Anticipation positive en énergies, Design de Transitions & Rythmes de vies

Emilie Roulland, Article issu de conférence,
Journée d'étude "Design & Expériences corporelles", ISCID, 11 Mars 2017

Paradigmes en mouvements et transitions sociétales à l'oeuvre

"Un constat. En ce début de 21ème siècle, la société humaine doit faire face à une dynamique d'évolution sans précédent et qui va s'accroître. Les causes en sont doubles : les conséquences de l'ère de la société industrielle de consommation qui s'achève, et les potentiels de l'ère nouvelle qui s'ouvre : celle de l'information, de la communication et de la connaissance, que nous désignons en France sous le nom de Numérique. [...] L'histoire humaine a été marquée par une série de métamorphoses. La 3ème, liée à la révolution industrielle, a pris naissance au 18ème siècle, et est liée à la maîtrise de l'énergie fossile qui a permis la création des machines, et du transport rapide à longue distance. C'est l'ère de la production industrielle, du commerce mondial, du développement des services, de la consommation, des réseaux de transports, de communications, et des médias de masse. [...] En moins de 3 siècles, le monde a été métamorphosé, et chaque métamorphose transforme le bouquet fonctionnel de notre société. La naissance d'une nouvelle capacité opère une rupture structurante sur une des fonctions clefs de la société, qui à son tour, va transformer toutes les autres, comme lors du passage de la chrysalide au papillon. [...] Nous avons aujourd'hui la chance de vivre au beau milieu d'une métamorphose dont nos parents et grands-parents ne profiteront pas complètement. [...] Dans cette transition, ce sont de nouveaux équilibres qui vont s'établir en matière d'économie, de société, et de géopolitique. Cette transition, ce saut dans un nouvel espace n'est pas sans dangers pour l'homme en général. [...] Transition numérique, transition énergétique, transition écologique, sociétale, morale, épistémologique, spirituelle, tout cela peut effrayer [...] et mener à la tentation irraisonnée de courir en arrière, pour s'éloigner du vortex. Il nous faut au contraire aller de l'avant et s'immerger chacun à son niveau dans la transformation. Nous pouvons pour cela réfléchir à un certain nombre de garde-fous pour ne pas se perdre."

Ce constat n'est pas le mien : il s'agit de celui de F. JUTAND, extrait de "La Métamorphose numérique, vers une société de la connaissance et de la coopération", ouvrage collaboratif publié en 2013 chez Alternatives. Cependant, je partage ces réflexions, issues de mes différentes expériences et activités de designer, de coloriste, de chercheuse et plus largement, de praticienne. En effet, comme nous nous en apercevons depuis quelques années maintenant, nos sociétés évoluent grandement et très rapidement. C'est donc dans ce contexte en profondes mutations que le métier de designer s'intègre, bouge et se métamorphose lui-même, tout comme celui de chercheuse.

_ Des métamorphoses dans les structures sociales

Bien que très globales et profondément ancrées, les structures sociales sont les 1ères touchées par l'ère numérique. En effet, avec les pratiques de réseau liées à Internet, le livre tend à ne plus être la référence en terme d'accès à la connaissance. Cela transforme fondamentalement les rapports à la formation et à la transmission du savoir. Rapports hiérarchiques, d'expertises, de légitimité, de reconnaissance, d'appartenances, ou de reproduction sociale s'en trouvent chamboulés, tout comme les droits, devoirs, désirs et besoins. De plus, les télécommunications et "*théories du Petit Monde*" invitent les individus à voyager différemment : ils rencontrent d'autres groupes et cultures, réorganisent leurs modèles familiaux, amoureux, amicaux et plus largement, leurs façons d'habiter le monde. Clics et smartphones relient ainsi les individus qui se dotent de nouveaux moyens d'expression, et transmettent leurs connaissances, apprentissages, et savoirs-faires par vidéos, images, et sons "*virtuels*" pourtant bien "*réels*". Ces générations d'individus, appelées "*digital natives*", "*génération Y*" ou "*génération Z*" par les études socio-marketing appréhendent ainsi le monde par des normes et valeurs qui évoluent, avec l'usage quotidien des technologies de l'information, et avec de nouveaux modes de communication. Développant de nouvelles compétences, ils font également apparaître des imaginaires et aspirations différentes, soulevant de nouveaux débats.

Composant ainsi avec les modèles et croyances transmis par les générations antérieures, ils co-habitent, co-opèrent, et co-construisent avec elles. Ces capacités de reliance modifient en profondeur les cadres de pensée individuels et collectifs : interagissant au coeur de ces multiples groupes, ils tendent en effet à relier plus qu'à opposer, à associer plus qu'à dissocier, à considérer les liens qui unissent les différentes individualités plus qu'à les sectoriser. On comprend donc qu'il s'agit de transitions dans les façons d'envisager le monde, par les multiples réalités humaines, dans leurs multiples points communs, ET dans leurs multiples nuances. Ainsi, les pratiques et usages des réseaux touchent la conception (du monde) dans son sens large, et le Design évolue avec ces contextes via ses projets. Autant de mouvances sociétales et de systèmes culturels (normes, valeurs, usages, pratiques, techniques, croyances,...) qui influencent la profession elle-même, dans ses approches de la recherche, de la réalisation, ou même dans les interfaces créées. Ainsi, ces espaces et moyens d'interactions avec l'usager (environnements, objets, images, couleurs, concepts, modélisations, etc...) se construisent au sein-même de ces évolutions, composent avec elles, et participent réciproquement à ces transitions.

_ Métamorphoses dans les Pratiques Économiques

Autre pilier sociétal en mutation, l'économie est également touchée par la métamorphose numérique, et le nouveau secteur qu'elle fait émerger au passage, dit *quaternaire*. En effet, alors que les flux financiers en ligne modifient les échanges monétaires, la production, elle, s'envisage de plus en plus au niveau de l'individu. *Do It Yourself, DIWO* (littéralement *Fais-le toi-même*, et *Fais-le avec les autres* pour *Do It With Others*), réseaux de plateformes, fabLabs, impression 4D, créations paramétriques ou participatives, toutes invitent l'usager à s'approprier la conception selon ses usages, besoins et souhaits. De plus, cette crise globale de l'économie modifie le rapport au travail et à l'entreprise. En effet, les individus n'envisagent plus de servir les mêmes personnes toute leur vie, multiplient les emplois, et projettent plus largement leur épanouissement dans des travaux se rapprochant de loisirs rémunérateurs. Alors que le bureau tend lui-même à devenir mobile grâce à un smartphone, un ordinateur et un accès Web, de nouvelles possibilités de partage d'informations et de coopérations pénètrent les marchés et stratégies commerciales, leurs business models, mais aussi les processus et outils de production, contrats de travail, et façons d'appréhender les travailleurs. Si le Design intervient depuis toujours dans l'économie, ces mutations l'amènent à s'exprimer dans des démarches trans-disciplinaires, d'anticipation, de services, et d'éco-conception, où éco-nomies riment avec éco-logiques, et où les individus rejoignent le numérique.

_ Métamorphoses dans les Milieux Scientifiques

Enfin, les structures sociales et économiques de sont pas les seules impliquées : les sciences se voient aussi chamboulées. Elles re-débattent de sujets épistémologiques fondamentaux : vérité, objectivité, ou rationalité scientifique sont remises en questions. Dès lors, ce sont les rapports entre connaissance, expérience et modes de raisonnement qui sont également re-, re-, re-débattus. La mobilité, les programmes de compréhension du cerveau, l'accès au savoir, et l'importance de l'éducation par les MOOC côtoient ainsi la Big Data, et la prochaine version du Web. La considération des connaissances évolue donc avec les innovations technologiques et d'usages : les pensées évoluent, les références bougent, et les méthodologies et outils tendent à aborder différemment certains domaines scientifiques. La considération d'individus aux cerveaux plastiques se lie désormais aux raisonnements non-linéaires (inductifs et abductifs), et côtoient les éloges de l'expérimentation créative. Cette-dernière de plus en plus perçue comme partie prenante de tout processus de recherche, tend elle-même à être reconsidérée : fertile, nécessaire à l'appréhension et à l'apprentissage de cette nouvelle "ère" si propice aux nouvelles découvertes et applications. Des approches différentes des sciences tendent donc à se diffuser au sein de sociétés gestionnaires, bien souvent obnubilées par la réduction des risques. En effet, toujours désireuses de comprendre les évolutions complexes qui échappent bien souvent aux raisonnements et méthodes scientifiques classiques, les sciences pensent, repensent, et surtout, se repensent elles-mêmes.

L'impact est donc loin d'être négligeable sur les pratiques du Design. En effet, les designers et chercheurs sont eux-mêmes influencés par ces questions épistémologiques, cet environnement scientifique en mouvement, et ces approches de recherche. Autant de répercussions sur leurs démarches, pratiques de conception, et réalisations, elles-même influentes. Réciproquement, les sciences se rapprochent de plus en plus des professions créatives, afin de développer de nouvelles méthodologies, et des outils issus de perceptions différentes du monde.

_ Métamorphoses liées à Internet et sa pensée-réseaux

Dans ce contexte en métamorphoses globales et protéiformes, la pensée du philosophe et sociologue M. SERRES, est l'une de celles qui tentent d'appréhender ces mutations numériques en tant que "nouveau paradigme". Son ouvrage "*Petite Poucette*" sous-titre ainsi que "*Le monde a tellement changé que les jeunes doivent tout réinventer : un manière de vivre ensemble, des institutions, une manière d'être et de connaître*". Il introduit son approche des individus issus des "nouvelles générations" en développant l'importance de leurs pouces et réseaux leur permettant "*d'être au monde main-tenant, et tenant-en-main le monde*". Selon lui, cette génération "*n'a plus le même monde mondial, ni le même monde humain*", ou autrement dit, Petits Poucets et Petites Poucettes n'habitent, n'aiment, ou ne pensent plus forcément de la même façon que leurs aînés. Il fait d'ailleurs appel aux sciences cognitives en expliquant que "*l'usage de la Toile, la lecture ou l'écriture des messages, la consultation de Wiki ou de Facebook n'excitent pas les mêmes neurones ni les mêmes zones corticales que l'usage du livre, de l'ardoise ou du cahier. [...] Ils peuvent manipuler plusieurs infos à la fois, et ne connaissent, ni n'intègrent, ni ne synthétisent comme nous, leurs ascendants. [...] Ils n'ont plus la même tête.*" Pour lui, l'usage des technologies du Web modifie donc profondément les modes de pensées, et les individus réfléchissent désormais "*en réseaux*".

Modifiant donc leurs cerveaux plastiques, ces outils, moyens, et usages de la communication, développent de nouvelles capacités, et de nouvelles façons d'envisager l' "*être aux autres*". Les espaces, temporalités et activités sont elles-même impactées : "*Par les téléphones cellulaires, ils accèdent à toutes les personnes ; Par les Gps, à tous lieux ; Par la toile, à tout le savoir [...] Ils ne*

vivent plus dans le même espace, alors que nous vivons dans un espace métrique référé à des centres, à des concentrations (une école, une classe...). [...]

Ce savoir, ces références, ces textes, ces dictionnaires, les voilà distribués partout, et en particulier chez vous, mieux, en tous lieux où vous vous déplacez. [...] L'ancien espace des concentrations se dilue, se répand ; nous vivons dans un espace de voisinages immédiats, mais de plus, distributif. [...] Par l'écriture et l'imprimerie, la mémoire muta. [...] Cette tête vient de muter encore une fois."

Prenant le parti de l'“*intelligence inventive*” comme “*nouveau génie*” résidant dans la “*subjectivité cognitive*” des individus, M. SERRES avance que “*face à ces mutations, sans doute convient-il d'inventer d'inimaginables nouveautés, hors des cadres désuets qui formatent encore nos conduites, nos médias, et nos projets, noyés dans la Société du Spectacle.*” En 2015, il publie son soixantième ouvrage. “*Le Gaucher Boiteux, Figures de la Pensée*” prolonge Petite Poucette, en sous-titrant cette fois “*Penser, c'est inventer, pas imiter, ni copier*”. Il y développe une approche de la pensée qu'il qualifie de “*potentielle, puissante, qui ne se définit pas comme on trace une limite autour d'une aire, pleine et dense, pour la circonscrire, non, elle va, vivace, étourdie et petite, se décrivant elle-même, courant en se dessinant, et jaillissant en se perlant*” au gré des “*sérendipités, ces cheminements sans plan, [...] cette chasse quasi au hasard qui fait que l'on rencontre ce que l'on ne quête pas.*” Ce Professeur français enseignant aujourd'hui à l'Université de Stanford, est donc reconnu pour rassembler tout une génération à cheval sur plusieurs modèles, qui compose avec eux, et qui invente des compromis inédits pour des contextes inédits.

_ Nouveaux Paradigmes et nouvelles conceptions en arts, design et sciences

Ainsi, alors que certains artistes créent à partir des réseaux et des couleurs de Google, les champs scientifiques et créatifs traversés par le Design soulèvent autant de remises en questions transversales que de potentiels trans-disciplinaires qu'un nouveau paradigme peut en générer. Nouvelles classifications, nouvelles modélisations, inventions, innovations, mais aussi conservations, médiations, modes de communications, etc...Autrement dit, quand sociétés, économies, et connaissances rencontrent des transitions telles que celles que nous vivons actuellement, les repères se font plus flous, et les milieux complexes appréhendent plus difficilement.

Les systèmes de normes et valeurs s'y renouvellent, co-habitent, se réinventent, et s'approprient peu à peu, pas à pas : en marchant, en tâtonnant, en expérimentant, ou plus simplement, en les vivant. Et ce, non sans prudence lucide héritée d'expériences passées, vécues et éprouvées au cours de l'Histoire et des existences. En effet, dans un climat impacté par guerres des 50 dernières années, les événements terroristes, les conditions climatiques, les conséquences informationnelles des médias en temps réels, ou encore les évolutions des pouvoirs décisionnels, ce sont les repères qui avaient reconstruit le monde dans les années 1950 puis 1970 qui se retrouvent à nouveaux déstabilisés. Les acquis n'en sont plus : ils fluctuent bels et biens, laissant place à la prise de conscience de l'omniprésence de l'incertitude.

- . Mais alors, comment avancer dans un tel monde en mouvements incessant ?**
- . Comment s'adapter à ces renouveaux à faire germer, et ces transitions à accompagner ?**
- . En tant que designer, comment participer de façon critique, inventive, responsable et consciente ?**
- . Et quelle est la place de nos expériences corporelles dans de tels contextes en métamorphoses ?**

Transitions paradigmatiques & place de l'expérience corporelle en Design

Au-delà de se nourrir, de se reproduire, de communiquer et de prendre soin de lui et de ses proches, tout être vivant compte un 5ème besoin fondamental : respirer. Cellulaire, végétal, animal, écosystème ou designer, en quoi la respiration est-elle indispensable ? En tant que pratique commune aux cultures de la conception, pourquoi la métaphore de l'asphyxie est-elle couramment ressentie et employée par les praticiens du Design ?

Le verbe d'action *respirer* tient son étymologie du latin *respiro, respirare* (exhaler, reprendre haleine), issu de *spiro*, qui signifie souffler, vivre, être vivant, (re)-prendre vie, et même être inspiré. Qu'implique donc l'inspiration ? Un "*mouvement de l'âme dû à une influence divine*" comme on le croyait au 12ème siècle ? Une "*intuition, décision spontanée*" comme au 14ème, ou encore une "*aspiration, une respiration, un souffle créateur*" comme au 15ème siècle ? A moins qu'il ne s'agisse d'un "*enthousiasme*" (16ème s.) ou d'une "*suggestion, conseil*" venu de l'extérieur (18ème s.)... Si les sens de la notion d'inspiration a évolué vers une certaine ouverture et l'implication progressive des dynamiques de groupes, "*être inspiré*" est aujourd'hui toujours aussi chargé de son patrimoine historico-religieux. Si certains assimilent encore l'inspiration à une "*illumination, une incitation d'origine surnaturelle*", voire à un "*état mystique de révélation divine*", le fameux tilt de l'idée ou l'Eurêka! paraissent à certains comme de source innée : des "*dons*" qui seraient les prétendues preuves du privilège de certains élus.

Ces croyances font d'ailleurs sourire les designers, dont les métiers consistent entre autre à contextualiser et favoriser les rencontres d'idées, leur curiosité, et ces tilts! créatifs. Forts de leurs heures de travail, de leur ouverture sur le monde, comme de leur soif de connaissances, ils n'ont pas nécessairement attendu l'étincelle divine pour se mettre à l'ouvrage, expérimenter par eux-mêmes et travailler avec d'autres métiers. Si les formations en Design n'y sont pas pour rien non-plus, ce sont bien les autres sens actuels de la notion d'inspiration qui font écho à la culture des designers. Parmi eux, l'"*idée subite*" inattendue et spontanée, qui résonne comme un élan, une impulsion, et un "*mouvement intérieur*". En relation direct avec l'environnement extérieur, il génère un "*souffle*", une "*poussée vers l'action*". En d'autres termes, l'inspiration ressemble davantage à des influences qui touchent, à des références qui émeuvent, à des expériences qui animent, et à des choix qui guident. De fait, l'inspiration renvoie non-seulement au sentiment de trouvaille, mais aussi à toutes ces idées, éléments et autres matières-nutriments, que sont les inspirations. Egalement appelées "*matières inspirationnelles*", elles sont autant de collections d'informations, d'images, de ressentis, mots, échantillons, expériences, moments, émotions, souvenirs, etc. Mais ce n'est pas tout : les inspirations impliquent également les conseils et suggestions collaborées, bien loin de celles proférées par une quelconque origine divine. Il s'agit simplement d'échanges avec d'autres praticiens venus d'horizons divers, avec des équipes trans-disciplinaires, des professionnels, ainsi que M. et Mme Toulemonde.

Inspiration, expériences corporelles & productivité : des nuances de temporalités

Pour les designers, l'inspiration se rapproche donc de la notion d'expérience, et même parfois de celle d'intuition. Cet ensemble d'hyper-analyses, qui dépassent la vitesse de la conscience, et que nous ne comprenons pas toujours, va donc au-delà de quelconques dons. Elle relève de démarches pragmatiques, où efforts, savoir-faire, et travail de et avec la complexité permettent de tisser des liens nouveaux entre de multiples éléments. Cependant, il nous faut prendre conscience, que l'inspiration n'a rien de programmable : elle s'apparente à un désordre organisé, un "*chosmos*" selon J. JOYCE, dont peuvent potentiellement émerger des liens et nouveautés. En effet, il ne s'agit aucunement d'un programme informatique binaire, reproductible à la demande. Pourtant, c'est encore ce que croient

nos sociétés productivistes cherchant avant tout la rentabilité et la productivité des professions créatives et inventives. Professionnels de la gestion et de l'ingénierie de projet cherchent 1001 façons de provoquer et de maîtriser l'inspiration, afin de la convoquer dès qu'elle sera nécessaire. Mais alors, pourquoi les *faiseurs* et *praticiens* du Design éprouvent de tels décalages avec les rythmes de production qui leur sont imposés ? Pourquoi ne peut-on (re-)produire l'inspiration et les bonnes idées sur commande ? En quoi les livres et modèles qui prétendent pouvoir "*gérer la création d'idées*" atteignent-ils leurs limites dès qu'ils sont mis en pratique sur le terrain ? Et pourquoi les designers se battent-ils si souvent avec leurs délais, et finissent vidés par d'intenses périodes de travail qu'ils appellent des "*charettes*" ?

C'est précisément parce que contrairement à un algorithme (re-)programmable à souhait, chaque travailleur créatif reste un être vivant. De fait, la digestion et la transformation de nutriments inspirants ne fait pas les mêmes échos chez chacun, et ne s'assimilent pas de la même manière. D'un contexte à un autre, les matières inspirantes ne germent pas nécessairement, pas et de la même façon, et surtout, pas aux mêmes rythmes. Entre développements intimes et culturels, il y a de multiples temporalités simultanées de vies qui se jouent, et évoluent avec l'incertitude. Aucune "garantie de résultats" n'est réellement envisageable, même si elles restent choyées par nos organisations scientifiques du travail. Comme il existe une multitude de designers, de logiques, de métiers et de pratiques de conception, il existe autant de rythmes de création, et de besoins de souffler, de se distancier, et de reprendre son souffle de curiosité. Autant d'inspirations et de respirations qui permettent aux designers d'éviter l'étouffement de leurs corps par asphyxie.

Aujourd'hui, ces multiples décalages horaires sont ressentis de l'intérieur par nombre de praticiens du Design. En témoigne la prochaine édition de la Biennale de Saint-Etienne qui s'intitule cette année "*Working Promess, les mutations du travail*". Mais au-delà des débats topiques du management sur le "*bonheur au travail*", et d'états des lieux sur ces transitions professionnelles à l'oeuvre, rares sont encore les approches qui osent, proposent et expérimentent. Rares sont les approches professionnelles et occidentales qui tiennent compte des sensibilités biologiques, sensibles et rythmiques des individus. Pourtant, les professionnels du Design constituent bien un enjeu et un lieu de potentiels à part entière pour penser, expérimenter et proposer des nouveautés durables, éco-responsables et respectueuses de l'être, du "*mieux vivre*" et du "*mieux vivre ensemble*". En effet, à ce jour, seules des études sur le stress, ou les sciences de l'éducation se sont penchées sur ces questions de santé publique.

Rares sont les expérimentations destinées aux adultes, et pourtant : comment être designer et rester en bonne santé, heureux, curieux et inventif si l'on est pressé comme un citron, par des temporalités de conception en décalage avec les réalités humaines ? Comment travailler dans des conditions durables, profitables et gagnantes-gagnantes, avec des délais toujours réduits ? Comment des humains peuvent-ils travailler *avec* et *pour* des humains, sans considérer ces approches fondamentales de leurs propres expériences corporelles ? Comment redonner du temps au temps, valoriser les savoir-faire, et favoriser des temporalités d'expérimentation et d'invention pour les futures générations ? Parmi les designers ici présents dans cette salle, combien ont l'habitude de demander aux usagers comment ils souhaiteraient travailler dans les années à venir, afin de mieux concevoir de nouveaux usages et espaces de travail ? Mais combien prennent seulement le temps de se poser la question à eux-même ? Comment souhaiteriez-vous travailler en tant que designer dans les années à venir ? Designer moi-même, chercheuse et enseignante en Design, je répondrai pour ma part que les demains se questionnent dès aujourd'hui, se responsabilisent ici, et se construisent maintenant et main-tenant.

_ Rythmes, Expériences corporelles & Design à énergie positive

En ce début de nouvelle ère, il semble indispensable d'envisager le travail des designers différemment, afin qu'étudiants et professionnels puissent travailler selon des rythmes viables, inventer dans des contextes agréables, et s'impliquer eux-même dans leurs propres dynamiques durables. Changer les façons de travailler, de créer et d'inventer, permet réciproquement d'inventer de nouvelles façons de travailler et de nouveaux potentiels. Autant d'expérimentations que je fais aujourd'hui évoluer avec de nombreux étudiants de l'ISCID depuis bientôt 2 ans. Des pratiques du Design que j'ai choisi d'appeler "*à énergie positive*", c'est à dire éco-responsables, mais aussi tournées vers les concepteurs eux-même. Des pratiques d'un Design "*positif en énergie*", ou autrement dit, producteur d'énergie, d'optimisme et d'enthousiasme tourné vers l'action. Des pratiques de Design d'Anticipation, et de Design de Transition qui produisent différemment, ne cherche pas à épuiser ses concepteurs, et font émerger davantage de synergies résilientes, qu'elles ne consomment d'énergies.

Bien que nous soyons en 2017, seules certaines cultures à travers le monde, laboratoires pionniers ou formations universitaires en Design commencent à interroger ces rythmes de vie, et ces rythmes de travail, spécifiques aux cultures de la conception. A l'heure des transitions sociétales, ces humains qui travaillent avant tout *pour* et *avec* des humains, doivent prendre soin d'eux pour mieux prendre soin des autres de façon durable. Ils s'impliquent ainsi dans des démarches qui anticipent et osent imaginer et inventer leurs potentiels demains. Ces initiatives sont donc résolument tournées vers des projets valorisant la durabilité, où la qualité de vie s'envisage différemment des quantités de vies. Elles concernent les différentes générations de praticiens, autant que les multiples pratiques du Design. De telles expérimentations de rythmes de travail éclosent également au sein de start-up, et de collectifs de designers. Mais en pratique, sur le terrain, la majorité des astuces que les praticiens du Design s'échangent pour prendre soin d'eux, passent encore bien souvent par l'intimité du bouche à oreille.

En France, quelques prolongements inventifs commencent à se rapprocher de modèles pédagogiques encore qualifiés d'alternatifs. Savoirs expérientiels et pédagogies 4.0 prolongent ainsi les modèles de Maria MONTESSORI, Célestin FREINET, Ovide DECROLY, John DEWEY, ou plus récemment, de Sonia ALVAREZ. Ces expériences-laboratoires osent des mises en contexte de corps sensibles, qui éprouvent des expériences en les vivant pleinement, de façon plus consciente, autonome et surtout respectueuses. Au-delà de l'école primaire, et de la théorie très occidentale des "5 sens" datant de l'Antiquité, ces approches et innovations en Design Pédagogique du 21ème siècle, tendent quant à elle à faire émerger de nouveaux potentiels de notre fort intérieur. Elles expérimentent les nombreuses *sensorialités* de notre corps, favorisent les rencontres synesthètes, les corporétés, et valorisent l'immersion au sein de multiples réalités culturelles et professionnelles. Autrement dit, ces approches de l'enseignement du Design poussent à l'exploration, à faire éprouver, ressentir de l'intérieur, à s'introspecter, mais aussi à faire participer, à rencontrer, à partager et à échanger avec les environnements où l'on s'aventure et où l'on questionne. En bref, faire avec l'incertitude, et apprendre à s'adapter pour favoriser les sérendipités, mais surtout pour se donner les moyens d'avoir le choix de nos expériences de vie comme de nos expériences corporelles. A l'ISCID, ces nouvelles façons d'envisager le travail des designers favorise les liens inventifs, tout en s'impliquant soi-même, pour mieux prendre conscience, comprendre par un vécu empathique, et faire confiance à ses propres ressentis émotionnels. Évidemment, des mises en actions techniques et des explorations internationales sont elles aussi mises à l'honneur pour aller plus loin, et rejoignent ainsi des pédagogies dites actives et inversées, comme en atteste l'organisation de cette journée d'étude.

Avec ces nouvelles générations et expérimentations relationnelles, les anciens rapports hiérarchiques maître-élève, prof-étudiant ou patron-employés tendent progressivement à s'horizontaliser. Ils reconnaissent qu'ils ont à apprendre les uns des autres, et ont des intérêts réciproques à vivre des moments d'enrichissement mutuels. Loin de la "*présomption d'incompétence*" dénoncée par M. SERRES, ces designers et équipes transdisciplinaires co-conçoivent, pour mieux mettre en oeuvre des projets durables, et respectueux de l'humain qu'ils s'accordent à défendre.

Ce sont donc bien les expériences du corps et les expériences de l'Autre qui ré-envisagent ici la conception de demains qui sont en train de se réinventer. Elles tendent vers un Design d'Expériences à vivre pleinement, riches de leurs contextes, de leurs situations, aventures exploratoires, et surprenants inattendus. Des expériences de vie, des adaptations créatrices, et des synergies qui sont autant d'énergies durables *en-par* et *pour* le Design, *avec* les générations à venir, et *au sein de* recherches empathiques, d'inventions généreuses et d'actions positives menées par des designers de différentes générations qui créent plus d'énergies qu'ils n'en consomment.