Design *in* Translation

Design discursif

Giorgi Karalashvili

---

1. Définition

Les dictionnaires français ne définissent pas le « design discursif », mais l'article de Stéphanie et Bruce Tharp[1], paru dans *La Revue du Design*, analyse bien le terme :

> *« Le design "discursif" fait référence à la création d'objets dont le but principal est de communiquer des idées, d'encourager un discours. Ceux-ci sont destinés à communiquer une ou plusieurs informations au public, et les sensibiliser à des problématiques ou des thématiques particulières. »*
> *La Revue du Design, Regards sur le design contemporain, Hors-Série n°2, janv-juin 2009, p. 22.*

Depuis lors, ce terme est utilisé dans différentes recherches et publications universitaires avec des significations similaires, le tout orienté de façon à développer une forme de critique, à en croire Alessandro Zinna :

> *« Le critical design et le discursive design nous invitent à réfléchir aux objets quotidiens, ils font des objets de design le véhicule privilégié d'un discours critique sur les styles de vie. »*

ZINNA, Alessandro, *Les conséquences du « quand »*, Université de Toulouse 2 – Jean Jaurès, Ocula 24, October 2020, p. 36.

2. De l'anglais au français

Le terme discursif vient du latin et renvoie dans une acception générale à l'idée d'un « raisonnement, procédant par raisonnement[2] ». Ce terme est utilisé dans différentes recherches universitaires dans le sens de systèmes de pensée, comme c'est le cas dans les lignes qui suivent :

> *« systems of thoughts composed of ideas, attitudes, courses of action, beliefs and practices that systematically construct the subjects and the worlds of which they speak[3] ».*

© Design in Translation
téléchargé le 2026-11-04 07:20:23, depuis le 216.73.217.52

LESSA, Lara*, Discursive Struggles within Social Welfare*, British Journal of Social Work, 2005, p. 3.

Dans notre champ, « Design discursif » est le terme anglais qui se traduit en français par « Design discursif », ce qui signifie une forme de discours (critique) à travers le design. Comme mentionné ci-dessus, le terme a été introduit en 2009 par les designers et anthropologues américains, Stephanie et Bruce Tharp, le fait intéressant étant que, pour expliquer la notion de « discours » et justifier l'option critique de la notion, ils s'appuient sur l'interprétation du philosophe français Michel Foucault. Ils écrivent notamment : *

> *« So, while for now this first conception of discourse deals with a more elaborate notion of "discussing," the second and higher-order understanding is influenced by the work of French historian and philosopher Michel Foucault[4].»*

THARP Bruce M. et THARP Stephanie M., Discursive Design: Critical, Speculative, and Alternative Things, Cambridge, MA, The MIT Press, Design Thinking, Design Theory, 2019, p. 75.

3. Explication du concept

Cette notion de « design discursif », est clairement énoncée dans *Discursive Design : Critical, Speculative, and Alternative Things*, en faisant référence au processus de conception qui consiste à créer des artefacts poussant le public à l'action intellectuelle, à la réflexion. La transformation sociale, l'effet qui provoque des changements en faveur du public est une autre application du design discursif mais, initialement, la réflexion du public est une exigence de base pour un design discursif réussi, et ce n'est qu'après que nous pouvons considérer l'effet[5].

Pour mieux comprendre la notion, le design discursif est illustré dans cet ouvrage comme un descriptif ou un terme générique qui inclut des versions plus établies et même assez ésotériques qui utilisent le design principalement comme un dispositif intellectuel et communicatif[6]. Il fait référence à un type de design qui a longtemps été appelé design conceptuel ou à des formes de pratique critique du design[7]. Ce que partagent les types de design similaires, comme le design critique, le design de fiction et le design contradictoire, c'est l'utilisation d'objets conçus à des fins intellectuelles particulières, mais la différence réside dans le fait que le design discursif apparaît comme l'unificateur, la définition globale de nombreuses formes de discours à travers le design.

4. Problématisation

Le design se développe rapidement et est devenu un outil très puissant pour les organisations, les entreprises, les structures gouvernementales, les sociétés internationales, etc. Les designers créent des produits qui influencent et changent la vie des gens. Les designers créent des produits qui influencent et changent la vie des gens. Avec ce rôle important dans la société, les designers ont besoin de réfléchir et de repenser à leur travail, à leurs motivations et surtout à leurs responsabilités. Dans *Discursive Design : Critical, Speculative, and Alternative Things* et au moyen de l'idée du « cadre à quatre champs », le design discursif établit l'agenda pour recadrer le monde du design existant basé sur la consommation, régi par les dictats des besoins du marché et lui donne une valeur supplémentaire : il s'agit d'engager une « révolution de l'esprit[8] ». Ce type de réflexion intellectuelle, d'abord pour les designers et ensuite pour leur public, peut créer un design avec son contexte social pour servir les « vrais besoins » de l'humanité, et conduire la société à un changement positif[9]. Notons, cependant, que ces idées ne sont pas nouvelles, car nous connaissons des designers discursifs au franc-parler, qui ont changé la perception des gens sur le design et sur la vie en général. Victor

© Design in Translation
téléchargé le 2026-11-04 07:20:23, depuis le
216.73.217.52

Papanek était l'un des plus grands designers discursifs avec ses livres et ses œuvres de design montrant certains « faux objectifs[10] » et remettant en question les normes et les modèles existants de la société.

Giorgi KARALASHVILI, Master 1, « Design, Arts, Médias », Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2022-2023.

© Design in Translation
téléchargé le 2026-11-04 07:20:23, depuis le 216.73.217.52

1. The 4 Fields of Industrial Design: (No, not furniture, trans, consumer electronics, & toys), by Bruce M. Tharp and Stephanie M. Tharp. URL:
2. *Larousse*, *Cf.* :
3. « Des systèmes de pensées composés d'idées, d'attitudes, de lignes de conduite, de croyances et de pratiques qui construisent systématiquement les sujets et les mondes dont ils parlent. » (Traduit par nos soins).
4. « Ainsi, alors que pour l'instant cette première conception du discours traite d'une notion plus élaborée de "discuter", la seconde conception, d'ordre plus élevé, est influencée par les travaux de l'historien et philosophe français Michel Foucault. » (Traduit par nos soins).
5. THARP Bruce M. et THARP Stephanie M., *Discursive Design: Critical, Speculative, and Alternative Things*, Cambridge, MA, The MIT Press,
6. THARP Bruce M. et THARP Stephanie M., *Discursive Design: Critical, Speculative, and Alternative Things*, p. 86.
7. *Ibidem*, p. 344.
8. *Ibid.*, p. 25.
9. PAPANEK, Victor,
10. Victor J. Papanek, Big Character Poster No. 1: Work Chart for Designers, 1969 [1973]. URL:

© Design in Translation
téléchargé le 2026-11-04 07:20:23, depuis le 216.73.217.52