

1. Record Nr.	UNINA9910511373603321
Autore	Bousbaci Rabah <1961->
Titolo	L'Homme comme un « être d'habitude ». Essai d'anthropologie et d'épistémologie pour les Sciences du design / Rabah Bousbaci
Pubbl/distr/stampa	Baltimore, Maryland : , : Project Muse, , 2020 Baltimore, Md. : , : Project MUSE, , 2020 ©2020
ISBN	2-7637-5235-7 2-7637-5236-5
Descrizione fisica	1 online resource (xiii, 394 pages)
Soggetti	Creation (Literary, artistic, etc.) Habit (Philosophy) Design - Anthropological aspects Habit - Anthropological aspects Design - Philosophy Electronic books.
Lingua di pubblicazione	Francese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references (pages 385-394).
Nota di contenuto	Habitude et prejuges communs -- L'habitude : petite histoire d'une anthropologie -- Situation conceptuelle du phenomene de l'habitude -- Le mode d'existence brute de l'homme -- La formation des routines -- Les routines une fois formees et stabilisees -- Le corps habituel et l'environnement materiel -- Les croyances, ou les routines de la pensee -- Des dispositions en general -- Des habitudes de penser : Descartes, Aristote et Dewey -- Le design thinking : habitude de penser des designers -- Dispositions particulieres dans la formation en design -- Les vertus : dispositions en voie d'excellence -- L'Ethos : maison d'habitation des habitudes humaines -- L'homme comme etre d'habitude. Implications pratiques pour les sciences du design.
Sommario/riassunto	Il n'y a pas si longtemps, les disciplines du design n'etaient pas considerees comme des sciences. Cet ouvrage en fait le portrait en considerant les savoirs professionnels en design comme des habitudes

acquises. Les "Sciences du design" regroupent les disciplines universitaires professionnelles qui partagent un dispositif pedagogique historique et unique, celui de l'Atelier de design, dans lequel on dispense un enseignement appele le "projet" de design. On y retrouve l'architecture, l'architecture de paysage, l'urbanisme, le design de produit, le design d'interieur, le design graphique, le design de jeux, etc. L'anthropologie et l'epistemologie des sciences du design ont connu diverses mutations au gre des traditions pedagogiques qui ont faconne leur structure academique. Quatre modeles anthropologiques se sont succede pour concevoir et structurer les savoirs qui doivent etre enseignes aux futurs praticiens professionnels : le modele romantique de l'Ecole des Beaux-Arts (le designer vu comme un artiste), le modele triptyque du Bauhaus (le designer alliant art, science et technique), le modele de l'acteur rationnel (le designer vu comme un "etre de raison") et le modele du praticien reflexif propose par Donald Schon. Dans un essai intitule Human Nature and Conduct, John Dewey enoncait : "Man is a creature of habit, not of reason nor yet of instinct". Le present ouvrage propose les grandes lignes d'une anthropologie et d'une epistemologie fondees sur une vision du designer comme un "etre d'habitude". Il s'agit de considerer les savoirs professionnels en design comme des "habitudes acquises". Ce modele anthropologique et l'epistemologie qui en decoule trouvent leurs fondements dans les ecrits de plusieurs grands penseurs (Aristote, Charles S. Peirce, John Dewey, Maurice Merleau-Ponty, Paul Guillaume ou Pierre Bourdieu) appartenant a des champs disciplinaires divers comme l'ethique, le pragmatisme, la phenomenologie, la psychologie et la sociologie.
