

Extension du domaine du design

Préface par Professeur Gérard Pelé

Professeur Émérite des Universités

Institut ACTE, École des Arts de la Sorbonne - France

Le mot " design " a progressivement remplacé les expressions " esthétique industrielle " ou " création industrielle " en France à partir des années 1960, tout en concernant un nombre croissant de secteurs d'activité : du traditionnel " design produit " jusqu'au plus récent " design service " touchant aussi bien les institutions que les entreprises. L'enseignement du design est obligatoirement pluridisciplinaire, mais la formation au design, du fait que tout projet implique plusieurs intervenants, à commencer par ses destinataires, comporte en plus une dimension collaborative, donc communicationnelle. Par ailleurs et, de même que leurs prédécesseurs, les designers contemporains sont très sensibles aux innovations techniques. C'est ainsi que, dès les balbutiements de l'informatique il y eut une " esthétique expérimentale " et, sur la base de ses prototypes, le développement de programmes de conception ou de création " assistées par ordinateur ". Et avec les algorithmes " d'Intelligence Artificielle " qui ont émergé dès le milieu des années 1980, les questions que la cybernétique avait déjà posées n'ont guère varié, sauf qu'en raison de leurs progrès il est devenu pressant de s'en préoccuper.

Il est en effet très probable que l'enseignement du design ne pourra pas se passer de ces outils, pas plus qu'il n'a pu éviter d'utiliser les palettes graphiques ou les logiciels de modélisation " 3D ", ainsi que tous ceux qui ont permis et permettent encore de concilier l'esthétique avec les exigences liées à la fabrication des artefacts, y compris quand ceux-ci ne sont pas matériellement tangibles comme, par exemple, un service administratif.

On concevra donc de nouvelles formations pour utiliser ces instruments comprenant, entre autres, l'apprentissage de la formulation des instructions, des requêtes et des questions posées à des " agents conversationnels " afin d'obtenir d'eux les réponses qui auront un sens dans le cadre d'un projet donné.

Le problème qui se posera déjà à ce stade sera celui de la finalité de l'enseignement du design : formera-t-on des personnes capables de donner à la machine les " bonnes " directives afin d'obtenir d'elle qu'elle " dessine ", par exemple, une nouvelle chaise ? Et comment saura-t-on que c'étaient les bonnes directives, sachant que ses réponses ne seront ni justifiées, ni même expliquées ?

À supposer, par conséquent, que les enseignants de toutes disciplines constitutives des formations au design parviennent à trouver comment " faire avec " ces techniques, il leur restera alors à défendre leur propre singularité de laquelle dépendra, in fine, celle des futurs créateurs qu'ils formeront. Dans ce contexte, outre une revue historique sur les " 50 ans d'enseignement du design à l'ISBAT ", les articles qui composent ce numéro de la revue DEED reflètent la diversité des approches du design et de son enseignement. On trouve des propositions d'adaptation aux " nouvelles technologies " avec une approche collaborative, mais traditionnelle, de l'enseignement du design dans son organisation par ateliers. D'autres articles proposent une approche dite " par compétences ", donc également collaborative, mais axée sur les débouchés professionnels. Y figurent aussi l'exposé d'approches inspirées du " design thinking " (une méthode de gestion de l'innovation élaborée aux États-Unis et dont la devise pourrait être : " le client est roi "), avec un environnement d'apprentissage interdisciplinaire et une mise en situation des étudiants incités à se comporter en " entrepreneurs ". Enfin, la revue montre une attention aux problématiques actuelles en matière de services mettant l'accent sur la sensibilisation et l'éducation, nécessairement transdisciplinaires, aux objectifs du développement durable ainsi que sur les destinataires de ces projets... Ce qu'on appelle parfois le " design social ".

Cependant, le problème du " design " de l'enseignement du design qui affleure dans la plupart des articles et qui est saillant dans ceux qui mentionnent explicitement l'emploi de techniques informatiques et, notamment, de celles dites " d'Intelligence Artificielle ", n'est pas abordé dans sa composante prospective qui tiendrait compte des rapides progrès accomplis dans ce domaine afin d'anticiper ses conséquences prévisibles. Or, cette évolution suggère l'idée qu'il serait possible de concevoir ou de redéfinir la manière dont l'enseignement du design est structuré et délivré en adoptant une approche propre aux processus de design, dans une sorte de mise en abîme de la démarche " projet ". Il ne s'agirait plus seulement de transfert de connaissances, ni d'apprentissage de techniques, mais d'une démarche basée, au moins en partie, sur les " besoins " des étudiants et donc, en réalité, sur les " intérêts " de leurs futurs employeurs. On analyserait leur expérience " d'apprenants " pour les orienter en direction de ces intérêts afin d'aboutir à des " propositions " de programmes et à des méthodes d'enseignement alternatives... Et, pour finir, à des grilles d'évaluation selon des critères résultant de cette même démarche gouvernée par l'efficacité de ses résultats.

À l'étape suivante, l'intégration des techniques " d'Intelligence Artificielle " dans la conception de l'enseignement du design offrirait, selon ses défenseurs, des opportunités pour personnaliser l'expérience d'apprentissage. D'abord, elles pourraient fournir des outils d'inspiration et d'assistance créative, c'est-à-dire concrètement suggérer des idées, des dessins, etc. Ensuite, elles pourraient analyser les interactions des étudiants avec le contenu des enseignements pour comprendre leurs préférences et leurs difficultés, et en inférer des parcours d'apprentissage " sur mesure ". De même, elles seraient capables d'analyser leurs projets en leur fournissant un retour quasi immédiat, et en évaluant au passage l'efficacité des méthodes pédagogiques afin de proposer leur réforme. En fin de compte, des " assistants virtuels " pourraient être intégrés dans les environnements d'apprentissage pour fournir un soutien constant, répondre aux questions des étudiants, les guider dans leurs projets en leur donnant accès à des bases de connaissances plus étendues que celles de leurs enseignants. À ce stade, il s'agirait assurément d'améliorer la productivité des institutions d'enseignement du design.

Si l'on admet ensuite que le design a partie liée avec l'industrie, la question qui se posera à son enseignement ne sera plus seulement celle de la formation aux techniques de modélisation des objets, des environnements et des interfaces avec lesquels les étudiants interagissent, mais celle de l'industrialisation de cet enseignement lui-même. Si cette mutation était accomplie, l'enseignement du design ne serait plus un " artisanat supérieur " (comme on a pu dire de la médecine qu'elle était un art) préservant de l'alignement sur un modèle unique, sur l'unique idéologie du progrès et d'une croissance dont chacun a conscience de l'impasse à laquelle ils mènent notre humanité. En effet, le défi de cette robotisation sera d'ordre politique dès lors que l'on aura pris conscience qu'en utilisant les techniques " d'Intelligence Artificielle " dans une école de design, les enseignants et leurs étudiants apprendront le design aux algorithmes, et donc à ceux qui en sont les propriétaires... jusqu'à ce qu'ils n'en aient plus besoin.