

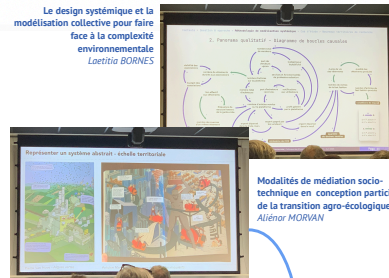
LA REVUE A 10 ANS : EXPLORER DE NOUVEAUX TERRITOIRES DE RECHERCHE

À l'occasion des 10 ans de la revue *Sciences du Design*, un colloque exceptionnel s'est tenu le 3 juin 2025 à L'École de design Nantes Atlantique, en prélude à la conférence Cumulus. L'événement a célébré une décennie de publication, en langue française, de la recherche en design. La journée a combiné moments de plénière et sessions thématiques sur les nouveaux territoires **écosociaux, démocratiques, technologiques et narratifs**.

Le programme complet est accessible en ligne : <https://cumulusnantes2025.design/sdd-programme/>



Les organisateur·ices du colloque, de gauche à droite : Zoé Bonnardot, Stéphane Vial et Jocelyne Le Boeuf.

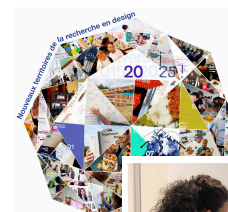


Prototype et prototypie : exploration d'imaginaires prospectifs à travers une recherche-création en design
Auguste HAZEMANN



nouveaux territoires narratifs

Passionnantes interventions dans la session sur les nouveaux territoires narratifs, autour de démarches de design engagées dans la reconfiguration de récits : **nos liens à la nature, les mémoires migratoires, les futurs vidéoludiques ou encore les imaginaires prospectifs**. Ces récits sont explorés à travers les outils du jeu, de l'exposition, du récit spéculatif et de la prototypie. La table ronde a mis en lumière l'importance de l'inconfort, de l'étrangeté comme moteur de conception, d'un pas de côté nécessaire pour interroger l'expérimentation, voire faire de l'expérimentation un moyen de questionner. Ces approches proposent une autre manière d'aborder le scénario d'usage et le prototype. Elles révèlent aussi la tension féconde entre dispositifs bricolés et protocoles d'étude cadrés, et soulèvent la question de l'ouverture nécessaire pour saisir ce qui se joue vraiment dans cette étape d'**expérimentation, pour presque de l'étendre à l'ensemble du processus de design**.



prochain rendez-vous dans 10 ans :

En guise de clôture de la journée, un moment joyeux de souvenirs et d'expériences partagées entre *Strate* (membre fondateur de la revue) et *Sciences du Design*, par Ioana Oncarescu et Estelle Berger. Ce n'était ni un bilan, ni une conclusion, mais plutôt un tissage de souvenirs : ceux que nous portons comme autrices, coordinatrices de numéros et membres engagées dès les débuts de *SdD*, avec ceux de toute une communauté. Des échos, des instants partagés, des gestes de reconnaissance, et surtout des encouragements sincères pour continuer à faire vivre cette belle aventure collective de *SdD* et de la recherche en design en France.



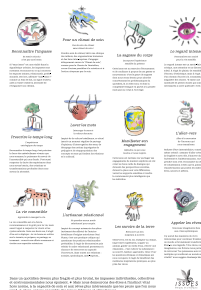
Parmi les temps forts : la conférence inaugurale de **Cynthia Fleury**, « *Du Design with care au climat de soin : dix ans de design à la Chaire de philosophie à l'hôpital* ». Philosophe, chercheuse et psychanalyste, Cynthia Fleury présente un travail unique en France sur le rétablissement chronique, une approche qui interroge la transition d'une clinique de l'aigu vers une clinique du soin long, où la subjectivité des patients est replacée au centre. « *Comment prototyper une contenance thérapeutique ? Quels usages concrets pour accueillir les vulnérabilités ?* » Dans cette démarche, le **design capacitaire** devient outil de négociation avec le réel, attentif aux résistances, aux normes institutionnelles et aux minorités invisibles.



Cynthia Fleury rappelle aussi la charte du *Verstohlen* (co-écrite avec le designer Antoine Fenoglio). On entend qu'*« il n'y a pas de projet design sans accompagnement »*. Le designer n'est pas seulement en dialogue avec les autres (usagers, soignants, institutions) mais aussi avec lui-même. **Il y a un besoin que le/la designer travaille sur soi-même**. Pour mettre en place une éthique du care, il y a besoin d'un climat de soin qui mobilise expertises, sensibilités, dimensions multiples et grands principes du **Design Care**. Un tel climat peut être instauré dans de nombreux domaines, bien au-delà du seul champ de la santé

CYNTHIA FLEURY & ANTOINE FENOGLIO
DE QUI NE PEUT ÊTRE VOLÉ
CHARTRE DE VERSTOHN

Ce parti-pris s'incarne aussi dans le manifeste d'issues, un réseau de créateurs et créatrices soignantes déterminées.



Reaffirming design's commitment to inclusivity, collaboration and planet-centred innovation amidst global challenges.

As present courses in Design Education have to consider the Youth Design Education (YDE) vision, how can we prepare to respond to the challenges of design education for the challenges of the 21st century? The challenge is to ensure that the curriculum and the teaching and learning process are relevant to the needs of the 21st century. The curriculum should be designed to equip students with the skills and knowledge needed to meet the challenges of the 21st century. The curriculum should be designed to equip students with the skills and knowledge needed to meet the challenges of the 21st century. The curriculum should be designed to equip students with the skills and knowledge needed to meet the challenges of the 21st century.

From Human-Centred to Hyper-Centred

It is the need of a paradigm shift that has necessitated the development of a new paradigm. The new paradigm is a new paradigm of knowledge, one that is more inclusive, more holistic, more integrative, more collaborative between humans and non-humans. The history of how we have impacted our planet both on and through the natural world is a testament to the need for a new paradigm. The new paradigm is a paradigm of design with meaning and connection. Every design choice has an impact on the entire system of which we, as Earth, are a part. As humans, we recognise systemic connections with other living organisms, with the natural world, and with the social and cultural systems that we inhabit. The problem of a future living on a dying planet needs a new paradigm of a paradigm, and the myth of human reason with

Enriching Sustainability

As a member of the Development Bank of Canada, we look to maximize the positive impact of our investments by working with clients to create value for all stakeholders. This includes the environment, society and the economy. We work with our clients to develop sustainable business models that create value for all stakeholders. We work with our clients to develop sustainable business models that create value for all stakeholders. We work with our clients to develop sustainable business models that create value for all stakeholders.

Indigenism and Togetherness
Only in absolute liberty, respect and openness to different cultures and traditions, Creativity must be redesigned to promote social justice and to strengthen trust. Ongoing collaboration across borders, sectors, disciplines and cultures is needed to expand the value of design. Interconnected communities of designers in Latin America will create a new paradigm of design.

Design as Mediation is a 2014 companion volume to the 2012 book *Design as Disruption*. It contains 10 essays and 10 illustrations by 10 different authors, all of whom are well-known in the design community. The book is a collection of essays that explore the relationship between design and technology, and how design can be used to mediate between the two. The book is a collection of essays that explore the relationship between design and technology, and how design can be used to mediate between the two. The book is a collection of essays that explore the relationship between design and technology, and how design can be used to mediate between the two.

We hereby promote this declaration in accordance with our mission: we are a dynamic forum for the exchange of knowledge and best practices, and a committed advocate for the positive role of designers and artists in shaping a better world.

care & design

*Vous reprendrez bien un peu de Cynthia ?!

La conférence d'ouverture de **Cynthia Fleury** a offert un moment exceptionnel de réflexion sur le *care* et le rôle du design dans l'accompagnement des vulnérabilités humaines et planétaires.

En revenant sur l'histoire du *care*, elle a souligné la **générativité de la vulnérabilité** : loin d'être une faiblesse, celle-ci constitue une ressource éthique et une fondation du projet de design. Le *design*, dit-elle, **"est la condition de l'investissement libidinal"** : il crée les conditions sensibles pour entrer dans le monde en sécurité.

L'éthique du *care*, historiquement associée à la socialisation des femmes, doit aujourd'hui être **définimisée** pour permettre l'émergence d'un âge politique du soin, plus apte à répondre à nos interdépendances. Le *care* devient aussi environnemental : les vulnérabilités planétaires et les transitions écologiques se croisent, et le design peut alors jouer **un rôle thérapeutique, où la beauté incarne une profondeur éthique**.

La philosophe identifie plusieurs étapes clés : activer l'agentivité des personnes via l'expérience et la démocratisation des savoirs, expérimenter hors des normes pour construire de nouveaux cadres, viser la dignité émotionnelle à travers des pratiques évaluables, à la fois quantitativement et qualitativement, au sein d'un *ethos* institutionnel renouvelé.

La philosophe identifie plusieurs étapes clés : activer l'agentivité des personnes via l'expérience et la démocratisation des savoirs, expérimenter hors des normes pour construire de nouveaux cadres, viser la dignité émotionnelle à travers des pratiques évaluables, à la fois quantitativement et qualitativement, au sein d'un ethos institutionnel renouvelé.



Diagramme de la notion de Care :

- donner soin
- vulnérabilité
- relation interpersonnelle
- matérialité et symbolique

« Il n'y a pas 50 solutions,
mais 50 manières de répondre à 50 problèmes »
Harfield (2007)

En écho à cette mise en garde importante pour le design, **Mariana Fonseca Braga** (l'université de Salford) utilise l'exemple d'un projet portant sur l'accès à l'eau au Brésil pour pointer les difficultés rencontrées par les populations confrontées à des infrastructures inadéquates. Pour qu'une réelle appropriation des dispositifs proposés ait lieu, les designers doivent développer une compréhension fine et enracinée des expériences locales. Avant d'intervenir, il est nécessaire de **cartographier l'invisible** (vécus, savoirs locaux, ...).



ethical leadership

a new frontier for design

JUNE 3-7, 2025
Nantes, France



Cumulus
Association



L'ÉCOLE DE
DESIGN
D'ARTS DÉCORATIFS



Qui dit conférence dit aussi plaisir de partager moments d'inspiration et de relaxation entre collègues.

À ce titre, on a vécu un Cumulus exceptionnel, rassemblant jusqu'à 10 participant.e.s de Strate, entre recherche, relations internationales et pédagogie !

NOS PUBLICATIONS À LA CONFÉRENCE

A partir du cas d'un workshop de design fiction, cet article étudie l'impact des outils de représentation utilisés sur la manière dont les jeunes designers imaginent le futur. L'étude analyse l'impact de l'usage de l'IA sur les visions produites (utopie/dystopie), les rôles donnés aux humains et aux technologies, et les types de changements envisagés. Bien que les étudiant·e·s aient privilégié les outils traditionnels pour représenter les futurs les plus radicaux, l'imaginaire de l'IA est omniprésent dans les scénarios projetés. L'article plaide pour une éducation critique à l'usage conscient et responsable des outils IA, afin d'aider les designers à les utiliser pour imaginer des futurs soutenables et plus justes.

Basé sur notre participation au consortium IF Initiative mené par Carbone 4, cet article étudie les contributions du design dans un programme pluridisciplinaire dédié à intégrer les limites planétaires dans la stratégie des entreprises. Notre analyse est structurée selon trois tensions récurrentes identifiées dans le projet : le décalage entre prise de conscience et action, le flou entre ambitions normatives et neutralité, et enfin la difficulté d'aborder la transformation organisationnelle pour les participants. Cette étude est un jalon pour mieux comprendre les attentes, moyens et effets du design, des designers et chercheurs dans des environnements de projet complexes.



NOS COUPS DE COEUR

régénération urbaine

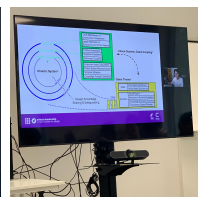
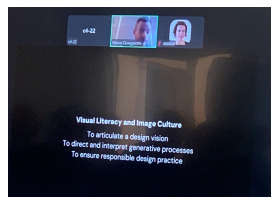
Elisa Poli (Nuova Accademia di Belle Arti, Florence) a présenté deux exemples emblématiques de différentes stratégies de (re)valorisation de territoires : alors que le **Tour de France** met l'accent sur la communication du paysage, les **Jeux Olympiques**, notamment ceux de Paris 2024, visent à une "exposition symbolique" de la capitale (Fife, 2008 ; Faure, 2024). Une analyse sous cet angle montre les ramifications culturelles, touristiques, économiques et communiquatives qui peuvent exister pour répondre aux enjeux sociaux et urbains.

IA et éthique digitale

Les sessions consacrées à l'éthique digitale pour l'IA, animées par **Frédérique Kupa**, ont soulevé des questions sur le **rôle des designers à l'ère de l'IA**. Par exemple, si une bonne partie des échecs en design viennent souvent d'une mauvaise formulation du problème, quelle serait l'utilité de l'IA non plus pour générer des solutions, mais pour nous aider à poser des questions, en nous confrontant à des angles morts que l'on aurait ignorés ? Mais si la formulation du problème est déléguée, en quoi la pratique du design se distingue-t-elle encore des démarches purement techniques ou solutionnistes ?

Ces interrogations ont naturellement emmené la réflexion sur le **tournant pédagogique amorcé par des IA** qui préparent des cours ou structurent des ateliers. Peut-on interdire aux étudiant·e·s l'usage de l'IA si nous utilisons nous-mêmes ? Des intervenant·e·s y voient des opportunités pour réinvestir la culture visuelle, enrichir la littérature numérique et d'expérimenter d'autres formes d'apprentissage. Des sessions plus techniques, portées majoritairement par des étudiant·e·s, ont exploré des **applications concrètes du quotidien** (smart home, avatars, conditions d'usage...), suscitant des débats sur la transparence, la gouvernance, l'éthique et les conflits d'intérêts industriels. Faut-il concevoir des interactions au sein de réalités virtuelles plus désirables ? Doit-on vraiment désopacifier les IA pour le bien des usager·e·s ?

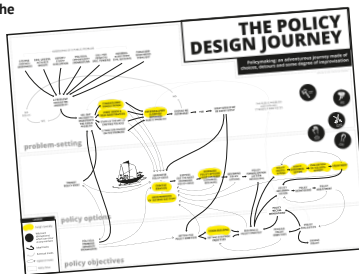
Au final, on parle d'IA et d'éthique, mais **de quelle éthique s'agit-il** ? Si une chose ressort clairement de ces conférences, c'est que parler d'IA, c'est **se recentrer sur des questions de vie ensemble essentielles**, indépendamment de la technologie : qu'est-ce qui fait l'enseignement, comment apprend-on, et au nom de quelles valeurs ?



politiques publiques

Luca Baldini (doctorant à la Sapienza University, Rome) nous a offert une impressionnante analyse des relations entre design et fabrique des politiques publiques à l'international. Son état de l'art permet d'y voir plus clair dans les rôles que les designers peuvent assumer, et des défis qui se posent dans ces contextes d'intervention complexes.

De manière proche, **Christophe Gouache** (studio Strategic Design Scenarios, Bruxelles) se questionne sur les spécificités du design pour/dans les services publics, un champ où les concepteurs ne peuvent agir naïvement ! Afin d'acculturer tant notre communauté que celle des décideurs publics, il a conçu une **Policy Design Journey** qui représente le **design de politiques publiques** comme une **aventure**, un **bricolage** fait de **choix**, mais aussi de beaucoup de **détours** et d'**improvisation**.



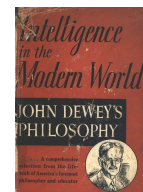
médias, citoyenneté et société

Conspiracy fiction est une initiative d'étudiants du Politecnico Milano, qui utilise des **théories du complot** comme **bases de spéculations**. En construisant des scénarios provocateurs, les projets déconstruisent les manières dont nous recevons l'"information". Et si, par exemple, les pigeons de nos villes étaient des drones de vidéosurveillance ? On commence par sourire, puis on se questionne grâce au design sur les limites entre réalité, narration, et vérité.

S'intéressant également à l'ère des "post-vérités" médiatiques, le sociologue **Matthew Robb** (Parsons New York) analyse la désinformation comme symptôme d'une crise de la citoyenneté. Selon lui, il s'agit d'un problème politique lié au manque d'alternative entre populisme et technocratie. Son exposé est un appel à ré-investir l'espace démocratique, où l'**expression de points de vue multiples** et la **controversé** ont toute leur place, à condition qu'elles stimulent l'**intelligence sociale**, qui est **adaptative** et **coopérative**.



Pour prolonger, on peut (re)lire **John Dewey**, grand théoricien de l'éducation et de la démocratie, qu'il définit comme *"la conviction qu'ensemble, grâce à nos différences, nous pourrions faire des expériences pour résoudre nos problèmes actuels et à venir avec plus d'intelligence que seuls"*



pédagogie du design

Les X-formats ont été très inspirants pour la conception de programmes pédagogiques, cours ou workshops qui questionnent la place et le rôle du design. Quelques exemples :

- **Le design comme outil pour changer l'imaginaire** : Massimiliano Datti et Francesco Monaco de ISIA Roma Design proposent la méthodologie *Tippe Top Design*, une approche sur la révolution de notre imaginaire (à la manière de la toupie inversée qui se retourne pendant sa rotation). Cette méthode amène les designers à penser de façon divergente, en explorant des perspectives nouvelles et inattendues, pour dépasser un imaginaire devenu obsolète. Elle agit comme un entraînement perceptif et politique, destiné à ouvrir l'esprit du designer et à transformer sa manière de voir et de créer.
- **L'empathie comme outil privilégié des designers** : Martha Laura et Pauline Hoogweg de l'Université des sciences appliquées d'Amsterdam ont proposé un workshop pour redéfinir les ingrédients de l'empathie, sensé être un outil essentiel et évident des designers. En focalisant l'attention sur l'expérience d'écoute et de connexion avec l'autre à travers un objet prétexte, on expérimente les 3 dimensions nécessaires à l'empathie : cognitive (réfléchir sur), émotionnelle (partager), et motivationnelle (prendre soin).
- **Entre designer et business manager, qui doit être le leader ?** Mudita Pasari du Design Village en Inde propose une réflexion sur l'hybridation des profils entre design et business. Son workshop consistait à réinventer un cursus de design auquel on ajoute des compétences entrepreneuriales et un cursus de business auquel on ajoute le design thinking. La négociation entre les équipes conduit à questionner et mettre en valeur les compétences et approches fondamentales du design. Comment maintenir l'état d'esprit du design au centre, en remettant en question et en réorientant l'augmentation actuelle des formats de cours de courte durée qui prétendent le contraire ?
- Le projet **Stockport creative campus** associe la Manchester Metropolitan University, les autorités publiques, des organisations partenaires et des citoyens du quartier de Stockport à Manchester. À partir d'un retour critique sur ce cas, Paul Micklethwaite explique que l'application non critique du design pour résoudre des problèmes de société risque au contraire de reproduire les structures de pouvoir. Il s'interroge sur la **valeur des projets d'étudiants « réels »** pour les communautés.
- Peut-être qu'une des réponses pour la formation en design est simplement la question du temps ? C'est ce que nous retiendrons de l'intervention de Stéphanie Hémon (CY école de Design) et de sa **notion d'inter-sessions**. Ces temps « entre », perçus comme des espaces intermédiaires, sont souvent invisibles mais jouent un rôle essentiel dans le processus collectif. Ils ne sont pas seulement des éléments du processus, mais constituent « l'espace » où se produisent les transformations majeures : des **moments charnières où les dynamiques évoluent** et où l'institution se transforme.