Design
Arts
Médias

Éditorial

Céline Caumon

2025-11-25

Coloriste-designer, Céline Caumon est professeure en Arts & Design à l'université de Toulouse-Jean Jaurès, directrice adjointe de l'unité de recherche LARA-SEPPIA et responsable scientifique de la Plateforme expérimentale de recherches en Couleur Design Matière (Pi-CDM).

Si le terme de matrice vient du latin *matrix*, *matricis*, « reproductrice », terme dérivé de *mater*, « mère », cette définition génératrice et point de départ de ce que pourrait être la genèse du design mène, *de facto,* le praticien en situation de conception de projet[1]. Comme toute démarche générative, le design engage une série d'idées, de processus, de comportements, de technicités et d'instrumentations. Mais pour le faire naître, il faut, au départ, une ou peut-être plusieurs bases fondatrices. Comment identifier l'origine ou les origines du design ?

Si l'on se place du point de vue institutionnel français, c'est-à-dire depuis la classification officielle des disciplines portées par le ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche (MESR), le design ne semble point « premier » ou « fondateur » dans son registre d'appartenance, la section 18 du Conseil National des Universités (CNU). En effet, le terme n'apparaît pas dans l'intitulé de la section et le design semble même sous-entendu dans l'une des composantes intitulant le groupe, à savoir « l'Architecture (ses théories et ses pratiques), les arts appliqués, les arts plastiques, les arts du spectacle, l'épistémologie des enseignements artistiques, l'esthétique, la musicologie, la musique et les sciences de l'art ». Au niveau déductif donc, l'origine du design se retrouverait ici, à travers des airs de famille disciplinaires provenant de matières plus anciennes ou plus ancrées nationalement.

Si l'on se place maintenant, toujours en recherche et en enseignement, mais du point de vue local, depuis les pratiques universitaires, le domaine d'étude auquel le design se rattache est celui des ALL (Arts Lettres et Langues dans lequel apparaît la section 18 du CNU), ou celui des SHS (Sciences Humaines et Sociales, ou Humanités). Cette variabilité dans la considération de la position du design est généralement relative au contenu des recherches et des enseignements menés à tel ou tel endroit, et qui oriente les universités dans leur logique fonctionnelle (unités de formation et de recherche, commissions, etc.) Ce qui est certain en revanche pour l'intra-universitaire et dans les territoires extérieurs professionnels, c'est que personne ne nie l'existence du design en tant que champ disciplinaire à part entière. Plus loin, certaines écoles ou facultés dîtes d'ingénieries ou de sciences plus exactes revendiquent même l'utilité de son enseignement pour les STS (Sciences, Techniques et Santé). Le design est tellement impliqué dans les terrains académiques qu'il se repère même, ces dernières années, dans les grandes écoles de commerce ou de *management*, c'est-à-dire dans le quatrième domaine référencé pour les universités françaises, les DEG (Droit Économie et Gestion). En 2018, le journal *Le Monde*[2] rapportait même, dans un article consacré à l'enseignement supérieur et à la recherche, que les écoles de Sciences Politiques et les grands instituts formant « l'élite » de notre pays, avaient des enseignements en design pour répondre à des situations complexes. Au niveau inductif donc, le design semblerait bien impliqué dans l'ensemble des sphères disciplinaires tel un « modèle », un « facilitateur » de pratiques, et son caractère « d'original » ne ferait pas de doute.

Ainsi, malgré l'absence de la discipline dans l'intitulé de sa section même, le design participe à la vie de nombreuses matières scientifiques, peut-être trop, sous différents dérivés et selon différentes méthodes. Pour Marie-Haude Caraës, politologue chercheur en sciences politiques, « il n'y a pas de distinction absolue, nette et définitive entre le design et d'autres champs auxquels il est actuellement rattaché comme l'art ou l'ingénierie. Il y a une perméabilité de ces disciplines entre elles sans que l'on sache à quel moment l'une s'arrête pour devenir l'autre[3] ». D'accord ou pas, il s'agit là d'une proposition qui, à l'image du panorama multimodal des enseignements et des recherches, afficherait le design comme logiquement transversal et fortement pluridisciplinaire. Mais *multi-, poly-* ou *pluridisciplinaire*, tout comme *trans- ou inter-,* ne signifie pas « de la discipline », malgré les définitions[4] arrêtées par le Centre National de la Recherche Scientifique

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-13 01:17:19, depuis le 216.73.216.42

(CNRS). Est-il alors, aujourd'hui, judicieux, de se demander « de quoi relève le design » ? Plus justement, n'est-il pas intéressant, pour des praticiens en création artistique et design, de se questionner « de quoi et de qui le design se revendique-t-il », ou « de quoi est-il l'héritier et vers quoi se dirige-t-il » ?

Rechercher à comprendre les origines, c'est-à-dire la ou les *matrix*, *matricis*, « reproductrice.s », et la ou les *mater*, « mère.s » du design, peut possiblement apparaître fondamental aujourd'hui pour plusieurs raisons. Nous nous arrêterons sur trois seulement en guise d'introduction. Tout d'abord, si le terme design fait loi et diplôme à tous les niveaux de formations, des écoles d'art aux universités ou aux instituts d'ingénieurs aujourd'hui, et ce dans au moins quatre ministères[5] français, du secondaire au Doctorat, il symbolise, en regard d'autres formes disciplinaires, un champ de recherche encore jeune, apparu il y a seulement une quinzaine d'années comme diplôme dans les formations françaises[6]. De plus, c'est bien parce que cet intitulé fait métiers (designers et designeuses) dans tous les terrains de pratiques et dans une dynamique d'invention constante de professions aux airs anglicisés et empiriques, que son actualité pose encore question sur les limites de son domaine, de ses recherches et de ses formes esthétiques. Les déclinaisons du design, de plus en plus nombreuses, internes aux pratiques artistiques (design culinaire, *motion design*, design mortuaire, design d'événements, etc.) ou bien positionnées aux franges de la discipline (*design thinking, design management*, etc.) requièrent une étude des origines afin de réellement « situer » le penser et le faire du designer dans les conditions de ses environnements. Enfin, parce que le contexte sociétal est directement impliqué dans les formes que prend le design et que prennent ses communautés, il parait aujourd'hui opportun de dépasser certains débats concernant ses modes et ses formules[7]. C'est possiblement en redéfinissant ce qui fait « discipline première », c'est-à-dire *disegno* dans le sens de *progettazione*, que le design pourra être compris comme un projet global engendrant dans son initiation, sa conception, son exécution et son évaluation, une position intermédiaire, entre le local et le global, le déductif et l'inductif[8].

Les matrices du design représentent, dans notre approche, possiblement « des milieux où quelque chose prend naissance », et en ce sens, le design, une fois engendré, engendre à son tour. Le premier enjeu est donc d'opérer légitimement à la reconnaissance d'une communauté qui doit s'entendre pour faire et pour dire, à une ou plusieurs voix, et autour de valeurs communes, ce qu'est le design. Pour qualifier ce groupement, le terme de paradigme, mis en avant par Thomas Samuel Kuhn dans les années soixante à travers son ouvrage *La structure des révolutions scientifiques*[9] », reste encore aujourd'hui utile pour définir la discipline. Pour cet auteur, le paradigme correspond à un ensemble de méthodes, méthodologies et principes communs à une communauté, cette dernière étant le plus souvent scientifique. Le paradigme naît « d'une découverte scientifique universellement reconnue qui, pour un temps, fournit à la communauté de chercheurs des problèmes types et des solutions[10] ». Le modèle ainsi posé évoque alors la mesure (le *muid*, le mode, le moule c'est-à-dire finalement la norme), le mode à suivre pour être compris et reconnu par la communauté et, plus loin par le ou les publics. On pourrait simplifier l'idée en notant qu'un paradigme correspond aux « règles du jeu » qui permettent d'évaluer le savoir et la connaissance qui sont propres à une communauté scientifique, dans la mesure où chaque participant en connaît le mode d'emploi. Ce mode correspond encore, pour Kuhn, à « une carte dont les détails seront élucidés par les travaux scientifiques plus avancés. En apprenant un paradigme, l'homme de science acquiert à la fois une théorie, des méthodes et des critères de jugement, généralement en un mélange inextricable[11] ». En transférant ces idées vers notre sujet, il s'agit de défendre une pensée disciplinaire en design qui considère la nécessité d'une reconnaissance et d'une compréhension mutuelle de sa définition. Pour se faire comprendre et pour se comprendre (entre personne, chercheur, communauté scientifique), il est indispensable de poser deux choses : la première est probablement de reconnaître l'ancrage à une discipline et l'usage d'outils communs (la même langue) ; la seconde fait appel à un lexique commun (le même langage). Cette base, ici défendue par le philosophe des sciences, est ce qui fait « collégial » et qui permet de « partager un centre d'intérêt commun » à travers les manuels du groupe, son enseignement et ses exercices de laboratoire. En étudiant les « exemples concrets » et en les mettant en pratique, les membres du groupe apprennent « leur spécialité[12] » nous dit Kuhn. Le paradigme s'acquiert par la transmission de savoirs, *via* l'apprentissage, *via* les illustrations répétées et presque standardisées des différentes théories, dans leurs applications conceptuelles,

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-13 01:17:19, depuis le 216.73.216.42

instrumentales et dans celles qui relèvent de l'observation.

Thomas Kuhn note que le terme paradigme, malgré son utilité, contient une excessive plasticité que de nombreux auteurs ont relevés à travers les différents sens qui lui sont attribués[13]. C'est pourquoi, sept ans après l'édition de son ouvrage de référence[14] il propose un nouveau terme, celui de « matrice disciplinaire ». Les matrices se concentreraient sur les lois scientifiques et leur formalisation, la conception du monde et les procédés heuristiques, enfin, sur les valeurs qui soudent le groupe de chercheurs.

> *Selon cette conception, une communauté scientifique consiste en praticiens d'une discipline scientifique. Ces praticiens, liés par des éléments communs de leur formation et de leurs apprentissages se voient, et ils sont aussi vus par les autres ainsi, comme des personnes responsables de la poursuite d'un ensemble de buts communs, dont par exemple, la formation de leurs successeurs[15].*

En cela, l'idée de communauté scientifique en design devient, par ce principe, un ensemble sociologique qui se meut et pense différemment, mais qui conserve, par le biais de ses matrices, un lien de fond et des valeurs communes. C'est ainsi que pour Kuhn, l'analyse des matrices se concentrerait sur les lois scientifiques et leur formalisation, la conception du monde et les procédés heuristiques, enfin, les valeurs qui soudent le groupe de chercheurs. Ce qui serait commun, en design ou dans une « science principale », ce sont les matrices disciplinaires « parce que cet ensemble se compose d'éléments ordonnés de diverses sortes, dont chacun demande une étude détaillée[16] ». Ainsi, pour qu'une communauté se retrouve et se reconnaisse, il faut que cette dernière adhère d'abord (1) à l'idée de généralisation symbolique, c'est-à-dire au langage et au lexique unanimement employé par le groupe, puis (2) le fait d'adhérer collectivement à des principes métaphysiques, c'est-à-dire de rechercher et de comprendre notre manière commune de concevoir le réel, ce qui facilite la compréhension du « qu'est-ce que l'on défend ensemble ». Le troisième point (3) concerne les valeurs attribuées à la science. Ceci nous approche de la conception dans la mesure où il s'agit pour le groupe, de partager des opinions sur les conditions de validité, d'exactitude, presque de preuves et de prévisions pour permettre « d'être à la société ». Enfin, (4) adhérer aux modèles permettant de résoudre les problèmes, c'est-à-dire à la manière d'envisager ici ce que peut contenir la conception dans le sens méthodologique : solutions conceptuelles et solutions techniques. Ces solutions passent par la pratique de la science, une partie constituée par la « connaissance tacite, qui s'acquiert en faisant de la science plutôt qu'en apprenant des règles pour en faire[17] ». Quels sont les éléments communs qui expliqueraient, par quelques méthodes, l'existence d'une communauté en design ? Quels seraient alors les caractères apparemment sans problème qui fédéreraient ce groupe, et qui formeraient l'unanimité relative de son jugement professionnel ? Comment définir le design en actualisant les propos de Kuhn ?

Partant du principe que la communauté design se situerait à l'intermédiaire des sciences et de la société, du laboratoire et des terrains, il s'agit, dans ce contexte collectif d'écriture, d'inciter les penseurs, designers et les praticiens à faire groupe, en se positionnant en regard du faire et du dire dominants. Pour ce faire, ce onzième numéro de la revue Design *Arts* Médias orientent les propositions de ses auteurs autour de quatre propositions réflexives. La première propose des réflexions générales sur le design et son rapport à l'épistémologie (voir les contributions de Pierre-Damien Huyghe, Catherine Chomarat-Ruiz et Jérémie Elalouf). La seconde piste poursuit cette réflexion épistémologique tout en l'inscrivant dans une matrice spécifique permettant de refonder la discipline : le design situé, l'ambiance, la pensée complexe ou encore le lexique (voir les contributions de Claire Azéma, Élodie Bécheras, Yann Aucompte et Lucie Ling). En troisième point, le design est interrogé depuis ses filiations historiques et ses lignées pédagogiques (voir les contributions d'Andrea Urlberger et d'Émeline Roy, Christophe Moineau, Luc Mattei et Éric Tortochot). Enfin, le dernier axe propositionnel concerne les analyses critiques sur la pratique et notamment sur la pratique de projet en design (voir les contributions de Chiara Rubessi, Louis Vitalis Minutti, Julien Honnorat et Jérémy Lucas-Boursier).

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-13 01:17:19, depuis le 216.73.216.42

L'objectif de cette publication est ainsi de comprendre quelles sont les matrices qui permettent d'évoquer la question du/des paradigmes en design afin d'aborder plusieurs problèmes d'actualités, au niveau de la pratique du design et du point de vue externaliste tout d'abord, puis à un niveau dit global, c'est-à-dire en partant des savoirs plus déductifs qui structurent, *via* la conception et la création, les formes de notre monde.

Bibliographie

« Arrêté du 4 février 2014 fixant la nomenclature des mentions du diplôme national de master », dans *Journal officiel de la République Française*, NOR : ESRS1402516A, disponible sur : https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/JORFTEXT000028583174, consulté le 20 novembre 2025.

BOETSCH Gilles (dir.), Recommandations concernant l'interdisciplinarité et son évaluation, Conseil national de la recherche scientifique, Conseil Scientifique de l'institut des sciences de l'ingénierie et des systèmes (INSIS), juillet 2018.

CARAËS Marie-Haude, « Pour une recherche en design », in *Azimuts*, n°33, Les éditions de la Cité, 2009, p. 40.

KUHN Thomas S., *La structure des révolutions scientifiques*, Paris, Flammarion, Champs sciences, traduction française de L. Meyer, 2018.

KUHN Thomas S., *The Structure of Scientific Revolution*, Chicago, The University of Chicago Press, Chicago, Illinois, U.S.A., 1970.

KUHN Thomas S., *La tension essentielle. Tradition et changement dans les sciences*, Pierre Jacob Paris, Gallimard, traduction française de A. Lyotard-May, M. Biezunski et G. Voyat, 1990.

KUHN Thomas S., *The Essential Tension : Selected Studies in Scientific Tradition and Change*, Chicago, Chicago Press, 1977.

MADELINE Béatrice, « Le "design thinking", révolution créative », *Le Monde*, 18 février 2018, https://www.lemonde.fr/campus/article/2018/02/18/le-design-thinking-revolution-creative_5258811_4401467.htm, consulté le 20 novembre 2025.

SHAPERE Dudley, « The structure of Scientific Revolutions », *Philosophical Review*, n°73, 1964, p. 283-294.

---

1. La conception en design correspondrait à une situation de résolution de problèmes dans laquelle analyses et intentions aboutissent, en finalité, à une création. La notion de création est ici entendue comme la concrétisation d'un élément achevant une réflexion créative qui répond à une question de départ, c'est-à-dire un cahier des charges, et concrétisé, le plus souvent, par une représentation en plan, en coupe ou en volume.
2. MADELINE Béatrice, « Le "design thinking", révolution créative », *Le Monde*, 18 février 2018, https://www.lemonde.fr/campus/article/2018/02/18/le-design-thinking-revolution-creative_5258811_4401467.htm, consulté le 20 novembre 2025.
3. Caraës Marie-Haude, « Pour une recherche en design », in *Azimuts*, n° 33, Les éditions de la Cité, 2009, p. 40.
4. Voir « Concernant l'interdisciplinarité et son évaluation », dans BOETSCH Gilles (dir.),

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-13 01:17:19, depuis le 216.73.216.42

Recommandations concernant l'interdisciplinarité et son évaluation, Conseil national de la recherche scientifique, Conseil Scientifique de l'institut des sciences de l'ingénierie et des systèmes (INSIS), juillet 2018.

5. On retrouve des formations en design soutenues par le ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche ; mais aussi le ministère de la culture ou le ministère de l'Économie, de l'Industrie et du Numérique et le Ministère de l'Éducation Nationale pour exemples.
6. Voir le *Journal officiel de la République Française*, ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche, « Arrêté du 4 février 2014 fixant la nomenclature des mentions du diplôme national de master », NOR : ESRS1402516A. Art. 1. – L'intitulé du diplôme national de master est défini par un nom de domaine et de mention dans les conditions fixées par l'arrêté du 4 février 2014 susvisé. La nomenclature des mentions est précisée en annexe du présent arrêté. Art. 2. – La directrice générale pour l'enseignement supérieur et l'insertion professionnelle est chargée de l'exécution du présent arrêté, qui sera publié au Journal officiel de la République française. Disponible sur : https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/JORFTEXT000028583174, consulté le 20 novembre 2025.
7. Nous pensons plus particulièrement ici au dépassement des débats existants, en France, autour du statut de la recherche en design, *via* les intitulés de type recherche-création, création-recherche, recherche-projet, etc. Les enjeux sociétaux signalent en effet que les formes de recherches doivent dorénavant se retourner vers des problématiques plus originelles comme, pour exemple, la question de la méthode et de l'utilité, la question du pouvoir de la création sur ses environnements ou de la pratique pour et par la société. De nombreuses pistes fécondes sont en suspend et mériteraient d'être portées à la pratique et à la recherche en design afin d'éviter de désolidariser les communautés.
8. Partant du principe que la communauté design se situerait à l'intermédiaire des sciences et de la société, du laboratoire et des terrains, il s'agit ici d'inciter les penseurs, designers et les praticiens à faire groupe, en se positionnant en regard du faire et du dire dominants pour refonder une mise en œuvre commune.
9. KHUN Thomas S., *La structure des révolutions scientifiques*, Paris, Flammarion, Champs sciences, traduction française de L. Meyer, 2018.
   KUHN Thomas S., *The Structure of Scientific Revolution*, Chicago, The University of Chicago Press, Chicago, Illinois, U.S.A., 1970.
10. *Ibid.*, p. 11.
11. Un paradigme « détermine la légitimité des problèmes et aussi des solutions proposées »*, ibid.,* p. 155.
12. *Ibid.*, p. 71.
13. Selon Thomas Kuhn, le texte le plus négatif et le plus minitieux parmi les critiques faites à son égard est peut-être celui de SHAPERE Dudley, dans son article « The structure of Scientific Revolutions », *Philosophical Review*, n°73, 1964, p. 283-294.
14. Voir KUHN Thomas S., *La tension essentielle. Tradition et changement dans les sciences*, Pierre Jacob Paris, Gallimard, traduction française de A. Lyotard-May, M. Biezunski et G. Voyat, 1990.
    KUHN Thomas, *The Essential Tension : Selected Studies in Scientific Tradition and Change*, Chicago, Chicago Press, 1977.
15. *Ibid*., p. 394.
16. KUHN Thomas S., *La structure des révolutions scientifiques*, *op. cit*., p. 248.
17. *Ibid*., p. 260.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-13 01:17:19, depuis le 216.73.216.42