



La Recherche-projet en design, éléments pour une théorisation

Hélène Monnet-Cantagrel
ENSAAMA - IRCAV - Sorbonne Nouvelle

La Rochelle, 22-27 septembre 2025

Workshop In Situ

Dans le cadre du partenariat avec la Fondation du groupe Bénéteau que l'ENSAAMA entretient depuis maintenant sept ans, un appel à projets *in situ* est organisé chaque année autour d'un thème de travail, proposé conjointement par les équipes Bénéteau et les enseignants du DSAA, sur lequel les étudiants sont amenés à concevoir des produits, par équipes.

Cette année, le déplacement s'inscrit dans le cadre du salon du Grand Pavois de La Rochelle et en partenariat – « *co-branding* » – avec Tribord, marque de Decathlon qui accueille le workshop dans ses locaux du Tribord Sailing Lab situé sur le port de plaisance. Et c'est la classe de première année du DSAA-Master « Produire autrement » qui devra réfléchir à « la conception d'équipements et d'accessoires innovants pour les bateaux,

visant à améliorer la vie à bord, la sécurité et les loisirs nautiques » sur trois bateaux de la marque comme supports. Le workshop dure une semaine et est encadré par quatre des enseignants du parcours : Richard Devinast (design produit), Laurent Rieb (design produit) et Julien Soubeyran (design produit), accompagnés d'Hélène Monnet-Cantagrel (humanités).

C'est l'occasion d'observer concrètement comment opère le design et ce qu'il implique en tant que « conduite à projet » comme Jean-Pierre Boutinet préfère qualifier le projet (1993). Le terme de « conduite¹ » permet en effet de mettre en relief la dynamique intentionnelle et tout entière tournée vers un but sous-tendant cette modalité particulière de création qu'est le projet et qui s'inscrit dans un temps long.

¹ Terme qu'il emprunte à la psychologie de Pierre Janet.

Partis de Paris-Montparnasse lundi matin, le groupe est d'abord accueilli par Erik Stromberg, directeur marketing produit-moteur chez Bénéteau, François Pinteaux, leader de la marque Tribord voile (Decathlon), Guillaume Cutuli, directeur du site et chef de produit, rejoints par Cyril



Sancereau, secrétaire général de la fondation Bénéteau. Les premières heures sont consacrées à une visite du Sailing Lab dont le point culminant est le test par trois étudiants de l'imperméabilité de vêtements de nautisme dans la « rain room » qui simule la pluie par climat tempéré puis tropical.

Puis, une fois le cadre de travail posé, le groupe va visiter en avant-première (puisque il n'ouvre que le lendemain) le salon du Grand Pavois et notamment les stands des trois bateaux supports mais c'est le First 30, voilier de 30 pieds, qui retient unanimement leur attention parce que « hyper polyvalent ». Pour leur faciliter l'*itération*, les étudiants bénéficient, toute la semaine, d'un accès illimité au salon ce qui leur permet régulièrement d'aller éprouver leurs intuitions en allant sur les bateaux, en interrogeant les usagers, etc.



Il s'agit aussi d'aller observer ce qui se fait, notamment les détails de structures et de fonctionnement : poignées, attaches, pochettes, pièces d'interface, matières ...



L'itération est au cœur de la démarche de projet et le caractérise en tant que démarche de recherche. *Iterare*, en latin, signifie répéter, refaire et l'itération est un processus cyclique « conception-prototype-test » de raffinement progressif par confrontation avec le réel.

Selon Jean-Pierre Boutinet, c'est ce qui fonde cette nouvelle conduite de création dont il situe la naissance à la construction du dôme de la cathédrale Santa Maria di Fiore, à Florence, par Brunelleschi :

Il s'agit là pour l'époque d'une démarche toute nouvelle, en rupture avec ce qui se faisait précédemment, une démarche interactive entre deux temps forts qui se déploient dans des lieux spécifiques, le temps de la conception qui prend pour cadre le travail en atelier, le temps de la réalisation qui s'opère sur le chantier avec toutes ses contraintes. (1990, 184)

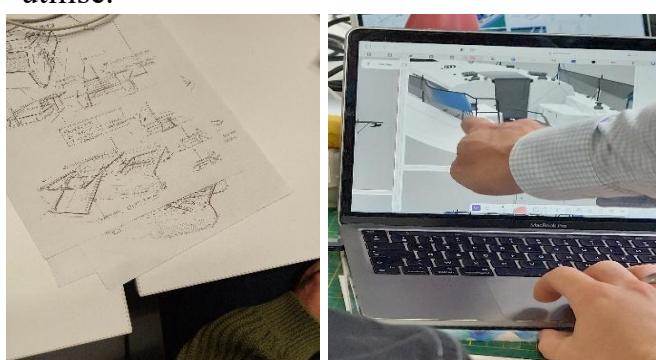
Le travail sur les *scénarios d'usages* commence dès le mardi pour une durée de quatre jours. Les étudiants sont répartis en quatre groupes de travail, réunis autour de thèmes prédefinis par eux lors d'un premier travail de réflexion fait à l'école : cohabiter, extension, confort et sécurité, cabotage. Comme l'itération, le scénario d'usage est un outil méthodologique central dans la recherche-projet, car il permet de faire advenir et affiner les besoins ou obstacles en imaginant les situations dans lesquelles le produit est utilisé.

Les enseignants passent dans tous les groupes et les guident dans la formalisation de leurs idées :

- *la législation est importante dans votre projet*
- *on ne peut pas faire un feu de cheminée sur un bateau, mais on peut l'évoquer*
- *l'accessoirisation est systémique.*

Ces quelques remarques sont caractérisées par la diversité des aspects sur lesquels elles portent : des principes constitutifs (la systémique) aux impératifs (la législation) en passant par l'esthétique (évoquer) et elles tendent à montrer que définir le design ne relève pas tant d'une essentialisation ou ontologie qui en figerait le sens – ce qu'est le design – mais qu'il semble plus pertinent de se demander, de manière pragmatique², quand il y a design. Comme le relève une des remarques, la recherche-projet procède d'un *système*, d'un ensemble que l'on peut qualifier de *complexe* au sens d'Edgar Morin pour lequel cette forme de pensée (complexe) vise à composer, dialoguer et négocier avec un réel composé par « le tissu d'événements, actions, interactions, rétroactions, déterminations, aléas qui constituent notre monde phénoménal » (Morin 2005, 21). L'usage est ainsi toujours « associé », c'est-à-dire inscrit dans un contexte auquel il répond. Mais si la complexité peut faire évidence en tant qu'expérience ou perception commune, son traitement implique de déployer des techniques ou processus permettant de l'appréhender.

S'organiser et répartir les tâches entre maquettage, dessin et modélisation est principalement, en ce premier jour de travail, ce sur quoi les enseignants insistent face à la tendance de plusieurs étudiants à se limiter à un aspect – une partie au détriment du tout.



² Au sens de la pragmatique, approche théorique centrée sur l'action et l'usage, les situations et leurs implications.

Ces différentes techniques doivent permettre de faire émerger des situations et des réalités et initier un dialogue et des formes de négociations entre les contraintes, les besoins et les désirs.

- Le confort est important, on peut se sentir en sécurité avec confort, mais n'oubliez pas le plaisir.

Le respect des contraintes techniques et légales pensées au prisme de l'esthétique ne suffit pas, en effet, à faire design mais doit être une perspective, une *promesse* pour l'utilisateur. C'est, ici, le plaisir que le CMF (couleurs, matériaux, finitions) doit matérialiser pour une sensibilité propre au produit qui en fera un objet désirable et appropriable.

Après une première journée parfois hésitante, le mercredi s'avère bien plus fructueux et affirmé dans les orientations de projets et cela se confirme dans les échanges que les étudiants ont avec Erik Stromberg, passé faire un premier état des lieux. Celui-ci relève de nombreuses idées intéressantes et opère quelques rectifications sur le vocabulaire du nautisme qui doit, lui aussi, être maîtrisé.

De fait, si le projet est important, il s'agit aussi de savoir le présenter aux commanditaires. Bien que la présentation finale soit vendredi, les enseignants donnent, en début d'après-midi, une « trame de présentation », outil de communication du projet constitué en huit étapes, représentées elles-mêmes chacune dans une diapositive de présentation. Cette technique permet de décomposer le cheminement du projet depuis son idée de départ, ses choix (matériels comme symboliques) et, surtout, d'en clarifier les enjeux, son identité, sa promesse. L'enjeu n'est pas tant de proposer un produit fini, mais un projet, au sens d'une projection de ce qui

peut être, et proposant donc un scénario d'usage. Ainsi, l'aspect technique, l'ingénierie, n'a pas vocation, à ce stade, à être résolu, mais à avoir « une vraisemblance technique » qui sera, si le projet est retenu, « solutionnée » avec les ingénieurs. À partir de là, on peut dire qu'il y a design quand il y a proposition d'une *forme de vie* (Fontanille, 2015), expérience du monde dont il définit les conditions de possibilité.

Et l'on peut aussi remarquer à quel point concevoir en design procède d'une logique de synthèse, puisqu'il s'agit en même temps de prendre en compte tous les aspects et toutes les étapes. Mais c'est justement cette ubiquité qui fait la spécificité de la recherche en projet, car elle implique, comme nous l'avons déjà vu, d'inventer autant un objet (produit, espace, service ou communication) que la méthode pour le concevoir.

Jeudi : dernière journée pleine avant présentation à Bénéteau et Decathlon. La trilogie technique, forme, usage est au centre de la finalisation : il s'agit de concevoir une forme pour accueillir la technique correspondant à un usage, le facilitant.

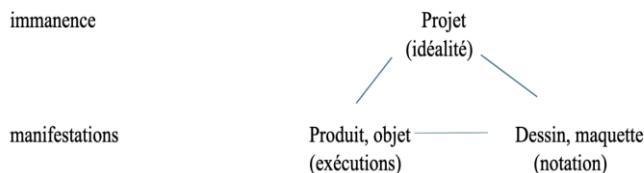
- Travaillez bien le dessin.

Le dessin est fondamental pour formaliser les idées, mais aussi faire émerger des écueils et des lacunes. Il se situe entre le concept (l'idée) auquel il donne forme, et avant son exécution, sa production : c'est le sens de la formule « le dessin est dessein » souvent considérée comme constitutive de l'activité du design. D'un point de vue purement théorique, on peut ainsi définir le projet comme un mode esthétique de production/création qui formalise le concept avant son exécution et où le dessin procède comme une « notation³ ». On peut schématiser ce mode de production

³Vocabulaire issu de Nelson Goodman, *Langages de l'art*, Hachette, coll. « Pluriel », 2009, p. 154, trad. J. Morizot. La

notation peut-être, selon le medium de création, un patron, un modèle, une recette, une maquette, une partition, etc. C'est en quelque sorte un prototype.

suivant la proposition de Gérard Genette (2010, 146)⁴ :



Le vendredi, ont enfin lieu les présentations face à la direction générale du groupe Bénéteau, Mme Roux, 3ème génération de la famille Bénéteau et présidente de la fondation, ainsi qu'au staff Décathlon WindSurf. Ceux-ci manifestent leur enthousiasme pour l'inventivité dont les étudiants ont fait preuve et, surtout, leur capacité à s'emparer d'un « univers » (le nautisme) qu'ils ne connaissent pas. Mais on peut ici remarquer, et cela se constate plus particulièrement lorsque l'on assiste, jour après jour, à l'évolution du travail des étudiants et que l'on observe la manière dont leurs enseignants les encadrent, que cette capacité tient précisément à la méthode particulière de recherche que constitue le projet. Cela amène à conclure sur cette affirmation d'Alain Findeli (2005, 84) qui plaide pour que

le souci de la pratique [habite] tout responsable d'un cours « théorique » en design et détermin[e] la façon dont le contenu du cours est sélectionné et organisé. Si ce souci n'est pas présent, il y a de fortes chances que l'apport théorique manque de pertinence pour les futurs designers.

C'est l'objectif des partenariats entre l'école et les entreprises et qui a pu amener un étudiant, au terme de cette semaine, à se réjouir d'être « enfin entré en design ».

Lexique associé au projet :

itération, scénario d'usage, système, complexe, promesse, CMF, dessin, forme de vie

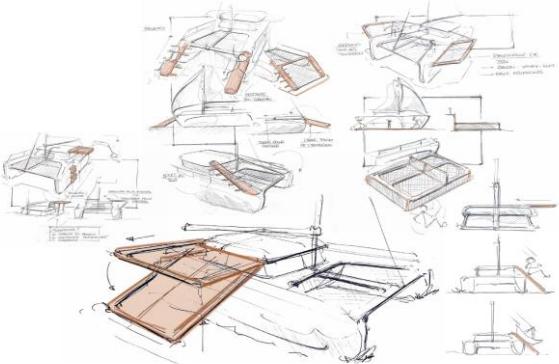
Bibliographie :

- Boutinet Jean-Pierre, *Anthropologie du projet*, PUF, coll. « Quadrige », 1990.
Boutinet Jean-Pierre, *Psychologie des conduites à projet*, PUF, 1993.
Findeli Alain, « Qu'appelle-t-on "théorie" en design ? Réflexions sur l'enseignement et la recherche en design », in B. Flamand dir., *Le Design, Essais sur des théories et des pratiques*, IFM/Regard, 2005, p. 79-100.
Fontanille Jacques, *Formes de vie*, Presses universitaires de Liège, 2015.
Genette Gérard, *L'Œuvre de l'art*, Seuil, coll. « Poétique », 2010.
Morin Edgar, *Introduction à la pensée complexe*, 1990, Seuil, coll. « Points », 2005.



⁴Genette reprend, discute et approfondit ici le travail de Goodman. La notion d'idéalité vient de la phénoménologie de Husserl et désigne la forme (*gestalt*, morphologie) prise par l'incarnation

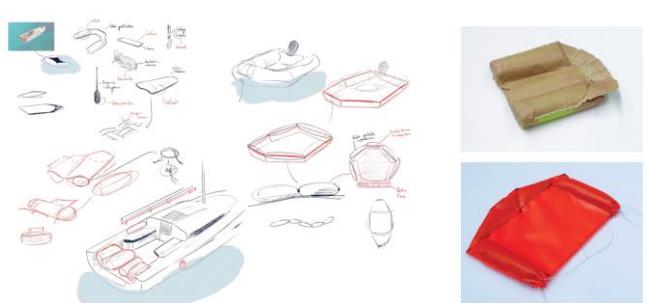
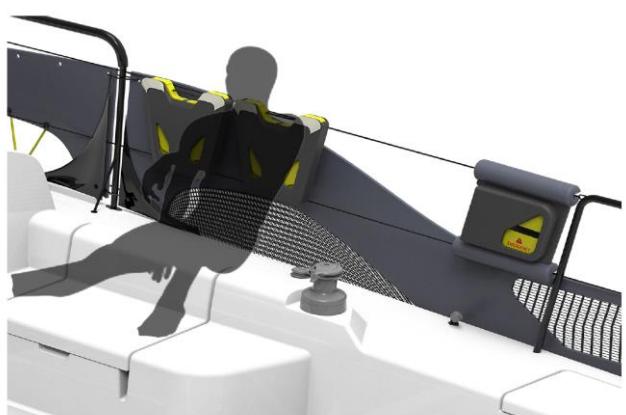
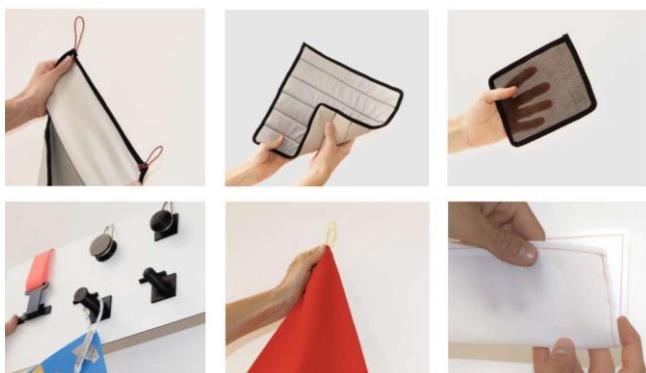
(l'immanence) du concept qui se manifeste ensuite dans des formes spécifiques.



Sauver :
Bouée Auto-gonflante



S'amusser :
Accessoire de sécurité



 Beneteau
Foundation

ens aama
école nationale supérieure
des arts appliqués
et des métiers d'art

 DECATHLON