun doute la stratégie de positionnement du designer. Les designers, aujourd'hui, se positionnent-ils de façon déterminée face à l'entreprise, se vivent-ils comme créateurs, comme designers, puisque ces positionnements vont soulever des questions de propriété, de reconnaissance, et par conséquent de droit et de rémunération ?

Marie-Marguerite Gabillard Pour planter le décor, il faut voir d'une part le point de vue de l'entreprise, du donneur d'ordres qui à un moment donné a besoin d'intégrer des compétences créatives pour un projet ou pour son développement, et d'autre part envisager une certaine typologie de situations devant lesquelles se trouvent des professionnels pour développer leurs propres projets professionnels et répondre à la demande.

Je commencerai par l'entreprise, puisque ce sont les entreprises qui font travailler les designers sur ces "produits que l'on trouve dans les supermarchés !" Au moment où elle détecte un besoin de compétences design, l'entreprise peut soit recruter, en intégrant dans sa structure un ou plusieurs designers, soit acheter une prestation.

L'observation montre que le plus souvent, ses questions et sa démarche sont plus spontanées que logiques : c'est en se tournant vers l'offre qu'elle cherche les réponses à ses questions. Dans un premier temps, la question est : de qui ai-je besoin et qu'est-ce que je cherche, comment vais-je le trouver ? dans un deuxième temps : qu'est-ce que j'achète ? Une prestation ? Un résultat ?

Le réflexe de se tourner spontanément vers le marché rend plus aigu le besoin de critères de visibilité de l'offre design ; ceux-ci tiennent aux diplômes, mais aussi à la qualification et au positionnement professionnels. Toutes les entreprises ne suivent pas une démarche logique : définir le projet, intégrer le design dans le projet global, le profil du designer pour ce projet. Plus l'entreprise aura intégré une stratégie design dans sa stratégie globale, plus elle aura une idée précise de la prestation, et du résultat qu'elle veut obtenir. Elle saura alors se structurer, s'organiser pour contractualiser.

Au moment de l'achat de la prestation, elle a alors le souci de la garantie de propriété et de la responsabilité civile. Là encore, plus l'entreprise aura intégré une stratégie design, plus son achat de design va s'intégrer dans son organisation. Pour répondre à ces exigences, et y faire face, là encore, "l'offre design" doit être étoffée et apporter des éléments professionnels et validés. Si un design manager est capable de préciser la nature de la prestation, de poser la bonne question au bon

designer, son "service achats" va avoir d'autres exigences en matière juridique, en matière contractuelle, en matière de responsabilité, en matière de garantie, auxquelles les professionnels doivent répondre.

Quand il s'agit d'embauche, de recrutement, c'est la même tendance. Au Centre du Design Rhône-Alpes, nous enregistrons des demandes de grandes entreprises qui viennent non pas du service marketing ou du service design, mais des services des ressources humaines qui se posent la question d'une politique de recrutement. Pour ces interlocuteurs, la lisibilité de l'offre de formation, de l'enseignement est importante.

Pour les grandes entreprises comme Renault, comme Salomon, qui ont 100 ou 200 designers du monde entier, avec un fort turnover de stagiaires, il devient plus complexe de bâtir une stratégie de recrutement et de se forger de bons outils pour sélectionner et recruter.

Voilà, brièvement le décor planté du côté de la demande, de l'entreprise qui va intégrer une compétence design, soit tout au long de son développement d'entreprise, soit à un moment donné.

En face, il y a l'offre professionnelle, les designers diplômés des écoles. Qu'observons nous ?

En sortant de l'école, ils s'interrogent d'abord sur leur projet professionnel : vais-je me positionner comme créateur, faire des produits "pensés par moi", par mon enseignant, donc à terme développer une politique de marque ? Les exigences en matière de protection, en matière juridique sont différentes si l'on se positionne comme un designer qui fait des produits "pensés pour" une marque, pour d'autres que pour soi. Ce sont des démarches, des offres de services totalement différentes, qui demandent des organisations spécifiques et différentes en matière juridique.

Dans les cinq années qui suivent la sortie de l'école, ils s'interrogent plus sur la taille et leur structure de travail : vais-je me positionner comme indépendant, développer une structure légère, voire individuelle, travailler en petite structure, ou me positionner en manager d'une agence ?

L'offre française du design industriel comporte une majorité de structures petites et moyennes, avec peu de structures importantes, à la différence de l'Angleterre et de l'Allemagne, par exemple.

C'est un questionnement important de savoir comment développer son métier, ses compétences, choisir un statut professionnel : un statut d'artisan, de TPE, très petite entreprise, un statut libéral, ou choisir de créer une société et se positionner

comme manager.

L'évolution du statut peut se dérouler tranquillement dans le temps : au départ on n'a pas beaucoup d'argent, on ne sait pas trop, etc. Il ne nous semble pas que les jeunes designers soient informés ou formés sur les possibilités que leur offrent les différents statuts juridiques pour bâtir leur plan de carrière.

Ils doivent savoir qu'au fur et à mesure du déroulement de leur vie professionnelle, ils auront des besoins différents en matière juridique, et que leurs statuts peuvent évoluer en fonction de ces besoins.

En démarrant, on n'a pas beaucoup d'argent, pas de partenaires, on ne va pas se charger d'une structure juridique lourde. En revanche, petit à petit si on veut grandir, affiner son positionnement ou élargir son offre de services, on va rechercher des partenaires, des associés, et on va avoir besoin d'un autre statut juridique. Puis lorsqu'on atteint 50 ou 55 ans, on pense à revendre son entreprise, et c'est donc un autre statut qu'il va falloir développer.

Pour les designers, se posent donc deux types de questionnement aux répercussions juridiques différentes, celles du positionnement de leur offre design et celle de l'évolution de leur structure de travail.

Un dernier point sur le "chapitre designers" : il faut démystifier les questions juridiques, les questions de responsabilité civile, des droits, d'homologation, de qualification, etc. vis-à-vis des clients. Plus on les possède, mieux on peut communiquer avec les partenaires avec lesquels on veut contractualiser. L'entreprise, surtout la petite et moyenne, attend des informations et le designer dispose d'un atout important lorsqu'il lui apporte une information claire et adaptée.

Anne Meyer Yann Streiff, sur ces questions initiales je voudrais me tourner vers vous, car en regard de votre travail, ce qui vient d'être dit intègre les entreprises et intègre le designer, mais qu'en est-il de la question des droits d'auteur et des positions respectives du droit français et du droit anglo-saxon ?

Yann Streiff Pour une fois, le juriste est porteur de bonnes nouvelles : il y a une notion juridique française bicentenaire : quel que soit votre métier, vous êtes tous des auteurs. Peu importe que vous soyez artistes, architectes, designers, paysagistes à la rigueur, peu importe le nom de la fonction technique que vous occupez, le droit n'appréhende qu'une seule chose désormais : l'originalité. Si c'est original, c'est une œuvre de l'esprit, si c'est une œuvre de l'esprit, c'est juridiquement protégeable.

De quelle façon est-ce protégé?

En France, c'est protégé selon une conception héritée de la loi fondatrice de 1793, qui est abrogée mais dont la date dit bien quelle est la conception réelle. L'auteur a un droit imprescriptible et inaliénable, qu'il ne peut pas vendre, auquel il ne peut pas renoncer, qui est un droit moral sur le devenir de l'œuvre. Ensuite il y a des droits patrimoniaux, le droit pour la personne qui achète les droits, de le mettre en production, de le vendre, de le représenter sur ses plaquettes publicitaires.

Il y a une dichotomie entre quelque chose qui resterait attaché à une personne, à un artiste, à un auteur, et quelque chose qui le quitterait pour aller dans le circuit de la marchandise. Ceci est la conception française et continentale, allemande, etc.

Le monde anglo-saxon est passablement plus pragmatique. Une chose l'intéresse et une seule : que ce soit une marchandise. Il dit : combien cela coûte et à qui je le vends, et il est évident que la stabilité des relations juridiques nécessite que nul auteur ne vienne se mêler du mécanisme de production, du mécanisme de diffusion, du mécanisme de commercialisation.

Ces deux conceptions paraissent antinomiques au départ. En réalité, nous avons perdu la guerre et la conception du droit d'auteur à la française comme étant un droit de l'homme, d'une façon pratique, est devenue un alibi.

Les jurisprudences de la Cour de cassation s'alignent. Quand un designer fait le choix d'être salarié, les droits appartiennent à la personne morale. Lorsque le designer ou l'auteur fait valoir que la loi impose qu'une partie de la rémunération soit proportionnelle, etc, la jurisprudence lui répond : oui, mais les exceptions, au départ très strictes, qui permettent que l'auteur soit payé au forfait, sont étendues de sorte que désormais il n'y a plus de droit proportionnel, l'auteur est payé une fois pour toutes et l'acquéreur fait ce qu'il veut.

Bref, **l'antinomie des conceptions française et anglo-saxonne aboutit à une pratique judiciaire où la conception marchande du droit d'auteur et de la protection intellectuelle anglo-saxonne a la primauté.** Il ne faut pas trop le dire, nous sommes en France, nous sommes très fiers d'être sous un régime de droits de l'homme et que les droits d'auteur soient des droits de l'homme, mais la pratique des entreprises est loin de cela.

On est passé de l'artiste à l'auteur, de l'auteur au technicien, c'est-à-dire à une rationalité marchande, dans laquelle il y a un régime de protection de droits. Qu'on l'appelle copyright, droit d'auteur, dépôt dessins et modèles, etc. cela importe peu. Il

est probable au demeurant que **dans les années à venir, la prochaine modification ou harmonisation sera une harmonisation européenne qui traduira dans les normes la primauté de la conception anglo-saxonne, c'est-à-dire strictement marchande, où le droit moral de l'auteur soit n'existera plus, soit sera un pur prétexte à discussions diplomatiques à Bruxelles,** mais n'aura plus de valeur opératoire pour le juriste.

On peut le regretter. Je suis désolé pour Monsieur Gaetano Pesce, je suis un réactionnaire et je le regrette. Je pense qu'il était intellectuellement satisfaisant que le droit d'auteur soit un droit de l'homme, mais on ne peut que constater que désormais, c'est un droit de la marchandise, et étant un droit de la marchandise, c'est maintenant un droit que les entreprises comprennent bien. C'est le droit qu'elles pratiquent tous les jours, et lorsqu'on le leur explique comme cela, elles le comprennent. Arrivé à ce moment-là, on a un dialogue qui est beaucoup plus facile, mais qui nécessite effectivement d'écarter tout lyrisme, tout romantisme lié au statut d'artiste.

Il faut comprendre que les designers bénéficient du régime de protection juridique des artistes mais sont, et je vais peut-être me faire beaucoup d'ennemis par cette caricature, des techniciens.

D'une certaine façon, tout le monde est bien d'accord. Ceux qui se définissent comme étant architectes, artistes, designers, etc. sont bien à leur place. Monsieur Mimram disait: les ingénieurs sont des ingénieurs, nous les rencontrerons plus loin sur la voie, ils n'ont pas de droits d'auteur, ce ne sont pas des auteurs.

Anne Meyer Vous avez évoqué le fait que la réglementation juridique protège les artistes en tant que tels, ainsi que les designers et les techniciens. Qu'en est-il de la question du virtuel, c'est-à-dire de la production dans le cadre du virtuel?

Y a-t-il une juridiction spéciale pour le multimédia? S'agit-il de conception, de production? Le virtuel est un produit sans en être un. Y a-t-il des règles de droit prévues, envisagées?

Yann Streiff **Le virtuel n'est pas une notion juridique, l'immatériel est une notion juridique.**

Cela posé, l'immatériel est une notion juridique classiquement appréhendée par les questions de droit et, au risque de marcher sur les brisées de mes confrères qui revendiquent haut et fort une spécialité, les mécanismes de droit sont classiques et éprouvés, et le multimédia ne pose pas de

problèmes de droit particuliers. Il pose par contre des problèmes de pratique du droit particuliers, c'est-à-dire des problèmes de preuves, d'intérêts économiques, mais les règles de droit applicables sont anciennes, connues, rebattues, détaillées, il n'y a pas de difficulté particulière à les appréhender.

Les seules nouveautés qui ont été réglées par la loi ont été l'apparition des logiciels, avec la question des codes sources. Cela a fait l'objet d'une loi particulière en 1985. 1985, pour le droit, c'est très récent, les institutions judiciaires ont à peine eu le temps de comprendre ce que le législateur a voulu dire, mais cela fait quand même plus de 15 ans, et en réalité, on met en œuvre des techniques juridiques qui sont passablement éprouvées.

La difficulté d'une pratique judiciaire naît des problèmes d'application de la loi dans l'espace lorsque, par exemple, une création est diffusée sur le Net et que l'on cherche à appréhender un serveur qui obéit à une loi exotique. Le juriste est alors confronté à un problème de droit privé international, d'application d'une loi nationale à une situation étrangère, mais c'est un problème de droit privé international qui en lui-même est classique.

Il est inutile de créer un droit spécifique pour appréhender ces solutions, il suffit de préciser des jurisprudences qui mettent en œuvre des règles de droit classiques. Il est de bon ton, pour se faire valoir, de dire que l'on est en train d'inventer des règles de droit nouvelles, ce n'est pas vrai. On est en train en revanche, comme je le disais tout à l'heure, de les harmoniser.

À partir du moment où la disparité des règles de droit nationales devient une entrave évidente à la sécurité juridique des échanges commerciaux, il y a une pression à l'harmonisation versus l'Organisation mondiale du commerce ou versus une directive européenne.

Anne Meyer Françoise Jollant, nous sommes arrivés au moment de formuler la question suivante : il est indispensable de formaliser la profession, c'est-à-dire d'avoir une inscription définie du cadrage des activités de cette profession, puisque cela va engendrer à la fois des règles de droit, de la propriété ou pas, du statut d'artiste ou pas, etc. Cette formalisation est-elle possible, peut-on l'envisager, est-elle souhaitable, et en tout état de cause, pouvez-vous nous brosser un tableau de la perception européenne de la formalisation du métier de designer, que ce soit en Grande-Bretagne ou plus généralement en Europe ?

Françoise Jollant Kneebone Nous sommes

dans une période de déconstruction de toutes les structures qui avaient été mises en place après la seconde Guerre mondiale.

Les années cinquante et soixante ont connu une période de construction des organisations internationales de design et d'architecture, et des associations professionnelles de designers. La profession avait à ce moment besoin d'une reconnaissance de sa légitimité.

Puis, dans les années soixante-dix et quatre-vingts, il y a eu un mouvement de consolidation, c'est-à-dire que – je parle de l'Europe, nous pourrions ensuite parler du reste du monde – les associations professionnelles et promotionnelles de designers se sont consolidées.

En Grande-Bretagne par exemple, on pouvait prétendre devenir Président de l'organisation professionnelle si on était un designer reconnu et respecté de ses pairs. C'était un honneur de diriger l'association professionnelle.

Puis on est arrivé, à la fin des années 80, à une période de déstructuration. Cela a pris un certain temps, et pas seulement en Grande-Bretagne, mais en Allemagne, en Italie, en France également. Il y a eu partout une crise des organisations professionnelles. Les jeunes professionnels, au sortir de l'école, n'avaient plus envie de participer à la vie professionnelle de leurs pairs, et il est devenu de plus en plus difficile de trouver des professionnels prêts à prendre la direction d'une organisation professionnelle. On en est même venu à dire que seuls ceux qui avaient du temps parce qu'ils n'avaient pas beaucoup de clients, prenaient des responsabilités professionnelles.

La SIAD, en Grande-Bretagne, qui était vraiment le modèle des organisations professionnelles, avec des milliers de membres, un budget considérable, est devenue au fil des ans complètement exsangue.

On pourrait penser qu'au fur et à mesure que l'Europe se développe les associations professionnelles et promotionnelles deviennent plus puissantes, mais ce n'est pas le cas.

Même chose pour les organisations promotionnelles type Design Council, qui était aussi un modèle. En 1944, lorsque Winston Churchill a établi le Design Council, c'était pour relever l'industrie britannique défaillante après la guerre, et cela avait valeur de symbole.

Alors qu'il y avait des design centres partout en Europe, il en reste relativement peu dans toute l'Europe.

D'autre part, les organisations internationales (ICSID, ICOGRADA, IFI) créées entre 1957 et 1963 ont eu également une période de croissance

extrêmement fructueuse. Elles tiennent toujours un congrès tous les deux ans, et sont toujours des lieux de rencontre, mais c'est complètement différent. Longtemps dirigées par les Européens et particulièrement par les Britanniques et les Allemands, il y a eu ensuite un déplacement – je reparlerai du phénomène de déplacement car c'est aussi intéressant – vers les Asiatiques qui sont devenus majoritaires, parce qu'ils avaient besoin à leur tour de cette reconnaissance dont avait eu besoin l'Europe, et ils ont pris le relais.

On peut se demander pourquoi il y a eu crise et déstructuration. Est-ce un phénomène négatif, ou y a-t-il au contraire des éléments positifs?

Nous sommes dans une zone non pas de turbulences, mais de déplacement de tout. Il y a un déplacement des lieux de décision. Où se prennent les décisions concernant le design? Au sein de l'entreprise, et plus dans des lieux institutionnels. Il y a aussi les lieux où le design s'expose. S'il ne s'expose plus dans les Design centres, il s'expose dans les musées, ainsi que dans d'autres lieux plus visités que les musées, par exemple les marchés aux puces, les foires... comme par exemple aux "Puces du Design", chaque année à Paris où l'on expose et on vend le design des années cinquante et soixante. Contre toute attente, le design contemporain a commencé à prendre une valeur patrimoniale. Comme le dit Octavio PAZ, "la destinée de l'œuvre d'art, c'est l'éternité frigide du musée, la destinée de l'objet industriel, c'est le dépotoir". Pendant longtemps on a pensé que l'avenir du design industriel, c'était le dépotoir. En 1993 à Paris, l'exposition "Design, miroir du siècle", au Grand Palais, figurait un énorme dépotoir, espèce de descente aux enfers de l'objet industriel qui a fait de cette exposition une icône. Le design s'expose, il a investi les Puces, et je dirais que c'est à sa gloire, cela veut dire qu'au lieu de finir au dépotoir, il finit dans ce musée parallèle permanent que sont les Puces, à l'instar des supermarchés dont on parlait tout à l'heure.

Le design est présent partout où il se vend, et pas seulement dans des lieux plus sophistiqués comme par exemple les boutiques Colette à Paris, ou Moss à New York, ou Ogetti à Londres et bien d'autres lieux en Europe, où il est présenté à la convoitise du public de façon exclusive et sélective. Il y a aussi le recyclage des objets du design, c'est-à-dire toute l'industrie liée au traitement du déchet, qui a fait l'objet, il y a une quinzaine d'années, d'une exposition au Centre Pompidou. C'est un domaine intéressant du design totalement sous-évalué. Personne n'aime penser que le design finit

à la poubelle, alors que les problèmes de recyclage sont devenus de vrais problèmes écologiques. L'industrie du recyclage fait désormais partie de la réflexion sur le design.

Nous nous apercevons qu'avec les crises économiques de ces trente dernières années, les agences de design de taille moyenne s'en sont mieux tirées que les grosses ou les petites agences. Nous avons vu cela dans les années soixante-dix, après la crise du premier choc pétrolier, puis dans les années quatre-vingt-dix, lorsqu'un certain nombre de gros cabinets de design européens, entrés en bourse dix ans plus tôt, ont fait faillite.

Dernier point à souligner, qu'on retrouve partout en Europe : on ne fait plus le même métier toute sa vie. Ce n'est pas parce qu'on a reçu une formation de designer qu'on va le rester toute sa vie.

Anne Meyer N'y-a-t-il pas quand même une certaine façon d'habiter, une certaine manière de penser qui est permanente? Même si on change d'activité, il y a une posture, un type d'engagement qui traverse, en quelque sorte, cette variable naturelle et légitime.

Françoise Jollant Kneebone Je pense que **le but, je ne dirais pas de l'enseignement mais de l'éducation, est d'ouvrir des portes. Pour citer Montaigne : "éduquer, ce n'est pas remplir un vase, c'est allumer un feu"**. Le but de l'éducation, c'est cela.

Marie-Marguerite Gabillard Je voudrais revenir sur la question des organisations professionnelles et de l'analyse que vous en faites au niveau européen. Il faudrait se garder de la "projection sur l'autre" et regarder aussi chez les autres ce qui marche, faire en sorte de favoriser la structuration des organisations professionnelles chez nous, car c'est une véritable faiblesse.

J'étais dans une réunion européenne organisée par l'ICSID (International Council of Societies of Industrial Design) où le BEDA (Bureau européen d'associations de designers) s'est présenté. En Allemagne et en Hollande, les syndicats professionnels de designers sont extrêmement construits, ont des activités bien organisées, et je reste encore très impressionnée par ce que disaient les responsables du BEDA de ce travail de veille et de lobbying au niveau de la Communauté européenne, sur les questions de qualification, de droit, de propriété industrielle.

Tant que nous n'aurons pas en France la volonté de participer et d'aider à structurer des organisations professionnelles qui soient capables de se joindre

à des organisations européennes pour bénéficier de cette veille, de ce lobbying, nous serons complices de cette situation. Et ceci, bien que la France fasse partie du BEDA.

Si l'on veut faire avancer une profession, il faut partager et travailler ensemble, chacun avec sa compétence. Ici nous avons des enseignants, des juristes, des gens qui exercent, des gens en entreprise, des gens qui observent ou des " vilains petits canards" , mais c'est parce que l'on met ensemble des choses sur la table, qu'on les partage, qu'on décide et qu'on agit.

Une des origines de nos faiblesses en France vient du fait qu'il n'y a pas d'outils communs, pas de visualisation, pas de repères sur ce qu'est le métier de designer.

Tant que nous n'aurons pas de repères objectifs à partager entre nous, avec lesquels travailler ensemble, écoles, organisations de promotion, organisations professionnelles, nous n'avancerons pas, c'est extrêmement important. Si nos professionnels n'interviennent pas au niveau européen, voire international, pour savoir ce qu'ils vont devenir, s'ils n'ont pas une possibilité d'action sur leur futur, ils sont dans une situation grave.

Françoise Jollant Kneebone Il y a trente ou quarante ans, les designers n'étaient pas seulement constitués en associations pour défendre le droit de propriété ou s'affilier à des caisses de sécurité sociale. Ils constituaient une communauté intellectuelle et avaient pour leur profession des ambitions qui n'étaient pas nécessairement liées au factuel, au financier, au juridique.

Mais **si les designers ne sont pas soutenus par le désir d'être une communauté intellectuelle, une communauté d'idées, comme cela s'est passé en Grande-Bretagne, cela ne marche plus, cela se délite.**

Marie-Marguerite Gabillard Je crois que les écoles ont une responsabilité, un rôle à jouer pour que les professionnels se constituent en communauté d'idées.

Au niveau des écoles de commerce il y a toujours des associations d'anciens, alors qu'en matière de design, il y en a très peu. Il est très important qu'au niveau de l'école il y ait cette sensibilisation au fait que lorsque l'on se responsabilise sur son métier, on dirige son avenir, son futur.

Anne Meyer Sur cette question, Thierry Conquet est au cœur du sujet, par ses responsabilités et par les engagements qu'il a pris dans le cadre de son

organisation professionnelle pour faire entendre la nature des activités de designer en tant que maître d'œuvre au sein d'un groupe ouvert.

Pouvez-vous expliquer, à partir de votre expérience, comment la reconnaissance identitaire conditionne à la fois la reconnaissance institutionnelle en regard des entreprises, en même temps qu'elle cadre des activités, sans toutefois les enfermer, et comment d'autre part elle a un impact important sur l'évolution des contenus des formations.

On a besoin aussi de signification qui témoigne de l'existence d'un groupe constitué.

Thierry Conquet Le " vilain petit canard" dont on parlait tout à l'heure, c'est moi. Je suis architecte d'intérieur et c'est un métier dangereux. On a d'un côté le designer qui est toujours tapi dans l'ombre, de l'autre un lance-flammes qui est l'architecte, qui vous accuse de prendre son travail.

L'architecture intérieure couvre un territoire d'action très vaste, qui va de l'objet à l'architecture. D'ailleurs la plupart des écoles, privées ou publiques, proposent des formations en architecture intérieure avec des options design.

Lorsque je travaille sur l'objet, je prends un projet de design avec une relation prioritaire à l'espace. À l'inverse, quand je vais travailler sur l'architecture, quand je côtoie le monde de l'architecture, je le côtoie avec une notion du quotidien et avec un rapport à l'usager qui est extrêmement particulier et qui est propre à ma profession.

Ce champ très large d'activité a une particularité, comparé au design pur ou à l'architecture pure : la notion de maîtrise d'œuvre.

Un architecte d'intérieur est un maître d'œuvre, qui a des assurances professionnelles, une formation spécifique, une expérience, une déontologie. Pour cette raison, il a une autonomie propre dans une famille de la conception, celle de la conception architecturale, et est en train de prendre sa place dans la relecture de la loi sur l'architecture, qui comprendra les architectes, les paysagistes et les architectes d'intérieur. Cela veut dire que **dans la conception architecturale de demain, nous aurons accès au dehors/dedans, bien évidemment, mais aussi avec une approche de l'objet. Il serait bon de se pencher sur ce que pourrait devenir le design au sein de la famille de l'environnement, de la famille de l'architecture et de la construction.** La notion d'objet qui entre dans un espace et la relation prioritaire de l'objet à l'espace me paraissent absolument primordiales.

Il y a beaucoup d'organisations professionnelles, je me suis impliqué dans certaines d'entre elles et

principalement dans l'OPOAI, l'Office professionnel de qualification des architectes d'intérieur, qui existe depuis vingt ans. Cet organisme a une particularité qui me paraît être intéressante: c'est un organisme bilatéral. L'OPOAI a été formé à 50% par le Conseil national de l'Ordre des architectes et à 50% par la Fédération nationale des syndicats d'architectes d'intérieur. Cette bipolarité est absolument indispensable à un bon fonctionnement et à une bonne qualification, pour que cette qualification ne soit pas une auto-qualification.

Il est fort probable que l'OPOAI ne pas disparaisse, mais se transforme dans les mois qui viennent, tout simplement parce qu'à partir du moment où l'architecte d'intérieur entrerait dans la famille de la conception architecturale, l'OPOAI deviendrait une sorte de Conseil national de l'architecture intérieure, qui fonctionnerait selon les critères de sélection et d'analyse de l'OPOAI.

Anne Meyer Nous reviendrons sur ces sujets car ce que vous êtes en train de dire traverse les questions de formation, et je me tourne vers Gérard Gasquet. Sur le plan des formations, pourriez-vous nous dresser un panorama, au sein de l'Éducation Nationale, des formations professionnalisantes en relation avec les niveaux de compétences? Pouvez-vous nous montrer l'organigramme des formations de l'Éducation Nationale, en regard des niveaux de compétences?

Gérard Gasquet Effectivement, le souci de l'Éducation Nationale est d'abord d'essayer de déterminer les meilleurs niveaux de compétences pour avoir une insertion professionnelle optimale. On a souvent dit : l'Institution ne connaît pas les problèmes, est complètement déconnectée des réalités. Depuis quinze ou vingt ans, l'appareil de formation s'est doté d'outils de mesure, d'évaluation extrêmement importants, en concertation très forte avec les professionnels, aussi bien dans le second degré que dans l'enseignement supérieur, afin de mettre en adéquation la demande de la société avec ces niveaux de formation et le "produit" qui est préparé, en quelque sorte, par les établissements scolaires ou d'enseignement supérieur.

Pour commencer par les niveaux, il y a d'abord le niveau au sens que lui donne le ministère du Travail, qui correspond aux grilles de classifications et aux conventions collectives.

Le niveau 6, ou même 6 bis, correspond à l'ouvrier non qualifié, l'ouvrier de base.

Le niveau 5, est celui d'ouvrier hautement qualifié, le niveau 4 correspond au niveau Bac ou au niveau

de technicien, le niveau 3 est celui de technicien supérieur, le niveau 2 correspond en général à une fin de licence, voire de maîtrise, donc plutôt un Bac+3, et au-delà on accède au niveau 1 avec le doctorat, les écoles d'ingénieurs se situant, à partir de Bac+5, dans cette fourchette du niveau 1.

Les diplômes de l'Éducation Nationale, par rapport à cette classification professionnelle, ont suivi d'assez près, au départ, les classifications de base issues de la période de la reconstruction de l'après-guerre. On y trouve des formations qui ont explosé à partir des années 45/50, comme les CAP, qui étaient classés au niveau 5, puisqu'il fallait répondre à un besoin urgent de la société.

Ensuite, au fil du temps, l'urgence se faisant moins pressante et la demande s'affinant, on a créé des diplômes de niveau 4, avec le développement important des brevets de techniciens, des brevets professionnels, qui existaient déjà avant la guerre, mais qui ont été développés à ce moment-là, ainsi que toute une palette de Bacs également pour répondre à la demande.

À partir des années 60/70, on a connu un développement important des formations au niveau technicien supérieur, niveau 3, puis tout de suite après le développement des diplômes universitaires de technologie, implantés dans les IUT, qui correspondaient à l'émergence d'un besoin de cadres intermédiaires dans les entreprises. On n'avait plus besoin d'un niveau Bac, mais d'un niveau un peu supérieur. Bac+2 correspondait à un niveau d'insertion qui était déjà un certain optimum pour une entreprise.

Ensuite, à partir des années quatre-vingts, nous avons commencé à assister à un glissement progressif du niveau Bac+2 vers le niveau Bac+3, et le ministère de l'Éducation Nationale a été obligé de développer des formations complémentaires post-BTS ou post-DUT, pour essayer d'adapter l'appareil de formation à une nouvelle demande professionnelle qui était plutôt au niveau Bac+3.

Enfin, à partir des années 75/80, les formations Bac+5 autour du DESS se sont développées dans les universités. Je dirais même qu'elles explosent actuellement, avec l'émergence d'un grade créé en 1999, celui de Mastaire, qui va permettre de positionner les formations universitaires de ce niveau Bac+5 au niveau européen, voire international, de Master. Ce grade, accolé à une formation Bac+5, DESS, DEA ou titre d'ingénieur, est en fait le Mastaire à la française, pendant francophone des Masters anglo-saxons.

À partir des déclarations de la Sorbonne en 1998 et de Bologne en 1999, les ministres chargés de l'enseignement supérieur européens, donc des

Quinze, ont cherché à établir des niveaux de correspondance européens pour la mobilité des étudiants et des diplômés.

Le niveau Bac+3 était un premier outil de référence commun qui paraissait intéressant et qui correspondait à un niveau d'insertion dans les entreprises dans l'ensemble de l'Union européenne. Au niveau Bac+5, nous avons le Mastaire ou Master, qui est un niveau de référence non seulement pour l'ensemble de l'Union mais aussi pour le reste du monde anglo-saxon, qu'il s'agisse du Canada, des Etats-Unis ou de l'Australie, des pays de plus en plus émergents sur la scène économique, et qui ont calqué leur appareil de formation sur les modèles britannique ou américain.

Nous avons désormais au-delà du Bac+5, d'autres formations à Bac+6 en particulier, avec des diplômes de recherche technologique, axes de formation et de recherche très pointus.

Enfin, à Bac+8, on arrive à la recherche fondamentale et au doctorat.

Ce qui est cherché, c'est avant tout le positionnement par rapport aux grilles de qualification des entreprises françaises. L'autre contrainte, en tant qu'institution nationale, est de nous adapter à la concurrence européenne et internationale, donc de faire glisser l'appareil de formation vers des niveaux de référence communs : Bac+3, Bac+5.

Pour Bac+8, cela paraît quasiment une évidence, car lorsqu'on arrive à ce niveau, la mobilité internationale est déjà garantie. L'université connaît à ces niveaux une mobilité depuis le Moyen Age, on n'a donc pas besoin de faire une réglementation ad hoc, mais ce qui est intéressant, c'est de voir l'émergence de ces niveaux à partir du Bac+3, qui correspondent bien aujourd'hui, pour la France mais aussi pour les pays européens, à des seuils d'insertion professionnelle.

En ce qui concerne la filière design, nous avons, depuis déjà quelques années, engagé une réflexion importante sur ce qui s'appelait jusqu'à une époque récente les arts appliqués, qui ont connu, grâce à vous, un développement et une reconnaissance au niveau institutionnel importants, avec l'apparition d'un concours de recrutement dans la discipline, ce qui n'était pas évident, avec une agrégation d'arts appliqués.

Aujourd'hui on ressent le besoin de créer une filière qui prenne en compte les spécificités d'un secteur qui n'est pas marginal, mais à la marge de plusieurs domaines d'application, entre art et industrie.

La question s'est posée : que doit-on faire dans le secteur du design pour répondre à une demande assez forte des jeunes, des étudiants et des entreprises nationales, mais aussi européennes et

internationales?

En termes d'institution, nous avons toujours nos outils de référence et nos instances de concertation. Pour le second degré et un peu au-delà, ce sont les commissions professionnelles consultatives qui étudient le BTS. Or le BTS ne semble plus être la réponse la mieux adaptée à la demande, professionnelle en particulier.

C'est là que l'institution est toujours confrontée à ses propres contradictions et à ses cloisonnements : nous sommes dans une logique pure de second degré prolongé, avec nos directions de l'administration centrale, nos appareils de formation bien spécifiques : enseignement du BTS dans des établissements du second degré, donc lycées technologiques. Mais à partir du niveau Bac+3, nous passons à un positionnement de type licence, donc logé dans l'enseignement supérieur universitaire.

Nous réfléchissons actuellement, avec une pression assez forte du monde professionnel et aussi une pression politique, au type de formations que nous pourrions développer à ce niveau, puisque l'insertion, nous l'avons évoqué tout à l'heure, n'est plus véritablement à un niveau Bac+2.

Plutôt que d'avoir des artifices sous la forme de mentions complémentaires, diplômes nationaux de technicien supérieur, et autres, il semble plus normal d'avoir une formation correspondant à un cursus complet sur trois ans à partir du Bac, au niveau de référence européen de Bac+3. Or nous n'avons pas actuellement de réponse en termes de diplôme à proprement parler : le BTS est à Bac+2 au niveau de la sortie, et au niveau de la reconnaissance professionnelle, il est au niveau 3 que j'évoquais tout à l'heure. Si l'on passe à un diplôme de niveau Bac+3, on est dans une logique de licence, avec une reconnaissance dans les conventions collectives au niveau 2. Il y a donc un saut qualitatif, ce qui veut dire que l'on va payer plus cher le diplômé. Même si le BTS était aujourd'hui prolongé d'une année de recherche et de spécialisation, cette année ne permettrait pas d'avoir un saut en termes de reconnaissance de qualification professionnelle.

La démarche est plutôt de créer, pour les besoins de ce domaine, un diplôme qui soit une construction originale, sur 3 années, avec un fort partenariat professionnel, de Bac à Bac+3, ce qui n'exclut d'ailleurs pas, bien entendu, des partenariats relativement intéressants et souhaitables avec les établissements universitaires.

Nous serions donc dans une logique d'établissements, les six établissements qui ont été évoqués précédemment en particulier, et sans doute par la suite ceux qui ont des BTS, ce qui formerait un

maillage fort au niveau national. Ces établissements seraient autorisés à dispenser cette formation débouchant au niveau Bac+3 qui, même s'il est comparable à un niveau universitaire, ne serait pas toutefois véritablement un niveau universitaire, puisque, même s'il est au même niveau que la licence, il ne pourrait pas être assimilé à la licence, du fait des cloisonnements institutionnels que j'évoquais tout à l'heure.

Anne Meyer Le système de l'Éducation Nationale n'est pas simple. Il est vrai qu'il faut, je crois, faire entendre la singularité. De même qu'il faut des croisements, un maillage des spécificités qui font synergie dans le cadre de la formation d'un jeune designer, de même la richesse d'une institution n'est pas dans son uniformité mais dans sa reconnaissance des singularités. C'est aussi ce qui peut faire sa force. La filière design doit avoir droit de cité et d'existence au sein de l'Éducation Nationale.

Claude Minière, pouvez-vous dresser l'histoire de la mise en place des écoles de la culture, avec l'imprégnation, dans un premier temps en tout cas, du département qui s'appelait autrefois environnement, qui est maintenant constitué de différents départements design? Il serait bien que vous dressiez la liste des problèmes que cela pose actuellement, mais aussi les grandes avancées, car je crois qu'il y a eu une évolution extraordinaire des mentalités au sein des écoles. Les choses bougent beaucoup, à la fois chez nous et chez vous. Il faut aussi être positif, cela bouge terriblement dans les têtes, dans les désirs, dans les volontés.

Claude Minière Cela bouge certainement actuellement, et cela a bougé depuis toujours, mais plus ou moins vite. Il est vrai qu'au début du siècle que nous allons quitter, les écoles nationales d'art en région, qui s'appelaient souvent écoles d'arts décoratifs, ou écoles des arts et des métiers de l'industrie, à Bourges, à Limoges, à Nancy notamment, étaient pensées en rupture avec le style pompier, l'académisme des Beaux-Arts, qui était sous le contrôle idéologique et moral de l'Institut, de l'Académie. Dès que l'on s'est éloigné de l'Institut des Beaux-Arts, cela a été précisément pour bouger. Un siècle s'est passé.

Les étudiants de ces écoles savent que le siècle que nous quittons est celui qui a inventé les hypermarchés, lieux d'onirisme et d'énergie, où l'on plane, mais aussi siècle qui a inventé un nombre considérable d'horreurs : un design de la mort, l'Holocauste, pour n'en citer qu'un. Ils sentent tout cela. Ils entrent dans une école d'art un peu pour

cela, parce qu'ils savent que c'est une école où l'on va pouvoir, plus ou moins adroitement, avoir le temps d'y réfléchir, de le penser et de le sentir. Après deux années de bain commun ils trouvent, pas dans toutes les écoles mais dans nombre d'entre elles, l'option design, et l'option communication.

Anne Meyer J'aimerais bien que vous parliez du projet ARTEM à Nancy.

Claude Minière On a choisi le nom ARTEM pour dire le goût, le désir et l'expérience de faire travailler ensemble des étudiants de l'École d'art, de l'Institut de commerce et de l'École des Mines de Nancy. C'est dire que les choses continuent de bouger. Ce regroupement pose bien sûr des problèmes de sanction, surtout officiellement, de diplômes, de grades.

Anne Meyer Par rapport à ce qui vient d'être dit ou un peu en marge, car il faut savoir aussi opérer par les détours et par les chemins de traverse, avez-vous des questions, des interpellations ou des interrogations à lever?

Intervenant Je suis Hollandais, j'habite en France. Je voudrais apporter une correction sur le regroupement de designers en Hollande : c'est le ministère de l'Économie qui a obligé tous les petits groupes ou clubs de créatifs qui étaient chacun dans leur coin, à se mettre ensemble, parce qu'il voulait parler officiellement avec un seul grand groupe. Il y a donc maintenant deux groupes : les architectes et tous les autres, sauf un petit groupe qui a souhaité rester en dehors, qui sont les architectes d'intérieur, et cela marche avec un grand dynamisme.

J'ai une autre question: je suis surpris que l'on soit très nombriliste, on regarde son propre nombril français. Je suis étonné qu'il y ait peu de personnes d'autres pays d'Europe ici.

Anne Meyer Pour des raisons techniques de déplacement, un certain nombre de nos amis étrangers n'ont pas pu nous rejoindre. C'est la première raison.

La seconde est très pragmatique, honteusement pragmatique : c'est une affaire de budget. Il n'est pas si facile financièrement de déplacer des personnes de l'autre bout du monde. C'est la réalité.

Françoise Jollant Kneebone Il y a une troisième raison, qui tient à la situation suffisamment complexe en France, pour que l'on essaie de l'harmoniser, de

la simplifier, avant d'échanger avec nos partenaires européens. C'est l'objectif des actions des trois ministères qui soutiennent ce séminaire.

Anne Meyer Je voudrais préciser une chose qui n'a pas été évoquée antérieurement. On pourrait dire que ce sont les questions posées sur les "homologations" et les "reconnaisances" qui ont été, au départ, les déclencheurs du projet de séminaire. Nous nous sommes dit qu'il y avait vraiment de gros problèmes. Nous voulions nous faire entendre, nous faire reconnaître. Cette table ronde vient positionner, en quelque sorte, l'objet de notre débat.

S'il était indispensable pour nous d'avoir un éclairage sur les postures européennes, à la fois dans le cadre de la réglementation, du statut du designer et de la perception que l'on a des modes de représentation de la pratique du design, il demeurerait que l'objet même de l'inquiétude et de l'interpellation du séminaire était de repositionner et de réfléchir ensemble, au sein de nos ministères et de nos écoles, sur la façon de procéder.

Je crois, sans être naïve, qu'un travail fondamental s'est opéré entre le moment où nous avons décidé de faire ce séminaire et aujourd'hui. Des avancées très positives et importantes se produisent, des travaux considérables et des projets sont définis. Les ministres sont évidemment mieux à même que nous pour en parler. Pour qu'enfin des passerelles s'inscrivent et des reconnaissances institutionnelles soient manifestement signifiées entre les différents ministères et entre les différents niveaux de formation et de reconnaissances professionnelles.

Arlette Despond Barré Les cursus qu'offrent les écoles sous tutelle du ministère de la Culture vont s'inscrire aussi dans ce futur schéma européen. Nous espérons que ce schéma 3/5/8 va devenir vraiment opérationnel.

La question n'est pas tant Mastaire ou Master. L'important c'est que l'offre de formation des écoles sous tutelle du ministère de la Culture entre dans ce schéma 3, 5, 8.

On a une formation courte, en design, que l'on a coutume de considérer comme plus professionnalisante. Cela veut dire qu'à l'issue de cette formation de 3 ans, on considère qu'on peut entrer dans la vie professionnelle à un niveau qui correspondait à un BTS+.

Ensuite on a un cursus long, avec un DNAP, diplôme national d'arts plastiques, qui inclut bien sûr les enseignements en design, un diplôme à 3 ans, qui se poursuit normalement, puisqu'il fait partie du

cursus long. C'est un diplôme intermédiaire. En fait, c'est un diplôme rassurant, on se dit : on ne va pas s'engager pour 5 ans, si cela ne va pas on peut s'arrêter au bout de 3 ans, avec le DNAP qui est un bon diplôme, au niveau licence. Puis on poursuit en cycle long jusqu'à un DNSEP à 5 ans.

Anne Meyer me demandait ce matin comment caractériser la différence entre 3 ans et 5 ans. Sur 3 ans, on serait plutôt dans la résolution d'un certain nombre de thématiques liées à la pensée design, à ce qui se joue dans ces enseignements fins.

Nous l'avons vu, tout cela, ce sont des enseignements fins, qui font appel à la sensibilité, à la finesse, à l'intelligence, intelligence dans toute la plénitude du mot.

Quand on passe à 5 ans, vers le DNSEP qui va avoir, nous l'espérons, mais nous laisserons nos ministres de tutelle respectifs l'annoncer, cette reconnaissance au niveau d'un Mastaire européen, on est davantage dans des problématiques, c'est-à-dire que l'on va fouiller, percer, travailler à fond les problématiques qui feront l'objet du diplôme singulier de chaque étudiant.

Voilà la manière dont on fonctionne.

Quant au travail entrepris depuis plusieurs années, avec des hauts et des bas, des désespoirs et des espoirs tout aussi profonds sur les avancées, les reculs, il semble que quelque chose soit en train de se passer.

Ce sont effectivement des reconnaissances qui valent ces enseignements particuliers que sont les enseignements du design, sur des schémas qui pourraient être proches de ceux de l'université, mais qui finalement en sont différents.

Qu'est-ce qui va être important sur ce point? C'est que les pratiques, celles que l'on fait tous les jours dans ces métiers du design, vont obtenir une reconnaissance au même titre que les pratiques universitaires, qui sont plus axées sur des productions théoriques que sur des productions pratiques. Pour ceux qui s'intéressent à ces pratiques autour du design, à ces métiers, mais avec toute la charge conceptuelle et intellectuelle qui s'y attache aussi, le fait que ces métiers soient reconnus à des niveaux type Mastaire, c'est-à-dire type Bac+5, c'est extrêmement important.

C'était l'enjeu des difficultés : comment valide-t-on des pratiques selon des critères universitaires? Comment fait-on admettre que ces pratiques en elles-mêmes, la création d'un objet, d'un espace, d'un environnement, d'une pensée sur le design, puissent être reconnues?

Il n'est pas exact qu'il n'existe pas d'enseignement de 3^e cycle en design : je dirige deux doctorats en

design à la Sorbonne. Ils sont évidemment plutôt tournés vers l'histoire, l'analyse historique.

Imaginez ce que cela veut dire, cela va être la première fois que dans l'histoire de l'enseignement supérieur, dans un enseignement qui va au-delà du Bac, les pratiques vont être reconnues au même titre que la théorie. C'est une avancée absolument extraordinaire, quelque chose qui va nous mettre au même niveau. Il n'y aura plus les manuels d'un côté, les intellectuels de l'autre, nous allons avoir des reconnaissances absolument identiques au niveau universitaire.

Anne Meyer Il est vrai que ce combat était un combat institutionnel nécessaire, impliquant de multiples questions de l'ordre de la règle de droit d'installation, de la reconnaissance des niveaux de profession, etc. Mais **il a aussi une valeur symbolique, et nous nous sommes battus pour lui donner du sens, celui d'une société capable de reconnaître à valeur égale sa capacité à agir sur le monde, et sa capacité à penser le monde.**

Le design est la pratique d'une certaine pensée du monde, une pensée qui se met en œuvre. C'est cela qui est enfin reconnu aujourd'hui.

Thierry Conquet Je voudrais attirer votre attention sur le fait que le privé amène de très bons éléments, et qu'il y a aussi de très bonnes écoles privées, qui servent souvent de modèles, comme l'école Camondo, comme Strate collège, comme l'ESAG. C'est une composante importante de ce métier. Au sortir des diplômes, on trouve les Bac+4, +5, +6, voire + 8, avec des salaires et des statuts au bout. Il faut faire le rapprochement entre les écoles d'Etat et les écoles privées en termes de débouchés.

Anne Meyer Il est vrai que le débat a tourné autour des formations du public et de la Culture, mais il est bien évident que depuis hier les représentants des établissements privés ont eu largement droit de cité, et qu'il n'est pas dans notre esprit d'imaginer que le design n'existe que là où il y a de l'institution.

Nous avons tous en tête le nom des grandes écoles privées que nous connaissons et avec lesquelles nous travaillons, mais il y a aussi tous les "épiciers". On parlait de passerelles tout à l'heure, quand j'ai travaillé pour l'Éducation Nationale, la réflexion sur la formation engageait à penser sur 3 ans, et il est vrai que le schéma des écoles privées est celui-là la plupart du temps. En revanche des écoles privées

n'ont pu voir homologuer leur diplôme, pourtant performant, simplement parce qu'elles proposaient un schéma de formation en 3 ans au lieu des 2 ans réglementaires pour un BTS à l'Éducation Nationale. C'étaient d'excellentes formations, mais cela n'a pas pu être fait parce qu'à l'Éducation Nationale cela n'existait pas. Ces mises à niveau de connaissances et de compétences sont donc aussi bénéfiques pour les établissements privés.

Françoise Jollant Kneebone Cela pose un autre problème, celui des commissions d'homologation telles qu'elles sont organisées actuellement, ce qui est un vrai casse-tête, et souvent un vrai drame pour les écoles qui ont à monter tous les trois ans, au départ un dossier de demande d'homologation, et ensuite de renouvellement. Dans ces commissions d'homologation, nos interlocuteurs ne connaissent la plupart du temps rien à nos formations. Nous avons l'impression d'être dans l'arbitraire le plus complet. La reconnaissance des diplômes passe aussi par la reconsidération du passage devant ces commissions d'homologation.

On peut rappeler qu'il existe ce qu'on appelle les diplômes d'école, et que l'ENSAD et l'ENSCI ne délivrent pas de DNSEP ni de DNAP, mais un diplôme d'école, comme d'ailleurs les écoles privées.

Sur la question du statut du designer, récemment encore, l'APEC, Association professionnelle d'emploi des cadres, ne reconnaissait pas le statut de cadre aux diplômés en design. Heureusement, la situation a changé depuis peu. Cela montre bien la difficulté des jeunes designers à faire reconnaître leur statut, et en particulier celui de cadre dans l'entreprise. Au niveau Bac+5, leur statut de cadre n'est pas automatiquement acquis. Derrière les problèmes d'homologation et de diplômes, il y a encore des problèmes de statut. Je ne sais même pas si la profession de designer est répertoriée aujourd'hui dans le Code des impôts.

Intervenant Pierre-Etienne Feertchak Je voudrais poser une question à Monsieur Gasquet, car j'ai écouté avec beaucoup d'attention sa description d'un schéma possible et plausible pour la filière design, mais j'ai cru comprendre que la filière s'arrêtait à la licence ou à l'équivalent d'une licence, et je n'ai pas entendu parler de ce qui existe actuellement, c'est-à-dire les DSAA, et de leur avenir.

Qu'en sera-t-il? Passeront-ils sous l'appellation Mastaire ou Master, viendront-ils réellement à Bac+5 avec une équivalence universitaire, et donc internationale? Ce qui permettra d'ailleurs aux titulaires

de ces diplômes d'adhérer plus facilement à des associations comme l'APEC, où nous nous sommes battus pour faire en sorte que les étudiants titulaires d'un DSAA puissent adhérer.

Gérard Gasquet Effectivement, je n'ai pas parlé des DSAA, puisque j'ai été forcément descriptif. Nous sommes dans une filière, il est donc hors de question que la filière s'arrête à un niveau Bac+3. Il y a déjà des formations existantes dans les écoles, en particulier parisiennes, à un niveau de sortie Bac+4. Comme nous assistons depuis une dizaine d'années à un glissement des niveaux, où tout ce qui était Bac+2 est passé progressivement à Bac+3, le Bac+4 peut avoir vocation, si les partenaires concernés et la profession en ressentent le besoin, à passer à Bac+5.

Je rappelle toutefois qu'il y a déjà un certain nombre de DESS qui sont plus ou moins dans le champ du design, qui sont bien dans des formations de type universitaire.

Il faut voir si les diplômes à Bac+4 préparés par les écoles peuvent glisser, mais là aussi, et on est à nouveau dans un problème institutionnel, on est d'un côté dans une logique d'écoles qui ne sont pas universitaires, et de l'autre côté dans la logique du DESS, qui est un produit purement universitaire. Il faut voir si la filière design telle qu'elle est en train de se constituer jusqu'à Bac+3 peut continuer jusqu'à Bac+5 avec une cohérence, mais qui serait une fois de plus une formation ni de type DSAA, ni de type DESS, mais encore autre chose, puisqu'on est à la marge de deux institutions de formation.

Intervenant Pierre-Etienne Feertchak Ceci étant, nous serons encore à la marge, parce que si nous restons à Bac+5 avec les DSAA, nous serons en porte-à-faux avec les filières étrangères. Je pense que le souhait que vous aviez d'harmoniser déjà au niveau Bac+3, ce qui est très bien, devrait aussi trouver sa conclusion au niveau Bac+5.

Anne Meyer Il est vrai que dans le grand projet, ce passage à Bac+3 induit naturellement une poursuite à Bac+5. Cela va de soi, puisque même s'il y a des problèmes institutionnels, cela marche très bien à Bac+4, et qu'à Bac+5 cela marchera encore mieux. Les professionnels sont très vigilants sur ce point.

On ne peut pas dire à la fois une chose et son contraire, c'est-à-dire avancer un schéma européen et s'arrêter en cours de route, en disant : là c'est particulier, il y a une autre logique. La logique est donc Bac+3, Bac+5, avec ceci de singulier, puisque

nous avons évoqué le statut des écoles : il est bien évident que cette réforme questionnera le statut des établissements aujourd'hui porteurs des DSAA.

Il y a actuellement dans l'Éducation Nationale sept établissements, quatre à Paris et trois en province, qui délivrent un diplôme supérieur d'arts appliqués, ce qui constitue une anomalie dans le système, puisque nous étions à Bac+4, dans des écoles qui ont le nom d'écoles supérieures et qui n'en sont pas en réalité, qui ont ni plus ni moins un statut de lycées techniques. Le fait de s'appeler autrement leur a donné quelques prérogatives. C'est ainsi qu'elles ont pu proposer des formations aujourd'hui homologuées au niveau 2, mais qui ne sont pas reconnues par l'enseignement supérieur. Tout le monde nous reconnaît, la profession nous reconnaît, la Culture nous reconnaît, les partenaires nous reconnaissent, nos partenaires nous reconnaissent, mais pas l'enseignement supérieur.

Cela dit, il est vrai que dans la logique de la filière qui est en train de se mettre en place, après un Bac+3 il y aura un Bac+5, et cela questionne effectivement le statut de ces écoles. Les établissements qui, en France, sont actuellement en convention avec ces écoles, pourront poursuivre et gérer une convention, à une condition : les décisions qui seront prises le seront au coup par coup, en fonction de la dynamique des écoles, de façon autonome et responsable, en accord avec l'institution, pour conduire vers un statut d'école supérieure.

Chaque fois qu'il se passe quelque chose de novateur et de fondateur, on y laisse des plumes. Il faut prendre cela en compte, cela fait partie du risque, mais il faut avancer. On ne peut pas vouloir être novateur, être dans le coup, être Européen, être au top des attendus de la profession, et rester frileux en se disant qu'il ne faut pas perdre des "heures pondérées".

Gérard Gasquet Dans la mesure où émerge une filière design déjà à Bac+3, il est évident que nous ne ferons pas l'économie d'une réflexion sur le niveau supérieur. À terme, nous verrons effectivement une refondation statutaire de ces établissements, dont le statut est bancal depuis fort longtemps, et qui ne répondent pas en tant que tels véritablement à leurs missions, puisqu'ils sont entre les deux, un peu dans le second degré, beaucoup dans le supérieur, sans en avoir le nom ni surtout la reconnaissance qui s'y attache.

Intervenante Je me permets d'intervenir sur deux thèmes qui me semblent importants, tout

d'abord le thème des offices professionnels de qualification. Cela a été évoqué trop rapidement. Je suis sociologue, je m'intéresse donc aux processus de structuration des milieux professionnels, et je vous informe que le conseil en management, le conseil en information, en formation, le conseil en ingénierie du bâtiment sont des milieux professionnels organisés en offices professionnels de qualification, qui réfléchissent actuellement pour se faire habilitier par le COFRAC, afin d'avoir une couverture d'habilitation leur permettant de se présenter au niveau européen avec un label certifié par un organisme tierce partie, et non par auto-évaluation d'amis qui se cooptent.

Autour de cette question des offices professionnels, il y a des enjeux très importants lancés aux professionnels du design, liés à la construction de leur identité : soit ils envisagent une identité proche de l'architecture et de l'architecture intérieure, et cela implique toute une orientation dans le cadre des législations actuellement en préparation, soit le milieu s'oriente vers une réflexion en termes de conseil aux entreprises, et à ce moment-là cela implique de s'orienter vers d'autres types de décisions.

Les réflexions sur les structures ne sont pas séparées des réflexions sur les identités, il est important de le comprendre.

L'autre point porte sur les problèmes juridiques. Les questions juridiques entérinent des rapports de forces sociaux entre des groupes. Evidemment, le juriste s'intéresse aux formes juridiques et expose les éléments objectifs du droit tel qu'il est pratiqué, mais le droit évolue aussi selon les capacités des milieux sociaux à s'organiser et à imposer des rapports de forces.

J'attire l'attention sur la directive européenne sur les dessins et modèles. Les créateurs français peuvent s'appuyer aussi sur la législation concernant le droit des dessins et modèles, et dans le cadre de la négociation de cette directive, les créateurs français ont eu la chance d'avoir l'industrie automobile et l'industrie du luxe pour négocier certaines clauses, puisque ces négociations ont duré pratiquement une dizaine d'années.

La faiblesse du milieu professionnel du design fait qu'il n'a pas les capacités de négocier sur les nouvelles formes européennes des réglementations sur les dessins et modèles.

Anne Meyer Nous allons conclure, sauf s'il y a d'autres questions.

Nous avons évoqué tout à l'heure la "gestion de l'émotion". Autant l'émotion a besoin d'être manifeste, présente et vigilante, autant je crois que

nous apprenons, dans la situation où nous sommes, à avoir une vraie attitude de designers, puisque nous nous efforçons de gérer l'incertitude. **C'est une très bonne chose pour être dynamique que de préserver le doute comme provocateur de questionnement, loin d'une sécurité par trop inhibitrice.**

*Synthèse
des tables rondes*

Françoise Jollant Kneebone Nous allons clore ce séminaire.

Nous remercions le ministère de l'Industrie de nous aider pour la publication des actes du colloque. Les actes seront également mis en ligne sur le site de "placeaudeesign.com", et seront accessibles en même temps que la version écrite. **L'originalité de ce séminaire est d'être le premier à réunir les trois ministères qui, en France, gèrent la formation du design : le ministère de la Culture, le ministère de l'Industrie, le ministère de l'Éducation Nationale. Cela mérite d'être souligné car c'est une grande première.**

Ce qui a été dit au cours de ce séminaire, le fait de soulever le voile, comme l'a dit Claude Mollard, permet d'espérer que, assez rapidement, un certain nombre de changements significatifs dans les formations et dans leur prise en compte au niveau national, vont se produire.

Une remarque a été faite ce matin sur le fait que nous n'ayions pas invité d'écoles étrangères. Nous avons considéré que nous avons beaucoup de problèmes à régler, étant donnée la complexité de la situation en France, avant de discuter avec nos collègues européens et étrangers.

Nous souhaitons qu'il y ait régulièrement des rencontres de cette nature, pour que nous puissions faire le point. Elles seront certainement un peu différentes, dans la mesure où, lorsque nous aurons réglé les problèmes de fond, nous pourrons consacrer plus de temps aux expériences pédagogiques.

Je voudrais en profiter pour remercier encore une fois l'équipe qui, depuis un an, a travaillé à ce séminaire ainsi que le Comité de pilotage, composé d'Anne Meyer, d'Arlette Barré, d'Agnès Lutz, de Jean-Claude Chedal, de Jean-Pierre Dhumérelle et de moi-même.

Anne Meyer Ce que je retiens – et peut-être ce que l'on retient est-il ce qui nous touche et nous concerne plus directement dans le cadre de nos sensibilités, de nos préoccupations, de nos inquiétudes aussi – ce sont plusieurs grandes questions qui ont traversé l'ensemble de ces tables rondes, qui ont été effleurées et qui feront sans doute l'objet, parce qu'elles n'ont pas de réponse immédiate, de réflexions futures.

Une question récurrente a traversé l'ensemble des propos, c'est celle de la dimension des profils de designer aujourd'hui, que ce soit au niveau de la reconnaissance, du statut, de la réglementation, de la jonction avec les entreprises, de la formation.

Récurrente aussi, la question : qui est le designer, quel est ce personnage, entre une tension paradoxale extraordinaire et en même temps une richesse extraordinaire ? Le designer semble porteur de cultures plurielles qui posent une véritable question sur l'enseignement. Il doit être imprégné d'une solide culture artistique. Je crois que c'est cela le cœur du débat. C'est un praticien de l'art, ses références sont artistiques, son positionnement est artistique, son regard est social.

Claude Courtecuisse disait ce matin : " le design sert la société alors que l'art la critique " . C'est une formule très juste. Le plasticien interpelle la société, la met dans le trouble, d'une certaine façon, et le designer tente de la prendre en charge. Si le designer a donc une culture de plasticien, et je crois que c'est incontestable, en tout cas une très solide culture artistique, il est également porteur d'une culture technologique, cela va de soi, mais de quelle manière ? Plus que jamais, l'évolution des matériaux positionne le questionnement du designer de manière différente. L'ingénierie des matériaux a évolué au point qu'aujourd'hui la matière est source d'innovation créative tant formelle que fonctionnelle, le designer est à même, à partir de ces possibilités, d'inventer des réponses d'utilisation, de services en regard de ces possibles.

En même temps, le designer est porteur d'une culture humaniste, il se questionne sur le social, il est dans une posture de service, et son intervention est dans l'interpellation des comportements de la société, des relations, de l'environnement, de l'écologie.

Enfin, il a une culture de la communication et du marketing, car tout produit va sur le marché.

La grande question qui a traversé les différentes tables rondes était de se dire : existe-t-il des moyens ou des stratégies qui nous permettraient d'approcher au mieux ce qui répondrait à cet accompagnement des jeunes, qui consiste à les aider à se définir, à se construire, à trouver une identité forte et personnelle dans le cadre d'une pratique du design ?

Odile Fillion disait ce matin qu'il y a dans notre travail de pédagogues quelque chose qui relève de l'accompagnement plus que d'un savoir propulsé, imposé et communiqué de façon abrupte. Le jeune va construire son savoir, son identité à partir de l'accompagnement qui lui est offert.

La grande question pour nous aujourd'hui, face à cette indispensable nécessité d'une culture plurielle, est de construire des approches qui permettent aux étudiants de s'approprier des champs de connexion de ces différents domaines. Il serait fallacieux, inopportun et sans doute impossible de tenir la gageure que nous allons pouvoir tout faire. Comment faire pour que ces connaissances ne soient pas de l'ordre de la superposition, mais du maillage ?

Gaetano Pesce parlait de la possibilité d'écoute de l'un à l'autre. Ce que fait le designer, c'est une sorte " d'activité interface " qui le rend capable de dialoguer avec l'ingénieur, avec le technicien, avec le scientifique ou avec le spécialiste de l'économie et du marché, mais pour pouvoir positionner son projet de façon percutante et forte, originale et novatrice, il doit avoir au moins une sensibilité à ces domaines différenciés et pouvoir dialoguer avec les professionnels d'autres disciplines.

La question qui se pose dans le cadre d'un projet de formation, est : comment bâtir des stratégies, car cela relève du domaine de la stratégie beaucoup plus que du domaine strictement scientifique, pour ajuster, en tout cas inter-connecter, mettre en maillage ces différentes cultures ?

On a évoqué ARTEM, un projet qui se met en place à Nancy, dans le cadre du ministère de la Culture. Puis-je vous demander, Marc Thébault, directeur de l'école des Beaux-Arts de Nancy, de développer la mise en œuvre de ce que vous allez monter dans le projet ARTEM ?

Marc Thébault Ce projet est en partie fondé sur une histoire locale, parfois un peu encombrante, celle de cette fin du XIX^e siècle et du début du XX^e siècle autour de l'École de Nancy qui, comme chacun sait, a été une tentative pour relier les arts, l'industrie et le commerce. On peut considérer aussi qu'historiquement cette tentative fut un échec puisqu'il manquait un paramètre essentiel, le monde industriel, et qu'il ne suffisait pas de dire que des gens sont artistes sous prétexte qu'ils sont dans des savoir-faire artisanaux. De même, la capacité à produire en série ne garantit pas ce que peut être un projet de designer.

À quelques kilomètres de là, je rappelle que Peter Behrens était à la même époque en train de construire l'usine AEG en Allemagne, et que tout cela a été à la fois bien et mal analysé, du moins mal synthétisé. Toujours est-il qu'un siècle plus tard cela recommence, c'est-à-dire que la question de fond qui concerne la pluridisciplinarité se pose à nouveau.

Trois directeurs d'école, à Nancy, Serge Vandemini, directeur de l'Institut commercial de Nancy, Claude Cremet, directeur de l'École des Mines de Nancy, et mon prédécesseur Patrick Talbot, directeur de l'école nationale des Beaux-Arts de Nancy, se sont rapprochés autour d'une idée commune. Ce quelque chose à faire ensemble ne peut pas se construire d'une manière trop inductive, il impose d'être dans l'action et de conduire des expériences. Aujourd'hui, nous en sommes à ce stade.

Il existe entre les trois établissements une fenêtre pédagogique comparable dans ses objectifs et méthodes. Dans l'École d'art, elle s'appelle " ateliers de recherche et de création " , aux Mines et à l'ICN, filière ou

axes transversaux. Cette offre transversale est aujourd'hui commune aux trois écoles et concerne environ 80 étudiants pour cette rentrée 2000/2001.

Premier constat : 1,5% de l'effectif étudiant de l'école d'art s'est inscrit dans des filières marketing ou à dimension plus scientifique, ce qui est une surprise.

Deuxième constat : dix-huit étudiants de l'école de commerce et dix-sept élèves ingénieurs suivent les ateliers de recherche et de création proposés par l'École des Beaux-Arts.

Tout cela va évidemment donner lieu à des projets. Nous avons fixé un calendrier jusqu'au printemps 2001.

Des responsables d'ateliers de recherche et de création engagés dans la vie professionnelle travaillent au projet, comme par exemple Robert Stadler, du groupe Radi Designers, qui interroge dans cet atelier intitulé "playtime" la relation entre arts et jeux sous différentes formes (la question du multimédia, la question des jeux de société, la question de nouveaux concepts de jeux). Que se passe-t-il lorsqu'un champ nouveau s'ouvre à la création ?

Les étudiants de ces trois écoles, qui appartiennent par leur propre histoire à des cursus d'enseignement très différents, travaillent ensemble et en équipe sur les projets.

Il y a cinq propositions de cette nature émanant de l'École des Beaux-Arts de Nancy. L'expérience, qui semble prometteuse, est en cours.

Anne Meyer C'est la dynamique de ce projet, au moment où on pourra avoir les fruits de ce dont il est porteur, qui peut permettre ensuite de mieux ajuster des parcours, ou de trouver des stratégies qui permettent de signifier les enjeux de chacun, de gérer une mutualisation des richesses et un enrichissement effectif, et en même temps de préserver la distinction entre champs de pratique.

Tout n'est pas dans tout, et l'on ne peut pas faire impunément n'importe quoi au nom d'une sensibilisation. C'est pourquoi je disais tout à l'heure que pour nous, dans le devenir, **la vraie question est : y a-t-il des stratégies qui nous permettraient de préserver les exigences et la singularité professionnelle, les engagements individuels, en ouvrant toutefois le champ de compétence du designer dans sa nécessaire position d'interface entre les intervenants multiples qui gravitent autour du projet ?**

Marc Thébault J'ai envie de vous répondre très simplement, en m'appuyant encore une fois sur une situation vécue récemment. Nous avons vécu un automne assez exceptionnel en Lorraine du Sud, les arbres étaient flamboyants, magnifiques, et un étudiant de l'école a dit : c'est une œuvre d'art. Heureusement, un enseignant a répondu : pour qu'il y ait œuvre d'art, il faut qu'il y ait un artiste.

C'est toujours la même métaphore : **il n'y a design que s'il y a designer, il n'y a art que s'il y a artiste**. Il faut préserver tout ce qui permet de créer les conditions optimales pour mieux distinguer et différencier ce qu'est la nature d'une pratique, ses objectifs et ses méthodes. Les méthodes sont communes, mais les objectifs ne sont pas nécessairement partagés, et c'est là-dessus que la distinction peut se faire. Il me semble de ce point de vue extrêmement important de créer les conditions qui permettent de produire cette exigence de la distinction.

Anne Meyer Nous sommes d'accord sur ce point, la préservation de la distinction comme signe fort d'une identité et de maîtrises qui sont singulières, mais la question reste posée : dans la formation du designer il y a un vrai questionnement.

Dans le cadre d'un souci de formation et d'enseignement pour les jeunes designers, le travail qui est le nôtre tourne autour de ce questionnement, comment préserver à la fois l'identité de chacun, et la singularité des maîtrises.

Un designer n'est pas un personnage multiforme qui sait tout faire, c'est quelqu'un qui est capable de mettre en interaction, en maillage, en articulation, des données diversifiées qui sont dans l'environnement. Il est dans une position d'interface au milieu d'un environnement qui est à la fois celui du technicien, de l'ingénieur ou du sociologue. Faut-il, dans le cadre de la formation du designer, privilégier une dimension de gourmandise, de curiosité d'être, de vitalité, qui va lui permettre justement de mieux saisir, de mieux comprendre, d'être une sorte de plaque extrêmement sensible, ceci dans un dialogue ouvert avec des professionnels qui fait qu'il n'y a pas perte d'identité ? C'est un questionnement qui est revenu dans toutes les tables rondes.

Il y a une question sous-jacente à celle-ci. Jean-Baptiste Sibertin-Blanc a dit hier : " ce que j'ai appris, je l'ai

appris après avoir quitté l'école". Et c'est tant mieux, parce que cela veut dire qu'on lui a au moins donné le goût et les moyens d'apprendre autrement.

L'école n'est pas l'entreprise, c'est un lieu de construction de la pensée, d'un saisissement du savoir et de la connaissance de l'autre, de l'altérité, et cette culture-là, c'est le travail des enseignants, même si, en accompagnement, cela passe par des apprentissages, par des méthodes.

Il n'est pas question de contester cette dimension très importante d'un savoir d'enseignement, de connaissances, de pratiques et surtout de méthodologies. En tout état de cause, je ne crois pas que le rôle de l'école soit de fabriquer des professionnels prêts à fonctionner immédiatement. Il est d'aider des gens à se bâtir et à s'élaborer pour être capables de prendre en charge leur vraie trajectoire.

J'étais chargée d'évoquer la question de la définition statutaire des pratiques du design : quels sont les enjeux de formation, et quelles sont les formations actuellement, que ce soit à l'Éducation Nationale, à la Culture ou en Europe ?

Les propos qui ont traversé la table ronde sont des propos assez récurrents, qui reviennent toujours sur de mêmes logiques et en tout cas de mêmes questionnements.

Françoise Jollant Kneebone Il y a aussi le questionnement sur l'enseignement par projet : doit-on parler de pédagogie du projet ou de pédagogie par projet, ce qui est un peu différent. Toutes les écoles affirment la pratiquer, et nous nous sommes demandés si c'était la bonne façon d'enseigner le design, si cela ne présentait pas un certain nombre de limites, voire de dangers ?

Anne Meyer C'est effectivement une question qui est revenue fréquemment. En même temps, il faut redire, même si le mot projet peut choquer ou agacer certains, qu'un projet est d'abord une stratégie. C'est le lieu d'excellence qui permet de jouer le maillage dont on parlait tout à l'heure. C'est dans le cadre d'un manque et d'un besoin exprimé qu'on va chercher du savoir, et dans la mesure où on constate qu'il manque quelque chose pour aller au bout de son projet, on va le chercher et on l'intègre. C'est dans cette dynamique que le projet a aussi sa raison d'être de façon évidente dans le cadre de l'enseignement du design.

Un dernier point m'a paru également intéressant, dans la table ronde sur le numérique. Il s'agit de la rencontre des jeunes enfants avec la machine et avec le média, donc avec l'immatérialité. On peut se demander si ces pratiques ne vont pas jouer très précisément, chez le jeune, sur son rapport de la conscience de soi au monde, sur sa notion d'altérité, avec des conséquences à court et moyen termes. Peut-être certains d'entre vous veulent-ils intervenir sur ce point, qui a été aussi récurrent.

Odile Fillion Je suis assez inquiète, après cette table ronde, et je me pose des questions qui, je l'espère sont partagées, sur l'inaptitude que semblent avoir les grandes structures, que ce soient les gros systèmes éducatifs ou la grande industrie, à intégrer dans leurs pratiques les mutations en cours. Cela m'inquiète d'autant plus que **j'ai toujours considéré que le design était la discipline qui devait inviter à la souplesse, à l'adaptation, qui devait provoquer l'innovation pédagogique, l'innovation méthodologique et l'innovation industrielle.**

En y réfléchissant, je me suis souvenue de quelques phrases qui avaient été lancées et qui m'ont complètement saisie : dans les nouvelles technologies, l'approche pédagogique est très fonctionnelle, comme s'il s'agissait d'un plan de formation pour apprendre la grammaire ou l'anglais. On fait des grilles de programmes et on considère que l'enseignement de l'informatique se fait dans le labo informatique. Je ne dis pas que l'apprentissage des logiciels ne demande pas du temps ni de la pratique, mais à travers mon expérience, je n'ai jamais eu de formation et je maîtrise à peu près tous ces logiciels, et surtout à travers mon environnement personnel, à travers les enquêtes que j'ai pu faire en tant que journaliste, à travers l'enseignement que je donne à l'École d'architecture de Marne-la-Vallée, à travers les relations que j'ai avec la génération des 15-25 ans, j'ai vraiment l'impression que cela ne se passe pas du tout comme cela, et que l'apprentissage de l'informatique se passe souvent en dehors du système éducatif dans ce qu'il a de rigide et d'organisé. Cela se passe, contrairement aux idées reçues, de manière collective pas du tout solitaire, et dans un système hors normes : **il existe une culture du numérique, une culture extrêmement ludique, extrêmement conviviale, très enthousiasmante, et qui n'est pas du tout celle que l'on trouve dans les écoles ou dans les projets pédagogiques.**

On arrive à des situations assez paradoxales : comme s'il y avait, à travers les machines, un risque

d'amoindrissement du travail mental, " de pensée diminuée" comme il a été dit hier, on limite l'accès à l'informatique. On a décidé par exemple que les étudiants de l'école d'architecture de Marne-la-Vallée n'ont pas le droit de toucher aux ordinateurs avant le deuxième semestre de la deuxième année, au motif qu'il faut préserver leur analyse critique, leurs capacités conceptuelles, le crayon, etc. Le résultat c'est qu'on voit des étudiants de deuxième année gagner très confortablement leur vie en faisant du design, qui maîtrisent l'outil qu'ils ont appris seuls ou avec des copains. Ils travaillent sur des machines complexes, avec des logiciels hyper-sophistiqués, et en même temps on leur interdit, dans l'école, de toucher aux ordinateurs ! Ce décalage actuel révèle une attitude intellectuelle et culturelle incohérente.

Le problème n'est pas tant du côté de la formation des étudiants que du côté de la formation des enseignants. Je trouve dommage que les enseignants de ma génération se refusent obstinément à mettre le nez dans les machines. Si au moins ils avaient ce que Bruno Simon appelle le ticket d'entrée, c'est-à-dire que si au moins ils comprenaient les logiques des machines, les choses qui sont faciles à faire, qui sont des " bidouillages " en deux minutes, ou ce qui demande énormément de réflexion, de conception, ils seraient beaucoup plus à même d'avoir un enseignement critique et un dialogue constructifs avec les étudiants, ils pourraient parler le même langage. alors que c'est encore aujourd'hui un dialogue de sourds. En outre, je trouve que ces logiciels créatifs, qui permettent des réalisations étonnantes, séduisantes, très rapidement, ont aussi une qualité : ce sont des outils de transition qui permettent très facilement d'amener l'étudiant à " s'informer plus " , à aller voir un livre sur le cubisme par exemple. On a beaucoup parlé de la difficulté de faire une transition entre théorie et pratique, or ces machines peuvent précisément devenir un lieu de dialogue, un lieu de passage, et il est dommage d'avoir à leur rencontre une attitude hostile.

On en veut toujours aux machines, aux logiciels parce qu'on dit : cela change tout le temps, il faut réapprendre tout le temps. Je trouve extraordinaire de remettre sans arrêt en question sa pratique professionnelle, repenser sans arrêt sa méthode de travail. **Intégrer l'obsolescence des machines, c'est aussi une façon de progresser.**

Par rapport à la constitution de la table ronde, on n'a pas donné la parole aux designers qui sont en train d'apparaître, aux nouveaux designers, qui ont des pratiques hybrides. Ils ne sont pas intégrés dans ces grosses sociétés qui sont trop rigides pour accepter ce mode de fonctionnement, mais **il y a des designers qui commencent à créer à la fois des objets et des sites web, et qui sont à l'aise dans les situations d'instabilité, de va-et-vient, où les cultures se mélangent de manière très naturelle, très dynamique, très créative, et qui (ré)agissent sur des facteurs non pas de mode mais de réinvention de cette discipline.**

Or si je sortais aujourd'hui d'une école, je n'irais sûrement pas travailler dans la grande industrie. On a l'impression que les designers sont pressés comme des citrons, que s'ils prennent un peu de temps pour réfléchir, pour développer leur créativité, cela coûte trop cher à l'entreprise. Quand on dit, par exemple, que l'on refuse aux designers de travailler sur les écrans et sur les machines parce qu'ils vont trop travailler sur les détails, je suis abasourdie. J'avais cru entendre dire que " Dieu était dans les détails " autrefois, et si le designer n'a pas le droit de toucher aux détails, où va-t-il trouver la passion qui peut lui permettre de faire son métier avec le plus grand plaisir ?

Il me semble aussi, comme l'a dit Bruno Simon, que ces débats ne devraient plus avoir lieu aujourd'hui. Toutes ces situations de résistance, d'incompréhension parce qu'on ne parle pas le même langage, devraient disparaître. Il serait vraiment temps de passer aux choses sérieuses, de réinventer des méthodologies, de faire des expérimentations, en intelligence avec ces machines et s'il y a bien un lieu pour faire cela, ce sont les écoles de design.

Arlette Despond Barré Ces débats ne sont pas des débats de gens qui s'affrontent, mais des débats entre personnes qui tentent de trouver ces lieux de proximité, et en même temps de distinction. La proximité à tout prix, l'indifférenciation généralisée ne vont pas produire du sensible. Proximité et distinction, c'est ce dont nous avons probablement besoin, et pour avoir de la proximité il faut rencontrer l'autre. On peut le rencontrer sur le réseau, mais on peut aussi le rencontrer en chair et en os. Cela est vrai en matière de nouveaux outils, qui ne sont pas si nouveaux que cela, et de nouvelles technologies qui ne sont pas si nouvelles que cela non plus. Il est vrai que les professeurs sont un peu dépassés, et c'est un débat que nous avons déjà eu il y a longtemps. Il est vrai aussi que les étudiants en savent souvent plus qu'eux.

Françoise Jollant Kneebone Il faut penser aussi que dans les écoles, le potentiel humain est à prendre

en compte, avec ses qualités et ses faiblesses. Il y a plusieurs générations qui se côtoient. Jean-Louis Fréchin, directeur de projets à l'ENSCI, se dénomme lui-même designer numérique, et il est également enseignant. On a donc un recoupement de pratiques et de générations.

Il ne faut jamais oublier le facteur humain. Il faut avoir la générosité et la compréhension du facteur humain. Une école ne se fait pas avec une génération de jeunes gens qui sont tombés dedans, comme Obélix, quand ils étaient petits. Non seulement lorsqu'on dirige une école, mais lorsqu'on en fait partie, il doit y avoir cette compréhension des forces, des limites et de la complémentarité de chacun.

Je comprends la déception d'Odile Fillion, mais je crois que cela fait partie aussi de l'expérience de l'école et de celle des étudiants dans l'école : comprendre qu'on est avec des personnes de toutes les générations, comme dans la vie. J'insiste beaucoup sur ce point car c'est vraiment très important.

C'est vrai, les étudiants sont complètement dedans, et la plupart du temps ils ne nous demandent pas notre avis pour avancer. Il est vrai aussi qu'il faut veiller aux changements comportementaux liés aux nouvelles pratiques, car il y a le risque d'une "délinquance numérique" : piratage de logiciels par exemple, ou disparition de logiciels au profit d'autres, etc. La pratique du numérique a entraîné, comme d'ailleurs celle du téléphone portable, de nouveaux comportements, un manque de civilité, un manque de considération de l'autre. On se moque complètement de la manière dont l'autre va trouver la machine derrière soi. Tous ces nouveaux outils, devenus indispensables, entraînent nécessairement de nouveaux codes et de nouvelles perceptions. Dans les écoles, le numérique est maintenant une pratique incontournable, plus ou moins selon les moyens que l'école peut mettre à disposition et selon sa pédagogie, mais c'est une réalité. Maintenant, il est évident qu'il y a beaucoup à faire, et beaucoup mieux à faire.

Intervenant Il faut dissocier les délinquances. Je suis d'accord avec vous sur le fond, mais dans la forme, la tentation est forte lorsque dans une école il n'y a qu'un appareil ou deux. Je ne parle pas de la mienne car nous sommes très bien équipés, mais je connais quantité d'écoles où ce n'est pas le cas. Quand on a trois appareils que l'on peut récupérer, sur lesquels on peut mettre Photoshop, on le fait évidemment. C'est là que commence la délinquance, par le manque de moyens. Si les moyens étaient clairs, identifiés quand on fait un travail, le problème se poserait moins. Ce qu'ils vont chercher ailleurs, c'est ce qu'on ne leur donne pas. La marge, on en parle aujourd'hui, elle existait avant que les outils arrivent, mais on en parlait moins. Il y avait toujours ces déviances, elles se passaient d'une autre manière et autrement. Aujourd'hui, on veut caractériser toutes les déviances.

Laissons faire aussi la périphérie. Les hommes se nourrissent aussi de la périphérie.

Odile Fillion Le piratage dont je parlais ne se passe pas dans l'école. Ce qui est grave, c'est que toute l'énergie de ces générations se passe hors de l'école. C'est hors de l'école qu'ils se retrouvent, c'est avec leurs propres machines. Le problème est que la vraie créativité, la vraie dynamique de ces générations échappent plutôt à l'école.

Intervenant Il y avait une question tout au début sur la source, la chose sur laquelle on revient dans les écoles créatives, la créativité. Que doit-on enseigner aux élèves, que doit-on leur apprendre, à être conscients et à arriver à diriger? C'est finalement la créativité. C'est cela qu'on demande. Si je suis dans une entreprise, que me demande-t-elle? D'ouvrir ma boîte créative et de donner une réponse qui devient ensuite formelle. C'est sur cela que l'on doit travailler, et pas sur le fait que les ordinateurs sont bien ou pas. L'ordinateur est simplement un outil, mais la créativité est quelque chose de très important.

Je suis venu ici parce que je suis ancien élève. Dix ans après, on m'a demandé d'enseigner dans une université à Bordeaux et on m'a donné carte blanche. Je me suis demandé : que faut-il leur enseigner? Je pense que c'est justement cela, être conscient que l'on est un être avec de la créativité à développer, à nourrir, pour pouvoir la sortir à la demande.

Intervenante Il y a énormément de créativité dans ce qu'on appelle piratage. Il n'y a pas de loi qui interdise quoi que ce soit. Il y a des systèmes qui sont fournis aux gens qui créent. Je m'inscris en faux contre l'idée : qui dit numérique dit pas de créativité. Il y a énormément de créativité dans le numérique. Nous échangeons, nous communiquons énormément, et nous sommes même sur des schémas très serrés, puisque nous allons nous servir sur Internet. On nous propose des choses, je ne vois pas pourquoi nous nous gênerions pour les avoir. Nous les avons absolument gratuitement et on nous appelle, on nous

dit : surtout, venez vous servir chez nous. Nous prenons, nous avons un temps réduit pour nous en servir, et nous remettons à disposition. C'est tout un système qui en lui-même est une créativité, qui permet aux autres de créer plus rapidement, plus facilement, et qui est notamment, hormis le design, un système de communication extrêmement sensible, sympathique, ouvert à tout le monde, où il n'y a pas d'âge, pas de figure. Il peut y en avoir si on en a envie, mais si on n'en a pas envie, il n'y en a pas. Cela change complètement de ces domaines très fermés, où il y a des âges, des barrières. Là, il n'y en a aucune, tout le monde peut faire, peut créer grâce au numérique.

Anne Meyer J'aimerais bien que nous ayons un écho des enseignants qui sont dans la salle. La vraie question du numérique n'était pas tant de réfléchir sur les affres et les bonheurs du piratage, mais sur une autre manière, peut-être, de vivre l'altérité, et également sur le numérique comme facilitation ou comme autre entrée dans la construction des savoirs, comme tronc commun pour traverser la pluralité des champs disciplinaires et peut-être enfin générer de la cohérence.

La pratique du numérique induit d'autres comportements, une autre relation au savoir. C'est cela qui nous interpelle.

Il y a des enseignants qui se confrontent à ces problèmes quotidiens et qui mesurent combien cela peut faciliter un certain accès au savoir, quel type d'autonomie du comportement cela génère. Au bout du compte, une réflexion autour de cette question est un partage d'expérience.

Intervenante Je trouve que le débat est soit trop général, soit trop particulier. Les écoles, quelles écoles? Quelle profession? très compliqué de donner un avis.

Dans les écoles, on a peur des ordinateurs? Qu'est-ce que c'est que cette histoire? Si l'on forme des designers pour les placer ensuite dans la vie professionnelle, on ne peut pas avoir peur des ordinateurs. Dans un CV, c'est incontournable, on ne peut pas placer actuellement une personne sans qu'elle ait manipulé l'ordinateur.

Plus ou moins? Je ne vais pas entrer dans un débat d'écoles particulières, car je trouve que ce n'est pas le lieu. Je dirais simplement que j'appartiens à l'Éducation Nationale, et que je trouve que ce débat est faussé depuis le départ. Je trouve très complexe, très difficile de parler d'une école ou d'une autre, et d'être sans arrêt entre le général et le particulier, en laissant complètement à l'écart tout un pan important du design autour du corps, de la tactilité, de la sensibilité, etc. Cela a été cité mais cela n'a pas été traité ou simplement évoqué.

Arlette Despond Barré Je crois que nous avons été particulièrement attentifs, les uns et les autres, à ne pas mettre en avant notre propre "boutique", si je peux m'exprimer en boutique. Personne n'a dit : j'appartiens à l'Éducation Nationale, j'appartiens à la Culture. On l'a dit au moment technique où il fallait le dire, mais ce n'est pas l'enjeu du moment. Ce sont des enjeux qui transcendent les frontières des ministères. Je crois que nous avons les mêmes questionnements. Que l'on soit à l'Éducation Nationale, que l'on soit à la Culture, que l'on appartienne au privé, la question de la formation, des méthodologies à mettre en place, dépasse très largement les questions de "boutique", très largement aussi la question de savoir si l'on fait du design textile, du design produits, du design d'espace. Il y a des méthodologies, et à l'intérieur de ces méthodologies il y a effectivement des spécificités. Je ne vais pas prendre systématiquement toutes les pratiques en design, elles sont innombrables, nous l'avons vu pendant ces deux jours.

Claude Courtecuisse Je voudrais aller sur cette ligne. J'ai bien aimé les propos d'Odile Fillion et de la jeune femme qui a parlé tout à l'heure, car je trouve que l'appropriation sauvage et détournée de l'informatique est certainement une stratégie d'imaginaire que l'on souhaite trouver dans la stratégie du design. Il suffit d'avoir un peu de morale et ensuite on s'en arrange, mais je trouve que cela montre des schémas intéressants. Cela dit, il me semble qu'on aurait dû balayer plus large. Le travail du textile, sans le nommer sous cet aspect, c'est le travail du rapport au corps et du rapport à l'écran, qui est un champ très important, puisqu'il a souvent été repris dans le cadre de l'architecture. Odile Fillion, ce matin, parlait très bien de cette nécessité de la réincarnation, puisque nous sommes dans un champ où les technologies prennent un pas très fort.

Il a manqué aussi des gens de communication. Il me semble que l'absence de la communication est très

importante, alors que nous sommes dans une société où la production des objets, des environnements et de la politique, est bien souvent soumise à des apparences et à des procédures de communication.

Un autre point manque, pour la table ronde dans laquelle j'ai travaillé ce matin, c'est la question de l'inter-relation entre les disciplines. Parmi les différentes disciplines dans lesquelles un étudiant ou un futur designer doit s'impliquer, il doit se confronter à des choix, et on sait combien il est difficile de gérer la technologie, de gérer les arts plastiques, de gérer la méthode, tout un ensemble de disciplines.

Il y a des designs, comme il y a des attitudes très différentes. Lorsqu'on conçoit du design de produits d'environnement, comme Gaetano Pesce peut le faire, ou lorsqu'on travaille sur un objet hyper-technologique, comme un avion ou une voiture, on n'a pas les mêmes attitudes. Cela pose des problématiques et des stratégies d'approche différentes.

J'aurais été intéressé de voir comment pouvait se faire la relation entre les disciplines. La seule hypothèse que j'ai est que, s'il doit y avoir actuellement un tronc commun dans les disciplines, c'est bien dans le domaine des nouvelles technologies. Je crois que c'est un entonnoir par lequel tout créateur passe, qu'il soit du textile, du design de haute technologie, du design de produits d'environnement ou d'un design très artistique.

Les étudiants se trouvent face à un monde d'une énorme complexité, où on peut se noyer. Comment va-t-on gérer, va-t-on se positionner par rapport à toute cette inflation, comment apprendre à faire le tri? Toutes les informations sont devenues planétaires. Le nombre de moyens de communication par le média télévisuel, par les livres, par les publications, par les voyages, fait que l'on est dans un domaine de choix beaucoup plus vaste qu'il y a vingt ans. Comment, à un moment donné, ordonner sa pensée par rapport à cela?

Arlette Despond Barré Je ne suis pas sûre qu'il y ait davantage d'inflation de technologies nouvelles aujourd'hui qu'il y en avait au début du vingtième siècle.

Marc Thébault Claude Courtecuisse a utilisé un mot que je voulais rappeler. Pour moi, la seule chose qui soit intéressante dans ces techniques est la notion d'interactivité ou d'interaction, et la pensée sur ce que veut dire vraiment la notion d'interaction est à construire.

C'est sans doute ce qui, aujourd'hui, crée un trouble, car on ne peut pas faire tout à fait l'impasse, comme l'a rappelé Françoise Jollant, sur le fait qu'à l'intérieur de toutes les écoles il y a des gens plus ou moins en situation d'aisance avec les outils interactifs.

Par exemple, lorsque Tony Cragg se sert d'une perceuse, cela fait une sculpture intéressante.

Je me souviens de l'anecdote de James Turrell, lorsqu'il assistait à ses cours d'histoire de l'art, qui se traduisaient à l'époque par des projections de diapositives dans un amphithéâtre. En fait, la chose qu'il ait retenue, c'est moins ce qui figurait sur que l'espace qui existait entre le passage de deux diapositives. À partir de là, il a su extraire quelque chose sur, par exemple, la dématérialisation de l'espace, ou sur la question du représenté, de l'irreprésentable, qui est la lumière, ou le gommage de toute référence à l'espace euclidien, etc.

Ce qui compte fondamentalement, c'est que des outils s'ajoutent en plus du projecteur de diapositives, que des conditions d'enseignement s'ajoutent en plus du cours d'histoire de l'art et qu'il y ait à un moment donné quelqu'un qui sache se saisir de ce qui se passe dans un interstice, en saisissant des potentialités de création.

La question des nouveaux outils n'est pas une question. Tant mieux, s'il y a des nouveaux outils, ensuite il s'agit d'une requalification de la notion d'interactivité et comment se pense cette interactivité. L'expérience est faite chaque jour quand on zappe à la télévision, quand on se promène à Barbès puisque la société est pluriculturelle. On est de plus en plus confronté à des cultures différentes, des éducations différentes, des valeurs sociales et morales différentes. C'est le vrai défi de l'homme du XXI^e siècle, qu'il soit artiste, créateur, d'ajouter de la richesse à cette richesse..

Intervenante Le design peut-il être considéré comme une discipline, et si oui, peut-on penser que c'est un champ qui peut trouver ses propres références?

J'ai aussi une autre question qui rejoint un thème qui est souvent apparu dans les tables rondes : les fondamentaux. Je voudrais savoir ce que sont les fondamentaux dans le champ du design.

Arlette Despond Barré Je crois que les fondamentaux, c'est l'ouverture aux choses, l'ouverture au monde.

Intervenant Cela doit être aussi tout ce qui entoure la création, et il y a vraiment des difficultés autour de la création. Une fois qu'on a trouvé son idée, on a beaucoup de mal.

Je suis vraiment le prototype de ce que j'ai entendu depuis hier. Je suis issue des Beaux-Arts mais j'ai fait du textile. J'ai été confrontée à des moments très difficiles et très durs sur le plan juridique, gestion, etc. pour mettre sur le marché mon idée. J'y suis arrivée, mais avec des difficultés énormes, car nous n'avons pas beaucoup d'aide. Au niveau européen il ne se passe rien, cela commence juste un peu, mais il n'y a pas de statut européen pour un jeune créateur. Maintenant je ne suis plus une jeune créatrice, j'ai abandonné cela, mais il y a quinze ans, il n'y avait rien, aucune structure.

On crée quelque chose qui marche bien, qui est même propulsé bien avant nous sur le marché par la publicité, par les journaux, etc. mais on n'a aucune structure juridique, économique, commerciale, on n'a pas du tout d'aide, on est absolument seul. J'ai quitté Paris il y a trois ans. On ne parle que de Paris, mais tous les jeunes maintenant en ont assez de Paris et ne veulent plus étudier à Paris. Ce qu'ils veulent, c'est étudier à l'étranger.

Ce qui serait bien, c'est de créer une école de design européenne, avec des professeurs européens, qui viennent d'Allemagne, d'Italie.

Arlette Despond Barré L'école n'est pas chargée de tout. L'école est chargée de la formation.

Intervenante Ce qui est très bien, c'est que j'ai vu que le ministère de la Culture, le ministère de l'Éducation Nationale et le ministère de l'Économie s'étaient mis ensemble. C'est cela qui est le plus important. C'est à eux de structurer tout cela.

Arlette Despond Barré Il y avait une question très intéressante sur les fondamentaux. En fait, je ne sais pas trop ce que cela veut dire.

Anne Meyer Moi non plus, je ne sais exprimer exactement ce que cela veut dire, mais je pense que toute question mérite réponse et que c'est une exigence pour nous d'y répondre, ou de nous approcher de quelque chose qui ressemble à une réponse. On ne peut pas le cerner de façon définitive mais en tout cas on peut s'en approcher. C'est une question fondamentale de tout enseignant : qu'est-ce que les basiques?

Françoise Jollant Kneebone Dans l'histoire du design, il y a eu des modèles de basique, à commencer par l'enseignement du Bauhaus. Ulm était également un modèle de basique tel qu'il était enseigné à ce moment-là, c'est-à-dire fondé sur l'acquisition du dessin, de la forme, du volume, etc. Evidemment, les fondamentaux d'aujourd'hui sont nécessairement différents, il faut y ajouter la dimension de l'évolution des activités du design, des professions du design, ainsi que l'évolution considérable apportée par les technologies du numérique. Dans les fondamentaux, on est maintenant obligé d'inclure tout cela.

Il faut aussi y ajouter les enseignements théoriques. Le basique, c'est à la fois la pratique, ce que faisaient le Bauhaus et Ulm, les exercices de la main, etc, et les enseignements théoriques. Plus, aujourd'hui, les enseignements du numérique. Lorsqu'on apprend le latin, plus vite on apprend les déclinaisons et les bases de la grammaire, plus vite on est dégagé de cela pour pouvoir apprécier la langue.

Arlette Despond Barré Il y a quand même une alchimie particulière, car il ne suffit pas d'apprendre les fondamentaux pour être designer.

Intervenant Je voudrais intervenir sur les fondamentaux. Je ne comprends pas pourquoi l'on tourne autour du pot. Hier on a demandé comment cela fonctionnait du côté de la Culture. Du côté d'une école d'art, il y a une première année de propédeutique qui est commune à tous les départements, dans laquelle on aborde les fondamentaux dont vous parlez. Je les qualifie d'apprentissage plastique, d'apprentissage d'histoire de l'art et de culture, et finalement de sciences humaines. Il ne faut pas tout mélanger.

Peut-être certaines personnes ont-elles des points de vue différents sur une formation en design, mais en ce qui nous concerne, c'est très clair. Quand on aborde la question de l'informatique, les étudiants ont déjà une pratique du dessin, une pratique de l'espace, et savent donc ce qu'ils attendent d'un ordinateur. Il ne faut pas tout mettre en même temps.

Ce que je considère comme fondamentaux, en ce qui concerne une école d'art en tout cas, dans la perspective d'une formation au design, ce sont ces savoirs plastiques nécessaires pour approcher cette question.

Odile Fillion Je ne comprends pas pourquoi c'est toujours contradictoire, pourquoi la machine serait contradictoire avec une approche de l'espace. C'est quelque chose qu'on entend chez les architectes, partout, et cela me sidère. Cela peut aussi faire partie de l'apprentissage de l'espace et du graphisme. Je ne vois pas la contradiction. Ce que je n'arrive pas à comprendre, c'est pourquoi il y a toujours une espèce d'opposition, alors que, au contraire, il me semble qu'il n'y a pas d'opposition mais un enrichissement. Il peut y avoir des croisements.

Ces fondamentaux, on peut arriver aussi à les acquérir à travers une machine. On peut renvoyer des étudiants au livre à travers les machines, comme on peut les renvoyer à l'écriture à travers les machines. C'est extrêmement intéressant, mais ce sont des attitudes, des façons d'utiliser les machines qui ne sont pas confinées au laboratoire informatique.

Intervenant Je trouve que l'ordinateur est un outil formidable pour appréhender l'espace, mais le problème de l'ordinateur est qu'il réduit toute la perception du monde et de l'environnement à un écran. Il est très fort pour faire des simulations et des représentations complètes, même du mental, mais à un moment il faut passer à autre chose, et les artistes le démontrent.

Je crois que les architectes peuvent le faire, mais ils sont toujours placés dans la vision plutôt abstraite de la représentation de leur construction. On ne sentira jamais la course et l'effort qu'il faudra faire pour traverser un espace de 100 mètres de long. On aura une perception physique, on n'aura pas le souffle du vent, on n'aura pas l'odeur des parfums. Sur la perception de l'espace, l'ordinateur donne des composantes incontournables et je suis le premier à adhérer à cet outil, cela dit, il n'est pas le seul. Il faut à un moment que l'on puisse le comparer à des expériences de l'ordre du sensoriel.

Odile Fillion En architecture, démontrez-moi que la maquette vous donnera la sensation du vent dans le couloir.

Intervenant Tout à l'heure Marc Thébaud faisait référence à James Turrell. Il est évident que ni l'ordinateur, ni la maquette ne pourront transcrire cela. La déperdition de la perception de l'espace ne pourra se faire que in situ.

Les artistes ont d'ailleurs travaillé in situ. Pourquoi l'ont-ils fait? Pour réagir à la référence que l'on faisait à la conception picturale de la fenêtre, représentation du monde par la perspective et en deux dimensions. Le problème du rapport à l'in situ est de travailler sur la réalité physique du monde dans l'espace temps, avec la notion même de l'éphémère que cela implique. C'est pourquoi je ne condamne pas l'ordinateur, il permet certainement d'émettre des hypothèses spatiales que l'on ne pourrait pas inventer ni représenter, mais il est quand même limité à une perception de l'écran. Au même titre que lorsque je regarde la télévision, je suis à Tokyo, à New York ou à Stockholm, mais je suis toujours devant un écran et devant une représentation plate du monde, et je n'ai pas le vent dans les cheveux.

Anne Meyer Je voudrais revenir sur les fondamentaux.

Je suis complètement d'accord avec ce qu'a dit Marc Thébaud. Les fondamentaux sont effectivement les éléments basiques, c'est-à-dire ce qui va constituer une culture singulière et incontournable. Encore faut-il savoir ce que l'on met derrière ce mot.

Je pense que c'est la culture de référence, c'est-à-dire, pour un designer, les bases élémentaires d'une culture plastique, car il y a des éléments qui font sens. C'est l'apprentissage, la connaissance, la rencontre avec tous les paramètres qui donnent du sens, que ce soit de l'ordre de la couleur, de la forme, de la rencontre et de l'articulation des formes. Je crois qu'on ne peut pas en faire l'économie

Que dire d'une perception de l'espace qui soit une perception sensible, s'il n'y a pas en amont une culture

d'éléments fondamentaux assez basiques pour qu'il y ait possibilité, pour celui qui vit une situation, de faire des repérages et d'être capable d'articuler ce monde de sensation au monde de la conscience. Or ce sont ces connaissances qui sont indispensables au futur designer. Il y a toujours ces années préparatoires, ces années fondatrices, c'est pourquoi elles s'appellent comme cela.

Les éléments fondamentaux, c'est aussi la culture générale qui tourne autour, c'est-à-dire une capacité à s'exprimer correctement, à comprendre l'autre, une culture de l'histoire, des références. Ces éléments constituent un corpus qui va permettre ensuite de démarrer et de s'orienter dans telle ou telle pratique plus ou moins singulière ou spécifique du design, mais ce sont les incontournables.

Que la pratique de l'informatique facilite un certain nombre d'accès, nous sommes complètement d'accord. Servons-nous de ce qui est offert pour enrichir notre capacité à saisir ces fondamentaux, la rapidité avec laquelle cela peut se faire, les modalités d'accès à cette connaissance. Mais il faut quand même oser assumer et dire qu'il y a des éléments fondateurs qui structurent une base sur laquelle on va pouvoir s'élancer ensuite, et que ce n'est pas contournable.

Annexes

PRÉSENTATION DE L'ENQUÊTE

Françoise Jollant Kneebone L'enquête réalisée auprès des écoles pour le séminaire " Designer pour demain" est différente des autres, car elle est réalisée auprès de toutes les écoles offrant un enseignement de design, qu'elles dépendent du ministère de la Culture, du ministère de l'Industrie ou du ministère de l'Éducation Nationale, ainsi que des écoles privées.

C'est une enquête à caractère très général. Nous souhaitons avoir une vision globale des modes pédagogiques et découvrir quelles pistes nous pourrions en retirer pour préparer le séminaire " Designer pour demain" .

Nous avons envoyé environ quatre-vingts questionnaires avec un taux de réponses excellent, à l'exception des écoles d'ingénieurs dont le taux de réponses a été très faible.

Une enquête utile aussi parce que les formations au design se sont non seulement étendues en nombre depuis une quinzaine d'années, mais parce qu'elles ont évolué en termes de définition du champ d'application du design.

Prenons l'exemple de l'école Camondo qui était, jusqu'il y a une vingtaine d'années, la référence en matière de formation à l'architecture intérieure. Aujourd'hui, un certain nombre d'écoles offrent cette discipline, tant les écoles de la Culture que celles de l'Éducation Nationale, ou du privé.

Or, qui dit plus d'écoles, dit concurrence accrue, donc nécessité pour les écoles de trouver un créneau dans lequel elles vont être originales, spécifiques.

Une enquête enfin, rendue nécessaire parce que le champ de la création industrielle, qui fait l'objet de ce séminaire, s'est notablement modifié avec le développement rapide des technologies du numérique. **Les professions du design ont beaucoup changé et de nouveaux champs d'application sont apparus.**

Un certain nombre de designers qui sortent aujourd'hui des écoles se tournent vers le numérique et deviennent " designers numériques" .

Autre point pour cette enquête : parce qu'il est souhaitable, dans un contexte européen désormais très présent, omniprésent, de présenter l'image d'une formation au design cohérente et forte, notamment en ce qui concerne le niveau des diplômes, la défense de la propriété intellectuelle et des droits d'auteur.

Nous sommes en France dans une situation confuse assez typique. La récente enquête d'ELIA, organisation représentative des instituts d'art, a trouvé la situation française tellement complexe que quelqu'un a été spécialement missionné pour essayer de débrouiller l'écheveau des formations aux métiers de la création en France.

Les interventions des représentants des trois ministères ont été essentielles, dans la mesure où il faut

que nous allions, et je crois que nous y allons, vers une harmonisation, une cohérence qui soit perceptible au niveau européen, et plus largement au niveau international.

Un des éléments importants de ce séminaire est de voir ce que nous pouvons faire pour être vus avec plus de clarté, avec plus de perceptibilité.

Les questions de la propriété intellectuelle et du droit d'auteur sont un autre problème majeur. Il est vrai qu'au niveau européen, un énorme travail reste à faire pour harmoniser ces domaines si importants pour les designers. Comment se protéger? C'est la question que se posent tous les jeunes designers, avec les risques d'erreur que l'on fait lorsque l'on sort de l'école, avec la crédulité d'un débutant. Ces questions sont encore loin d'être résolues.

D'autre part, les entreprises qui travaillent avec les écoles, qui participent à des projets pédagogiques avec elles, ont des attentes importantes vis-à-vis des résultats de ces projets, avec les questionnements que cela entraîne : qui détient la propriété intellectuelle, qui détient le droit d'auteur, est-ce l'école, l'entreprise, l'étudiant? Le numérique vient encore compliquer les choses, car la question de la propriété intellectuelle et du droit d'auteur est encore loin d'être clarifiée dans ce nouveau domaine.

C'est le département [dizajn] qui a organisé ce séminaire. Il se consacre à la sensibilisation du public et à la promotion des formations en design. Il fait partie de l'établissement public ENSCI/Les Ateliers. C'est un département à vocation nationale, totalement indépendant des activités de l'école.

Je tiens enfin à remercier les écoles qui ont répondu à l'enquête, sachant qu'elles sont sollicitées de toutes parts. S'il n'a pas toujours été très facile de récupérer les questionnaires, c'est un succès puisque 71% des écoles du ministère de la Culture et 90% des écoles du ministère de l'Éducation Nationale ont répondu. Par contre, la réponse des écoles d'ingénieurs a été extrêmement décevante. Il faut que nous nous interroguions sérieusement sur les raisons pour lesquelles celles-ci se sentent si peu concernées par le design. Il y a un vrai travail de fond et de terrain à faire sur ce point.

Le questionnaire a été élaboré par un Comité de pilotage composé de représentants de l'Inspection générale de l'enseignements artistique du ministère de la Culture, Arlette Despond Barré et Jean-Claude Chedal; du ministère de l'Industrie, Jean-Pierre Dhumerelle et Agnès Lutz; du ministère de l'Éducation Nationale, Anne Meyer; du Centre Pompidou, Anne-Michelle Ulrich et Corinne Rozental, et de Myriam Provoost et Sido Hennequart-Perrottet de [dizajn] l'ENSCI.

Le questionnaire comprend deux parties distinctes : les questions/réponses et les commentaires libres qui nous ont permis de réaliser l'analyse.

La méthode employée a été la suivante : le questionnaire a été dépouillé pour la partie statistique par Eve Girardot, sous la direction du Comité de pilotage, et l'analyse du questionnaire a été réalisée conjointement par Agnès Lutz, Anne Meyer et moi-même.

Nous avons rencontré des difficultés : d'abord la taille des écoles, les différences de budgets et de moyens. Par exemple entre les écoles nationales supérieures parisiennes et les petites écoles municipales existe une grande différence de moyens. On comprend que cette question des moyens est cruciale. Peut-être d'ailleurs les petites écoles ont-elles intérêt à avoir un créneau très pointu, de façon à pouvoir se présenter de manière spécifique, donc forte.

Ensuite, la difficulté des écoles en général à identifier le design dans l'évaluation des moyens. La plupart des écoles d'art et d'arts décoratifs sont des écoles "multi-disciplines", qui ont plusieurs départements, à l'exception de l'ENSCI et de Camondo. Elles ont très souvent de la peine à identifier le coût d'un département design au regard du coût global de l'école. Et lorsque les budgets sont modestes, cet exercice est encore plus difficile. Il semble que pour beaucoup d'écoles, la pratique de la comptabilité analytique ne soit pas familière.

Troisièmement : la difficulté des écoles à identifier leurs "niches" au sein du marché. Cette terminologie peut sembler marketing, mais elle est importante. Une des questions fondamentales était : quelle est l'originalité de votre pédagogie? En quoi pensez-vous que vous apportez une vision spécifique, une originalité par rapport à l'ensemble de l'offre pédagogique en France?

Les réponses ont été décevantes. Chaque école ayant, évidemment, l'impression d'être originale dans sa pédagogie et dans son fonctionnement, mais l'ensemble apparaît très consensuel. Peu de découvertes, peu d'expériences originales.

On peut toutefois remarquer que, loin d'être négatives, les réponses consensuelles montrent que toutes les écoles regardent dans la même direction. On a toujours l'impression d'être le premier, alors qu'en fait on ne fait que suivre la tendance.

Seule l'ENSCI se démarque, non par sa pédagogie, car la pédagogie par projets est largement partagée, revendiquée en tout cas, par toutes les écoles, mais par son système pédagogique unique, qui n'a pas été cloné depuis 18 ans, de cursus individualisé et de mélange des niveaux. Elle est, encore aujourd'hui, la seule école à avoir cette pratique.

Un autre point important est l'absence de prise en compte du 3^e cycle. Mis à part quelques masters et post-diplômes, il n'existe pas de formations au-delà du diplôme de l'école, fer de lance du rapprochement avec l'université et la recherche. Il y a là un chantier à entreprendre : quel 3^e cycle pour le design? Et avec quelle reconnaissance? **Qu'est-ce que la recherche en design, s'agit-il de recherche sur le design, de recherche à propos du design, de recherche fondamentale, ou de recherche appliquée? Le problème généralement rencontré est le manque de définition de cette discipline vis-à-vis de la recherche, et donc vis-à-vis du 3^e cycle.**

Quatre grands thèmes ont été dégagés, qui apparaissent clairement à travers les préoccupations des écoles, que les ministères pourraient prendre en compte :

- ceux qui apparaissent à travers la pédagogie des écoles,
- ceux que les ministères souhaitent mettre en avant.

Ce qui est apparu important, c'est le regard transversal sur le design, qui ne peut plus être considéré comme un ensemble de disciplines séparées, le désir d'abolir les barrières et de considérer le design comme une activité.

Cela veut dire qu'il n'y a pas affirmation d'un modèle type. Il appartient à l'étudiant de constituer sa méthodologie, sa personnalité, son identité, mais d'une manière générale on souhaite que l'étudiant développe sa propre méthodologie.

Une question récurrente est celle du rapport entre art et design, sur laquelle les ministères, ont des appréciations différentes.

Les écoles du ministère de la Culture revendiquent la pratique artistique individualisée, le design s'intégrant au sein d'une pédagogie dans laquelle l'art est un axe majeur. Dans les écoles du ministère de l'Éducation Nationale, cette présence n'est pas exprimée de la même manière, avec cette même volonté et cette même force.

Je dirais, pour la citer encore une fois, que l'ENSCI qui n'a pas été créée dans le cadre et le contexte d'une école d'art, entretient avec l'art une relation très particulière. Toutefois, il est évident qu'il s'y tisse des liens avec l'art de manière très étendue, par exemple avec la danse, le théâtre, le cirque, avec tous les arts, avec la littérature, etc. et pas seulement avec l'art au sens convenu de Beaux-Arts.

L'ouverture à l'international est aussi revendiquée par la plupart des écoles, bien qu'il soit difficile de savoir exactement comment cela se passe, si quelqu'un est identifié dans l'école pour s'occuper de l'international, si l'international se situe seulement au niveau des échanges d'étudiants ou d'enseignants, si l'on reçoit des professeurs visitants de l'étranger.

L'importance des partenariats industrie/école est soulignée partout. Il s'agit d'une pratique qui s'est développée considérablement et, aujourd'hui, il n'y a pas une école qui n'ait pas recours au partenariat industrie/école.

On constate pourtant souvent, dans les écoles d'art, comme un sentiment de gêne de s'inscrire dans des projets qu'elles considèrent comme de la formation professionnelle, comme si l'idée de professionnalisme était réductrice. On garde une distance par rapport à l'industrie, alors que dans d'autres écoles les partenariats sont considérés comme la pratique normale.

La revendication de l'ensemble des écoles est qu'elles doivent rester ce qu'elles appellent un espace de réflexion et d'expérimentation, un espace de liberté et d'échanges, un espace de questionnement. Certaines écoles vont jusqu'à dire que l'école n'a pas vocation à enseigner les recettes ni à prophétiser l'avenir.

On trouve donc ce double discours : oui, le partenariat industriel est important, essentiel dans la formation, mais attention à ne pas se laisser dévorer par l'industrie et à garder cette distance, essayer plutôt d'amener l'industrie à avoir un partenariat pédagogique avec l'école, que de dire : l'école va aller résoudre le problème que se posent les industriels.

Pour qu'un mariage de raison se transforme en mariage d'amour, il faut que les deux parties y mettent du leur, c'est-à-dire qu'il faut que les industriels approchent les écoles en sachant qu'ils ne feront pas l'économie d'un professionnel, et il faut aussi que les écoles sachent accueillir l'industrie dans ce qu'elle

a de particulier, et y voient une préfiguration des conditions que les étudiants vont rencontrer lorsqu'ils seront eux-mêmes professionnels.

Dans le même ordre d'idées, **il a été évoqué la place du design dans les enjeux économiques et politiques. On ne peut plus aujourd'hui enseigner le design sans l'insérer dans un contexte économique, politique, technique et culturel.** Il y a synergie entre ces quatre éléments, dont toutes les écoles sont conscientes.

Ensuite, l'intégration de toutes les formes de production est aussi une nouveauté : enseigner le design industriel, mais pour quelle industrie ? Quels sont les modèles industriels d'aujourd'hui ? Lorsque les formations au design ont été installées dans les années 60/70, le modèle industriel dominant était issu de la seconde Guerre mondiale, alors qu'aujourd'hui, il n'y a plus un, mais de multiples modèles de production. Les industries du luxe, par exemple, ne sont plus depuis longtemps dans l'artisanat mais dans l'artisanat industriel, une combinaison entre des modes de production artisanaux et des process industriels.

Par exemple, ce que l'on appelle " customisation " se pratique depuis longtemps dans l'industrie automobile et de là, s'est étendu à bien d'autres secteurs. Issu à la fois d'un process industriel et de la personnalisation des produits, le produit que j'achète a été fait pour moi et n'existe que pour moi. Harley Davidson a d'ailleurs depuis bien longtemps pratiqué ce mode de fabrication et de distribution. On assemble soi-même le modèle que l'on souhaite.

L'importance des équipes, c'est évident pour tout le monde : une école est une équipe qui fonctionne, un groupe de professeurs, un encadrement, des étudiants, qui est impliqué dans un processus permanent. On parlait tout à l'heure de la différence entre le designer et l'artiste. Cette différence tient au fait que l'artiste est seul face à son œuvre, alors que le designer n'est jamais seul face à son produit, il fait partie intégrante d'une équipe. Apprendre à travailler en équipe est mis en avant par toutes les écoles.

Enfin, la question du diplôme des écoles d'art et des équivalences avec l'université revient de façon récurrente. Claude Mollard a soulevé un coin du voile, les choses avancent et vont peut-être pouvoir être résolues dans un avenir prochain.

LE QUESTIONNAIRE ENVOYÉ

Questionnaire aux écoles

L'ÉCOLE

Établissement privé

Établissement public

Ministère de tutelle Culture Éducation Nationale Industrie autre

Autres tutelles Région Municipalité

Statut EPIC EPA autre

Conseil d'administration oui non

Conseil de perfectionnement oui non

Conseil d'orientation oui non

Conseil pédagogique oui non

autre, précisez ...

Budget annuel dédié au fonctionnement pédagogique ...

Frais de scolarité ...

Nombre d'étudiants ...

Nombre d'étudiants boursiers de l'État ...

Nombre de m² utiles ...

Ateliers techniques bois métal plastique maquettes

autre ...

Laboratoire informatique oui non

Accès des étudiants à internet oui non

Centre de documentation oui non

Bibliothèque oui non

Vidéotheque oui non

Phototheque oui non

Matériauthèque oui non

Espaces d'exposition amphithéâtre salle de conférence
possibilité d'organisation de colloques, conférences

Service des relations internationales oui non

Participation de l'école aux programmes européens oui non

Partenariats industriels ou institutionnels oui non

Echanges avec universités, écoles d'ingénieurs, autres... oui non

Association d'anciens de l'école oui non

Suivi de leur parcours professionnel oui non

Gestion des offres d'emploi oui non

LE PERSONNEL

Nombre de salariés administration ... enseignants ... encadrement pédagogique ...

Mode de recrutement des enseignants concours autre

Statut des enseignants salariés (CDI ou CDD) honoraires
vacataires fonctionnaires

Qualification des enseignants designers en activité professionnelle
enseignants de carrière autres

Enseignants occasionnels, personnalités invitées oui non

LES STRUCTURES PÉDAGOGIQUES

Organisation de la pédagogie

Directeur des études	oui	non
Secrétariat des études	oui	non
Collège pédagogique	oui	non
Durée des études	...	
Stages en entreprise et/ou à l'étranger	oui	non
Nombre d'heures pédagogiques annuelles	...	

Validation des acquis	par année	par étapes/phases
	par système d'unités de valeur	autre, précisez ...

Diplôme

Intitulé(s) du/des diplômes délivrés?	...	
Quelle est la proportion d'élèves reçus au diplôme?	...	
Homologation	oui	non
	si oui, niveau ...	
Visa du titre (pour les établissements dépendant du ministère de l'Éducation Nationale et de l'Enseignement supérieur)	...	
Organisation du diplôme	durée de préparation	...
	composition des jurys	...
Soutenance	publique	privée

Concours d'entrée

Mode de recrutement	entretiens	épreuves écrites
Critères de recrutement propres à l'école	...	
Origine des étudiants se présentant au concours	avec un diplôme de 1 ^{er} cycle	bac, (si oui, quels bacs?) ... avec un diplôme de 2 ^e cycle

Post-diplôme, troisième cycle

L'école offre-t-elle la possibilité d'une année supplémentaire?	oui	non
Existe-t-il un post-diplôme (master...)?	oui, précisez ...	
Existe-t-il un 3 ^e cycle (DEA, DESS...)?	oui, précisez ...	

LE POSITIONNEMENT PÉDAGOGIQUE

Dans le champ de la (des) spécialité(s) de votre établissement, comment définissez vous l'approche spécifique et originale de la pédagogie? (qu'offre-t-elle par rapport aux autres écoles, par exemple sur l'ouverture vers d'autres champs de pratiques ou d'autres disciplines)? ...

Comment situez-vous les enjeux (tenants et aboutissants) des formations de votre établissement en regard de l'évolution des pratiques du design? ...

LES RÉPONSES AU QUESTIONNAIRE

Questionnaires envoyés

Écoles d'art Culture	28
Écoles Éducation Nationale	10
Écoles privées	5
Écoles d'ingénieurs	40

Réponses

Écoles Culture	20	(71%)
Écoles Éducation Nationale	9	(90%)
Écoles Privées	4	(90%)
Écoles d'ingénieurs	3	(0,8%)

En dépit de très nombreuses relances auprès des écoles d'art du ministère de la Culture, 30% n'ont pas répondu. Les écoles d'ingénieurs n'ont pratiquement pas répondu, (sauf celles qui ont un enseignement du design identifié) : peut-être ne se sont-elles pas senties concernées par le design? Le taux de réponse des écoles du ministère de l'Éducation Nationale est excellent.

Parmi les écoles qui ont répondu, certaines se sont contentées de renvoyer le questionnaire non rempli, accompagné de leur brochure. Ou de laisser en blanc des pans entiers de questionnaire. Seuls les questionnaires correctement remplis ont été pris en compte.

On peut regretter que, mises à part quelques réponses originales, les réponses soient globalement consensuelles, convenues. Peu de réponses sur le fond, mais un refuge sur l'organisationnel, le stéréotype.

Dans 50% des cas, les directeurs ont répondu eux-mêmes au questionnaire, les 50% restant ont été remplis par le professeur coordinateur du département, ou par la secrétaire pédagogique.

LES CHIFFRES

Les boursiers représentent en moyenne 25 à 30% de l'effectif total des écoles. Ce chiffre élevé peut être analysé sous plusieurs angles : on peut y voir les effets d'une volonté d'intégration dans les études supérieures d'étudiants de familles modestes (souvent le cas pour les écoles de l'Éducation Nationale). Toutefois, l'étude montre que nombre de boursiers sont également issus des classes moyennes (familles séparées, perte d'emploi des parents). C'est plutôt le cas des écoles de la Culture.

Nombre d'étudiants

Les chiffres indiquent en général le nombre total d'étudiants de l'école et non celui de la section design. Il est donc difficile d'en extraire le nombre d'étudiants en design.

Frais de scolarité

Ils se situent entre 900 et 3500 francs. Il n'est pas précisé si la sécurité sociale est incluse.

Nombre de m² utiles

61% des écoles ont répondu. Les surfaces vont de 2000m² à 32000m². On constate toutefois que la moyenne se situe entre 2000 et 10000m².

Ateliers techniques

La quasi-totalité des écoles (94%) déclarent être équipées d'un laboratoire informatique avec accès à Internet. Aucune indication n'est toutefois donnée (la question n'était d'ailleurs pas posée), sur la nature et la performance de ces équipements, ni sur le nombre de machines par élève, l'encadrement pédagogique et la maintenance. Une investigation plus approfondie sur le sujet permettrait de repérer les disparités.

Deux points sensibles à relever : atelier plastique et matériauthèque sont les parents pauvres des ateliers techniques, avec 39% et 30% des écoles.

L'international est très présent dans les écoles avec 82% de participation aux programmes européens.

Les échanges avec d'autres écoles, universités, etc, sont très actifs (85%).

Avec 91%, les partenariats industriels sont le signe de la mise en place de la pédagogie par projets, par ailleurs revendiquée par la quasi-unanimité des écoles.

La gestion des diplômés reste un point faible, avec une école sur deux seulement ayant une association d'anciens élèves. Toutefois, le suivi du parcours professionnel (64%), et la gestion des offres d'emploi (85%) sont nettement meilleurs. Contradiction ? Ou bien y-a-t-il des modes de fonctionnement alternatifs ?

Personnel salarié

Les données sont difficiles à exploiter en raison de l'imprécision des réponses. La fonction d'encadrement pédagogique, notamment, n'a pas été bien comprise, souvent confondue avec celle d'enseignant. Le tutorat est peu pratiqué en France, sauf à l'ENSCI.

L'administration représente de 8 à 15% des effectifs salariés.

Enseignants

79% des enseignants sont recrutés par concours (fonction publique, fonction territoriale).

En ce qui concerne leur statut, la confusion règne. Beaucoup d'écoles confondent le statut de fonctionnaire (91%) avec celui de CDI (51%).

Le nombre d'enseignants vacataires (73%), et honorés (24%) est élevé, ce qui peut signifier que les écoles ont régulièrement recours à des personnels vacataires et honorés, en plus de leurs enseignants titulaires. En ce qui concerne la qualification des enseignants, ils sont déclarés à 88% comme des designers en activité professionnelle, alors que 70% sont des enseignants de carrière. Ce qui peut signifier que nombre d'enseignants de carrière sont aussi des designers en activité, ayant passé un concours de la fonction publique nationale ou territoriale.

On peut constater que le système généralisé d'enseignants de carrière ne favorise pas la mobilité nécessaire aux mutations rapides de la pratique du design. Peut-être est-ce la réponse au recours aux vacances et honoraires ?

La pédagogie

79% des écoles ont un secrétariat pédagogique, mais seulement 57% ont un directeur des études.

64% ont un collège pédagogique. On peut supposer toutefois que chaque école dispose d'une structure pédagogique interne, sous une autre appellation.

La durée des études est de Bac+2 (BTS), Bac+3 (DNAP), Bac+4 (DSAA, ENSAD), Bac+5 (DNSEP, ENSCI).

Les stages sont très largement pratiqués (88%).

Le nombre d'heures pédagogiques annuelles est situé dans une fourchette de 900 à 2000h (avec deux exceptions peu crédibles de 16000 et 15000h pour Angers et Lyon). La moyenne s'établit autour de 1200h.

La validation des acquis : la progression dans le cursus se fait par année (70%), et par système d'unités de valeur (78%). La progression par phases est propre à l'ENSCI.

Diplôme

Mis à part les diplômes d'écoles (ENSAD, ENSCI, ENSAIS, diplômes des écoles privées), les intitulés de diplôme sont les mêmes : DNAP, DNSEP (Culture), BTS, DSAA (Éducation Nationale).

La proportion de réussite au diplôme est de 80 à 100%, avec une moyenne de 90%.

Il semble que la plupart des écoles aient demandé et obtenu l'homologation des diplômes :
niveau III pour BTS et DNAP,
niveau II pour DSAA, DNSEP, diplômes d'écoles,
niveau I pour diplôme d'ingénieurs et d'architectes.

La soutenance est publique à 70%.

La composition des jurys est très similaire d'une école à l'autre : représentants des ministères, enseignants de l'école, personnalités du monde professionnel.

Concours d'entrée

Entretiens 88%

Epreuves écrites 73%

Critères de recrutement : l'Éducation Nationale met surtout l'accent sur le dossier scolaire, la Culture sur la motivation et la créativité.

85% des étudiants se présentent au concours avec le Bac,
54% avec un diplôme de 1^{er} cycle
20% avec un diplôme de second cycle.

Post-diplôme/3^e cycle

15% des écoles offrent la possibilité d'une année supplémentaire après le diplôme.

27% délivrent un post-diplôme

11% ont un 3^e cycle (DESS, DEA). À noter que ces quatre écoles sont des écoles d'ingénieurs ou ont un DESS en co-habilitation avec une université.

ANALYSE GÉNÉRALE DES RÉPONSES

Les constats qui suivent ont été réunis à partir des questions "libres" de la fin du questionnaire. Ils viennent, en complément des questions plus directives, apporter un regard sur les problématiques actuelles des écoles.

- **Pluridisciplinarité** de l'approche : "formation plurielle, ouverte et généraliste", "polyvalence indispensable", "transversalité de l'enseignement", "pluralité des points de vue", "pédagogie de transversalité".

- **Approche globale du design** : "ouvrir le terme générique de design à l'espace, à la communication...", "ouvrir les problématiques du design aux champs élargis de l'espace, de la communication et du produit", "ses domaines vont de l'espace à l'image, en passant par l'objet ou les dispositifs interactifs", "le design... territoire de recherche et de création à part entière".

La formation au design est toujours identifiée comme globale, et non réductible au seul design de produits.

- **Rapprochement Art/Design**

Les écoles d'art revendiquent la pratique artistique individualisée: "le design doit s'intégrer au sein d'une pédagogie dont l'art est l'axe majeur", "l'école des Arts décoratifs est simultanément une école d'art et une école de design, au delà du sens restrictif de la terminologie", "ouverture de l'option design sur la création contemporaine", "la place de la création plastique reste toujours forte", "transversalité Art/design", "le projet pédagogique s'inscrit dans le mouvement et dans une perspective art et design", "définir la spécificité d'un enseignement du design dans une école d'art".

- Importance de la **culture générale**
- Ouverture à **l'international**. Ce souci est avancé par toutes les écoles, comme le montrent les chiffres de participation aux programmes européens. Est-ce à dire que la pratique des langues étrangères est encouragée ?
- Importance des **partenariats** industrie/écoles et de la **pédagogie par projet**. C'est une revendication de toutes les écoles, bien qu'on constate pourtant dans les écoles d'art, comme un sentiment de gêne à s'inscrire dans des projets de formation " professionnelle", comme si l'idée même de " professionnel" était réductrice et ne pouvait être structurante. On insiste sur le fait que l'école doit rester un " espace de réflexion et d'expérimentation", " de liberté et d'échanges", " de questionnements", " elle n'a pas vocation à enseigner des recettes ni à prophétiser l'avenir". Il faut " considérer le design comme outil de formation et de construction des hommes et des femmes". La formation est vue plus comme un " enrichissement personnel", que comme une finalité " professionnalisante". Cela ne fait que souligner la contradiction avec la volonté en même temps exprimée d'" inscrire le design dans les enjeux économiques, sociaux et politiques", " enjeux culturels, socio-économiques, écologiques et innovants", " enjeux économiques, humains et structurels", " le design prend en compte les conditions économiques et sociales de production, " former des **créatifs** et des **gestionnaires** de projets", " faciliter les interfaces design/ingénierie/entreprise". Cette revendication est souvent plus clairement affirmée par les écoles de l'Éducation Nationale, les écoles d'ingénieurs et les écoles privées.
- " **Intégrer toutes les formes de production**, qu'elles soient artisanales ou de masse", " ouverture des pratiques artisanales vers une orientation industrielle".
- Prise en compte des **mutations** " actualisation permanente de la pédagogie et des compétences", " concept de 'tissage' considérant chacun comme lieu d'intersection en mutation permanente", " concept de 'métissage' permanent", " accompagner l'évolution du design sur ses nouveaux territoires", " diversité et mouvance des pratiques actuelles". Toutefois, cette volonté de prise en compte est faite de manière plus humaniste que pratique, sans expliquer comment y parvenir. On reste dans le vague.
- **Importance des équipes** " la spécificité des écoles est le produit des personnalités des enseignants", " si nos étudiants reçoivent une formation originale, c'est en conséquence des objectifs pédagogiques partagés et pratiqués par notre équipe", " une école, c'est avant tout un groupe (professeurs et étudiants) impliqué dans un débat permanent et appréciant de boire des canons ensemble"
- La question des **diplômes et des équivalences** n'est pas posée. Le diplôme n'est souvent pas considéré comme la finalité de la formation, surtout dans les écoles d'art. L'accent est mis sur l'enrichissement personnel et la formation de la personnalité.
- La question du **troisième cycle** n'est curieusement abordée par aucune école. Les quelques tentatives de post-diplômes ou d'année supplémentaire montrent que la situation n'a pas évolué. La faute n'en est pas aux écoles, mais tient à la complexité du système français où l'Université garde la main-mise sur le troisième cycle. La frustration actuelle, voire l'exaspération, des écoles d'art dont les diplômes à Bac+4 ou 5 ne sont homologués qu'au niveau II de l'enseignement technique, et non au niveau I de l'enseignement supérieur, prouve que cette question doit trouver une solution rapide, face à la concurrence européenne.

28.08.2000

gestion [dizajn] : Myriam Provoost, Sido Hennequart-Perrottet

élaboration du questionnaire : Jean-Claude Chedal, Arlette Despond Barré, Anne Meyer,

Agnès Lutz, Françoise Jollant Kneebone

dépouillement : Eve Girardot

analyse et synthèse : Anne Meyer, Agnès Lutz, Françoise Jollant Kneebone

Le séminaire Designer pour demain, qui s'est tenu au Centre Pompidou les 30 et 31 octobre 2000, était placé sous l'égide du ministère de la Culture et de la Communication, du ministère de l'Économie, des Finances et de l'Industrie, avec la participation active du ministère de l'Éducation Nationale et de la Direction de l'Action Educative et des Publics du Centre Pompidou.

Il était organisé par [dizajn] outil d'information et de promotion du design du ministère de la Culture et du ministère de l'Industrie.

Comité de pilotage :

Ministère de la Culture / DAP /

Inspection Générale des Enseignements Artistiques

Arlette Despond Barré

Jean-Claude Chedal

Ministère de l'Industrie / Direction de l'action régionale et de la petite et moyenne industrie

Agnès Lutz

Jean Pierre Dhumérelle

Ministère de l'Éducation Nationale /

Inspection générale de l'Éducation Nationale

Anne Meyer

[dizajn]

Françoise Jollant Kneebone

avec la participation active du Centre Pompidou /

Direction de l'Action Educative et des Publics

Anne-Michèle Ulrich

Organisation :

Sido Hennequart-Perrottet, [dizajn]

Myriam Provoost, [dizajn]

Corinne Rozental, Centre Pompidou /

Direction de l'Action Educative et des Publics

Véronique Eicher, responsable de

la communication de l'Ensci/Les Ateliers

Conception graphique :

Sämi Wolf

Photos :

Véronique Huyghe

Impression :

Gerfau

Date de parution : juin 2001

Remerciements :

Comité Colbert, Champagne Laurent-Perrier