



# Journée d'étude

## Designs-Designer-Déjouer : jeux et enjeux du design à l'université

Université Jean Moulin Lyon 3  
Vendredi 25 Novembre 2022

La journée d'étude "Designs-Designer-Déjouer : jeux et enjeux du design à l'université" s'inscrit dans le cadre de l'exposition « design, designs, designers » organisée par le service culturel de la Bibliothèque Universitaire de la Manufacture à l'Université Lyon 3 qui se déroule du 4 octobre 2022 au 4 janvier 2023.

Cette journée a pour objectif de présenter plusieurs recherches portant sur la question des jeux et des enjeux du design -de ses pratiques, ses espaces, ses fantasmes, ses définitions, ses écritures- ainsi que de discuter de l'institution universitaire en tant que lieu fédérateur d'expérimentations. Mobilisant les dimensions interdisciplinaires, nous souhaitons investiguer les manières de faire du design dans la diversité des approches et en particulier les nouvelles formes transversales (théoriques, pratiques, recherche-crédation) pour répondre aux défis de nos sociétés actuelles (méthodologiques, symboliques, technologiques, environnementaux). Penser, créer, transmettre : comment "designer" en jouant et déjouant les agencements formels et les cadres structurants et comment les dépasser/déplacer dans les contextes environnants de la recherche et de la formation.

Il s'agira à l'occasion de cette journée de questionner le design en tant qu'activité multiple, à la fois théorique et pratique, créatrice d'objets, d'expériences, de dispositifs complexes et qui permet la mise en place d'une posture créative *multivers*. Comment, au-delà des formes concrètes et des usages effectifs, pouvons-nous comprendre le design comme pratique créatrice de sens ? Comment ce que cette dernière fabrique en tant qu'action, en tant que milieu et en tant que système peut être compris, critiqué et redessiné ? Comment le design donne-t-il forme à nos existences collectives (Stiegler, 2008) ? Le design est pensé ici au cœur d'une approche expérimentale, à travers ses pratiques quotidiennes, technologiques, matérielles, sensorielles, et comme action faisant partie intégrale de la fabrication d'approches méthodologiques inédites. Quelles sont ces approches et comment sont-elles mises en application ? Comment les lieux permettent-ils cette dynamique de mise en relation ? Comment les contours académiques permettent-ils d'agencer un rapport autre aux productions/créations/formations ?

Nous proposons une discussion et un échange interdisciplinaires autour de cette multitude de questions soulevées par les designS au pluriel. En particulier, nous souhaitons discuter du potentiel des universités (les écoles et les laboratoires associés) à élargir la relation conception-production en offrant un terrain de jeu expérimental. Ainsi, des intervenantes et intervenants aux profils divers et complémentaires sont invité.es à témoigner de leurs pratiques autour de ces interrogations liées aux jeux et enjeux du design : des artistes, des chercheuses et chercheurs de différentes disciplines (sciences du design, sciences de l'information et de la communication, langues et littératures, sciences de l'art), des professionnels designers et des profils hybrides. La mixité des expériences pourra ainsi être utile à une réflexion globale sur le design à l'université et en matière de formation en tant que lieu de co-construction et d'expérimentation définitivement ouvert sur la cité.

Deux axes thématiques sont privilégiés pour tenter de répondre à ces questions :

### **1/ Le design comme jeu : manières de faire**

A l'université comme ailleurs, 'faire du design' c'est se confronter à une pratique mixte. Entre conception et production, 'designer' c'est se situer dans un espace de jeux dans lequel les règles arrivent à la suite des actes, ou bien n'arrivent jamais pour laisser place à l'impromptu. Ainsi, nous proposons une interrogation autour du design dans sa dimension pratique en tenant compte des ancrages qui les rendent possibles : corps, gestes, objets, dispositifs, technologies, supports, imaginaires, sensorialités. Comment le verbe 'designer' se décline-t-il en une multitude de 'manières de faire' (De Certeau, 1980) suivant ces nombreux supports matériels ? Le design se doit de considérer les complexités des expériences et les inter-relations inhérentes aux matérialités actives (Bennett, 2010). Les pratiques corporelles des utilisatrices et utilisateurs sont particulièrement prises en compte dans les projets de design mais également de façon plus cachée dans leurs imaginaires, leurs interprétations, leurs postures, leurs désirs, leurs jouissances, leurs émotions et attitudes. Révéler les différents composants à prendre en compte dans cette architecture du design en actes pourra être un des objectifs de la journée.

Subséquemment, le design est un jeu multijoueurs. La dimension intrinsèquement collective et participative doit être éclairée par les retours d'expériences et les réflexions issues de cette journée. Or, de par son étymologie, l'institution universitaire est un lieu d'union, qui joint la multiplicité et donne forme à l'ensemble. Ainsi, nous proposons d'aborder le design dans ses rapports de sens (Denouël et Granjon, 2011), le rapport aux espaces qu'il rend possible et aux écosystèmes qu'il génère, mais également de le comprendre à travers le jeu collectif des concepteurs/chercheurs/designers intimement imbriqué à celui des amateurs co-participants aux projets et aux scénarios envisagés. De le prendre comme un jeu qui s'établit entre "cultures savantes et populaires" (Marge, 2021-22) pour imaginer de nouvelles cartographies collectives. C'est ce terrain de jeu, peuplé de divers acteurs (créateurs, politiques, chercheurs, industriels) que nous souhaitons interroger pour lire, derrière les actes de design, les pratiques suscitées, mais aussi les lieux et les territoires participant à l'émergence des formes.

### **2/ Le design comme enjeu : méthodes et possibilités**

Fondamentalement le design engage également ses acteurs dans une méthode expérimentale qui, par plusieurs aspects, semble "avoir du jeu", à savoir qui avance par de multiples tâtonnements, par l'essai-erreur et dans les interstices des incertitudes, des "non-intentionnalités" et de l'invisibilité des pratiques. Plus que jamais les questions autour d'une certaine opacité de cette expérience, de sa signification en tant que production de recherche et d'innovation semblent importantes. Nous souhaitons ainsi réfléchir au rapport que le design entretient avec ses supports de formalisation et d'écriture. Se situer du point de vue des pratiques permet d'interroger la fabrication des expériences et de leurs traces non seulement du point de vue des méthodologies dites "design thinking" ou "d'expérience utilisateur" (UX), mais aussi du point de vue de l'expérience en tant que milieu qui fabrique du sens "hors jeu". Ainsi, il faut également observer comment ce sens échappe à toutes règles, facilités ou tentations pour déjouer (Duguet, 2002) et se jouer parfois des modèles imposés par les storytellings méthodologiques.

Aussi entre transparence des processus (*work-in-process*) et l'opacité habituelle des résultats (produits), y a-t-il de la place pour une modification structurelle des méthodes ? La recherche-création, le *art-based research*, les sciences citoyennes, parmi d'autres pratiques, semblent être des voies vers l'extension et la porosité entre les disciplines et les in-disciplines (Gentes, 2017) et leurs séparations traditionnelles. Dans les processus et projets de collaboration, quels sont les objets (expériences) qui émergent et sont rendus possibles ? Comment ces expériences du 'faire' influencent-elles le rendu final et s'articulent-elles aux expériences du 'concevoir' ? Comment la visibilité ou l'invisibilité des expériences est-elle pensée à la fois et ensemble par les utilisateurs.trices, créateurs.trices, chercheurs.euses ? Quelles traces et données sont générées par ces pratiques de création et comment participent-elles en retour à de nouvelles formes de recherche-création ? Enfin, comment de telles approches peuvent-elles se développer à l'université pour apporter cette convergence scientifique, pédagogique, professionnelle et ouverte vers le monde propre aux designS?

### Co-organisée par

- **Ghislaine Chabert** ([ghislaine.chabert@univ-lyon3.fr](mailto:ghislaine.chabert@univ-lyon3.fr))  
Professeure des Universités en sciences de l'information et de la communication  
Laboratoire MARGE, Université Jean Moulin, Lyon 3
- **Lilyana Valentinova Petrova** ([lilyana.petrova@ensea.fr](mailto:lilyana.petrova@ensea.fr))  
Artiste-chercheuse, Maîtresse de conférences, Sciences et Techniques en Société  
Laboratoire ETIS (UMR 8051), ENSEA, CY Cergy-Paris Université, CNRS  
Associée au laboratoire MARGE, Université Jean Moulin Lyon 3
- **Lionel Mignot** ([lilyana.petrova@ensea.fr](mailto:lilyana.petrova@ensea.fr))  
Responsable Mission Culture, Bibliothèques universitaires  
Université Jean Moulin Lyon 3 En charge du commissariat de l'exposition *Design designS* présentée du 4 octobre 2022 au 4 janvier 2023

### Bibliographie indicative

- Akrich Madeleine, « Les utilisateurs, acteurs de l'innovation », in Akrich M., Callon M. et Latour B. (dirs.), *Sociologie de la traduction. Textes fondateurs*, Paris, Les Presses de l'École des Mines de Paris, 1993, pp. 253-265.
- Bennett, Jane. *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*. Durham: Duke University Press Books, 2010.
- De Certeau Michel, *L'invention du quotidien, 1. Arts de faire*, folio essais, Gallimard, 1980.
- Denouël Julie et Granjon Fabien (dirs.), *Communiquer à l'ère numérique : Regards croisés sur la sociologie des usages*, Paris, Presses des Mines, coll. « Sciences Sociales », 2011.
- Duguet Anne-Marie, *Déjouer l'image : créations électroniques et numériques*, 2002.
- Gentes, Annie. *The In-Discipline of Design: Bridging the Gap Between Humanities and Engineering*. on-line edition: Springer, 2017.
- Marie-Caroline Heïd, Patricia Jullia, Frédéric Marty, Valérie Méliani, Claire Noy et Gérard Régimbeau, « L'expérience utilisateur (UX) : nouveau terrain de rencontre des SIC avec les concepts et méthodes du monde professionnel », *Les Cahiers de la SFSIC* [En ligne]
- Conférence permanente des directeurs.trices des unités de recherche en sciences de l'information et de la communication, « Le design », in *Dynamiques de recherche en SIC*, CPdirSIC, 3ème édition, juin 2019, pp. 143-154.
- Pierre Musso et al., *Fabriquer le futur 2 : l'imaginaire au service de l'innovation*, 2007.
- Stéphane Olivesi, *La communication selon Bourdieu: jeu social et enjeu de société*, Paris : L'harmattan, 2005.
- Stiegler, Bernard, ed. *Le Design de Nos Existences à l'époque de l'innovation Ascendante*. Paris: Mille et une nuits, 2008.
- Vial, Stéphane. *Le Design. Que Sais-Je ?* Paris: Presses Universitaires de France, 2017.

# PROGRAMME de la Journée d'étude

Université Lyon 3, site de la manufacture

## Salle d'exposition de la BU

8h 30 - 9h 00

Accueil café

## Auditorium Malraux

9h 15

**Discours d'accueil et ouverture de la journée d'étude**

**Sylvène Edouard** (*Doyen de la faculté des lettres et civilisations*)

**Christian Cote** (*Directeur du laboratoire MARGE*)

**Ghislaine Chabert, Lilyana V. Petrova et Lionel Mignot** (*Organisateurs.rices de la journée : Université Jean Moulin Lyon 3, ETIS – CNRS/ENSEA/CY Univ., BU*)

9h 30

**Marida Di Crosta** (*Université Lyon 3*) « Le design, l'avenir de l'intelligence artificielle ? Enjeux du design d'un dispositif narratif fictionnel corrélé au design d'un système d'IA hybride »

10h 00

**Charles Meyer** (*Université Lyon 3*) « À l'écoute du design sonore vidéoludique : La marche sonore comme méthode d'analyse de jeu vidéo »

10h 30 – 10h 45

Pause

10h 45

**Cécile Fournel** (*ESAA, La Martinière Diderot*) « Une position de designer »

11h 15

**Carole Brandon** (*Université Savoie Mont-Blanc*) « Les questions de design de forme dans le processus créatif : points d'ancrages théoriques en recherche-crédation : étude de Nymphaea's Survey, une œuvre en réalité virtuelle »

11h 45

**Estelle Berger** (*Strate Research*) « La formation en expansion : espaces-temps de recherche en école de design »

## Salle d'exposition de la BU

12h 30 – 14h 00

Pause déjeuner

+ Visite de l'exposition « *Design, designs, designers* » (BU)

+ Visite du dispositif « *You've got the power* » du *Dan.cin.lab* (Salon des Symboles)

## Auditorium Malraux

14h 00

**Brigitte Flamand** (Inspectrice générale du design et des métiers d'art) en ouverture & **Éric Combet** (ESAA, Martinière Diderot et Université Jean Monnet Saint-Étienne) « Qu'est-ce qui se joue avec le design ? »

14h 30

**Gaëtan Le Coarer, Marc Veyrat**, (Université Savoie Mont-Blanc) « AN DOMHAN XR /// ©eUX ©UI ®EST »

15h 00

**Sylvain Reynal**, (ETIS, CNRS/ENSEA/CY Univ.), **Clémence Martel** (Hochschule für Musik und Darstellende Kunst, Stuttgart) Performance « STUMPS » en live

16h 00-16h 15

Pause

16h 15

**Fabienne Martin-Juchat** (Université Grenoble Alpes), **Fabien Bonnet** (Université de Bourgogne) « Le tournant design face à la communication : Inscriptions socio-économiques, défis théoriques et nouveaux enjeux »

16 h 45-17 h 45

Table-ronde « Jeux et enjeux du design à l'université »

**Anna Alexandre** (Dan.cin.lab), **Lucien Perticoz** (Université Lyon 3);

**Sylvain Reynal** et **Clémence Martel** (ETIS, CNRS/ENSEA/CY Univ. & Hochschule für Musik und Darstellende Kunst, Stuttgart) ;

**Max Mollon** (Sciences Po, EMI) ;

**Roxane Andrès** (École de Condé Lyon) ; **Lison Bernet** (designeuse) ;

Avec la participation des **Masters « Audiovisuel – Média Interactifs Numériques - Jeux », Infocom, Lyon 3**

17h45-18h00

Clôture de la journée