

RÉUNIONS PÉDAGOGIQUES ESAD VALENCIENNES

PRÉSENTATION DE LA RECHERCHE PAR LUDOVIC DUHEM (Chargé de la recherche pour l'ESAD)

27 Juin 2016

1. LA RECHERCHE DANS LES ÉCOLES D'ART

- L/M/D :

L : Phase programme > sensibilisation à la recherche

M : Phase projet > initiation à la recherche

D : Phase recherche > contribution à la recherche (3^e cycle : Post-diplôme ; DSRA-DSRD ; Doctorat)

- 2^e CYCLE est désormais défini par la recherche (son orientation, ses axes, ses programmes)

- ANDEA s'est dotée d'une « Commission recherche » qui a édité la « charte de la recherche ».

--- Définition de la recherche :

Depuis 2006, charte nationale de la recherche des Écoles Supérieure d'Art et de Design. Enjeu : invention d'un modèle spécifique de la recherche différent de celui de l'université.

La recherche dans les écoles d'art est d'abord de la recherche, et en cela partage avec les autres champs disciplinaires la définition minimale suivante : est « recherche », l'ensemble des activités menées en vue de produire et de développer des objets et des connaissances qui, mis en partage, élargiront le champ disciplinaire en question et, partant, apporteront quelque chose à la société concernée par ce champ. Cette activité est donc définie dans les écoles par son caractère prospectif, sa tension vers l'incertitude, son ambition de conquérir des espaces inédits, et sa capacité à diffuser et mettre en partage ses résultats. Mais la recherche dans les écoles d'art a également plusieurs points de spécificité, parce que son champ de référence, l'art, est spécifique :

- Elle n'a pas obligatoirement de pré-requis techniques et technologiques, mais elle sait donner à voir ses méthodes, ses protocoles, ses expériences, et sait en vérifier la pertinence, les questionner et les repenser.
- Elle reconnaît au sensible, à l'intuition, au sauvage, une immense capacité prospective – et en cela, comme toute activité créative, ne sépare jamais l'intelligible du sensible à quelque moment que ce soit de la chaîne de l'activité (du temps de production jusqu'au temps de la mise en partage de ce qui est produit.)
- Elle puise en dehors de son champ propre une grande partie de ses ressources – et comme l'art, elle est un agencement d'éléments en provenance de la totalité des activités et des données du monde.
- Elle assume un rapport à l'histoire peu linéaire, et bien que capitalisant les formes et les idées du passé, connaissant les autres recherches déjà menées (au moins depuis la Renaissance et le Traité de la peinture de Léonard de Vinci) pour pouvoir y ajouter de l'inédit, elle ne présume d'aucun progrès : comme l'art, elle aide simplement l'homme à « être au monde », dans toutes les dimensions que sous-tend cette expression.

À Valenciennes, trois types de positionnement SUR / PAR / POUR structurent la recherche

- **SUR** : La recherche sur la création en art et en design produit des connaissances concernant la définition et les limites des champs investigués, leur histoire, leur contexte et le socle théorique qui le soutient (acteurs, théories, modèles, institutions, etc).

Cette recherche vise notamment à :

- détecter et analyser des pratiques contemporaines pertinentes ;
- découvrir la présence des pratiques emblématiques à l'intérieur des approches généralistes historiques et contemporaines ;
- réexaminer et consolider une fondation historique et théorique par la reconsidération d'objets « canoniques » dans l'histoire de l'art et du design.

- **PAR** : La recherche par les pratiques génère de la connaissance à l'intérieur même des processus de création. Par l'expérimentation, elle intègre le développement de nouveaux outils, les méthodes, les rapports à la discipline et à la société.

- **POUR** : La recherche pour la création développe des connaissances requises par un projet spécifique en amont des étapes de la conception et de production propres. La recherche pour la création examine ainsi des outils et méthodes nécessaires pour la compréhension contextuelle d'une situation selon les disciplines et les projets.

--- Articulation avec l'enseignement :

La recherche dans les ESA est présente à tous les niveaux de l'enseignement, avec une intensité différente, comme dans le reste de l'enseignement supérieur où les enseignants sont des chercheurs transmettant dès le premier cycle des connaissances et des savoir-faire directement issus du champ de leur pratique. Comme dans le reste de l'enseignement supérieur également, les trois cycles de formation aboutissant aux trois diplômes LMD intensifient progressivement la place de la recherche dans l'enseignement : si la question de la recherche apparaît en 1er cycle, c'est en 2e cycle qu'est véritablement développée « l'initiation à la recherche », et c'est en 3e cycle que les étudiants deviennent eux mêmes des chercheurs. Les écoles d'art ont coutume d'appeler le 1er cycle « phase programme » et le 2e cycle, « phase projet », le 3e cycle se constitue donc comme une « phase recherche ».

Plus spécifiquement, parce que les recherches conduites dans les ESA portent sur l'art et donc sur l'être au monde, il arrivera régulièrement que des étudiants, quel que soit leur niveau d'études, apparaissent comme des « concernés » de la recherche, voire comme des experts – et en tant que tels ils seront associés à cette recherche.

Les ESA ont développé des formes émancipatrices de pédagogie qui permettent de dépasser la dialectique du maître et de l'élève. Dans l'activité de recherche, il s'agit de continuer de s'appuyer sur cette puissance effective : des artistes, des designers et des théoriciens enseignants-chercheurs, des étudiants émancipés, de la recherche qui sait associer tous les individus concernés par la construction du problème sur lequel elle porte.

Les formats de la recherche (séminaires, workshop, résidences, expositions, etc.), comme ceux de la pédagogie en école d'art, sont donc extrêmement variés et inventés en fonction de la nécessité des projets ; là encore, ils s'appuient sur la capacité spécifique du champ de l'art à produire des formes et à relayer une histoire extrêmement riche quant à la question des médiums et des formats.

--- Structure de la recherche :

Comme l'art, la recherche exige des durées variées. Ainsi, dans les ESA, seront différenciés : d'une part les laboratoires dédiés à un problème fondamental de l'art ou du design et qui entendent créer un lieu de capitalisation internationale des connaissances et des savoir-faire sur ce problème ; d'autre part, les projets de recherche inscrits dans une temporalité définie (de une à trois années) et qui rassemblent ponctuellement une équipe spécifique.

Les laboratoires sont structurants, participent de l'identité des ESA et de leur visibilité internationale, et ils exigent une temporalité longue.

Les projets de recherche quant à eux sont produits pour alimenter les laboratoires, mais aussi la pédagogie, l'activité d'un département spécifique d'une école, un événement important dans un territoire, etc.

Entre ces deux pôles (recherche ponctuelle et laboratoire pérenne) et ces deux temporalités, les ESA règlent le curseur de leur activité, s'appuyant sur leur permanente inventivité prospective.

--- Acteurs de la recherche :

Les acteurs de la recherche dans les ESA travaillent selon une logique d'agencement qui privilégie la complémentarité et la mise en tension des différences. Aussi, toute personne engagée dans un processus de travail, reconnue par ses pair-e-s comme ayant une compétence suffisante, pourra être participant ou porteur de la recherche.

Pas plus que dans le reste de leur activité, les ESA ne souhaitent qu'à cet endroit soit mise en place une modélisation. Elles promeuvent un modèle ouvert, essayiste, qui permet la création d'équipes ad hoc, au niveau national et international, en fonction de ce qu'il est envisagé de construire.

La structuration réglementaire de la reconnaissance par les pair-e-s tiendra compte de cette légèreté et de la fondamentale logique d'agencement qui régit le monde de l'art et du design.

Ainsi, pourront travailler ensemble des artistes, des designers, des doctorants ou enseignants-chercheurs en sciences humaines et sociales (sociologues, philosophes, historiens, ethnologues...) ou en sciences de la nature (biologistes, botanistes, physiciens...), des ingénieurs, et puis des directeurs de centres d'art et de design ou d'institutions culturelles, des commissaires d'exposition ou conservateurs de musée, mais aussi des professionnels, artisans, écrivains, ou toute autre personnalité en France et à l'étranger, en capacité d'apporter quelque chose aux projets de recherche.

--- Partenariats :

La recherche dans les ESA est définie et menée depuis les laboratoires qui y sont installés, mais régulièrement, parce que l'art est une activité qui se nourrit de tous types d'activités humaines, elle collabore avec des chercheurs d'autres disciplines, et peut générer des associations avec d'autres laboratoires et centres de recherche en France et à l'étranger. Des plateformes de travail peuvent être ainsi construites entre plusieurs laboratoires, et des espaces inédits de recherche voir le jour. Cependant, parce que la recherche vise toujours une augmentation de son champ référentiel, même en cas de recherche commune avec d'autres disciplines, la valeur de cette recherche pour l'art ne saurait être déterminée en dehors du champ de l'art : il faut comprendre que comme pour tous les autres champs disciplinaires, la présence de partenariats ne saurait garantir la valeur d'une recherche – une recherche en philosophie des sciences n'est pas d'emblée pertinente parce que la philosophie s'intéresse aux sciences. Il en va de même pour la recherche menée depuis le champ de l'art ou du design. La recherche peut dessiner de nouveaux territoires, un tiers territoire, celui du partenariat, qui tient à la fois au territoire des ESA et à celui de ses partenaires. Mais en aucun cas l'absence de partenaires ne peut disqualifier un projet de recherche.

--- 3^e cycle :

Parce qu'après la phase « d'initiation à la recherche » en Master, il est nécessaire de pouvoir poursuivre une activité à laquelle on a été initié, et donc de travailler véritablement en régime de recherche, les ESA développent des troisièmes cycles qui leur sont spécifiques. Et comme le DNAP est un diplôme spécifique au niveau de la licence, comme le DNSEP a le grade de Master tout en étant conduit depuis le champ de l'art auquel appartiennent les ESA, les troisièmes cycles s'inventent au plus près du champ référentiel qu'est le monde de l'art. Des post-diplômes existent dans certaines ESA, déjà reconnus par le Ministère de la Culture et de la Communication, et ils peuvent être les embryons d'un troisième cycle, leur première ébauche.

Ces troisièmes cycles et leurs acteurs (artistes et théoriciens étudiants0 chercheurs, encadrés par des équipes référentes) participent en plein à l'activité de recherche dans les ESA. Ils alimentent les laboratoires et les projets ponctuels des lignes de recherche. Ils aident au développement d'une recherche spécifique dans les ESA par l'exemple de leur activité également spécifique – en se situant dans le prolongement de ce que les deux premiers cycles ont ouvert.

Les 3e cycles sont construits pour et avec de jeunes artistes et de jeunes théoriciens insérés dans le champ de l'art, communauté de référence pour les ESA. Ils permettent la mise en place structurelle d'un espace de recherche régi par une temporalité et un régime spécifiques. Ce qu'ils produisent de prospectif, émancipateur et aventureux est évalué par des acteurs compétents du monde de l'art, afin de garantir la remise d'un diplôme spécifique, établi à un niveau doctorat, à la suite des DNAP et DNSEP.

--- Production de la recherche :

Pour sa mise en public et son partage, la recherche menée dans les ESA produit des formes très variées, choisies en fonction des projets. Ces formes (œuvres, expositions, films, événements publics, sites web, publications, conférences, etc.) sont issues de l'histoire de l'art et de la création, mais aussi des autres champs de l'activité humaine – l'art sait utiliser des formats variés pour rendre compte d'un régime précis, celui de la recherche.

Et si depuis le seizième siècle, le travail créatif a été accompagné d'une activité de recherche analytique sur l'art et à partir de l'art, les artistes ont toujours inventé la forme qui permet de diffuser au mieux leur travail de recherche, offrant à la société des résultats qui apparaissent comme de véritables excédences.

Ainsi, ce que produit la recherche peut se nommer de manière générale comme suit :

- L'identification d'un problème.
- Le travail sur ce problème grâce à des pratiques et des outils divers.
- La production d'une forme (de savoir et d'expérience) permise par le travail.
- Le partage de cette forme qui est diffusée et réceptionnée par les concernés par le problème.
- Le constat d'un résultat, d'une résolution ou d'un déplacement du problème : in fine, la présence de quelque chose de plus, en excédent, par rapport à la situation de départ.

Tous les moments et toutes les dimensions de la production de la recherche peuvent être restituées, partagées et valorisées – et cela avec des formes toujours choisies ad hoc.

En ce qui concerne l'évaluation, la qualité de la production de la recherche est déterminée par des pair-e-s issu-e-s de la communauté de référence, en France et à l'étranger, auxquels s'ajoutent les concerné-e-s par le problème traité. Comme dans les autres lieux de l'activité artistique, l'évaluation se fait de manière située, c'est-à-dire en évaluant les objets à partir de ce à quoi ils postulent.

--- Financement :

MCC

Unités de Recherche (20.000 €/an pendant 4 ans) Programmes de Recherche (15.000 €/an pendant 3 ans)

Projets de Recherche

MESR

ANR, UE, Entreprises, etc.

--- Évaluation :

HCRES

CNESER

MCC

Unité Recherche > Comité scientifique Auto0 évaluation > Chercheurs

2. UNITÉ RECHERCHE « HYPER.LOCAL »

--- Présentation de l'UR :

Le projet de formation et d'enseignement dispensé à l'EPCC Nord-Pas-de-Calais s'est développé non seulement à partir des spécificités historiques de chaque école, mais aussi à partir d'un ancrage fort sur le territoire. Les relations avec le paysage entre plaine et mer, entre campagne et ville ; les relations avec le passé industriel et le développement actuel autour de l'image et du numérique ; les relations avec les spécificités économiques, culturelles et sociales de la région Nord et ses institutions (FRAC, réseau 50° Nord) ; les relations avec la Belgique, l'Angleterre et les Pays-Bas (Eurorégion) et la proximité avec Paris ; lui confèrent une place singulière et attractive qui s'articule aux formations proposées par les établissements d'enseignement supérieur et les laboratoires de recherche.

Cette Unité de Recherche donne par ailleurs une cohérence et une pertinence à l'ensemble des objectifs scientifiques des DNSEP. Elle compose les exigences et spécificités de la recherche dans les écoles d'art avec une volonté de former des créateurs à la fois sensibles, imaginatifs et innovants, dans tous les domaines de la création. Elle réunit des chercheurs, académiques, artistes, designers, qui développent les axes de recherche (dédiés à chaque option des écoles : Art, Design et Communication.)

2 axes seront particulièrement développés dans le cadre de cette Unité de Recherche :

Le premier axe, intitulé « **Images, codes, récits** », propose de développer une recherche sur les nouvelles formes d'écriture de l'espace issues des sciences et technologies contemporaines. Cet axe interroge plus précisément les transformations de la perception, de l'imagination et de la narration qui s'opèrent selon les nouvelles articulations entre le corps, la machine et l'espace produites par les technologies numériques. Ainsi, les images (virtuelle, immersive, augmentée, mapping), les codes (tabulation, indexation, hypertextualité), les récits (narration non linéaire, écriture générative, transmedia), sont expérimentés et analysés à toutes les échelles (de la représentation mentale au territoire), en accordant cependant une attention toute particulière aux singularités locales et concrètes que l'art et le design produisent à travers leurs dispositifs.

Le deuxième axe intitulé « **Art, design et société** », propose de développer une recherche sur les nouvelles formes d'interrogation de l'espace public par l'art et le design. Cet axe investit plus précisément les modes alternatifs de conception, de production et d'échange que l'art et le design créent pour répondre aux problématiques sociétales contemporaines (écologiques, économiques, sociales). La relation entre le local et le global est ainsi considérée comme un champ expérimental à réinterroger selon des formes critiques qui vont de l'action discrète et éphémère à la microarchitecture, du dispositif mobile à l'aménagement des lieux délaissés, de la performance au documentaire, de l'exposition mobile au service collectif, etc. Les pratiques sociales moléculaires, les artisanats locaux, les savoirs vernaculaires, constituent à cet égard des lignes de recherche propices au dialogue entre l'art et le design, selon leurs spécificités respectives (méthodes, moyens, finalités) mais aussi selon leurs échanges et recouvrements actuels.

À travers leurs champs spécifiques et leurs objectifs respectifs, ces deux axes permettent d'établir une transversalité cohérente entre les options art, design et communication des écoles composant l'UR et d'approfondir leur complémentarité dans le cadre d'une approche commune de la question de l'« hyper.local ».

--- Conseil scientifique :

Ludovic Duhem (ESAD Valenciennes), Alexandre Laumonier (ESAC Cambrai), Nathalie Poisson-Cogez (ESA-N Dunkerque-Tourcoing).

--- Critères d'évaluation de l'Unité de Recherche :

L'Unité de Recherche « HYPER.LOCAL » procède à une auto-évaluation du fonctionnement de l'UR, des programmes, des projets, des partenariats, des équipes et des moyens techniques, au cours d'une séance annuelle dédiée.

L'Unité de Recherche détermine les principaux critères suivant :

- Production de connaissances partageables (œuvres, expositions, publications, colloques).
- Qualité théorique et plastique des programmes et des projets.
- Dynamique des projets inter-sites.
- Articulation nationale entre écoles d'art.
- Rayonnement international de l'UR.
- Mobilité inter-sites des enseignants et des étudiants (2^e cycle).
- Mobilité internationale des chercheurs de l'UR.
- Fonctionnement des instances.

--- Format de l'Unité de Recherche :

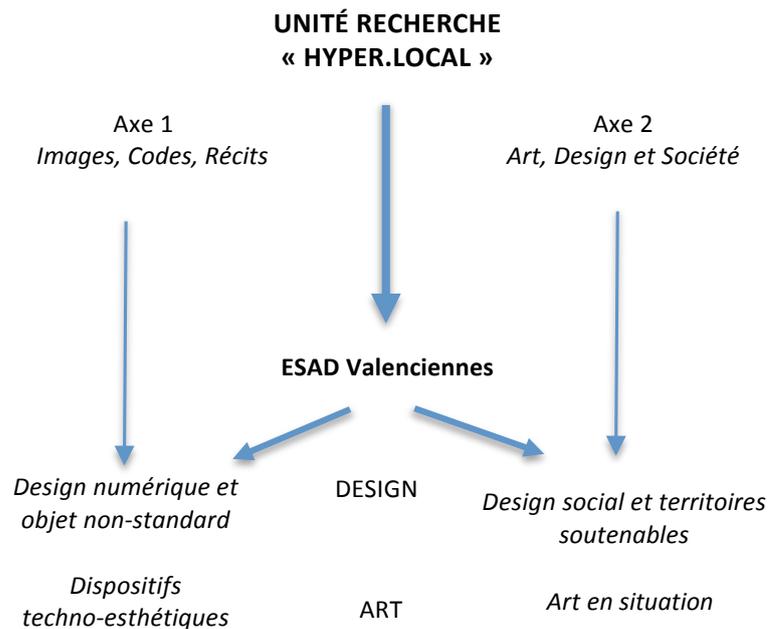
L'Unité de Recherche « HYPER.LOCAL » est composée des responsables de recherche des trois écoles, auxquels s'adjoignent de manière variable des enseignants-chercheurs théoriciens et plasticiens issus des équipes pédagogiques, des étudiants engagés en 3^e cycle et des chercheurs invités.

Des charges complémentaires sont affectées : coordination générale, communication, partenariats, plateforme web, international, logistique, coordination administrative et ingénierie financière. L'équipe de l'UR réfère aux Conseils Scientifiques et aux Conseils d'Orientation pédagogique de chacun des établissements du Nord-Pas-de-Calais, ces instances seront établies au sein du groupement du nouvel EPCC, aujourd'hui à l'étude.

--- Résultats :

L'Unité de Recherche aura notamment pour objectif de produire des connaissances originales, partageables et évaluables dans le domaine de l'art et du design, de produire des œuvres, des expositions, des publications, des dispositifs et des événements entre les écoles comme en relation avec les institutions de recherche, les chercheurs et les publics régionaux, nationaux et internationaux. L'ensemble de ces résultats sera diffusé dans la communauté scientifique et artistique, dans le réseau des écoles d'art comme dans les universités, dans la société civile comme dans les entreprises.

3. LA RECHERCHE à l'ESAD VALENCIENNES



4 axes correspondant, pour chaque option de l'école, aux 2 axes de l'UR :

1a. DESIGN NUMÉRIQUE ET OBJET NON-STANDARD (ARC Objet non-standard)

Remarques : axe à faire évoluer vers la recherche : définir les champs connexes concernés (humanités numériques, digital studies, sciences de l'ingénieur, histoire du design, théorie de la conception, etc.) ; identifier les designers, architectes, artistes et les projets historiquement emblématiques ; identifier les acteurs contemporains de la recherche (designers, architectes, ingénieurs, scientifiques, chercheurs en sciences humaines) ; formuler les problématiques du champ et des pratiques.

2a. DISPOSITIFS TECHNO-ESTHÉTIQUES (ARC Projet 360° - Nouvelles technologies de l'image)

Remarques : axe à formaliser davantage pour développer la recherche : définir les champs connexes concernés (psychologie de la perception, visual studies, media studies, sciences de l'informations et de la communication, sciences de l'ingénieur (interaction homme-machine), histoire des médias, histoire de l'art, muséologie, etc.) ; identifier les artistes et les projets historiquement emblématiques ; identifier les acteurs contemporains de la recherche (artistes, ingénieurs, scientifiques, chercheurs en sciences humaines) ; formuler les problématiques du champ et des pratiques

1b. DESIGN SOCIAL ET TERRITOIRES SOUTENABLES (ARC Solar Décathlon/Habiter 2030)

Remarques : axe à poursuivre dans l'examen des rapports entre design social et design écologique (programme « Design situé »)

2b. ART EN SITUATION (ARC Création Située)

Remarques : axe à consolider ; définir le champ de recherche, identifier les champs connexes concernés, identifier les acteurs contemporains de la recherche.

3.1. PRESENTATION DE LA RECHERCHE EN DESIGN SOCIAL

La recherche en design qui vise à produire des connaissances sur les dimensions sociales de sa pratique doit définir rigoureusement son champ de recherche selon des limites précises, à la fois en relation à la conjoncture contemporaine mais aussi selon les fondements historiques et théoriques du champ interrogé.

--- La recherche en design :

La recherche en design s'interroge à la fois sur les savoirs qui la fonde, sur les méthodes qu'elle utilise et sur les formes des résultats qu'elle obtient. Mais cet apport théorique, qui vise à approfondir nos connaissances sur le design et la recherche appliquée qui a pour finalité la production de nouveaux produits et services, ne sont pas les domaines exclusifs de la recherche propre au design.

Le design n'est pas seulement un « objet » de recherche pour de nombreuses disciplines des sciences humaines (philosophie de l'art et du design, histoire de l'art et du design, esthétique, sociologie), qui contribuent toutes à sa connaissance approfondie depuis une dizaine d'années ; le design est aussi une « voie » de recherche spécifique qui s'opère par la création, c'est-à-dire selon des processus qui accordent une place majeure à l'expérimentation, aussi bien matérielle, formelle, méthodologique que dans les modes de diffusion et de valorisation des projets.

Cette spécificité de la recherche par la création ou de « recherche-crédation » est à chaque fois singulière et se transforme selon le projet et souvent au cours du projet. Cette relative indétermination quant au chemin et quant à la finalité, n'exclut cependant en rien la définition d'une problématique, l'établissement d'un état de la recherche, un positionnement critique et une proposition explicite (Findeli, 2010). Bien au contraire, c'est souvent cette démarche non linéaire de « recherche-crédation » qui permet des relations constructives, mais aussi dialogiques et critiques, avec les autres formes de la recherche en design, comme celle qui est pratiquée à l'université et dans les laboratoires intégrés aux structures de production (R&D).

Les connaissances originales et significatives produites par la recherche-crédation sont en ce sens réelles et complémentaires des connaissances générées par les formes traditionnelles et universitaires de la recherche. Elles peuvent relever des mêmes systèmes d'évaluation, mais la recherche-crédation en design propose aussi une autre critériologie, au plus près de ses conditions d'élaboration et d'échange, où l'expertise de la communauté des pairs reste essentielle même si elle est le plus souvent interdisciplinaire, par la complexité des problèmes qu'elle pose comme par les situations dans lesquelles elle intervient. Les critères épistémologiques de rigueur intellectuelle et de pratique de la communicabilité des résultats rencontrent ainsi des critères esthétiques, techniques, psychosociologiques issus de modes expérimentaux et heuristiques non standardisés (mais formalisables) insérés dans une riche casuistique. C'est là l'originalité et la richesse de la recherche-crédation en design.

--- Constituer le champ du "design social" :

La recherche en design qui vise à produire des connaissances sur les dimensions sociales de sa pratique doit définir rigoureusement son champ de recherche selon des limites précises, à la fois en relation à la conjoncture contemporaine mais aussi selon les fondements historiques et théoriques du champ interrogé.

Depuis plus d'un siècle, le design est traditionnellement défini comme une pratique de conception et de création inséparable de l'industrie. Historiquement, les paramètres du projet en design s'adressent non simplement aux considérations stylistiques ou esthétiques mais aussi aux matériaux, aux outils, aux structures organisationnelles de la fabrication, du transport et de la commercialisation à l'échelle industrielle. La question sociale n'est donc pas considérée comme une question essentielle à la définition du design ni comme un effet prioritaire attendu de son intervention dans la société.

Depuis les origines de la discipline pourtant, les stratégies de création en design témoignent parfois d'une attitude critique vis-à-vis l'industrie et de la consommation de masse (Midal, 2009). Issues du socialisme utopique (Fourier, Proudhon, Godin, Morris), influencées par le mouvement moderniste radical (Situationnisme, Bauhaus imaginiste) et la critique de la culture (Benjamin, Adorno, Horkheimer), ces stratégies minoritaires ont été renforcées en Europe et aux États-Unis par des positions contestataires dans les années 1960 et 1970 (Herbert, Carson, Fuller pour l'écologie ; Brand et Illich pour l'éducation ; Ehrlich pour la démographie ; Bookchin pour la communauté ; Meadows pour la croissance ; Commoner pour les déchets), explicitement dirigées contre la société de consommation et rejoignant aussi des mouvements plus généraux d'activisme civique et écologique. Plus récemment, les mouvements de la « décroissance », du « slow », des « indignés », ou encore « anonymous » qui recherchent un changement global par une contribution de tous, forment avec la triple crise écologique, économique et sociale le nouveau cadre pour les pratiques en design.

Ce cadre nous oblige à repenser entièrement la position du designer dans la société, dans la mesure où il doit désormais rentrer dans des rapports totalement reconfigurés avec la commande, la production, la fabrication, la distribution et l'usage. Ce nouveau design s'adresse à des situations éloignées de la création et de la consommation de biens produits par l'industrie. Il fait face désormais à des conditions sociétales complexes amenées au premier plan par cette triple crise aiguë : insécurité énergétique et alimentaire, déplacements de populations, nouvelles densités et modes de vie urbains, biodiversité en danger, perte de services publics en santé et en éducation, etc.

Des solutions aux questions difficiles liées à l'endettement des pays, aux changements climatiques et aux limites des ressources naturelles passent dans des pays occidentaux par des transformations importantes des modes de vie. Cette transition vers une société soutenable, responsable, conviviale, transforme la manière d'envisager la conception, la production et la diffusion au sein des mégastuctures (énergie, transport, aliments, matériaux, logement, économie, santé, éducation) où les disciplines constituées ne semblent plus opérantes pour expliquer la situation et proposer des résolutions pérennes.

Les approches récentes proposées par Jeremy Rifkin pour définir les conditions d'une « Troisième révolution industrielle », par Ars Industrialis et Bernard Stiegler pour élaborer une nouvelle « politique industrielle des technologies de l'esprit », tout comme les « cultural studies », les « gender studies », les « post-colonial studies » ou les « digital studies », sont symptomatiques d'une volonté réflexive et active de produire une nouvelle manière de penser et de créer qui puisse être à la hauteur des enjeux planétaires et capable d'être motrice dans la transition actuelle. Mais des approches plus anciennes et réactivées comme celle de l'École de Francfort (Habermas, Honneth), la sociologie critique (Bourdieu, Boltanski, Chiapello), et le convivialisme (Illich, Caillé, Latouche, Viveret) offrent un intérêt non négligeable pour comprendre la dimension « sociale » du design, comme valeur régulatrice, comme matériau d'expérimentation, comme effet volontairement recherché.

Si toutes ces perspectives viennent incontestablement nourrir la recherche en « design social », par souci de cohérence avec l'engagement qu'une telle thématique suppose, la recherche elle-même doit être considérée comme une pratique sociale qui doit non seulement faire l'objet d'un examen critique sur ses conditions épistémologiques et pratiques, mais elle doit surtout être menée « socialement », c'est-à-dire selon des modes de construction et d'échange qui privilégient la participation autonome, l'échange critique des savoirs, la multidisciplinarité, la publication libre et l'évaluation collective.

Autrement dit, l'enjeu d'une recherche en « design social » est autant celui d'une pensée et d'une pratique « sociales » en design qu'une volonté de lutter contre la prolétarianisation des esprits et de la désintégration du savoir imposées par le capitalisme de la connaissance (Gorz, Boutang, Stiegler).

--- Méthodologie :

Confrontés aux bouleversements qui touchent à l'ensemble des paramètres de la pratique en design, nous avons entrepris notre programme de recherche avec trois objectifs principaux :

- 1 – Constituer le champ du design « social » (ses significations, ses théories, ses pratiques, ses acteurs, ses projets et ses objets, ses convergences avec d'autres domaines, ses points critiques).
- 2 – Sonder ce nouveau champ pour découvrir des formes de recherche spécifiques.
- 3 – Expérimenter des pratiques qui font sens dans une école d'art et de design à Valenciennes (c'est-à-dire dans une région ayant subi successivement l'industrialisation intense, la désindustrialisation massive et la réindustrialisation partielle orientée vers le transport et le numérique).

Pour atteindre nos objectifs, nous avons adopté deux approches complémentaires : une enquête large pour clarifier des sources historiques et théoriques menée à côté de sondes expérimentales ayant pour but de détecter des applications territoriales d'un design social *situé*. Notre premier programme de recherche nous a permis de tester et de valider un modèle épistémologique. À partir d'un état de la recherche en design et à travers nos enquêtes dans les pratiques sociales du design, nous avons trouvé utile d'adopter trois catégories de recherche (Frayling, 1993 ; Lachot-Hirt, 2010 ; Manzini, 2015) qui sont devenues structurantes pour le programme « Design situé, territoires soutenables » : 1) la recherche **sur** le design ; 2) la recherche **pour** le design ; 3) la recherche **par** le design

1) Recherche *sur* le Design Social

La recherche sur les pratiques sociales produit des connaissances concernant la définition et les limites de ce champ, son histoire, son contexte et le socle théorique qui le soutient. En appliquant des filtres critiques associés aux notions constitutives de la convivialité (augmentation de l'autonomie individuelle, création, développement et renforcement des liens sociaux) , cette recherche vise à :

- détecter et analyser des pratiques contemporaines pertinentes ;
- découvrir la présence des pratiques sociales à l'intérieur des approches généralistes historiques et contemporaines ;
- réexaminer et consolider une fondation historique et théorique par la reconsidération d'objets « canoniques » dans l'histoire du design.

2) Recherche *pour* le Design Social

La recherche pour une pratique sociale du design développe des connaissances requises par un projet spécifique en amont des étapes de la conception propre. La recherche pour le design examine ainsi des outils et méthodes nécessaires pour la compréhension contextuelle d'une situation, d'un point de vue ergonomique, technique, environnemental, comportemental et surtout collectif. Dans les pratiques sociales de design, il s'agit d'enquêtes sociologiques, d'entretiens individuels, d'immersion participante dans les populations concernées, selon des méthodes nouvelles de capture d'information environnementale, de sondes, et de partage d'informations.

3) Recherche *par* le Design Social

La recherche par les pratiques sociales de design génère de la connaissance à l'intérieur même des processus de conception. Elle intègre le développement de nouveaux outils et de nouvelles phases pour les processus de création et de co-création, les méthodes innovantes de maquettage et de prototypage, les aides pédagogiques à l'adoption des solutions (DIY).

3.2. POINTS à FAIRE EVOLUER

- Inaugurer la recherche en art
- Accompagner la relation théorie/pratique des ARC dédiés
- Ouverture à l'international
- Développement des partenariats (universités, écoles, entreprises, etc.)

3.3. BILANS

2015/2016

- UR "Hyper.Local" labellisée et financée (2016-2020)
- Programme « Design situé, territoire soutenable » labellisé et financé (matérialités : habiter la biorégion ; Nouvelles situations : innover à la micro-échelle ; Nouveaux outils de partage : cartographier les connaissances)
- Exposition de la recherche en art et en design au Palais de Tokyo (VISION 13-18 avril 2016)
- Journées d'étude : La réticulation du monde #2 (Art, Design, Textile et technologie) - novembre 2015
- Journée d'étude « No transition. Design en situation de crise » - mai 2016

2016/2017

- Journée d'étude : La Réticulation du monde #3 : Les réseaux du vivant - novembre 2016
- Édition de l'ouvrage « Design social : état des lieux » - parution automne 2017
- Université d'automne "Learning from the bioregion / L'enseignement de la biorégion" (15-18 novembre 2017)