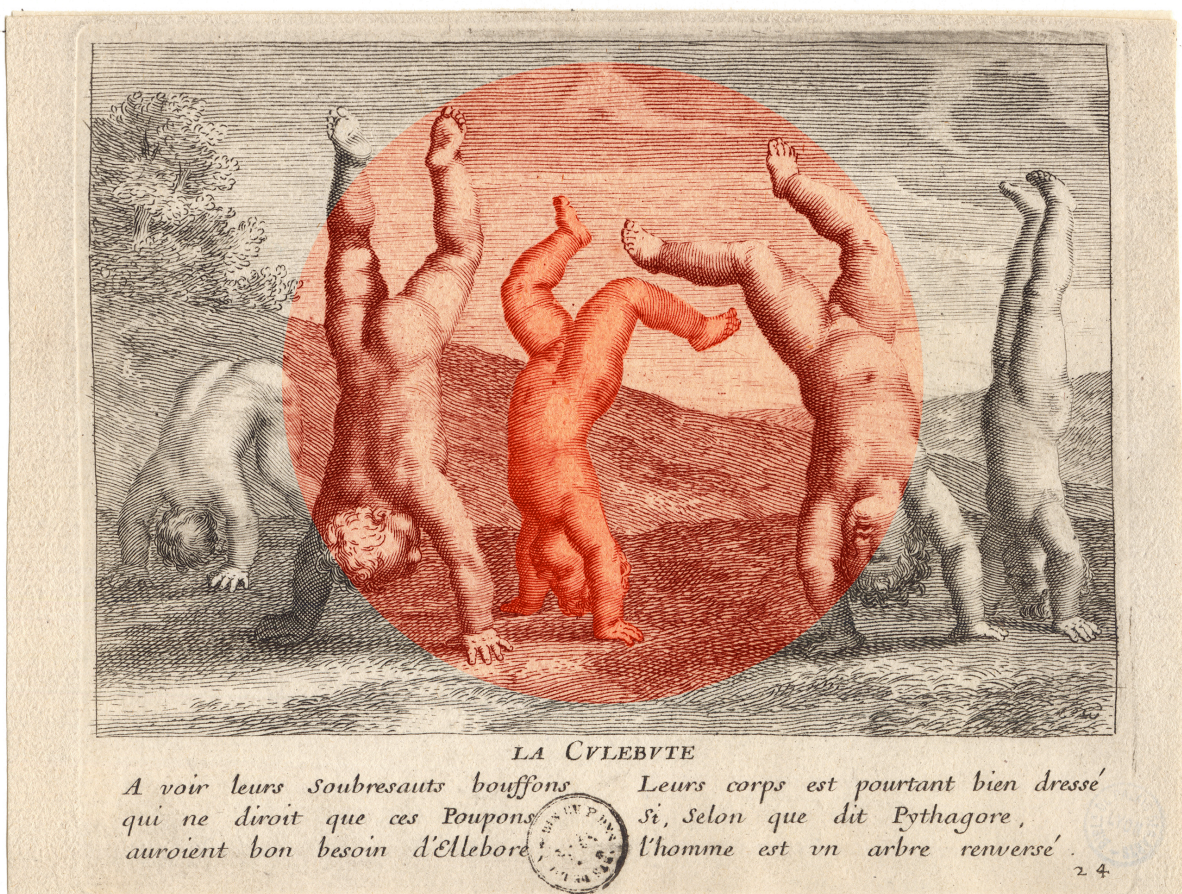


La culbute disciplinaire du design graphique

Par :

Ron Filion-Malette



Éditions Pour le bien public

Centre de recherche sur les images numériques (CRIN)

www.crin.uqam.ca

— À propos de l’auteur

Ron Filion-Mallette est professeur agrégé et chercheur-créditeur à l’Université du Québec à Montréal. Il y enseigne le design d’interaction (IxD) et le design d’expérience (XD). Après avoir œuvré une dizaine d’années comme designer praticien dans le domaine des nouvelles technologies de l’information et de la communication (NTIC), il a amorcé une carrière académique dont les travaux ont d’abord porté sur l’évolution de la matrice disciplinaire du design. Il poursuit aujourd’hui une démarche de recherche-crédation par laquelle il explore la numérisation du cadre de la vie humaine, afin de contribuer à l’hybridation transitionnelle de cette dernière, pour sa continuité en tant que motifs complexes d’information.

— Remerciements

La préparation de cet essai a été possible grâce aux enrichissantes discussions qui ont eu lieu avec Luc Courchesne, Marie-Pier Corbeil, Hidey de Destiny, Oplop de Destiny, Nelu Wolfensohn, Marc Kandalajt, Judith Poirier, ainsi que plusieurs autres personnes généreuses qui m’ont accordé leur précieux temps.

— Note aux lecteurs

Cet essai est constitué d’extraits synthétisés à partir d’un mémoire de recherche inédit mené par l’auteur, des années 2012 à 2015, à l’École de design de l’Université de Montréal. Ce mémoire faisait un état de l’art du design graphique et rendait compte de l’assimilation de certaines de ses compétences dans le corpus du *communication design* dont le nombre de programmes était, à l’inverse de celui du champ graphique, croissant au sein d’universités états-uniennes, canadiennes, australiennes, britanniques, et bien d’autres. La recherche sous-jacente à ce mémoire avait visé à proposer des pistes de solution à l’actualisation laborieuse du baccalauréat nord-américain type du design graphique, devenu anachronique dû aux nombreux changements sociétaux et technologiques survenus au 21^e siècle. Le présent essai qui émane de cette recherche a été préparé dans un esprit inclusif de transversalité, en s’adressant à tous les collaborateurs du projet de design contemporain. Par l’enchaînement d’événements éclairant l’évolution des champs de pratique traditionnels du design, cet essai apportera peut-être davantage de satisfaction aux praticiens qui ont été représentés par les feues associations internationales du design graphique (Icograda) et du design industriel (ICSID). L’essai se termine par quelques réflexions sur l’avenir du design et des champs de sa pratique renouvelée qui en découlent, dont nous proposons d’aborder le projet, pour le bénéfice de l’être humain, par le cadre de l’expérience que nous avons examiné dans un autre mémoire intitulé : *Le design comme expérience, vers la réalité multiplis continue*.

— Pour citer ce texte

Filion-Malette, Ronald Jr. (2017). La culbute disciplinaire du design graphique.
Montréal : Éditions Pour le bien public.

École design, Université du Québec à Montréal
1440 rue Sanguinet, Montréal (Québec) Canada H2X 3X9

Dépôt légal à Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ) : juillet 2018
ISBN 978-2-9816321-2-8

© 2017 Filion-Malette, Ronald Jr.

La couverture est une adaptation de : La culbute, gravure n°24 dans : Stella, Jacques;
Claudine Bouzonnet-Stella (1657). Les jeux et plaisirs de l'enfance. Paris, aux galeries du
Louvre chez la ditte Stella.

Avant-propos

Dans cet essai, nous convions le lecteur au récit chronologique d'une série d'événements qui sont, pour la plupart, des facteurs d'influence directement liés à l'évolution du design contemporain et, plus particulièrement, qui peuvent être explicatifs de la culbute disciplinaire de son champ de pratique graphique. La magnitude de ces événements charnières, recensés lors de la revue de littérature d'un projet de recherche mené des années 2012 à 2015, nous avait d'abord étonné puis amené à réévaluer la pertinence même dudit projet qui visait à formuler des pistes de solution à l'actualisation, tant attendue, mais si improbable, du baccalauréat nord-américain type du design graphique devenu anachronique. À partir des données invoquées des événements recensés, dont certaines manifestations ont été observées et documentées par des données suscitées au cours de notre investigation sur le terrain, nous avons identifié trois groupes de facteurs d'intérêt accélérant la culbute : 1) la progression de l'intégration à l'université d'une structure pédagogique généraliste du design dont le cursus au premier cycle est articulé autour d'un noyau épistémologique de connaissances endogènes, mixtes ou exogènes et qui sont partagées¹ par l'ensemble des programmes spécialisés d'une école², à

¹ L'idée du design en tant que discipline possédant un noyau matriciel à partir duquel les champs spécialisés de sa pratique se développent n'est bien sûr pas nouvelle. Même si elles étaient en grande partie de nature artisanale, pensons aux compétences proposées par les trois générations de cursus qui se sont succédées jusqu'en 1933 à l'école du Bauhaus qui formait aux métiers du design. [voir : Sajic, A. (2013). *The Bauhaus 1919-1928 at the Museum of Modern Art, N.Y., 1938; the Bauhaus as an Educational Model in the United States*. City University of New York (CUNY), p. 19, 27. Voir aussi : Siebenbrodt, M., Schöbe, L. (2012). *Bauhaus: 1919-1933 Weimar-Dessau-Berlin*. New York : Parkstone international, p. 18, 25-31]. L'idée du design en tant que science n'est pas nouvelle non plus. Dès la fin des années 1930, que cette science soit constituée de connaissances endogènes ou exogènes, sa proposition animait R. B. Fuller qui sera plus tard à l'origine de la Comprehensive Anticipatory Design Science. Les pionniers des premières conférences du mouvement des *Design Methods*, Alexander, Archer, Jones, Rittel *et al.* ont aussi beaucoup travaillé à l'organisation de cette science dès les années 1950, ouvrant la voie à Simon qui fit école par la publication de son ouvrage séminal adoptant le pluriel, *The Sciences of the Artificial*, et jeta un éclairage nouveau sur les sciences de la conception – celles qui y contribuent [voir : Cross, N. (1993). *A History of Design Methodology*. Dans M. J. de Vries *et al.* (dir.). *Design Methodology and Relationships with Science*, p. 15-27. Berlin : Kluwer Academic Publishers]. Située culturellement plus près de l'ouverture disciplinaire réclamée par, entre autres Bonsiepe, Buchanan, Davis et Norman, pour la restructuration du modèle *Studio Art* contemporain de l'éducation du design, rappelons la transdisciplinarité du *New Bauhaus* de Chicago, dont le cursus comprenait dès 1937 des cours de physique, de biologie et de sémiotique [voir Findeli, A. (2006). *Qu'appelle-t-on théorie en design? Réflexions sur l'enseignement et la recherche en design*. Dans Flamand, B. (dir.). *Le design. Essai sur les théories et les pratiques*. Paris : Éditions du Regard, p. 88], ainsi que, et surtout, le cursus de l'école de design d'Ulm, dont le modèle final comprenait des notions de psychologie, sociologie, philosophie, politique et d'économie dans les années 1960 [voir : Spitz, R. (2002). *Hfg Ulm: The view behind the foreground: the political history of the Ulm School of Design, 1953-1968*. Stuttgart : Edition Axel Menges, p. 23, 26, 35, 96, 156, 219].

² Un exemple récent d'une école de design appliquant un modèle semblable se retrouve, par exemple entre autres, à l'Université Carnegie Mellon où l'étudiant complète un tronc commun de cours le préparant à choisir une spécialisation pour la pratique : *Communications, Products, Environments*. School of Design, Carnegie Mellon University. (2015). « Bachelor of Design: Curricular Structure. » [En ligne]. Page consultée le 27 mai 2015. <http://design.cmu.edu/content/bachelor-design>

l'instar des disciplines dites matures; 2) le décalage de la professionnalisation au deuxième cycle favorisé par l'apparition croissante, depuis le début du 21^e siècle, de programmes spécialisés formant à de nouveaux champs³ de la pratique du design, voire préparant aux (inter)pratiques émergentes; et finalement, 3) dans les champs dits traditionnels⁴ de la pratique du design, les bouleversements récents à l'échelle internationale qui ont culminé par le décloisonnement disciplinaire complet des, jusqu'à tout récemment, grandes associations professionnelles : AIGA, Icoagrada, Ico-D, Icsid, WDO, IDA⁵, ainsi qu'au Canada, la GDC⁶ dont la lente transformation est en cours. À l'inverse au Québec, à la SDGQ⁷, le design graphique continue d'être axé sur la fabrication mercantile d'images raffinées, paraissant parfois enlisé dans le consumérisme postmoderne du culte égocentrique du présent⁸.

Puisque dans l'histoire le design graphique a été intimement associé à sa pratique, qui est restée centrale à sa définition et dont la finalité a peu évolué depuis Dwiggins en 1922, dans cet essai, nous examinerons d'abord l'idée du design contemporain avant de focaliser notre attention sur le troisième groupe d'événements, celui des facteurs d'influence liés de près à la culbute du champ spécifiquement graphique. Nous espérons que cet essai né d'un projet de recherche pourra, par le survol du décloisonnement général du design qu'il révèle, intéresser toutes personnes souhaitant mieux comprendre le parfois étonnant statu quo de l'éducation du design lorsqu'elle est, elle-même, confrontée au changement⁹.

³ De manière non limitative : design de communication, design d'information, design de services, design d'interaction, design d'expérience, design de transition, design d'interface, design spéculatif, design fiction, design de jeux, et bien d'autres.

⁴ Les champs traditionnels de la pratique du design, ceux graphique et industriel, incarnent toujours aujourd'hui, à l'ère post-industrielle, le consumérisme et semblent peu compatibles aux valeurs sociales d'un acte de conception éthique, au-delà des formes raffinées. Les racines étymologiques de ces champs en limitent la nature, elles les rendent aussi peu appropriés à la réingénierie du présent nous disent, entre autres, Bonsiepe (1997, 2000), Frascara (2004), Lange (2007) et Norman (2011, 2010). Buchanan résumait cette position il y a une dizaine d'années : « Graphic Design. Industrial Design. Great design disciplines of the early part of the 20th century. The latter part of the 20th century and now in the 21st century: Interactions, in particular human interactions and environments, organizations, systems ». Buchanan, R. (2007). « Boundary Issues in Service Design ». *Emergence 2007: Exploring the Boundaries of Service Design*. School of Design, Carnegie Mellon University. 9 Septembre, 2007. Pittsburgh, PA, États-Unis.

⁵ AIGA, The professional association for design; International Council of Communication Design Associations (Icoagrada); International Council of Design (Ico-D); International Council of Societies of Industrial Design (ICSID); World Design Organisations (WDO); International Design Alliance (IDA).

⁶ Society of Graphic Designers of Canada (GDC).

⁷ Société des designers graphiques du Québec (SDGQ).

⁸ Lipovetsky, G. (1983). *L'ère du vide: Essais sur l'individualisme contemporain*. Paris : Gallimard.

⁹ Parmi les auteurs contemporains ayant commenté cette incapacité, cette attitude réfractaire, de l'éducation du design, notons quelques solutions proposées pour le champ graphique par : Waarde, K. van der; Vroombout, M. (2012). « Communication Design Education: Could nine reflections be sufficient? ». *Visible Language*, 46 (1/2) 8-15.

Quelques perspectives sur l'idée du design contemporain

Définissons d'entrée de jeu le design de façon générale, si cela est possible, pour ensuite mieux situer l'évolution du champ de la pratique graphique qui en découle. Le terme design est un nom commun désignant habituellement une discipline du projet¹⁰, dont les activités principales sont associées à la conception des futurs préférables, « Design makes Futures¹¹ », qui peuvent être probables, possibles ou plausibles selon les théories sur le changement¹² et le cône des types de futurs¹³. Dans l'Histoire, les divers processus des activités du design ont été modélisés de plusieurs manières parfois très différentes l'une de l'autre¹⁴. Sans être aujourd'hui séparées par une paroi épistémologique étanche, chez certains chercheurs¹⁵, deux grandes traditions disciplinaires coexistent en design dues aux silos culturels des facultés universitaires : l'une est issue des écoles d'art, l'autre des écoles d'ingénierie. Pour d'autres chercheurs, le design s'est affranchit des contraintes de ces traditions, soit sur la base de son autonomie due à son originalité épistémologique naissante, c'est-à-dire de sa capacité à produire de nouvelles connaissances valides, soit grâce à l'hybridation épistémologique que permet la transdisciplinarité, c'est-à-dire d'apprécier, d'intégrer et d'utiliser en design des connaissances sans égard à leur origine.

¹⁰ Vial soutient que : « [...] le design appartient à la logique projectuelle de la conception, plutôt qu'à la logique projective de l'anticipation, même si l'une peut être induite ou déduite de l'autre ». Vial, S. (2014). « De la spécificité du projet en design : une démonstration ». *Communication et organisation*, 46 17-32.

¹¹ Plusieurs définitions du design en tant que profession, discipline et science ont été proposées au fil des décennies. Les plus récentes impliquent couramment un jugement de valeur sous-jacent au design compris comme une discipline morale engagée socialement et visant l'amélioration des conditions humaines et du bien commun. Citons Simon, plus neutre dans sa formulation, qui fut néanmoins l'un des premiers à souligner l'amélioration d'un état par le design : « Everyone designs who devises courses of action aimed at changing existing situations into preferred ones », voir : Simon, H. A. (1969). *The sciences of the artificial*. Cambridge : MIT Press, p. 111. La définition à laquelle nous souscrivons : « Design makes Futures », est, quant à sa nature, davantage axée sur la temporalité des finalités spéculative et fictionnelle du design, voir : Tonkinwise, C. (2015). « Just Design ». *Medium* [En ligne]. Page consultée le 28 août 2015. <https://medium.com/@camerontw/just-design-b1f97cb3996f#.19oprt>

¹² Voros, J. (2003). « A generic foresight process framework ». *Foresight*, 5 (3) 10-21.

¹³ Hancock, T., Bezold, C. (1994). « Possible futures, preferable futures ». *The Healthcare Forum Journal*, 37 (2) 23-29.

¹⁴ Dubberly, H. (2004). *How do you design? A compendium Models*. Recueil préparé pour le compte d'Elaine Coleman et du Virtual Center for Innovation de Sun Corp. Non publié et diffusé à des fins éducatives uniquement.

¹⁵ Certains chercheurs comme Bonsiepe, Cross et Storkerson, soulignent les différences culturelles entre les écoles d'art, d'art et design, de design, et d'ingénierie. D'autres, comme Joichii, Maeda ou Bihanic, remarquent plutôt leur familiarité constructive. Notre recensement des écrits nous a amené à conclure que la démarcation culturelle est davantage présente chez les chercheurs couvrant l'histoire et la théorie des champs traditionnels du design, alors que ceux couvrant les champs contemporains ou émergents envisagent l'intersection disciplinaire de manière inclusive. Nota bene, le projet de recherche sous-jacent à cet essai s'inscrivait initialement au sein d'un baccalauréat traditionnel en design graphique, offert dans une école de design évoluant au sein d'une faculté des arts.

Si les préoccupations principales du design ont été redéfinies à quelques reprises au fil des décennies, épousant habituellement les valeurs dominantes de leur époque respective, d'abord associées au début du 20^e siècle à l'esthétique, à la logique et à la fonction durant la modernité, et plus récemment à l'éthique¹⁶ à notre époque hypermoderne, l'acte de design s'est lui aussi transformé dans les nombreux champs de sa pratique et comprend une variété de modèles adoptant parfois des approches de (co)conception qui peuvent paraître situées aux antipodes.

On répertorie aujourd'hui plus d'une trentaine de ces modèles communiquant la nature et le sens de l'acte de design par la comparaison : « Le design... comme art mécanique, comme processus de résolution de problème, comme dynamique d'acteurs, comme conception d'expérience, etc.¹⁷ ». L'analyse de leur apparition respective catégorisée en trois types nous laisserait entrevoir « [...] l'esquisse d'une évolution historique de l'éclipse de l'objet dans le projet¹⁸ » jusqu'au troisième type : Le design comme raison pratique ou éthique. Ce troisième type pourrait être fort porteur dans la pratique, car lui sont sous-jacents : « [...] les regards qui semblent s'intéresser de plus en plus à la conception attractive de l'éthique avec l'espoir d'arriver à y déceler des éléments d'une philosophie alternative de l'agir professionnel¹⁹ ». Une autre perspective pour comprendre l'acte de design est celle proposée par Tonkinwise dans *Prototyping Risks when Design is Disappearing*²⁰. L'acte est à nouveau catégorisé en trois temps, mais l'auteur focalise ici sur la description des formes que peut prendre le prototypage : 1) des « systèmes durables » du futur (les années 2040); et 2) des « expériences d'interaction » du présent (les années 2010); par opposition au prototypage artisanal 3) des « produits disciplinaires » du passé (les années 1980) qui étaient habituellement compris dans leur matérialité physique et conçus dans une vision à court terme, à partir d'études de marché.

¹⁶ Findeli (2006), *op cit.*, p. 81.

¹⁷ Findeli, A., Bousbaci, R. (2005). « L'Éclipse de l'objet dans les théories du projet en design ». Communication présentée au 6^e colloque international et biennal de l'Académie européenne de design (*European Academy of Design, EAD*). Brême. p.5

¹⁸ *Loc. cit.*

¹⁹ *Ibid.*, p. 10.

²⁰ Dans *Prototyping Risks when Design is Disappearing*, Tonkinwise discute du prototypage perceptuel abordé par la notion de risque en vue de prototyper les étapes de transition (Tonkinwise, 2015). Il s'appuie sur les travaux de Sanders et Stappers (2014) qui ont circonscrit puis caractérisé trois grands modèles de conception associés aux trois périodes : 1980, 2010, 2040.

À l'ère post-industrielle, alors que la modernité, la postmodernité et leur « esthétisation du monde par le capitalisme artistique²¹ » deviennent pour plusieurs praticiens et chercheurs incompatibles à l'éthique et aux finalités de l'acte de design, la culture disciplinaire proconsumérisme d'un design marqué par les racines étymologiques de ses champs traditionnels, graphique et industriel, peut paraître peu appropriée à la réingénierie sociale souhaitée au présent, de même qu'à la conception de futurs que l'on espère durables, mais qui trop souvent restent imaginés seulement en, par et avec la matière physique. Depuis plusieurs décennies déjà, des voix s'élevaient de l'intérieur, critiquant le peu de légitimité morale des champs traditionnels du design, et par extension les écoles des universités qui les forment et les entretiennent. Parmi les plus vives critiques, pensons évidemment à Papanek qui déclarait dès 1971 :

There are professions more harmful than industrial design, but only a very few of them. And possibly only one profession is phonier. Advertising [Graphic] design, in persuading people to buy things they don't need, with money they don't have, in order to impress others who don't care, is probably the phoniest field in existence today. Industrial design, by concocting the tawdry idiocies hawked by advertisers, comes a close second²².

Certaines critiques, plus récentes et modérées, constataient le déclin de ces deux champs traditionnels, tout en étant enthousiastes quant à l'évolution de la pratique du design vers de nouveaux champs. Pensons à Buchanan qui résumait cette position en 2007 :

Graphic Design. Industrial Design. Great design disciplines of the early part of the 20th century. The latter part of the 20th century and now in the 21st century: Interactions, in particular human interactions and environments, organizations, systems²³.

D'autres se sont plutôt inquiétées du flou épistémologique du design, de la légèreté scientifique de ses méthodes de conception, de l'absence de sa culture de recherche.

²¹ Lipovetsky, G. et Serroy, J. (2013). *L'esthétisation du monde. Vivre à l'âge du capitalisme artiste*. Paris : Editions Gallimard, coll. « Hors série Connaissance ».

²² Papanek, V. (1971). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Chicago : Academy Chicago Publishers.

²³ Buchanan, R. (2007). « Boundary Issues in Service Design ». *Emergence 2007: Exploring the Boundaries of Service Design*. School of Design, Carnegie Mellon University. Pittsburgh, PA. 9 Septembre, 2007. Pittsburgh, États-Unis.

Considérant l'information comme le matériau premier du design (post)industriel, d'anciens étudiants et professeurs de l'école de design d'Ulm proposèrent l'enrichissement disciplinaire par, entre autres, l'intégration des sciences cognitives au cursus type, pour une meilleure compréhension de la construction du sens et du comportement humain chez les designers. Nous pensons à Gui Bonsiepe²⁴ et Klaus Krippendorff²⁵, toujours actifs dans les années 2010, de même qu'au pionnier Tomás Maldonado qui, un demi-siècle plus tôt lors de son rectorat en 1964, déclarait dans la revue *Science and Design* : « [...] method is the strategic dissemination of prudence²⁶ ». L'approche pédagogique mise de l'avant à Ulm – l'idée du design vu comme une activité de recherche appliquée, dont le problème est abordé tel un système complexe d'interactions – aura été disséminée jusqu'à l'École de design (autrefois industriel) de l'Université de Montréal, grâce au conseiller invité Martin Krampen, un proche collègue de Maldonado venu présider le Congrès de l'ICSID en 1967 à Montréal²⁷. Si les préoccupations concernant la scientificité des méthodes du design ont été par le passé au cœur des discussions d'une poignée de chercheurs, entre autres à la Design Research Society, elles tendent aujourd'hui à s'amenuiser dans les écoles culturellement plus des arts numériques ou médiatiques, et bien sûr, dans celles près des sciences appliquées et des technologies²⁸. Peut-être est-ce là une forme de maturité disciplinaire naturelle, vers une la formation d'une science normale au sens de Kuhn?

Quant aux critiques liées à l'incohérence étymologique des champs traditionnels de la pratique du design face aux défis du présent, si de nombreux praticiens et chercheurs ont décrit l'obscurité dans laquelle le champ graphique de la pratique du design est

²⁴ Bonsiepe, G. (1997, 21 avril). « Visuality, Discursivity – Theory : The Blind Spot of Design ». Communication présentée à Jan van Eyck Academy, Maastricht. Voir aussi : Bonsiepe, Gui. (2000). « Design as Cognitive Tool: the Role of Design in the Socialisation of Knowledge », dans *Design + Research: Proceedings of the Politecnico di Milano Conference*, Pizzocaro, S. et al. (eds), Milan : Politecnico di Milano.

²⁵ Krippendorff, K. (2006). *The semantic turn: A new foundation for design*. Boca Raton: CRC/Taylor & Francis.

²⁶ Maldonado, T. (1964). « Science and Design ». Dans la revue de l'école de design d'Ulm 10/11, 10-29. Neves, I. C. et Rocha, J. (2013, 4 et 5 avril). « The contribution of Tomas Maldonado to the scientific approach to design at the beginning of computational era ». Communication présentée au *Future traditions : rethinking traditions and envisioning the future in architecture through the use of digital technologies : 1st eCAADe Regional International Workshop*. Faculté d'architecture, Université de Porto, Portugal.

²⁷ Courchesne, L. (2009). « Art, Design and Beyond ». Dans Buckley, Brad; Conomos, John (dir.), *Rethinking the Contemporary Art School. The Artist, the PhD, and the Academy*.

²⁸ Ito, J. (2016). « Design and Science ». *Journal of Design and Science*, 1 (1). MIT Press. [En ligne]. Page consultée le 14 juin 2016. <http://jods.mitpress.mit.edu/pub/designandscience>

plongé²⁹ depuis l'intégration pervasive des nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) à la société, s'étant enclavé aux limites matérielles des supports imprimés par ses propres racines, d'autres ont plutôt souligné son approche naïve de la conception en l'absence d'un noyau de connaissances valides et de repères méthodologiques rigoureux qui lui seraient propres³⁰ – ou du moins, à notre humble avis, en l'absence simplement d'une communauté intellectuelle à laquelle il contribuerait en vue d'un partage avec la société élargie. Le lecteur curieux aura peut-être remarqué que les compétences valorisées en 2015, au Québec, dans le baccalauréat type *Studio Art* en design graphique sont figées dans le temps : « Divers champs d'action s'offrent à l'étudiant : graphisme, typographie, illustration, publicité et multimédia [...] »³¹. En effet, outre le terme multimédia associé aux années 1990 et aujourd'hui disparu, autant dans la pratique que dans la littérature savante, ces compétences correspondent bien à la définition du *Graphic Design* remontant à 1922 et attribuée aux propos de William A. Dwiggins dans *New Kind of Printing Calls for New Design* :

Dwiggins was himself an illustrator, advertising artist, typographer, and a book designer. He was also known as a calligrapher and puppeteer. When he first used the phrase "graphic design" he was describing himself³².

Le peu de considération pour l'éthique dans les champs de pratique du design, en partie due à la survalorisation du raffinement de totems stylistiques, fait aussi partie des critiques récurrentes lancées par des chercheurs comme Don Norman qui signe des pamphlets ciblant particulièrement le champ industriel depuis plus d'une dizaine d'années³³. Par ailleurs, si les critiques ont été tout aussi nombreuses en design industriel

²⁹ La liste est longue: Bonsiepe, Frascara, Buchanan, Lange, Margolin, Storkerson, Pontis, Davis et bien d'autres.

³⁰ En cartographiant l'évolution de la pratique, de l'éducation et de la recherche en design de communication, puis en les comparant aux autres champs du design, des arts et de disciplines scientifiques, Pontis remarque un retard d'une vingtaine d'années dans l'avancement de la recherche par rapport à celle du design industriel. Pontis, S. (2012). « Metascience: A Paradigm for Postgraduate Communication Design Research ». *Iridescent: Icograda Journal of Design Research*, 2 (1) 1-20.

³¹ Étudier à l'UQAM. Baccalauréat en design graphique. (2015). [En ligne]. Page consultée le 27 février 2015. <http://www.etudier.uqam.ca/programme?code=7779>

³² Thomson, E. M. (1997). *The Origins of Graphic Design in America, 1870-1920*. New Haven : Yale University Press, 213.

³³ Norman, D. (2010). « Design Education: Brilliance Without Substance ». *Core77 Magazine*. 4 octobre 2011. [En ligne]. Page consultée le 4 janvier 2013. www.core77.com/posts/20364/Design-Education-Brilliance-Without-Substance.

qu'un design graphique, et certaines même plus sévères, leur nature peut différer. Entre autres, lorsqu'elles concernent, bien sûr, les contraintes liées aux racines du caractère proprement industriel du design, et de l'interprétation de sa portée à travers le temps.

Des études émanant d'une variété de disciplines scientifiques éclairent le phénomène industriel depuis plus d'un siècle. En sociologie, où la « société post-industrielle » constitue un construit social, on balise sa chronologie et l'on marque généralement son début autour du début des années 1960. Touraine la définit par « la subordination des composantes matérielles, matières premières et machines, aux composantes immatérielles, connaissance et information, dans l'organisation sociétale³⁴ ». Bell y voit une occasion pour l'être humain de s'affranchir des limites matérielles pour se consacrer aux dimensions intellectuelles, à la production de connaissances utiles aux experts des services fondés sur la science³⁵. En économie, où la société post-industrielle représente aussi un sujet majeur de recherche, on peut la situer grâce au modèle des trois secteurs d'activités de Clark³⁶; pour le territoire américain, un premier point d'inflexion apparaît dès 1922, un deuxième en 1939, mais c'est en 1965, aussi bien aux États-Unis que dans la majorité des pays occidentaux, que la masse des travailleurs du secteur tertiaire, les services dits immatériels, dépassera celle des secteurs primaires, l'exploitation des ressources naturelles, et secondaire, la transformation de ces ressources et la production manufacturière³⁷. Il faudra toutefois noter que le caractère post-industriel ne se limite pas au design de services qui, bien que central à l'ère de l'information et à l'économie du savoir de la société post-industrielle, reste un champ du design contemporain parmi plusieurs autres.

Pour mieux comprendre certaines causes ayant mené à la transformation récente de la plus grande association internationale du design industriel, ICSID, le lecteur pourra consulter Magnus et Lisbeth qui ont examiné les enjeux de son paradoxe historique dans *A Profession in Transformation: The paradox of industrial and design in a post-*

³⁴ Touraine, A. (1969). *La société post-industrielle. Naissance d'une société*. Paris : Denoël.

³⁵ Bell, D. (1974). *The Coming of Post-Industrial Society*. New York : Harper Colophon Books.

³⁶ Kossik, J. (année inconnue). *Who Makes It? Clark's Sector Model for US Economy 1850-2009*. [En ligne]. Page consultée le 5 juin 2015. <http://www.63alfred.com/whomakesit/clarksmode.htm>.

³⁷ Clark, C. (1940). *Conditions of Economic Progress*. Londres : Macmillan & Co; 3^e édition (1960).

*industrial society*³⁸. Dans une autre perspective sur le design contemporain, certains auteurs, tel Jamer Hunt dans son essai *A Manifesto for Postindustrial Design*³⁹, proposent l'information numérique comme étant à la fois le matériau et le ciment d'une pratique inclusive du design post-industriel façonnant un monde hybride. Les théoriciens du design formés à la philosophie s'intéresseront peut-être davantage au socle intellectuel permettant de penser l'articulation des transitions du projet de design post-industriel dans un horizon temporel plus étendu. Par exemple, dans *Transition Design as Postindustrial Interaction Design?* Tonkinwise défend l'intégration de l'idée de la transition courante dans les champs de la pratique du design de nature stratégique. Cette transition réfère à un changement d'état par les processus durables d'une transformation multifacette, et non à une révolution ou à un changement brusque⁴⁰.

Les débats sur la dénomination des champs graphique et industriel semblent aujourd'hui présenter peu d'intérêt pour les chercheurs du design d'interaction résolument tournés vers l'avenir. À l'ère de l'intelligence et de la vie artificielles, alors que la puissance algorithmique transforme les processus dits naturels, on s'intéressera davantage à l'élargissement transversal des connaissances pour le prototypage rapide et la réduction du risque existentiel, qu'à la création de normes disciplinaires rigides ou de barrières marchandes à l'entrée. Ito résume ici ce nouveau contexte dans lequel le rôle du designer contemporain est recadré en tant que coconcepteur fluidifiant de conditions :

Design has also evolved from the design of objects both physical and immaterial, to the design of systems, to the design of complex adaptive-systems. This evolution is shifting the role of designers; they are no longer the central planner, but rather participants within the systems they exist in. This is a fundamental shift – one that requires a new set of values⁴¹.

³⁸ Eneberg, M., Svengren Holm, L. (2008, 28-30 mai). « A Profession in Transformation: The paradox of industrial and design in a post-industrial society » dans *7th Nordcode seminar*. Lund, Université de Lund.

³⁹ Hunt, J. (2005). « Manifesto for postindustrial design ». *I.D. Magazine*, November/December Issue. [En ligne]. Page consultée le 7 avril 2015. http://dcr.it.sva.edu/wp-content/uploads/2005/12/Manifesto_Jamer_Hunt.pdf/

⁴⁰ Tonkinwise, C. (2014). « Transition Design as Postindustrial Interaction Design? ». *Medium* [En ligne]. Page consultée le juin 2015. https://www.academia.edu/14832516/Transition_Design_as_Post-Industrial_Interaction_Design

⁴¹ Ito, J. (2016). « Design and Science ». *Journal of Design and Science*, 1 (1). MIT Press. [En ligne]. Page consultée le 14 février 2016. <http://jods.mitpress.mit.edu/pub/designandscience>

En quelques exemples, nous venons de voir que le terme design en est un polysémique, et qu'il faut prendre soin de le contextualiser par plusieurs couches pour en interpréter la finalité de l'acte à un moment particulier de son histoire. Quant aux champs de sa pratique, qui se sont multipliés et peuvent paraître plus clairs à première vue dus à leur manifestation socio-économique dans la quotidienneté, ils restent néanmoins difficiles à saisir puisqu'en mouvement perpétuel, étant étroitement liés aux transformations à la fois structurelles et récurrentes du cadre de vie hypermoderne chez l'être humain.

Cette difficulté à cerner le sens du design fugace au fil des décennies s'est traduite par des questionnements cycliques sur les approches pédagogiques à adopter au sein des écoles où il est enseigné. La question centrale du symposium *Then: What?*⁴² marquant en 2001 le 50^e anniversaire du programme de la maîtrise en design graphique de l'université Yale⁴³ incarne bien l'intemporalité de certains enjeux pédagogiques généraux de l'éducation en design contemporain : « All design, in one way or another, imagines a future. But how can we create coherent design practice or useful pedagogy if our notions of the future are repeatedly upended by profound shifts in technology, culture and narrative structure? ». Dix ans plus tard, les propositions formulées dans le *Design Education Manifesto*⁴⁴ de feu International Council of Graphic Design (Icograda) exposaient encore plusieurs des inquiétudes liées au statu quo généralisé dans les écoles de design anachroniques, où se creusait et se creuse un écart entre les formations cloisonnées de 1^{er} cycle, à visées pourtant professionnalisantes, et la complexité des activités quotidiennes

⁴² Nous avons choisi cet événement symbolique puisqu'il se tenait à l'école où l'on retrouve le premier programme de maîtrise (M.F.A.) en design graphique établi sur le continent nord-américain en 1951. [En ligne]. Page consultée le 1^{er} avril 2012. <http://www.yale.edu/opa/arc-yc/v29.n28/story9.html>.

⁴³ Étonnamment, la structure et la nature de ce cursus semblent figées dans le temps, du moins figées à l'époque où Paul Rand démissionna en 1992. Yale University, School of Art : Course descriptions. (2013). [En ligne]. Page consultée le 4 janvier 2013. <http://www.art.yale.edu/Courses>.

⁴⁴ Le document *Icograda Design Education Manifesto* annonçait en 2011 l'aboutissement d'une démarche de concertation ayant pris plus de deux décennies à réunir les conditions gagnantes pour obtenir les votes nécessaires à la transformation de cette association disciplinaire internationale cloisonnée au design graphique qui allait, dès lors, devenir l'association internationale du design de communication. Rappelons que le design de communication est un champ de la pratique du design se définissant ainsi : « Communication design is an intellectual, creative, strategic, managerial, and technical activity. It involves the production of visual solutions to communication problems » et dont le corpus a absorbé les activités graphiques liées à l'image statique imprimée qui étaient toujours pertinentes. Le manifeste explique les motifs du changement de dénomination sociale et balise les effets souhaités du décroisement dans l'éducation du design. Icograda. (2012). [En ligne]. Page consultée le 9 juin 2012. http://toolkit.icograda.org/database/rte/files/PR_IEN_Manifesto2011_webres.pdf. Le décroisement associatif complet s'accélérait, le 15 décembre 2014 Icograda annonçait qu'elle devenait ico-D : « to become an international voice for Design reflecting all design disciplines ». Icograda. (2014). [En ligne]. Page consultée le 20 décembre 2014. http://www.ico-d.org/database/files/library/ico_Press_Release_151214.pdf

dans la pratique des nouveaux champs, et de ceux traditionnels en pleine mutation. L'essai *Relevance In a Complex World* de Meredith Davis, formée au design graphique et professeure responsable plusieurs années des études doctorales à l'École de design de la North Carolina State University, est particulièrement éclairant sur cette perspective :

My greatest concern for the future of graphic design education is the ever-widening gap between what is taught in college and university programmes and the global context in which it is practised. This is not to say that there are no design programmes that demonstrate foresight by addressing the shifting landscape of design practice, only that the vast majority of design curricula promote a 20th century vision of the field that is increasingly irrelevant for contemporary issues and scholarship demands⁴⁵.

Le décloisonnement disciplinaire mis de l'avant dans la refonte identitaire de l'International Council of Societies of Industrial Design (ICSID), devenu World Design Organisation (WDO)⁴⁶, témoigne bien de ces transformations structurelles par l'ouverture de sa nouvelle orientation stratégique annonçant couvrir les champs du : design d'expérience, design d'interaction, design de systèmes, design de produits, design de services, design durable, design humain, et quelques autres. Si l'ouverture disciplinaire, attendue par les praticiens représentés par cette association qui emboîte le pas de AIGA et de ico-D semble louable au sein de notre société dont la post-industrialité économique, technologique et sociale fut discutée dès le tournant des années 1960⁴⁷, il conviendrait toutefois de s'interroger sur le caractère particulièrement tardif d'une telle opération de nature plus réactive que proactive, alors que sont discutés depuis longtemps des enjeux réellement intersectoriels^{48;49} dans les autres disciplines universitaires de la conception, et

⁴⁵ Davis, M. (2011). « Relevance In a Complex World ». Dans le suivi sur le *Icograda Design Education Manifesto*. (2011). [En ligne]. Page consultée le 1^{er} juin 2012. <http://www.icograda.org/education/education/articles2307.htm>

⁴⁶ À la suite du processus participatif de consultation publique intitulé *RenewID*, tenu en 2015 afin d'explorer des orientations stratégiques que pourrait prendre la refonte de sa propre identité organisationnelle, l'International Council of Societies of Industrial Design (ICSID) annonça son décloisonnement complet et sa transformation prochaine en WOD. [En ligne]. Page consultée le 4 janvier 2015. <http://www.renewid.com>. Le dévoilement de sa nouvelle plateforme identitaire s'est fait le 29 juin 2016 et son inauguration officielle est prévue le 1^{er} janvier 2017, moment où ICSID adoptera officiellement la dénomination sociale : World Design Organisation (WOD). [En ligne]. Page consultée le 5 août 2016. www.icsid.org/press-release/world-body-of-industrial-design-reveals-new-brand-identity.

⁴⁷ Cohen, D. (2006). *Trois leçons sur la société post-industrielle*. Paris : collection République des idées, Seuil.

⁴⁸ Oxford Martin School, University of Oxford. (2015). Programme et axes de recherche de la Oxford Martin School à l'Université d'Oxford. [En ligne]. Page consultée le 8 août 2015. <http://www.oxfordmartin.ox.ac.uk/research/programmes/>

dans quelques écoles de design⁵⁰ baignant au sein d'une culture intellectuelle d'innovation et de recherche appliquée où l'on s'intéresse à : l'intelligence artificielle^{51;52}, l'immersion^{53;54}, l'automatisation du travail^{55;56}, le transhumanisme^{57;58}, le risque existentiel (catastrophe planétaire)^{59;60}, la colonisation spatiale^{61;62}, le revenu minimum garanti, l'électrification des transports, et d'innombrables autres sujets prioritaires en 2015. Face aux enjeux complexes de ces sujets, le statut des champs graphique et industriel du design, contraints par leurs limites à la fois étymologiques et scientifiques, marginalisés progressivement dans la pratique⁶³ depuis l'avènement de la révolution numérique, mais toujours très présents dans les formations universitaires établies qui ont paradoxalement du mal à percevoir l'horizon futur et à conduire le changement de l'intérieur⁶⁴, semble finalement s'éclaircir grâce aux transformations respectives de leurs corps associatifs originels : Icoграда devenu ico-D et ICSID devenu WOD.

⁴⁹ MIT Media Lab, School of Architecture and Planning, Massachusetts Institute of Technology (MIT). (2015). Groupes et projets de recherche. [En ligne]. Page consultée le 8 août 2015. <https://www.media.mit.edu/research/groups-projects>

⁵⁰ Dans son modèle comportant trois axes, John Maeda situe sur les plans culturel et épistémologique quelques écoles de design selon leur focalisation respective : 1) physique, 2) organisationnelle et 3) cognitive. Maeda, J. (2013). « How Moore's Law is Influencing Design ». Dans *Gigaom Roadmap 2013*, 5-6 novembre. Rhode Island School of Design (RISD). [En ligne]. Page consultée le 18 août 2015. <http://livestream.com/gigaom/roadmap/videos/34022402>.

⁵¹ Bostrom, N. (2014). *Superintelligence: Paths, dangers, strategies*. Oxford : Oxford University Press.

⁵² Kurzweil, R. (2012). *How to create a mind: the secret of human thought revealed*. New York : Viking.

⁵³ Calleja, G. (2007). *Digital Games as Designed Experience: Reframing the Concept of Immersion*. (Thèse de doctorat). Victoria University of Wellington, Wellington. [En ligne]. Page consultée le 12 juillet 2014. https://www.academia.edu/2962494/Digital_Games_as_Designed_Experience_Reframing_the_Concept_of_Immersion

⁵⁴ Turkle, S. (2009). *Simulation and its discontents*. Cambridge : MIT Press.

⁵⁵ Moshe, V. (2016, 14 février). Smart Robots and Their Impact on Employment. Communication présentée au *Symposia : Emergence of Intelligent Machines: Challenges and Opportunities*, AAAS 2016 Annual Meeting, Washington, D.C.

⁵⁶ Frey, C. B.; Osborne, M. A. (2013). The future of employment: how susceptible are jobs to computerisation?

⁵⁷ Minsky, M., Kurzweil, R. et Mann, S. (2013, 29 juin). « The Society of Intelligent Veillance », communication présentée au *2013 IEEE International Symposium on Technology and Society (ISTAS)*, Toronto, Canada, pp. 13-17. [En ligne]. Page consultée le 25 septembre 2014. http://eyetap.org/papers/docs/IEEE_ISTAS13_Sensularity_Minsky_etal.pdf

⁵⁸ Bostrom, N. (2005). « A History of Transhumanist Thought ». *Journal of Evolution and Technology*, 14 (1): 1-25.

⁵⁹ Bostrom, N. (2013). « Existential Risk Reduction as Global Priority ». *Global Policy*, 4 (3): 15-31.

⁶⁰ Rees, M. (2013). « Denial of Catastrophic Risks ». *Science*, 339 (6124): 1123.

⁶¹ Musk, E. (2016, 27 septembre). Elon Musk Reveals His Plan for Colonizing Mars. Communication présentée au *67th International Astronautical Congress*; Guadalajara, Mexico.

⁶² Binsted, K. (2016, 14 septembre). « Mars or Bust - Can Humans Live on the Red Planet? ». Communication présentée au Steinberg Centre for Simulation and Interactive Learning; Faculty of Medicine, McGill University, Canada.

⁶³ Buchanan (2007), *op. cit.*

⁶⁴ Waarde, K. van der; Vroombout, M. (2012), *op. cit.* p. 21.

La chronologie sélective d'une culbute disciplinaire annoncée

Dans la première partie de cet essai, nous avons exposé quelques perspectives différentes sur l'idée du design, démontrant l'évolution de son sens premier à travers le temps, en vue de faire ressortir au présent certaines limites de ses champs de pratique traditionnels. La deuxième partie de cet essai est constituée d'une chronologie sélective qui vise à communiquer plus finement l'influence granulaire d'événements sur l'évolution spécifique du champ graphique, et, sur la perspective singulière que nous en avons. Ces événements sont des facteurs d'influence, parfois charnières, parfois anecdotiques, que nous espérons explicatifs de la culbute, peut-être finale, du design graphique. Dans le cadre de ce bref essai, nous avons dû limiter l'étendue du survol chronologique à une quinzaine d'années débutant à partir de l'an 2000, durant lesquelles le décloisonnement disciplinaire du design a été débattu, puis mis en œuvre, au sein des associations professionnelles internationales. La magnitude étonnante des changements survenus à la fin de cette période nous a amené à réévaluer la pertinence du cadrage initial d'un projet de recherche, finalement tabletté, par lequel nous espérions identifier des pistes de solutions à l'actualisation de l'éducation du design graphique nord-américain.

Autour de l'an 2000 — Des luttes intestines croissantes sur l'épistémologie du design étaient, et restent aujourd'hui, présentes dans plusieurs écoles à travers le monde, ainsi qu'au sein de certaines associations. Dans une conférence préparée à l'aube du 21^e siècle, Bonsiepe commente l'éducation lacunaire du design qu'il estime inquiétante dans le champ graphique :

Design is not known for being an area where new knowledge is produced. This deficit is dangerous, because professions that do not produce new knowledge are pushed to the margin in an innovation intensive period such as ours. There is probably a consensus that design education, in particular graphic design education, is not in its best shape today and needs some drastic overhauling⁶⁵.

⁶⁵ Bonsiepe, Gui. (1997). « Visuality, Discursivity – Theory: The Blind Spot of Design », communication présentée à Jan van Eyck Academy, Maastricht (21 avril, 1997).

2000 — Bonsiepe réfléchit sur l'évolution disciplinaire du design graphique face à la « communication visuelle » et au « design d'information » qu'il estime être appelés à le remplacer, dû à leur pertinence sociale plus grande et surtout à leur ouverture au changement à la fois sur les plans médiatique et technologique.

Information technology offers perspectives that Otto Neurath — considered one of the founding fathers of information design in the nineteen-twenties — could not have dreamed of. Visual communication or information design can become a decisive discipline [...] of considerable social relevance replacing Graphic Design which has become undermined by technological developments⁶⁶.

2001 — La déclaration commune des Ministres européens de l'Éducation réaffirme la volonté de continuer les efforts de la déclaration de Bologne et de sa réforme LMD (Licence-Master-Doctorat) en vue d'harmoniser l'architecture du système européen d'enseignement supérieur⁶⁷ : « Dans ce contexte, certaines écoles ont mis en place des cycles de recherche en art et en design [...]»⁶⁸. Constatant l'éclosion de nouveaux programmes à l'université de 1998 à 2010, ce processus, non sans heurt, semble contribuer à renouveler le modèle *Studio Art* établi, favorisant l'implantation du *communication design*.

2002 — Fondation de l'Interaction Design Foundation (IDF). Treize ans plus tard, la communauté de l'IDF compte plus de 475 groupes locaux répartis dans 84 pays. Sa mission visant la démocratisation des connaissances et l'éducation du design est détaillée ci-dessous :

Established in 2002 in Denmark, we are inspired by the Scandinavian educational system to create low-cost, high-quality education to change the way people learn design. We are an independent non-profit initiative with an objective that sounds like a paradox: that of increasing the level of global design education to an Ivy League standard, while at the

⁶⁶ Bonsiepe, G. (2000). « Design as Tool for Cognitive Metabolism: From Knowledge Production to Knowledge Presentation », communication présentée au Symposium international sur les dimensions de la recherche en design industriel. Ricerca+Design, Politecnico di Milano. [En ligne]. Page consultée le 21 décembre 2015. <http://www.guibonsiepe.com/pdf/files/descogn.pdf>.

⁶⁷ Le processus de Bologne : création de l'espace européen de l'enseignement supérieur. [En ligne]. Page consultée le 19 septembre 2013. <http://www.univ-avignon.fr/fr/formations/organisation-lmd/historique-de-la-reforme-lmd.html>

⁶⁸ Haute, L. (2016). « Recherche-création dans les écoles d'art et institutions françaises ». Archée. [En ligne]. Page consultée le 9 juillet 2015. <http://archee.qc.ca/ar.php?page=article&no=518>.

same time reducing costs to as low as possible. We democratise learning by providing top-notch curricular materials, and aim to strike the perfect balance between academic rigor and practical relevance⁶⁹.

2003 — Fondation de l'Interaction Design Association (IxDA). L'association a été légalement incorporée en tant qu'organisme à but non lucratif à la fin de l'année 2005. Dix ans plus tard, l'IxDA est la plus grande association internationale de design comptant au-delà de 80 000 membres. Sa mission et sa vision sont résumées dans l'extrait ci-dessous :

We believe that the human condition is increasingly challenged by poor experiences. IxDA intends to improve the human condition by advancing the discipline of Interaction Design. Interaction Design (IXD) defines the structure and behavior of interactive systems. Interaction Designers strive to create meaningful relationships between people and the products and services that they use, from computers to mobile devices to appliances and beyond⁷⁰.

2004 — Frascara publie *Communication Design: Principles, Methods, and Practice*. Il y soutient l'assimilation de certaines compétences disciplinaires du design graphique au sein du *Communication design* dont le corpus est plus adéquat face aux enjeux contemporains.

[...] the term “graphic designer” has contributed to the obscure profile of the profession. Although better than “graphic artist” and far better than “artist,” the term still places too much emphasis on the graphic, physical element and omits more essential aspects of the profession — the main aim of which is not the creation of graphic forms but the creation of effective communications. It is more descriptive and appropriate to say visual communication designer. Because this definition includes three essential elements of the profession: A method (Design) an Objective (Communication) and a medium (Vision)⁷¹.

2005 — Jamer Hunt publie *A Manifesto for Postindustrial Design*. Il y énonce certaines caractéristiques propres au design post-industriel : ouvert, multiforme, gratuit, métabolique,

⁶⁹ Interaction Design Foundation (IDF). About the Interaction Design Foundation. [En ligne]. Page consultée le 21 juillet 2015. <https://www.interaction-design.org/about>

⁷⁰ Interaction Design Association (IxDA). About & History. (2015). [En ligne]. Page consultée le 21 juillet 2015. <http://ixda.org/ixda-global/about-history/>

⁷¹ Frascara, J. (2005). *Communication design: Principles, methods and practice*. New York : Allworth.

décentralisé. Célébrant l'information, le phénomène numérique et la vie hybride qu'ils permettent, il condamne la production matérielle des champs traditionnels du design :

A new kind of design practice is emerging against the background of our own shifting cultural landscape. Information and code have become the basis for understanding life, and the old, mechanistic models—drawn in part from the Industrial Revolution—have fallen away. Code (genetic and digital) has emerged as the reality common to all things material and immaterial⁷².

2005 — Alicia Walker annonce l'ouverture disciplinaire et l'actualisation de la dénomination sociale de l'AIGA. Fondée en 1914 sous le nom American Institute of Graphic Arts (AIGA), la plus grande association professionnelle représentant jusque-là exclusivement des designers graphiques, fédérant 22 000 membres répartis dans 66 chapitres régionaux américains, adopte le nom « AIGA, the professional association for design ». Son billet dans la section *Insights* précise l'un des motifs principaux de ce décloisonnement :

Primarily, the name “AIGA” needed to be more valid to its own members. The “American Institute of Graphic Arts” seems to be a limited description that fails to accurately describe the varied backgrounds of the people that AIGA represents⁷³.

2006 — Klaus Krippendorff publie *The Semantic Turn: A New Foundation for Design*. Il y revisite le curriculum de l'école de design d'Ulm, entre autres, la sémiotique enseignée par Maldonado et la méthodologie par Rittel. Il explore l'idée d'une science pour le design, rappelant par moment celle de la revue des sciences du design⁷⁴, qui lui sont contributoires, en s'éloignant de l'idée moderne d'une Science du design à visées prédictives, proposée par Fuller et les méthodistes britanniques. Le tournant sémantique du design est donc celui de la pratique, tous champs confondus, vue d'abord comme créa-

⁷² Hunt, J. (2005). « Manifesto for postindustrial design » I.D. Magazine, November/December Issue. [En ligne]. Page consultée le 7 avril 2016. http://dcr.it.sva.edu/wp-content/uploads/2005/12/Manifesto_Jamer_Hunt.pdf/

⁷³ Walker, A. (2005). AIGA's New Positioning: Focusing on the Future, 30 décembre 2005. [En ligne]. Page consultée le 7 novembre 2013. <http://www.aiga.org/MobileSite/Interior.aspx?pageid=3082&id=1583>

⁷⁴ Vial, S. et Findeli, A. (2015). Quelles sciences du design? *Sciences du design*. 2015/1 (n° 1), pp. 9-11. [En ligne]. Page consulté le 27 octobre 2015. <http://www.sciences-du-design.org/01/>

trice du sens de et par ses produits – industriels, graphiques, informationnels, architecturaux – pour le bénéfice de leurs utilisateurs, au-delà la fonction première de leur usage effectif.

[...] the products of design are to make sense of their users' and this interpretation is the central focus of The Semantic Turn. It puts the creation of artefacts for future use by others in the centre of all design activities⁷⁵.

2007 — Jacque Lange, alors président de l'International Council of Graphic Design Associations (Icograda), prononce un long discours au *International Forum on Cultural and Creative Industries* démontrant l'étroitesse disciplinaire du design graphique et la désuétude de sa dénomination, tout en appelant à la préservation de certaines composantes traditionnelles, actives et pertinentes, au sein de la pratique élargie du *Communication design*.

The term “graphic design” no longer adequately describes the diversity of activities that designers working in the sphere of communication engage with during their daily professional practice. The staggering pace of technological advancement and the rapid expansion of knowledge in the management science provide designers working in the field of communication with vast opportunities to expand their services and increase their scope of practice. Today, graphic design is just one of the many dimensions of the constituency that I represent, and almost daily, new dimensions emerge. Therefore, one of the most profound developments of the past year is the emergence of “communication design” as a more representative professional descriptor rather than the term “graphic design”⁷⁶.

2008 — Lors du symposium international *New Views 2 : Conversations and Dialogues in Graphic Design*, la transformation disciplinaire du design graphique est centrale aux six

⁷⁵ Krippendorff, K. (2006). *The semantic turn: A new foundation for design*. Boca Raton : CRC/Taylor & Francis.

⁷⁶ Lange, J. (2007). « Communication design in global context ». Communication présentée au *China International Cultural Industry Forum at the China*, International Cultural Industry Fair 2007, Shenzhen Convention and Exhibition Centre Hall, Shenzhen, Chine, 18 Mai 2007. [En ligne]. Page consultée le 18 avril 2015. <http://www.ico-d.org/connect/features/post/272.php>. La définition du designer graphique et de son champ de pratique auxquels fait référence Lange est celle adoptée par Icograda en 1984 et discutée en 2007 : « One who has the artistic sensibility, skill and experience and/or training professionally to create designs or images for reproduction by any means of visual communication, and who may be concerned with: illustration; typography; calligraphy; surface design for packaging; or the design of patterns, books, advertising and publicity material, or any form of visual communication ». International Council of Graphic Design Associations, Defining the Profession. [En ligne]. Page consultée le 15 mai 2011. <http://www.icograda.org/about/about/articles836.htm>.

grands thèmes. Bien que dans une moindre mesure, l'éducation du design y est aussi présente. La conclusion du conférencier d'honneur Richard Buchanan fut prophétique :

I'm worried about graphic design. It's a critical turning point. The window of opportunity is about to close. Graphic design remains more of a 'field' rather than a true discipline. The practice is at a fragile moment and may not make it through the window. Graphic designers have been too insular and egocentric. Graphic design still fails to register as a necessary activity on the radar in key areas of society, even in business. The interest graphic design generated fifteen or twenty years ago, at the height of its professional confidence, is moving on to other subjects now⁷⁷.

2008 — Peter Storkerson, dans *Is Disciplinary Research possible in Communication Design?* examine les conditions nécessaires au développement d'une culture de recherche à l'université en procédant à l'analyse comparée de deux études de cas. La première porte sur le modèle *Studio Art* et la seconde sur celui du *Communication Design*. Il souligne que plusieurs difficultés propres au *Communication Design* sont dues à ses origines :

Under the rubric of disciplinarity are many different questions about knowledge, theory, practice, and whether it is possible or desirable to place any given part of design within a disciplinary frame. This is a particularly thorny question within communication design, the field that has grown out of graphic design: a field which is largely devoid of theoretical knowledge or research.

Il poursuit en démontrant que les modalités de la tâche type d'un professeur en art, axée sur l'enseignement en atelier, lorsqu'elles sont imposées aux professeurs en design, minent leur capacité à développer une culture originale de recherche qui est conditionnelle à la création d'un noyau de connaissances endogènes, à l'originalité épistémologique :

Communication design classes are six hours per week, like studio art classes. Unlike studio art, communication design requires regular lecture preparation, and frequent outside class grading and critiquing of projects, well in excess of the grading required in academic courses.

⁷⁷ Buchanan, R. (2008). « Drawing conclusions and moving forward ». (Conférencier d'honneur). Communication présentée au *International Symposium New Views 2*, 9-11 juillet 2008, London College of Communication (LCC). [En ligne]. Page consultée le 21 février 2012. http://newviews.co.uk/london2008/pdf/NewViews2_Programme.pdf

Teaching assistants are not used in these classes. Two other factors need to be added: class sizes and teaching ‘on overload’ [...]. Under this kind of system, research is impractical, regardless of the importance of research to the university or to the faculty member⁷⁸.

2008 — Meredith Davis publie *Why Do We Need Doctoral Study in Design?* dans lequel elle expose certaines conditions nécessaires au développement universitaire des écoles de design, dont l’atteinte d’un équilibre entre la théorie et la pratique. Elle procède à une analyse comparée illustrant l’évolution de la complexité dans la pratique du design, de la création d’artéfact statique (Glaser) à la conception d’expérience transformative (Negroponte), soulignant dans sa comparaison la pauvreté globale des solutions du design graphique face à la complexité des enjeux propres aux problématiques contemporaines :

As an explanation of this trajectory I compare two presentations of a design problem with respect to their complexity and experience. These presentations were made by graphic designer Milton Glaser and technologist Nicholas Negroponte. These presenters shared the stage at a conference of the American Institute of Graphic Arts (2005). First, Glaser unveiled a poster for ONE.org, showing a human hand, with each finger in a different skin tone, and the phrase “We are all African.” ONE.org is a website that encourages people to lobby politicians on the problems of poverty. Second, Negroponte showed MIT’s \$100 laptop designed to bring the educational opportunities of the Internet to children in developing countries. Both objects addressed the issues of poverty, but Glaser’s poster reduced an enormously complex, systems-level problem to a phrase and an emotional image distributed on the streets of New York City. Negroponte’s solution, on the other hand, addressed the complexity of poverty as something to be managed – not simplified – through tools and systems⁷⁹.

2009 — Dans le contexte de la réforme LMD en Europe, interprétant certaines idées de Gosselin⁸⁰ qui avait travaillé à l’UQAM à l’élaboration d’un cadre méthodologique pour la recherche en arts visuels et médiatiques, Lysianne Lécho Hirt publie *Modèles pour une*

⁷⁸ Storkerson, P. (2008). « Is Disciplinary Research possible in Communication Design? ». *Design Research Quarterly*, avril V.3:2, pp. 3-8. [En ligne] Page consultée le 23 juin 2014. <http://www.drsg.org/issues/drq3-2.pdf>.

⁷⁹ Davis, M. (2008). « Why Do We Need Doctoral Study in Design? ». *International Journal of Design*, vol 2, No 3 (2008). [En ligne]. Page consultée le 28 mars 2013. <http://www.ijdesign.org/ojs/index.php/IJDesign/article/view/481/223>

⁸⁰ Gosselin, P., Le Coguiec, E. (2006). *La recherche création : Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*. Québec : Presses de l’Université du Québec.

*pratique expérimentale, Recherche-création en design*⁸¹. Elle y défend un modèle de ce qu'elle considère être de la recherche en design, bien qu'appuyée seulement sur la création dont la connaissance apparemment produite pourrait restée enfouie dans l'objet créé. On apprend, sans surprise, que ce type de recherche, qui n'aurait pas à être vulgarisé, communiqué et partagé à la communauté, plaît aux graphistes. Le modèle sera exposé ultérieurement, puis contesté et débattu, entre autres dans la revue *Sciences du design*⁸².

2009 — *Iridescent*, la première revue savante évaluée par les pairs traitant spécifiquement des enjeux du *Communication Design* voit le jour⁸³ au sein d'Icograda. Elle disparaîtra toutefois rapidement, dans le silence, en 2012. Elle reviendra en 2015 sous le nom *Communication Design: Interdisciplinary and Graphic Design Research*⁸⁴.

2010 — Richard Grefe, directeur exécutif de l'AIGA, publie *Why has AIGA withdrawn from Icograda?* Il y résume les motifs ayant amené l'association américaine à retirer son soutien politique et financier à l'association internationale Icograda jugée trop fermée et lente à opérer sa mise à jour disciplinaire décloisonnée et annoncée par Lange en 2007.

AIGA recently resigned its membership in the International Council of Graphic Design Associations (Icograda), effective January 1, 2010. We believe the current course of Icograda is not one that positions it effectively for relevance and leadership in the 21st century quickly enough. Some will disagree with the decision AIGA has made, which was intended to accelerate a process that we believe is in Icograda's — and the design profession's — best interest⁸⁵.

⁸¹ Lécho, H. L. (2010). *Recherche-création en design: Modèles pour une pratique expérimentale*. Genève : Métis Presses.

⁸² Lécho, H. L. (2015). « Recherche-création en design à plein régime : un constat, un manifeste, un programme ». *Sciences du Design*, 2015/1 (n° 1), pp. 37-44, Presses Universitaires de France. Voir la réplique : Gauthier, P. (2015). « Création contre science en design, les conditions d'un vrai débat : réponse à Lysianne Lécho Hirt ». *Sciences du Design*, 2015/2 (n° 2), pp. 65-70, Presses Universitaires de France.

⁸³ La revue *Iridescent* d'Icograda reprend la ligne éditoriale de la revue *Icographic*, publiée dès 1971, qui traitait du design de communication visuelle. La direction est assurée par Teal Triggs. *Introducing Iridescent: Journal of design research*. (2009). [En ligne] Page consultée le 21 mars 2012. www.iridescent.icograda.org/index/post/1229.php

⁸⁴ ico-D, International Council of Design. (2015). [En ligne] Page consultée le 8 juin 2016. <http://www.ico-d.org/projects/journal-of-communication-design>.

⁸⁵ Grefe, R. (2010). *Why has AIGA withdrawn from Icograda?* [En ligne]. Page consultée le 7 novembre 2014. <http://www.aiga.org/why-has-aiga-withdrawn-from-icograda/>.

2010 — Poggenpohl et Winkler, dans *What have learned from Communication Design failure?* examinent les échecs de l'éducation en design documentés grâce à une multitude d'articles. Ils concluent que ces échecs, qu'ils catégorisent sous trois thèmes communs : théorie, éthique et processus, sont dus à une fracture d'une trop grande née de la pluralité des perspectives : « [...] fractures in our understanding and practices from user-centered, process-oriented, cultural, ethical and even safety-oriented perspectives⁸⁶ ».

2010 — L'International Council of Graphic Design (Icograda) devient l'International Council of Communication Design (Icograda) et préserve son acronyme. Ses délégués ratifient le changement de dénomination sociale à l'Assemblée générale #24. Fondée à Londres en 1963, Icograda est la plus grande association internationale de design graphique représentant 224 organisations membres à travers 129 villes et 67 pays.

2010 — Victor Margolin, historien du design bien connu comme étant le cofondateur de la revue savante *Design Issues*, confirme lors d'une entrevue que : « [...] communication design has supplanted graphic design » aux yeux de plusieurs dans la communauté⁸⁷.

2010 à 2015 — L'intitulé de programme *Graphic Design* disparaît progressivement dans les universités à travers le monde aux 1^{er} et 2^e cycles. Quelques universités offraient déjà un baccalauréat en *Communication Design* depuis de nombreuses années, d'autres adoptent ce cadre disciplinaire jugé plus représentatif, robuste et utile face à la complexité des enjeux de la pratique contemporaine. Dans notre recherche initiale non exhaustive, nous avons répertorié plus d'une soixantaine de programmes de *Communication Design* au sein d'une cinquantaine d'universités dont, pour en nommer quelques-unes : Pratt Institute, Parsons The New School, IIT Institute of Design, Emily Carr University, University of Alberta, NSCAD, Syracuse University, Norwich University, Politecnico di Milano, Central Saint Martins, University of Glasgow, Bezalel Academy of Art and

⁸⁶ Poggenpohl, S., Winkler, D. R. (2010). « What have we learned from Communication Design failure? ». *Visible Language*, 44.1; pp. 127-139.

⁸⁷ International Council of Communication Design (Icograda). (2010). World history of design viewed in the big picture : An interview with Victor Margolin. [En ligne]. Page consultée le 7 novembre 2012. <http://www.icograda.org/feature/current/articles1736.htm>

Design, University of Texas, Royal Melbourne Institute of Technology, Swinburn University, Newcastle University, Musabi University, Musashino University.

2010 — Don Norman, à l'origine de l'expression « expérience utilisateur », explique dans un essai intitulé *Why Design Education Must Change* pourquoi les compétences couvertes par le cheminement type d'un baccalauréat en design, celles majoritairement liées à la forme, la fonction et les matériaux qui les permettent, sont incomplètes, voire même parfois inutiles dans la pratique stratégique du design contemporain de l'immatériel. Il mentionne l'absence généralisée de connaissances scientifiques qui sont devenues essentielles à la pratique, en soulignant la nécessité de celles issues des sciences cognitives qui permettent d'expliquer, de comprendre et de prévoir le comportement humain.

Today, designers work on organizational structure and social problems, on interaction, service, and experience design. Many problems involve complex social and political issues. As a result, designers have become applied behavioral scientists, but they are woefully undereducated for the task. The uninformed are training the uninformed⁸⁸.

2011 — Teal Triggs, dans *Graphic Design History: Past, Present, and Future*, soulève un problème majeur pour la préservation du patrimoine en design : celui du peu d'historiens spécialisés en design à l'université. Plus particulièrement, la quasi-absence d'historiens du design graphique, car la majorité des historiens est formée en l'histoire de l'art où l'approche est orientée sur la critique esthétique qui jugée incomplète pour contextualiser le rôle social spécifique du designer contemporain, et en expliquer les enjeux complexes⁸⁹.

2012 — Richard Grefe, alors directeur émérite de l'AIGA, the professional association for design, publie *A new view of AIGA* pour soutenir le lancement de la campagne de communication « ONE AIGA », visant à poursuivre le décloisonnement de l'association, pour une meilleure collaboration entre tous les champs de pratique des membres :

⁸⁸ Norman, D. (2010). « Why Design Education Must Change ». *Core77 Magazine*, 26 Novembre 2010. [En ligne]. Page consultée le 4 janvier 2013. http://www.core77.com/blog/columns/why_design_education_must_change_17993.asp

⁸⁹ Triggs, T. (2010). « Graphic Design History: Past, Present, and Future ». *Design Issues*, Winter 2011, v.27-n.1, pp. 3-6.

[...] all of these changes require a new view of AIGA, replacing an old perception of a century-old institution that prided itself on expressing an authoritative view of design excellence to a powerful community of many creative, inspired and aspiring designers, expressing strength through a diversity of individual voices⁹⁰.

2012 — Van der Waarde et Vroombout questionnent la lenteur, voire l'incapacité d'agir, la résistance des protagonistes du design graphique confrontés au changement. Ils procèdent à une analyse méthodique des lacunes disciplinaires et concluent en présentant un modèle comportant plusieurs pistes de solution passant d'abord par la révision du cursus type :

Graphic design education is subject to substantial changes. Changes in professional practice and higher education aggravate insecurities about the contents and structure of courses, assessment criteria, relations between practice, research and theory and teaching methods. It is however remarkable that a profession that prides itself to be change-driven, visual and communicative is so poor in changing its education, visualizing its educational problems and communicating in a clear way about these⁹¹.

2012 à 2015 — À l'Université du Québec à Montréal, les membres d'un comité interne duquel nous faisons partie travaillent à élaborer un nouveau programme de maîtrise en design dont le cadrage théorique et le nom posent problème. Malgré l'évolution des champs de pratique, l'impasse persiste suite à la démonstration de notre analyse des quatre types de pertinence (scientifique, systémique, économique et socioculturelle) fondée sur un dossier dont le recensement comprend une soixantaine de programmes inaugurés depuis dix ans. Après notre démission du comité, le consensus apparaît rapidement et l'intitulé proposé pour le futur programme de maîtrise est : « design graphique ».

2013 — La Society of Graphic Designers of Canada (GDC)⁹², par les voix de Matt Warburton, GDC National VP Communications, et de Karin Jager, GDC National VP

⁹⁰ Greffe, R. (2012). A new view of AIGA. [En ligne]. Page consultée le 7 novembre 2013. <http://www.aiga.org/a-new-view-of-AIGA/>

⁹¹ Waarde, K. van der; Vroombout, M. (2012). « Communication Design Education : Could nine reflections be sufficient? ». *Visible Language*, 46 (1/2) 8-15.

⁹² Fondée en 1956 sous le nom Society of Typographic Designers of Canada, la Society of Graphic Designers of Canada (GDC) est l'association nationale canadienne du design graphique qui chapeaute tous les chapitres associatifs provinciaux à travers le pays. À l'exception de ceux en Ontario et au Québec, où respectivement la Registered Graphic Designer (RGD) et la Société des designers

Education, avec lesquels nous avons de longs échanges afin d'évaluer l'ouverture de cette association nationale au changement de dénomination sociale, pour y introduire le *Communication Design* en remplacement du *Graphic Design*, nous annonce un refus catégorique d'envisager toute modification : « We won't be changing our name anytime soon⁹³ ». Quelques mois plus tard, la GDC amendait sa mission : « GDC is Canada's National Certification Body for Graphic and Communication Designers⁹⁴ ».

2013 — Philippe Lamarre, alors président de la Société des designers graphiques du Québec (SDGQ), conclut que le terme « graphique » dans la dénomination sociale de la « Société des designers graphiques du Québec » fait très « table à dessin », mais que le substitut « communication » calqué de l'anglais que nous proposons « ne sonne pas très bien en français⁹⁵ » et serait laborieux à faire accepter au conseil et aux membres.

2013 — L'école de design de l'Université Carnegie Mellon introduit un nouveau cadre de référence fondé sur le *Design for interactions* afin de structurer la révision de son offre de programmes. On y présente trois approches progressives définies en fonction de l'intensité du changement social visé : modéré, signifiant et radical, et du niveau de spéculation des technologies prévues. Aux 2^e et 3^e cycles, le cadre et les méthodes du Transition Design servent de socle intellectuel aux neuf programmes et concentrations⁹⁶.

2013 — Piloté par Marc Kandalaft, membre du C.A. de la Société des designers graphiques du Québec (SDGQ), en collaboration avec la designer Alina Lagarde, nous révisons l'ancrage historique et l'argumentaire d'un document visant à redéfinir la nature

graphiques du Québec (SDGQ) représentent les designers de ces provinces. Society of Graphic Designers of Canada (GDC). [En ligne]. Page consultée le 7 novembre 2014. <https://www.gdc.net/about>

⁹³ Série d'échanges par courriel les 2 et 9 août 2013. Un sondage *Perceptions of the Design Industry* mené en 2010 par Harris Decima auprès de 527 répondants pour le compte de la GDC nous est acheminé afin de justifier les motifs du statu quo. On y apprend que l'utilisation du nom *Graphic Design* est préférable parce qu'il est mieux compris chez les clients corporatifs que le nom *Communication Design*, même s'il est à la fois associé chez ces mêmes clients à des activités professionnelles décroissantes ou marginalisées qui ne sont plus représentatives de la pratique du design contemporain.

⁹⁴ Society of Graphic Designers of Canada (GDC). (2013). About GDC. [En ligne]. Page consultée le 16 décembre 2013. <https://www.gdc.net/about>.

⁹⁵ Série d'échanges par courriel le 27 mai 2013.

⁹⁶ School of Design, Carnegie Mellon University. (2013). Program Framework. [En ligne]. Page consultée le 24 janvier 2013. <http://design.cmu.edu/content/program-framework/>

même et la dénomination de la pratique du design graphique, pour solidifier auprès de ses membres et du public la valeur de l'accréditation professionnelle de la SDGQ (Designer graphique agréé, DGA). À l'instar de la GDC, notre document propose l'ajout transitoire et non exclusif du *communication design*, « design de communication », mais il sera tabletté.

2013 — Jovana Milovic, alors directrice exécutive de l'International Council on Communication Design (Icograda), dont le siège social est situé à Montréal, nous annonce que la traduction officielle en langue française de *Communication Design*, qui a remplacé *Graphic Design* depuis plus de deux ans dans la dénomination sociale et la littérature de l'association, n'est pas disponible car elle n'a pas été prévue⁹⁷(!). Le nom à utiliser pour la nouvelle discipline dans les textes officiels en français, dont le manifeste sur l'éducation du design publié en 2011 par Icograda, est celui de la version anglaise *Communication Design* dont l'usage typographique est simplement proposé de façon italisée.

2014 — La Société des designers graphiques du Québec (SDGQ), faute de billets vendus⁹⁸, annule la soirée « Rendez-vous à la page 40 » prévue pour célébrer son 40^e anniversaire.

2014 — L'International Council of Communication Design (Icograda) change à nouveau sa dénomination sociale et devient l'International Council on Design (Ico-D)⁹⁹. Le décloisonnement est complet, l'association s'adresse maintenant à tous les champs du design.

2014 — Elon Musk promeut une vision éthique et pragmatique du design axé sur l'innovation, afin de réduire le risque existentiel par des changements radicaux à conduire dans la société¹⁰⁰. Les propos de Musk sont parfois démagogiques, mais sa perspective sur le design, qui s'appuie sur les valeurs nécessaires à la conception de systèmes complexes

⁹⁷ Série d'échanges personnels par courriel les 15 et 19 décembre 2013.

⁹⁸ Société des designers graphiques du Québec (SDGQ). (2014). Rendez-vous à la page 40 annulé. [En ligne]. Page consultée le 5 septembre 2014. <http://www.sdqg.ca/decouvrir/rendez-vous-a-la-page-40/>

⁹⁹ Piercy, A. (2014). « Capital D for Design ». Communiqué de presse, 15 décembre 2014. [En ligne]. Page consultée le 4 janvier 2015. http://www.ico-d.org/database/files/library/ico__Press_Release__151214.pdf

¹⁰⁰ Péraire, J. (2014, 24 octobre). « One-one-one with Elon Musk ». Communication au *AeroAstro 1914-2014 Centennial Symposium*, MIT Aeronautics and Astronautics Department. [En ligne]. Page consultée le 31 octobre 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=PULkWGHeIQQ>

adaptatifs auxquelles fait référence Ito, met en relief deux compréhensions du monde, deux époques, face au luddisme des protagonistes du design graphique. Nous décidons de réévaluer la pertinence du cadrage de notre recherche sur l'éducation du design.

2015 — L'International Council of Societies of Industrial Design (ICSID) organise le processus participatif de consultation publique *RenewID* visant à éclairer l'orientation stratégique que pourrait prendre la refonte de sa propre identité organisationnelle. Suite à cette opération, ICSID annonce qu'il adoptera officiellement la dénomination sociale World Design Organisation (WOD) le 1^{er} janvier 2017, complétant son décloisonnement associatif, chevauchant ainsi la représentation de champs de pratique déjà couverts par ico-D. L'association ICSID devenant WOD promet de représenter les designers : de service, d'interaction, d'expérience, de système, et d'autres champs¹⁰¹. Les héritiers des associations traditionnelles du design graphique (Icograda) et du design industriel (ICSID) courtiseront donc bientôt dans leur forme renouvelée les mêmes futurs membres.

2015 — Le Sommet mondial du design est prévu à Montréal à l'automne 2017 et les organisateurs nous offrent de présider l'un des comités scientifiques de l'événement, celui du *graphic design*¹⁰²(!). Nous proposons une réflexion en vue de remplacer le nom de ce comité par *communication design*, « design de communication », et d'ajouter *interaction design*, « design d'interaction », à la liste des disciplines représentées qui est calquée sur celle de l'Institut de Design Montréal (IDM)¹⁰³ remontant, elle, à 1993 et découlant du rapport Picard de 1986. Après tout, l'Interaction Design association (IxDA) est devenue la plus grande association internationale de design, et ce champ effervescent ne figure toujours pas à la programmation de ce sommet qui se veut représentatif de la communauté internationale du design. Notons que l'IxDA regroupe alors plus de 80 000 membres

¹⁰¹ Le dévoilement de la nouvelle plateforme identitaire d'ICSID s'est fait le 29 juin 2016 et l'adoption officielle de sa nouvelle dénomination sociale World Design Organisation (WOD) est prévue le 1^{er} janvier 2017. International Council of Societies of Industrial Design (ICSID). (2016). World Body of Industrial Design Reveals New Brand Identity, 29 juin 2016. [En ligne]. Page consultée le 5 août 2016. <http://www.icsid.org/press-release/world-body-of-industrial-design-reveals-new-brand-identity>.

¹⁰² Conversations téléphoniques et série d'échanges par courriel les 18, 19, 20, 21, 22 et 23 mars 2015 avec Alain Dufour, codirecteur et secrétaire-général de l'Organisation du Sommet Mondial du Design (OSMD), et Philippe Lamarre, président sortant de la Société des designers graphiques du Québec (SDGQ).

¹⁰³ Les disciplines sont : architecture, architecture de paysage, design graphique, design industriel, design d'intérieur et urbanisme. Archives personnelles des documents de l'Institut de design Montréal (IDM).

répartis à travers ses 173 chapitres dans 170 villes¹⁰⁴. À la suite d'échanges infructueux avec le secrétaire général du sommet, après avoir cherché à démontrer l'importance de l'utilisation de dénominations disciplinaires représentatives de la vitalité du design contemporain et de la diversité de ses champs de pratique, constatant finalement l'indifférence des autres membres devant l'exclusion du design d'interaction, nous mettons définitivement fin à notre brève implication au sein du comité scientifique et de l'organisation de cet événement.

Une conclusion

La dénomination des associations professionnelles et des champs de pratique, les intitulés de programmes universitaires, de même que les noms des départements, écoles et facultés qui les accueillent constituent des réalités disciplinaires évoluant à des rythmes différents. Ces réalités grandissent, s'élargissent, sont assimilées ou disparaissent. On en retrouve plusieurs exemples dans le microcosme universitaire du Québec. En un peu plus d'une décennie, la discipline de la communication s'est développée à l'Université du Québec à Montréal (UQAM) en une faculté disposant de trois écoles distinctes. D'innombrables programmes y ont été créés et le terme « multimédia » est rapidement disparu des cursus dans un contexte de véritable inter, voire transdisciplinarité. Ce terme a aussi été retiré d'intitulé d'un programme de l'Université Laval devenu la maîtrise en « design d'interaction ». C'est suite à la création récente d'une école de design distincte de celle d'art dans cette même institution, que le terme « design » a été ajouté au nom de la faculté qui l'accueille, devenue la « Faculté d'aménagement, d'architecture, d'art et de design ». À l'Université de Montréal (UdeM), l'École de design auparavant « industriel » a élargi son offre de programmes et en a profité pour adopter un nom plus représentatif de sa nouvelle réalité.

Dans cet essai, nous avons présenté quelques perspectives sur le design, avant d'exposer une chronologie sélective d'événements nous ayant amené à réévaluer la

¹⁰⁴ Interaction Design Association (IXDA). About & History. [En ligne]. Page consultée le 5 septembre 2016. <http://ixda.org/ixda-global/about-history/>

pertinence du cadrage initial d'un projet de recherche, qui, rappelons-le, visait à formuler des pistes de solutions pour actualiser le baccalauréat nord-américain type en design graphique. Les événements chronologiques exposés, certains charnières, d'autres anecdotiques, nous ont d'abord surpris par la magnitude des bouleversements qu'ils ont provoqués dans la pratique du design. Ils nous ont ensuite progressivement convaincu du phénomène que nous appelons la « culbute disciplinaire du design graphique », et ils nous ont amené à conclure qu'il était plus constructif de collaborer avec les acteurs du changement, pour élaborer de nouveaux programmes et de nouvelles concentrations articulés autour d'un noyau épistémologique hybride, plutôt que de participer à la rescousse du champ graphique qui semblait être, de surcroît, une opération peu souhaitée par les officiers de cette communauté en dissolution. Suite à ce constat, nous avons travaillé au recadrage du projet de recherche sous-jacent au présent essai, mais nous l'avons finalement tabletté pour focaliser notre attention sur un champ dont la pratique émergente nous apparaît comme l'une des plus propices au développement de futurs préférables. Ce champ est celui axé sur la conception des conditions amenant l'être humain à « avoir une expérience » au sens de Dewey¹⁰⁵. Il permet d'aborder le projet de design en amont du processus de conception, de façon dégagée de toute limite d'échelle et de matière, grâce à la transversalité des connaissances et des méthodes provenant de plusieurs (inter)disciplines que nous avons examinées dans le mémoire *Le design comme expérience : vers la réalité multiplis continue*.

Des notes sur la pertinence personnelle du recadrage de la recherche

Le cadrage initial du projet de recherche sous-jacent au présent essai est né d'une motivation sincère, mais essentiellement extrinsèque, et portée par la naïveté, si l'on considère aujourd'hui l'aggravation de la culbute disciplinaire du design graphique et

¹⁰⁵ Notez bien qu'il ne s'agit pas ici du design de l'expérience utilisateur (UX) cristallisée par Don Norman en 1993, axée sur l'utilisabilité et la satisfaction lors de l'usage d'une interface page-écran, mais bien du design des conditions permettant « d'avoir une expérience » au sens de Dewey (1906). Voir : Dewey, J. (1934). *Art as Experience*. New York : Capricorn Books, p. 35-57.

l'intégration des connaissances étrangères à nos propres axes qui ont été nécessaires à l'avancement du projet. La recherche structurant cet essai a débuté peu de temps après notre engagement par l'Université du Québec à Montréal à titre de professeur praticien du design spécialisé en médias interactifs. Plus exactement, nous arrivions au sein d'une École de design en appui à son baccalauréat formant au design graphique, un programme professionnalisant axé sur la création visuelle exprimée sur les supports de l'imprimé. Bien qu'en apparence mineure et survenue de manière plus réactive que proactive, cette ouverture au phénomène numérique de l'interactivité, aux facteurs humains et à ses systèmes complexes, nous était apparue des plus enthousiasmantes dans un champ du design pourtant traditionnel et resté axé sur la production raffinée d'artéfacts matériels et statiques. Nous connaissions bien l'héritage d'excellence graphique du programme et espérions contribuer à la continuité de compétences jugées pertinentes à la conception d'environnements d'interaction, de leur flux expérientiel, de leur système d'information pervasif ou de leur interface polysensorielle. La motivation intrinsèque qui nous animait depuis plusieurs années à entreprendre un projet de recherche portant sur l'évolution des champs de pratique du design était maintenant chauffée par un nouvel intérêt de nature pédagogique, voire même philosophique. Comme bon nombre de chercheurs-praticiens, la pertinence personnelle de notre démarche reposait sur un besoin pragmatique de mieux situer notre pratique (inter)disciplinaire du design et d'en approfondir les assises théoriques transversales en vue de couler une fondation sur laquelle nous mobiliserions l'ensemble original des connaissances essentielles de l'enseignement à dispenser dans un contexte particulier. Ces connaissances allaient être synthétisées en un cours transitionnel de trois crédits intégré à l'écosystème du cursus d'un baccalauréat nord-américain type en design graphique. Il s'agissait là des seuls crédits du programme exposant les étudiants aux médias interactifs, voire même de l'unique cours s'intéressant aux enjeux sociaux, politiques, culturels et technologiques de la conception envisagée avec le matériau numérique, et qui plus est, expérientiel. Après trois ans d'ajustements, dans l'attente d'une révision majeure de programme, ce cours est devenu un survol adapté et particulièrement généraliste des fondements du design d'interaction enseignés au sein d'un programme de type *Studio Art*.

Au fil des entrevues semi-dirigées que nous avons menées dans le cadre du projet de recherche initial, de nombreuses réflexions sont révélées être partagées à l'intersection des discussions ouvertes avec nos interlocuteurs. C'est à partir de celles-ci que nous avons véritablement cru utile de préparer cet essai atypique, entre autres en guise de témoignage personnel, mais surtout dans le but d'offrir à la communauté du design une perspective québécoise, de l'intérieur, circonscrite dans le temps et qui pourra, peut-être, répondre à quelques-unes des interrogations générales régulièrement soulevées lors des échanges sur le statu quo de l'éducation du design, et plus particulièrement sur la vitalité de certains champs de pratique. Il y a une dizaine d'années déjà, Buchanan clôturait la série de conférences du symposium *New Views 2* en déclarant que la fenêtre restée entreouverte qui aurait permis d'actualiser le design graphique semblait s'être bel et bien fermée¹⁰⁶. Aujourd'hui, dix ans plus tard, il est visiblement beaucoup trop tard pour entreprendre une quelconque mise à jour de ce champ de pratique dont les compétences qui restent pertinentes sont progressivement soit automatisées ou assimilées par d'autres champs de pratique du design, comme l'avaient imaginé les Bonsiepe, Frascara, Margolin, Winkler, et bien d'autres. Nonobstant cette conclusion à première vue triste, mais qui incarne simplement en vérité les principes darwiniens de la sélection naturelle, c'est animé d'un enthousiasme infini que nous envisageons le renouvellement et l'éclosion des champs de la toujours fascinante pratique du design.



Ron Filion-Mallette, 29 mai 2017

¹⁰⁶ Buchanan, R. (2008). « Drawing conclusions and moving forward ». (Conférencier d'honneur). Communication présentée au *International Symposium New Views 2*, 9-11 juillet 2008, London College of Communication (LCC). [En ligne]. Page consultée le 21 février 2012. http://newviews.co.uk/london2008/pdf/NewViews2_Programme.pdf