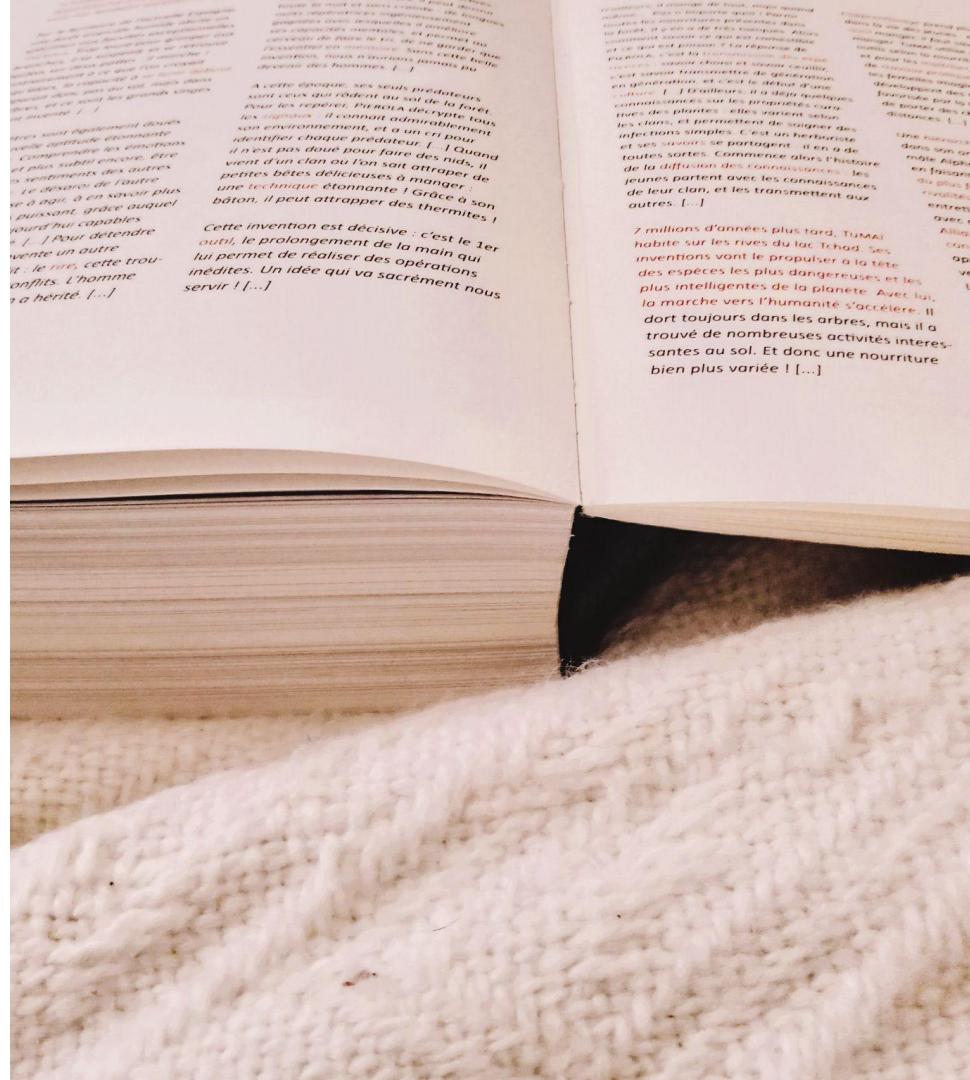


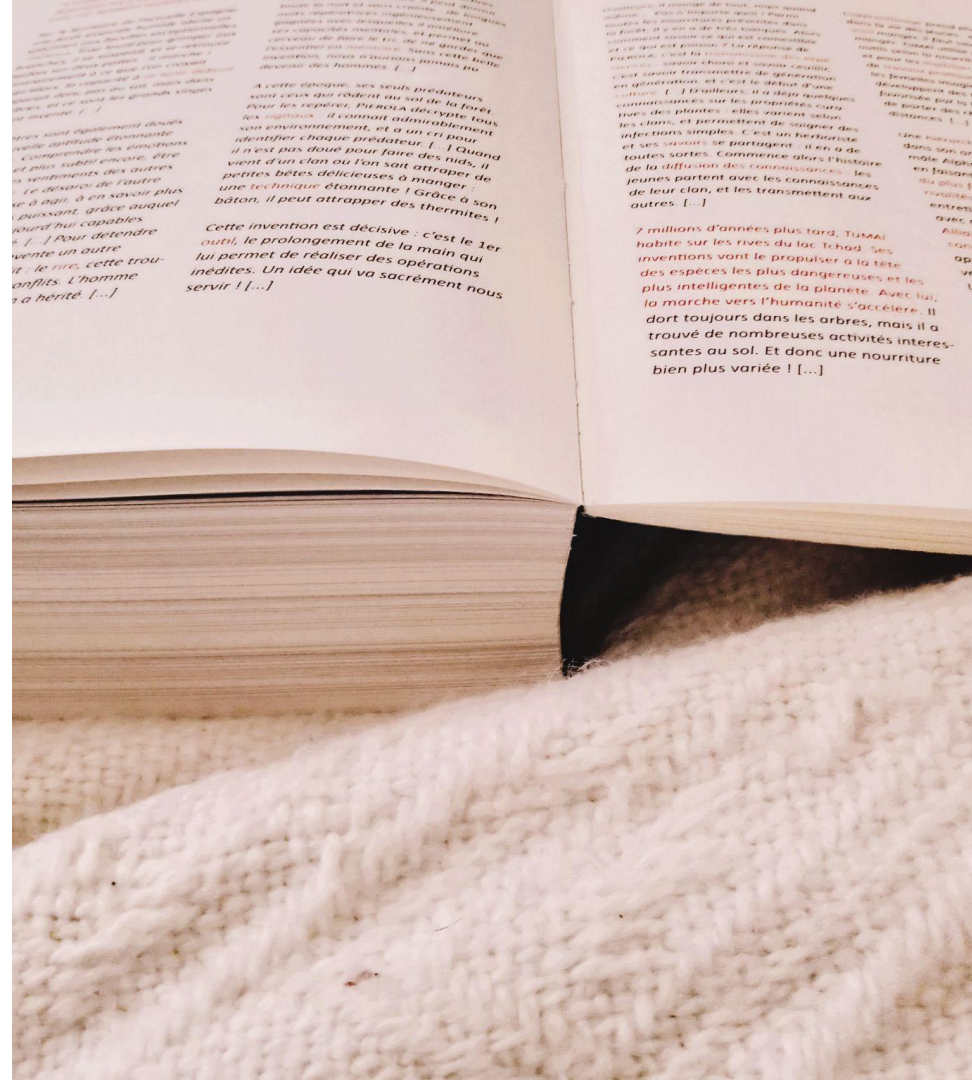
Pour une Méthodologie inventive en Design de Transitions et Design Positif

Emilie Roulland / Article / Février 26



Pour une Méthodologie inventive en Design de Transitions et Design Positif

Alors que nos mondes s'accélèrent, le Design et la Recherche en Design s'affairent. Ils se questionnent quant à la durabilité et l'habitabilité du monde, compte tenu des transitions que nos métiers accompagnent. De nouveaux paradigmes philosophiques et scientifiques convergent ainsi vers les transitions numériques et du développement durable. De nouvelles disciplines émergent, en accord avec la complexité de mondes et de ses futurs possibles.



Potentiels, anticipation, prospective, innovation positive sont autant de concepts que soulève cet article, tentant de mettre en lumière leurs interactions grouillantes. Fertiles aux designers du monde entier, ils questionnent la discipline elle-même qui se met à l'œuvre avec un regard critique nécessaire au travers d'une nouvelle méthodologie inventive.

Une étude de cas prendra ce parti-pris, dans le but d'étayer un état des lieux des changements disciplinaires abordant les transitions avec inventivité.

/ **Transitions**

/ **Potentiels**

/ **Inventivité**

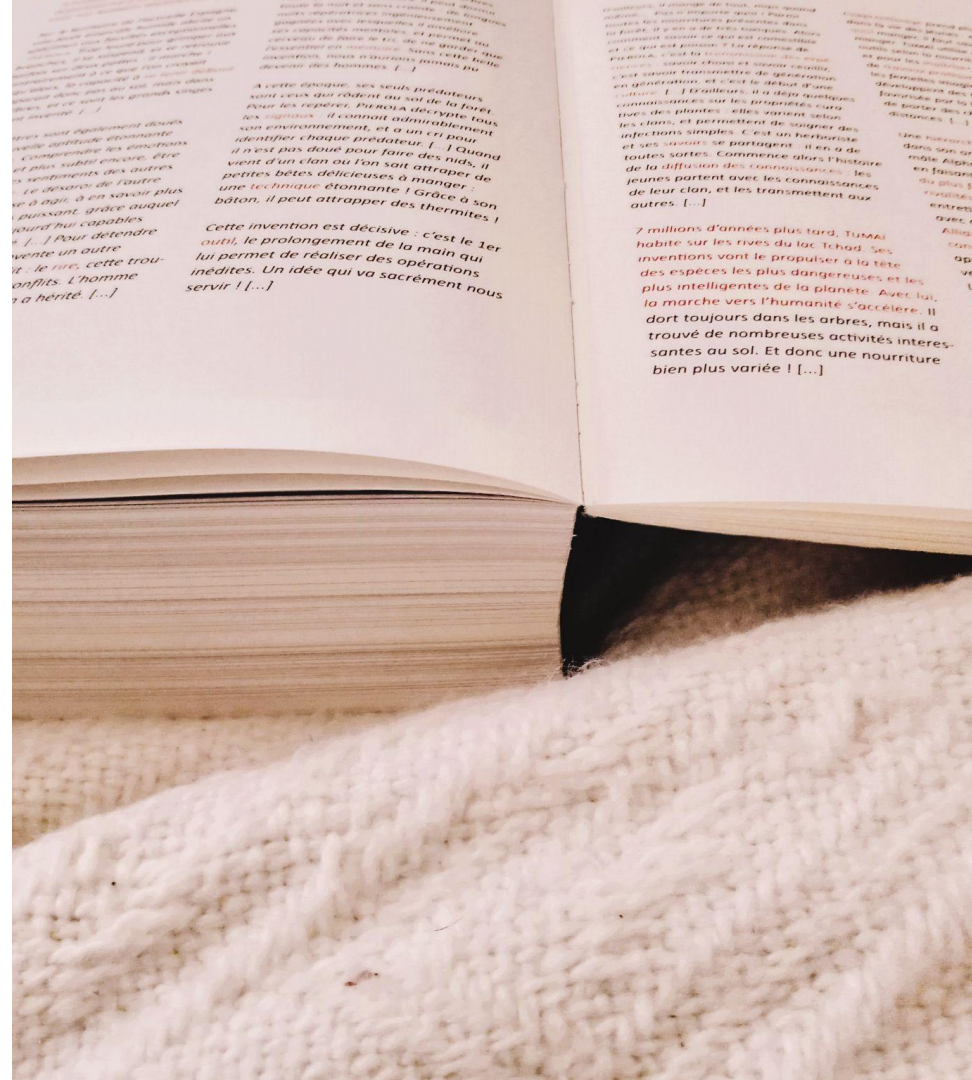
/ **Recherche<>Cré<>Action**

Sommaire

Introduction

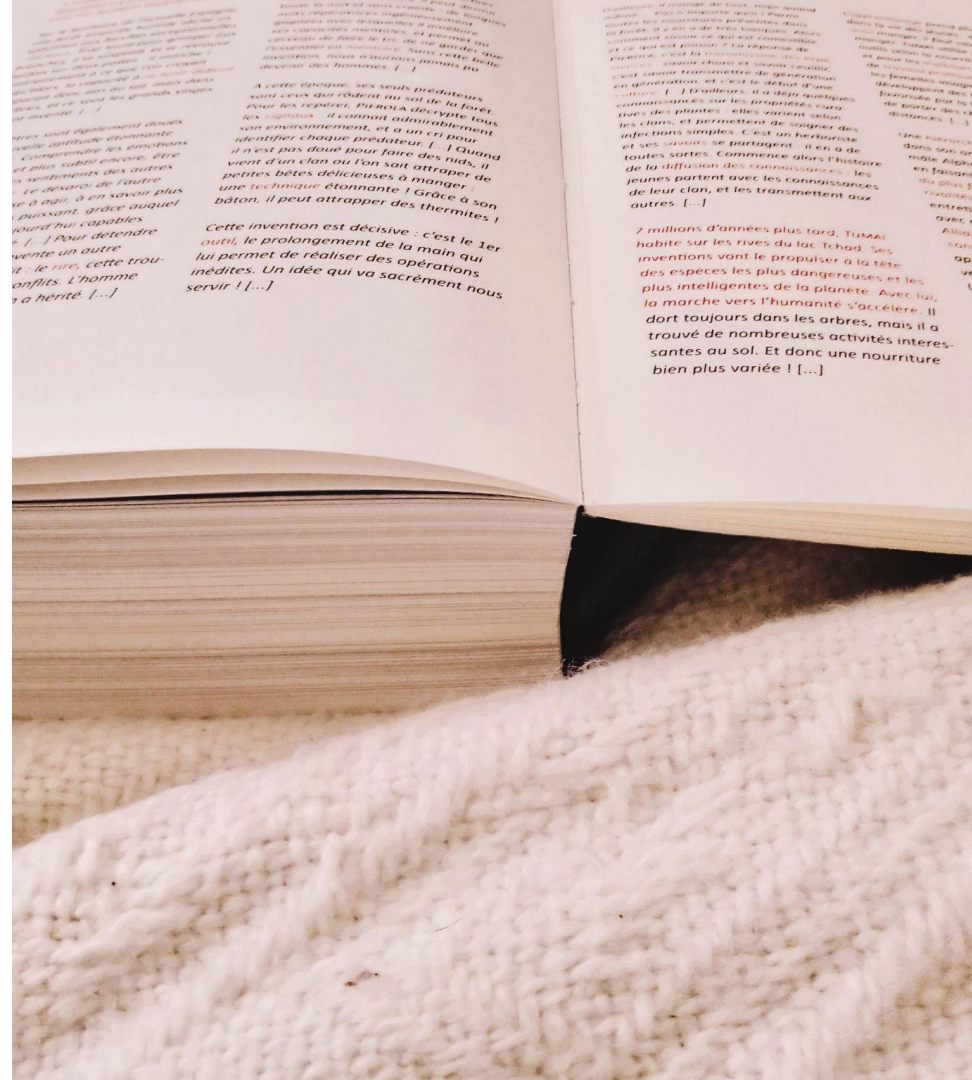
- 01. Recherche<>Cré<>Action, Design de Transitions et Design Positif
- 02. Invention, problématiques, et enjeux d'une nouvelle méthodologie en enseignement du projet en Design
- 03. Méthodologie de méta-analyse, modélisation cartographique et "constellations systémiques organisationnelles"
- 04. Problématisations inventives et ideation prospective
- 05. Expérimentation à Strate-Ecole de Design : retour d'expérience d'un workshop "Potential Design" avec les M1-M2 Transition[s]

Ouvertures



Introduction

Alors que nos sociétés courent désormais à en perdre haleine, il devient nécessaire de prendre du recul. Prendre du recul sur nos modes de vie, nos modes de pensée, nos façons de concevoir le monde, mais aussi de l'habiter. En d'autres termes, il devient urgent de prendre de la hauteur quant aux changements systémiques qui opèrent depuis la fin du 20ème siècle. La sur-consommation n'est pas le seul écueil malheureusement.



Le réchauffement climatique, la hausse de zones en conflits dans le monde, la raréfaction de l'eau, l'accès à une éducation plus inclusive ou encore les problématiques de santé mentale sont plus que jamais d'actualité, mais aussi des enjeux de taille pour notre 21ème siècle.

De par ces changements qui opèrent à tous niveaux, de la dimension culturelle et sociétale à la considération biologique en passant par notre rapport à la Nature comme à l'intimité, il est en cela question d'évolution des cosmogonies. Ces manières de se représenter le monde et l'univers, mais aussi de le dessiner et de le raconter. En cela, les pensées évoluent et les nouveaux paradigmes de pensée font bouger les lignes.

Parmi eux, la pensée Complexe (Morin, Le Moigne) se veut transitionnelle par essence. Elle invite à reconsidérer les éco-systèmes complexes et adaptatifs dont nous faisons partie en tant qu'êtres humains, mais aussi en tant qu'entités culturelles et biologiques.

Les interrelations y sont mises à l'honneur, et les incertitudes prises en compte avec humilité et lucidité. L'habitabilité du monde et ses avenir souhaitables sont aussi de mise de par une prise de conscience globale nécessaire et tournée vers l'action. Pragmatique donc.

Ainsi, nous pouvons nous demander comment cette complexité vient décrire les transitions paradigmatiques que nous traversons ? Comment la notion de “potentiel” peut-elle être un outil conceptuel pertinent pour parler d’avenirs au pluriel ? Comment les nouvelles approches cosmogoniques peuvent-elles être des apports pour les disciplines émergentes du Design et de la Recherche en Design ? Et enfin, comment procéder pour créer, concevoir et agir en temps de transitions, en tenant compte des générations à venir, en train de construire les 10, 20, 30 années à venir ?

Autant de problématiques intriquées, auxquelles nous allons ici tenter d’apporter des éclairages, tout en participant à la création de connaissances chère à la Recherche, et ce, en prenant soin d’ouvrir au débat de nos disciplines “in progress” : en train de se concevoir pour et par elles-mêmes.

01.

Recherche<>Cré<>
Action,
Design de Transitions
et Design Positif



Comme nous l'abordions en introduisant cette étude, la transition paradigmatique et philosophique de la Complexité nous a fait entrer dans une nouvelle ère. Une ère qui prend sa source dans les années 1970, via Morin puis Le Moigne. Deux défenseurs de la distanciation face au réel, tout en en y étant immergé avec conscience, mais pas seulement. Adeptes du nuancement et de la distinction au-delà des différences, les liens leur sont chers. Leur vision du monde y est systémique, tout comme la Vie au sens large qui se voit truffée d'interrelations aux potentiels infinis. Les pires comme les meilleurs, mais qui avec éthique, permettent d'apprivoiser et de structurer des idées, des concepts, des personnes, des environnements, voire même les relations entre les âmes.

La pédagogie se fait centrale dans leur pensée, dans l'idée de repenser l'éducation et plus largement encore, notre capacité à habiter le monde sur les courts, moyens et longs termes. Le Design et la Recherche en Design ne sont donc jamais loin, nous découvrirons en quoi un peu plus loin...

Qui dit Complexité dit aussi incertitude. En effet, loin des systèmes mécaniques bien huilés dit "compliqués", les systèmes vivants sont quant à eux qualifiés de "complexes et adaptatifs". Ils s'adaptent donc à leur environnement qui le leur rend à sa manière. En cela, il est nécessaire d'admettre que le contrôle humain n'a sur le monde qu'une part limitée, si ce n'est le fait de pouvoir le comprendre mieux, et donc de pouvoir l'apprivoiser comme un petit animal sauvage : avec patience, engagement et empathie.

Cette incertitude étant prise en compte, elle permet de prendre conscience non-seulement de notre place dans l'univers, de la structuration de celui-ci, mais aussi de celle des rapports humains. Il s'agit là d'un changement significatif en termes de considération du Progrès, autrefois essentiellement techniciste. Ici, la part de Nature en chacun de nous et son développement sont mis en lumière, pour être au plus près du Réel et des multiples réalités perçues par tout un chacun.

En considération de cette conception du monde visant à le faire évoluer vers plus de pensées positives et toutes à la fois conscientes des transitions de pensée et de conceptions du monde, la notion de "potentiel" entre en jeu, et ce, pour le plus grand bonheur créatif du Design.

En effet, la Complexité barre la route aux fervents défenseurs des retours en arrière et autres "c'était mieux avant". Et ce, grâce à des capacités à identifier, analyser, anticiper et projeter des potentialités.

En cela, il s'agit non-pas de fuite en avant, mais de prendre de la distance critique, afin de discerner ce qui pourrait se transformer en espace de frictions, et ainsi, en zones favorables à l'invention : fertiles pour la mise en action. En d'autres termes, la Complexité nous parle de ce qui serait, éventuellement, probablement : de devenir possibles et-ou impossibles. Prudence et incertitude se complètent alors dans une dynamique utopiste, engagée, et toute à la fois pragmatique : tournée vers l'action en vue de scénarios souhaitables.

On parle alors de “Design de Potentiels”, quand il s’agit d’analyser ces potentialités dans une démarche résolument créative et inventive, en vue d’agir sur le monde. La “Recherche<>Cré<>Action” se fait alors défenseuse du droit à chercher, créer et agir par le Design. Croisant “Recherche-Creation”, “Recherche-Action” et “Recherche-Projet”, cette nouvelle méthodologie de projet vise à envisager de nouvelles manières de concevoir en projet, tout en s’engageant pour les décennies à venir, la planète et des dynamiques humanistes souhaitables. En cela, la Recherche vient nourrir la Création et l’Action, et ce réciproquement, dans une logique systémique complexe et vivante, interinfluente et nourrissante.

Comme nous le disions, comme l’incertitude, les potentialités sont donc mises à l’honneur par le paradigme contemporain de la philosophie complexe. Partant du fait que rien ne peut être certain, mais seulement sujet à des probabilités, rien ne peut être soumis à une connaissance totale, sinon contextuelle. La marge d’erreur devient nécessaire, au même titre que la reconnaissance de l’incapacité à mesurer sans influence réciproque (Principe d’interaction par l’observateur observé). Bref, le monde échappe à notre fantasme social de contrôle, et nous nous devons de faire avec. Non plus contre dans un désir de réductions des risques : il devient préférable de jouer avec, pour transformer ces menaces en opportunités.

Des futurs pour des potentialités, et donc de multiples possibles dans des états superposés voir intriqués. Et ce, jusqu'à ce qu'on les choisisse en tant que "désirables" avant de les mettre en projets. Là aussi, les apports pour le Design sont décisifs quand il s'agit en effet de concevoir des avenir plus habitables, via de nouveaux modes de pensée, de conception du monde et donc d'agir.

Les outils de modélisations évoluent ainsi avec les modes de projections dans des avenir plus nuancés. Extrêmes ou non, ils mettent en lumière davantage de nuances d'avenir : les scénarios dystopiques auxquels nous serions tous voués selon les discours catastrophiques

et post-apocalyptiques, sont donc relégués au second plan bien que considérés, pour mieux apprendre ce que pourrait être des leviers d'actions pour des demains plus souhaitables.

Parmi ces outils, le "Cône des futurs" est l'un des plus connus. Il permet de cartographier des futurs pluriels et tout à la fois probables, plausibles, possibles, impossibles et souhaitables. Un outil précieux à prolonger, utile à tout designer qui souhaite se projeter dans un monde complexe, en vue d'inventer des projets tout à la fois impactants et prospectifs. Tout projet peut en effet être conçu en tenant compte de ces potentialités, des transitions que cela implique, des potentielles ruptures et bifurcations, mais aussi des incertitudes incontournables.

En tenant compte de ces transitions philosophiques et scientifiques majeures, le Design se fait anticipateur, transitionnel et tout à la fois prospectif. Il tient compte des héritages, des incertitudes mais surtout des possibles. En d'autres termes, il envisage et projette à partir de méta-analyses. Non-plus de simples analyses de terrain, mais des analyses éco-systémiques, immergées, et toutes à la fois, dans une prise de distance qui se veut être une prise de hauteur.

Le niveau “méta” se voit ainsi atteint lorsque le système considéré se repense lui-même, et que la posture de designer se veut en surplomb. Aux avant-gardes de problématiques encore non-décelées, et méritant une approche aussi nouvelle qu'inventive.

Transitionnelle et vivante, vers un nouvel état, une nouvelle tranche de vie dans la niche de pain des univers et dimensions multiples.

Ainsi, la “Prospective”, qui a fait les joies du Marketing (Berger) et des réflexions militaires des années 1950, se voit renouvelée par les disciplines du Design et de la Recherche en Design. Plutôt que de chercher à prédire l'avenir, le “Design d'Anticipation” considère davantage des nuances d'avenirs potentiels, et s'attelle à tenter de les rendre possibles par la création et la conception. En créant des scénarios via le “Design Fiction” par exemple, mais aussi en concevant des chemins d'accès, des problématiques systémiques et des pistes de solutions via le “Design de Transitions”.

Ce-dernier se voit plus investi sur le temps long, pense à horizon 20-30-50 ans, là où la Prospective d'antan rejoignait davantage les études de tendances à 3-5-10 ans maximum. On parle alors de "Trend Design".

Les disciplines du Design de Transitions et de "Design d'Anticipation" détaillées ci-avant, rejoignent ainsi celle du "Design Positif". Originaire des Pays-Bas, cette pratique émergente conçoit en effet le Design de façon prospective, mais avec l'ambition de créer et concevoir des projets qui produisent plus de synergies qu'ils ne consomment d'énergie.

Résolument durable donc, mais aussi orienté futurS souhaités et souhaitables : engagés à faire évoluer le(s) monde(s) avec respect des émotions positives intimes, mais aussi en faveur du respect collectif et environnemental.

02.

Invention,
problématiques, et
enjeux d'une nouvelle
méthodologie en
enseignement du projet
en Design



Ainsi, l' "invention" est au coeur des préoccupations du Design et de la Recherche en Design. Il ne s'agit pas seulement d' "innover", ou autrement dit procéder à des modifications de l'existant, même si ce concept fait flores.

Inventer, c'est oser. Oser voir plus loin, être visionnaire, et proposer ce qui n'existe pas encore. Qui pourrait devenir un projet impactant pour l'avenir. En cela, inventer n'est pas nécessairement créer une "rupture" révolutionnaire, mais c'est aussi transitionner. Envisager des projets pour participer à des avenir souhaitables et prospectifs, issus d'un héritage à faire évoluer. En cela, rien de certain, mais un pari sur des avenir possibles.

Se projeter avec et pour les générations à venir, qu'elles soient néophytes, étudiantes, semi-professionnelles ou aguerries, implique donc de repenser des "habitats" au sens large. Ceux des futurs de l'intime, de la maison, de ville durables, tout autant que d' éco-systèmes de travail plus durables, ou encore d'environnements sains où le bien-être et le mieux-vivre ensemble trouvent leur place.

La cohérence est de mise, tout comme le besoin d'agir : d'impacter dès aujourd'hui en ayant conscience des retombées à venir. La pédagogie y trouve une place centrale, dans un souci de sensibilisation, mais pas seulement.

Les pratiques de projets permettent ainsi d'acquérir des compétences et savoir-faire par la pratique et la réflexion immergée, afin d'éviter les projets hors-sol plus proches de la science-fiction, cette discipline artistique connexe néanmoins indispensable.

L'humanisme se trouvant au coeur de ces disciplines du Design, il est aussi question de participer au monde en train de se faire, en ayant un œil et une main visionnaire, tout en se reposant sur des outils méthodologiques issus de l'anthropologie, de la visualisation de datas, mais aussi de projections créatives plus connues du designers "classiques" (dessin, schématisations, prototypage, etc).

Mais alors,

. Comment inventer sans avoir de méthodologie adéquate ?

. Comment avancer dans ces incertitudes complexes, sans inventer de nouvelles méthodologies et outils adaptés ?

. Comment enseigner l'inventivité en temps de transitions aux nouvelles générations de designers ?

. Et comment impacter durablement le monde, le Design et la Recherche en Design à travers les différentes cultures du monde ?

C'est au travers d'une proposition inventive issue de mes propres recherches et expériences d'enseignements en École de Design, que je vais ici apporter des éclairages à ces nouvelles problématiques.

Une méthodologie inventive elle-même destinée à l'inventivité prospective chez de jeunes designers sera détaillée pour des projets en Design novateurs. Fruit de plusieurs théorisations et expérimentations de terrain, il s'agira ici de faire un retour critique sur des outils de pensée et de savoir-concevoir voués à évoluer. Un miroir constructif cher à la Recherche en Design.



03.

Méthodologie de
méta-analyse,
modélisation
cartographique et
"constellations
systémiques
organisationnelles"



Tout d'abord, cette nouvelle méthodologie se veut le fruit de constats et de besoins face à des difficultés chez les étudiants comme chez les professionnels du Design à se projeter dans le nuage flou que la Complexité qu'un projet incarne bien souvent. Une nébuleuse d'idées, de concepts, d'acteurs, d'enjeux, d'interactions et autres points d'interrogation.

En cela, comme une nébuleuse dont le télescope ne permettrait pas vraiment de discerner la multiplicité d'étoiles en formation, ni les constellations à y dessiner, il s'agit d'un besoin de clarifier la pensée et le contexte étudié. Observer, discerner, comprendre et donc mieux appréhender ce "chaosmos".

Un chaos organisateur (Joyce) à la fertilité grouillante : propice à la nouveauté et à la projection inspirante chère aux professions créatives, dès lors qu'il est apprivoisé.

Ainsi, lorsque l'on a les bons outils, et donc le bon grossissement de télescope, on peut étudier, distinguer, relier, comprendre et s'approprier pour mieux créer. Voici l'un des enjeux principaux de cette nouvelle méthodologie aussi inventive qu'expérimentale. Le second enjeu principal réside dans la capacité à organiser l'effervescence créative, en vue de faire des choix dans le but de prototyper des projets plus concrets et réalisables.

Pour cela, plusieurs étapes de Recherche, de Création et d'Action sont à envisager et à mettre en "oeuvre". On entend ici par "oeuvre", un projet de conception et d'invention, impactant dès aujourd'hui pour perdurer sur 20 voire 30 ans, en tenant compte des incertitudes. Cette "oeuvre" peut donc être aussi artistique que pragmatiquement tournée vers de nouveaux usages chéris par le Design.

Pour la première phase de Recherche, on entend de la méta-analyse contextuelle abordée ci-avant, mais aussi de l'étude de terrain, ainsi que de la modélisation théorique et cartographique.

La visualisation par une succession de "mappings" impliquant cette riche clarification de données glanées et collectées. Pour cela, un outil de psychologie sociale également utilisé en management semble intéressant : les "constellations systémiques organisationnelles". Sortes de nuages de points systémique à l'image des nébuleuses précédemment abordées, elles positionnent les enjeux principaux et secondaires sur le papier comme des étoiles. On peut alors les classer et les nommer, outils précieux pour pouvoir ensuite les relier.

Un nuage de points se révèle alors, dessinant les liens interactionnels à l'œuvre qu'il est également nécessaire de nommer. En sachant qu'une interaction dans un sens n'est pas nécessairement la même interaction dans l'autre sens, il est important de les qualifier pour mieux en saisir les enjeux.

Des interactions probables sont alors identifiables, mais aussi et surtout celles qui intéressent le Design dans sa logique de projet : les interactions incertaines, transformables en opportunités à travailler avec inventivité.



04.

Problématisations inventives et ideation prospective



Forts de cette visualisation qui s'éclaircit peu à peu, à l'intersection de ces liens d'interaction apparaissent alors des noeuds : des points de rencontres, de tensions et de frictions. Autant de foyers riches de points d'interrogation et de problématiques de designers qui en découlent.

Si cette étape de modélisation et de Data-Design peut être envisagée comme de la création graphique en tant que telle, elle n'en demeure pas moins un synoptique des résultats de Recherche, et rejoint donc cette 1ère phase du processus méthodologique.

La 2ème phase de cette méthodologie repose sur la Création par la pratique. En effet, à la lumière des cartographies constellationnelles et des problématiques qui en sont extraites, l'objectif du Design est de produire. Produire des concepts, des pistes créatives tous azimuts, des dessins et propositions. Bref, des expérimentations pour mieux sélectionner et tenter de répondre aux problématiques étudiées. Là où les pistes créatives les plus pertinentes et inventives deviennent alors les embryons des futurs projets de conception.

En d'autres termes, il s'agit d'ouvrir le cône des possibles et des futurs vers un éventail de nuances de projets en devenir. Certains seront développés, d'autres laissés de côté. L'originalité et l'inventivité font partie des critères de sélection.

Mais il est également question de sa faisabilité. Car rappelons le, l'objectif reste de prototyper un projet positif et prospectif qui tienne la route : qui soit impactant dès aujourd'hui sur le terrain étudié, et ce, en tenant compte de ses retombées 20 à 30 ans plus tard.

Enfin, la 3ème phase de cette méthodologie repose sur l'Action. En Design, on entend par "action" autant le fait d'agir avec pragmatisme et vision sur les avenir possibles, que le fait de prototyper. Rendre tangible l'intangible. En cela, il s'agit de dessiner, approfondir, maquetter et réaliser un artefact du projet. Ce dernier peut être un nouveau système, un objet, un service, un lieu, une édition graphique, un site web, un événement, un jeu sérieux, ou bien d'autres choses encore...

Le tout étant qu'il soit cohérent avec le propos, le terrain étudié, les résultats de recherche et les projections envisagées. L'originalité du rendu est une fois encore un critère déterminant. En d'autres termes, passer à l'action c'est concevoir concrètement. Passer de la pensée au faire : au "Design Doing", en engageant ateliers, savoirs-faire et outils nécessaires.

Puis vient l'implémentation : cette étape de tests grandeur réelle de ce qui a été créé. Sur le terrain investi bien sûr, et avec les initiatives nécessaires à la pérennisation du projet dans une prospective à long terme. Cette intégration dans le paysage systémique investi implique de ce fait les acteurs du territoire, mais aussi leurs dynamiques.

Il est donc important de faire évoluer le projet initial à la lumière de bifurcations à envisager avec sérénité et créativité.

La dimension inventive du projet peut en effet paraître complexe ou trop en rupture pour l'éco-système impliqué, ce qui nécessite des ajustements au fil du temps et des événements. Flexibilité et patience doivent donc être de mise pour de réels impacts transitionnels et souhaitables. Enfin, cette 3ème phase fait office de retour critique sur les idées émises puis sélectionnées suite à la méta-analyse. Elle vient compléter la phase d'idéation par un miroir contestataire et ouvert au débat. En cela, il s'agit d'identifier ce qui fonctionne bien et ce qui ne fonctionne pas pour mieux y remédier sur le temps long, mais avec réactivité.



05.

Expérimentation à
Strate-Ecole de Design :
retour d'expérience d'un
workshop “Potential
Design” avec les
M1-M2 Transition[s]



Enfin, dans la Recherche<>Cré<>Action que constitue cet article en tant que tel, il me semble intéressant de faire le point sur certaines de mes pratiques via un cas d'étude, issus de mes pratiques de designer-chercheure mais aussi d'enseignante-chercheure indépendante.

Si autrefois cette méthodologie fut le fruit de mes propres méthodologies de designer et d'enseignante en Design, elle fut aussi l'un des résultats de mes années de thèse de Doctorat. Accompagnée d'une boîte à outils utiles aux étudiants, elle fut aussi expérimentée dans des contextes professionnels d'accompagnement à la Recherche en Design de Transitions. J'exerce en effet en tant que designer-chercheure indépendante depuis plus de 10 ans.

Cependant, ayant toujours eu à cœur de transmettre en Ecole de Design, j'ai récemment eu la chance d'intégrer l'équipe pédagogique de Strate-Ecole de Design. J'y encadre des Mastères spécialisés en Design de Transitions. Cette formation récemment ouverte, et engagée dans des recherches audacieuses m'a donné l'occasion d'intervenir auprès de M1 et M2 pour un workshop de "Potential Design".

4 jours sur le thème du Design de Potentiel, du Design de Transitions et du Design Positif. L'occasion d'une communication de mes recherches théoriques en la matière, mais aussi de mise en pratique collective de projets répondant aux problématiques systémiques complexes des Objectifs du Développement Durables de l'ONU.

Une boîte à outils méthodologique inventive fut pensée pour l'occasion, et adaptée à leur niveau de semi-professionnels afin de passer de la méta-analyse contextuelle au prototypage, en passant par des phases de modélisations cartographiques et d'idéation ciblée.

A cette occasion, les différentes phases de cette méthodologie ont été expérimentées par des groupes d'étudiants, et ont donné lieu à des projets inventifs et structurés. A des recherches argumentées, à des problématiques impliquées, mais aussi à des propositions engagées pour des avenir plus souhaitables.

Des retours pertinents donc, en termes de méthodologies, d'engagements comme de productions. Des innovations non plus radicales mais transitionnelles, inspirées de différentes disciplines de la Recherche en Design presque cousines. Autant d'interrelations fertiles en termes de potentiels que de futurs désirables, comme de leviers d'action actionnables et actionnés par la création et la conception.

Des boîtes à outils mises à l'épreuve de spécialistes, mais aussi des étapes de projets adaptables et appropriés par les différentes équipes de travail.

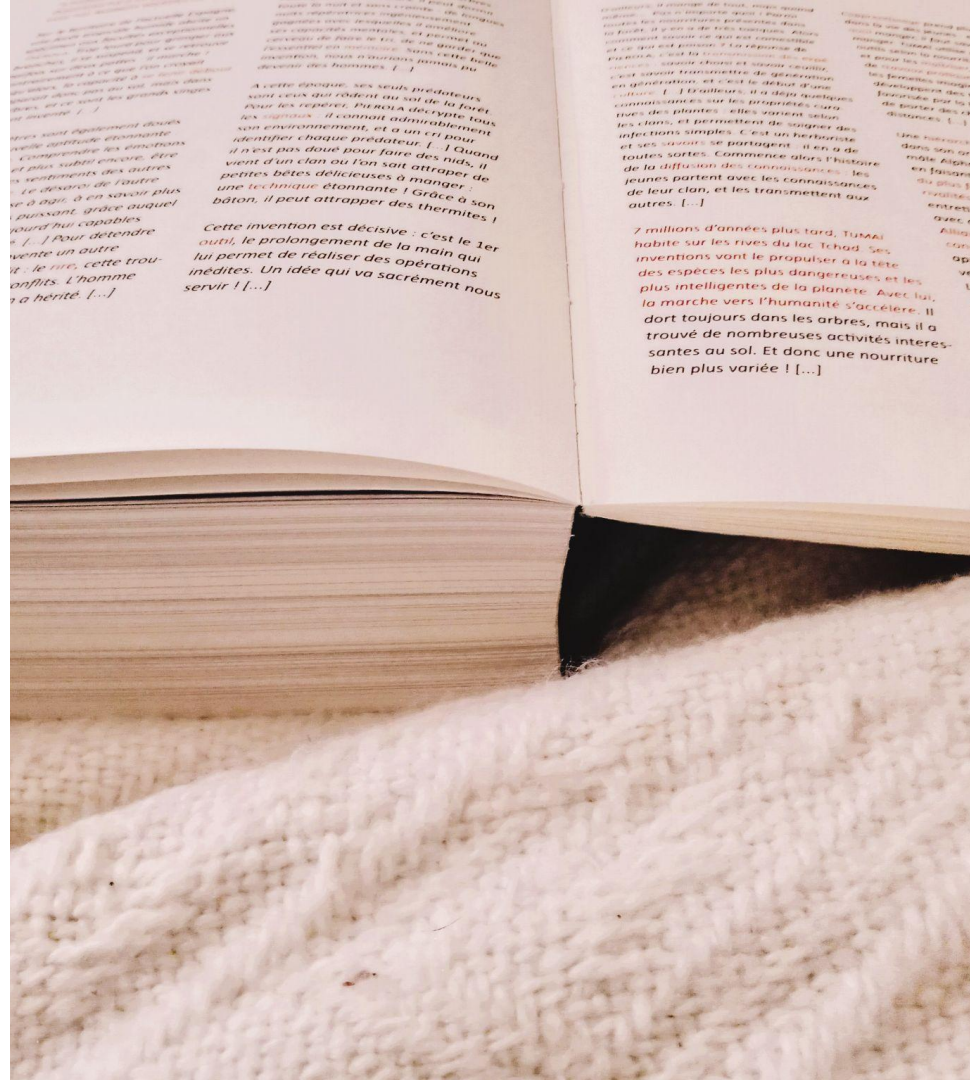
Autant de résultats qui m'ont moi-même permis de faire un retour critique sur mes propres manières de faire, de raisonner et de me projeter, grâce au collectif. Autant de savoir-faire et de compétences acquises par la prise de recul sur mes propres pratiques, visant à les améliorer par et pour les publics visés, mais aussi pour produire une connaissance universitaire solide : éclairée par la théorisation mise à l'épreuve du réel.



Ouvertures

A la lumière de ces différentes transitions fondamentales quant à l'évolution des paradigmes de notre temps, le Design et la Recherche en Design avancent indéniablement. Ils s'adaptent et progressent en transitionnant eux aussi. Ils cherchent, problématisent, anticipent, potentialisent, expérimentent et produisent.

En cela, ils se questionnent eux-mêmes, et questionnent par là même, nos manières de penser, de se projeter et de concevoir.



Les pratiques engagées vers des avenir
résolument souhaitables traversent
aujourd'hui les cultures et les décennies, tout
en tenant compte des ancrages. Utopistes
lucides, ce sont autant de designers et de
chercheurs qui à travers le monde,
co-conçoivent ensemble et avec l'ambition
de rendre le monde plus beau, plus agréable
et plus vertueux. Plus en accord avec les
aspirations de notre temps et ses nouveaux
modes de pensée.

Nous pouvons en cela nous demander si les
problématiques de potentielles
uniformisations des mondes de pensée du
Design (et de ses avenir possibles) ne
seraient finalement pas en cours...

Mais ce serait là aussi un avenir possible
parmi tant d'autres, inspirant l'élan collectif,
et ce, jusqu'à l'apparition de nouveaux
paradigmes "extraordinaires" comme le
théorisa Thomas Khun.

Il n'en tient donc qu'à nous designers et
chercheurs en Design, de tenir compte de
cette incertitude avec anticipation, et de
faire preuve d'inventivité à la lumière de
nouveaux outils, afin de favoriser un monde
toujours plus inclusif, tendant vers le
bien-vivre commun. Respectueux des enjeux
des différentes cultures impliquées et
concernées.

A nos crayons !

Emilie Roulland,

Designer, Docteur-PhD et

Enseignante-Chercheure indépendante

emilieroulland.designresearch@gmail.com

emilieroulland.com

Article / Février 26

