

## 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·ice·s du colloque, de gauche à droite : Zoé Bonnardot, Stéphane Drial et Jocelyne Le Bœuf.



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.

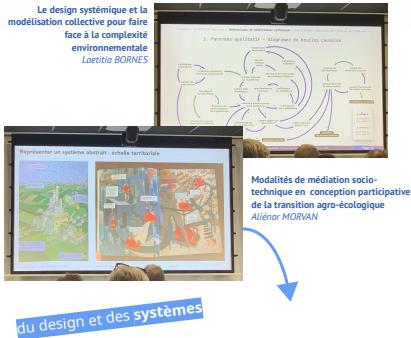
Cynthia Fleury rappelle aussi la charte du Verstahlen (co-écrite avec le designer Antoine Fenoglio). On entend qu'« *il n'y a pas de projet design sans compagnonnage* ».

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  
CE QU'IL NE PEUT ETRE VOLÉ  
DANS LA PSYCHIATRIE

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



du design et des systèmes

Lors de la session sur les nouveaux territoires écosociaux, deux chercheuses issues de domaines très différents, Aliénor en agroécologie et Laetitia en aéronautique, ont partagé leurs expériences autour de la mise en œuvre d'approches de design systémique sur leurs terrains respectifs. Toutes deux ont souligné les défis majeurs liés à la représentation de systèmes complexes, dynamiques et souvent abstraits, notamment celle de traduire visuellement la singularité des contextes. Elles mobilisent le design comme un levier pour en proposer des lectures multiples et sensibles, faire émerger des scénarios fédérateurs, capables d'ouvrir des imaginaires agricoles partagés et développent des outils concrets pour faire face à l'urgence de transitions complexes, en opposition à des approches purement quantitatives et réductionnistes. Les chercheuses ont également montré comment des formes de représentation innovantes peuvent rendre ces systèmes plus lisibles et ouvrir des espaces de transformation.

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 Ocnarescu 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.

nouveaux territoires narratifs

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



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 prototypie. Elles révèlent aussi la tension feconde entre dispositifs bricolés et protocoles d'étude codifiés, 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.





# 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 **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 communicatives 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 l'utilisons nous-mêmes ? Des intervenant-e-s y voient des opportunités pour réinvestir la culture visuelle, enrichir la littératie 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

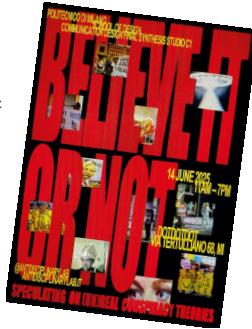
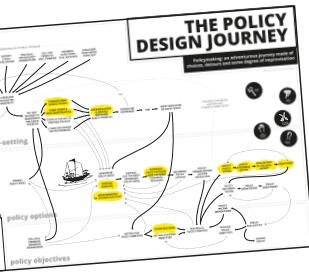
**Luca Baldini** (doctorant à la Sapienza University, Rome) nous a offert une impressionnante analyse des relations entre design et fabrique des politiques publiques à l'international. Son état de l'art permet d'y voir plus clair dans les rôles que les designers peuvent assumer, et des défis qui se posent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

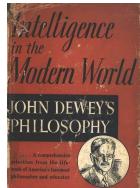
## médias, citoyenneté et société

**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 **controverse** ont toute leur place, à condition qu'elles stimulent l'**intelligence sociale**, qui est **adaptive 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'en ensemble, grâce à nos différences, nous pourrons 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 Monico de ISIA Roma Design proposent la méthodologie *Tippe Top Design*, une approche sur la révolution de notre imaginaire (à la manière de la toupee 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 Lauria 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 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 Mickletwaite 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** ou les **dynamiques évoluent** et où l'institution se transforme.