

1. Record Nr.	UNINA9910816709803321
Autore	Bousbaci Rabah
Titolo	L' Homme Comme un " etre d'habitude " : Essai d'anthropologie et d'epistemologie Pour les Sciences du Design // Rabah Bousbaci
Pubbl/distr/stampa	[Place of publication not identified] : , : Presses de l'Universite Laval, , [2020] ©2020
ISBN	2-7637-5235-7 2-7637-5236-5
Descrizione fisica	1 online resource (xiii, 394 pages)
Disciplina	745.4
Soggetti	Design - Philosophy
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 gré des traditions pédagogiques qui ont façonné leur structure académique. Quatre modèles anthropologiques se sont succédé pour concevoir et structurer les savoirs qui doivent être enseignés aux futurs praticiens professionnels : le modèle romantique de l'École des Beaux-Arts (le designer vu comme un artiste), le modèle triptyque du Bauhaus (le designer alliant art, science et technique), le modèle de l'acteur rationnel (le designer vu comme un "être de raison") et le modèle du praticien réflexif proposé par Donald Schön. Dans un essai intitulé *Human Nature and Conduct*, John Dewey énonçait : "Man is a creature of habit, not of reason nor yet of instinct". Le présent ouvrage propose les grandes lignes d'une anthropologie et d'une épistémologie fondées sur une vision du designer comme un "être d'habitude". Il s'agit de considérer les savoirs professionnels en design comme des "habitudes acquises". Ce modèle anthropologique et l'épistémologie qui en découle trouvent leurs fondements dans les écrits de plusieurs grands penseurs (Aristote, Charles S. Peirce, John Dewey, Maurice Merleau-Ponty, Paul Guillaume ou Pierre Bourdieu) appartenant à des champs disciplinaires divers comme l'éthique, le pragmatisme, la phénoménologie, la psychologie et la sociologie.
