Design *in* Translation

RUBINI, Constance (dir.), Dessiner le Design

Émilie Kloss

RUBINI, Constance (dir.), *Dessiner le Design*, Editions des Arts Décoratifs Ucad, 1er édition ; Paris, 2009.

Dans l'ouvrage intitulé *Dessiner le Design*, Constance Rubini s'interroge sur la place du dessin, et sur le rôle qu'il entretien dans le processus actuel du design, qui tend vers le numérique.

L'auteur défend la thèse selon laquelle le dessin permettrait l'acheminement du projet mental du designer, et donc garde une place centrale dans le processus de création, malgré l'essor du numérique. Bien que peu montré, le dessin contribue ainsi à la communication et à la compréhension générale de l'intention du designer.

Pour asseoir sa thèse, Constance Rubini procède en sept étapes. Il est premièrement question de la métaphore du temps[1] à travers le dessin, puis du scénario inspiré par le designer, visant un dessin d'atmosphère[2], permettant une projection du contexte de production, et donc de compréhension de l'histoire imaginée. Suite à cela, Constance Rubini montre que le croquis de concept[3] mène à l'intention du designer, intuitif et spontané ; ce qui conduit aux recherches, inspirations[4], qui traduisent le dessin comme premier acte de création et non comme simple brouillon. Malgré tout, la modalité du dessin pour le dessin[5] reste majeure, étant une pratique se suffisant àelle-même. Le dessin apparaît comme moyen de communication[6] tant pour le designer et ses images mentales que pour ses collaborateurs ; cet axe est abordé comme une fonction extrême du dessin[7], notamment avec l'ère numérique qui s'offre aux designers.

Dans cet ouvrage, Constance Rubini développe trois concepts importants pour la compréhension de sa vision du design. Le « Dessin » renvoie à un outil de représentation vu par les designers comme très personnel et n'ayant pas une visée publique. L' « Emotion » signifie ici le fait qu'élaborer un projet se fait au travers des choses (couleurs, formes, perceptions, etc.) qui nous entourent, et grâce à la retransmissions des émotions que ces dernières nous procurent. Le « Geste » est renvoie ici aux mouvements par lesquels le projet mental du designer prend vie.

Dessiner le Design, par Constance Rubini, est intéressant, car tous les concepts clés évoqués ont un lien direct avec le champ du design. Le dessin, l'émotion et le geste, représentent les étapes, et les outils nécessaires à la naissance d'un projet. Tous sont des intermédiaires entre l'idée conçue par la pensée du designer et ce dernier. Ce sont des éléments majeurs de la conception, et de la matérialisation d'une œuvre. En un sens, l'émotion entraîne le geste qui, lui, traduit les images mentales du designer par le dessin. Ce dernier, peut être perçu comme personnel et propre à chaque designer, car il s'agit là, uniquement de concept de traduction

© Design in Translation
téléchargé le 2026-11-04 06:48:24, depuis le 216.73.217.52

d’éléments émanant de l’esprit. Ces notions sont donc singulières, propres à chaque designer. Ce sont des outils immatériels, essentiels au bon fonctionnement du design.

Émilie KLOSS, Master 1 « Design, Arts, Médias », Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2021-2022.

---

1. Constance, Rubini,
2. Constance, Rubini,
3. *Ibidem*., p. 56.
4. *Ibid*., p. 60.
5. *Id*., p. 82.
6. *Id*., p.112.
7. *Id*., p.126.

© Design in Translation
téléchargé le 2026-11-04 06:48:24, depuis le 216.73.217.52