Design *in* Translation

POTTER, Norman, What Is a Designer : things. places. messages

Juliette Soubieux

POTTER, Norman, *What Is a Designer : things. places. messages*, London, Hyphen Press, 2002.

POTTER, Norman, *Qu'est-ce qu'un designer : objets. lieux. messages*, Paris, B42, collection Essais, 2011.

Dans *Qu'est-ce qu'un designer : objets. lieux. messages*, Norman Potter cherche à définir ce qu'est un designer ou plutôt quels conseils donner aux étudiants pour faire du design. La problématique du livre pourrait être « quels sont les savoir-faire et les aptitudes nécessaires à la pratique du design ? ».

L'auteur soutient que pour pratiquer le design il faut savoir s'impliquer, être réactif et s'affirmer tout en prenant des décisions et en assumant les conséquences de ses choix. Pour lui, la pratique du design est essentielle, le designer doit pouvoir s'adapter et briser les codes théoriques appris dans les écoles de design.

Pour établir cette proposition, Potter étudie d'abord les questions générales autour du design[1]. Il accompagne ensuite sa réflexion d'une série de recommandations méthodologiques détaillées à l'attention des étudiants[2]. Dans la section suivante, il va évoquer des points de repères directement exploitables en présentant les techniques du design sous différents angles[3]. C'est également dans cette section que l'auteur a rédigé une liste de lectures qu'il juge indispensables à la pratique du design[4].

Norman Potter développe six concepts, notamment « designer » qu'il définit comme un praticien qui ne néglige pas la théorie. Il est également question de ce qu'est le « bon design » et comment le pratiquer, c'est-à-dire comment le design doit correspondre à l'idée initiale d'un projet.

Ce livre peut servir de base à tous les débutants dans le domaine du design malgré la date de sa première parution (1969). Il évoque, sans trop entrer dans les détails, les bonnes pratiques d'un designer et les références à connaître. Il insiste sur l'idée qu'un designer doit s'intéresser à l'utilisateur du projet plutôt qu'à l'objet en lui-même. Le design demeure, en effet, un savoir-faire réflexif, un mixte de techniques méthodologiques et pratiques.

Juliette SOUBIEUX, Master 1 « Design, Arts, Médias », Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2021-2022.

© Design in Translation
téléchargé le 2025-12-07 09:56:00, depuis le 216.73.216.139

1. POTTER, Norman, *Qu’est-ce qu’un*
2. POTTER, Norman, *Qu’est-ce qu’un*
3. *Ibidem*, p. 113-172
4. *Ibid*., p. 165

© Design in Translation
téléchargé le 2025-12-07 09:56:00, depuis le 216.73.216.139