



8 octobre 2014 à Carré d'Art, Nîmes (France)

Design et imaginaire #DiMnim

Colloque interdisciplinaire et interprofessionnel

Université de Nîmes et Université Paul-Valéry Montpellier 3

sous la direction de Stéphane Vial et Fabio La Rocca

URL : dim.unimes.fr



Présentation

Le design est une pensée de l'anticipation. Il a des vues sur l'avenir. Pour le designer, « le monde est à parfaire, il est un *projet* et non seulement un *objet* qu'il faut décrire, dont il faut expliquer les causes ou comprendre le sens » (Alain Findeli). Il s'agit de « changer une situation existante en une situation préférée » (Herbert A. Simon). Cela implique une vision complète, un plan, une pensée. Le designer contemporain est un penseur, comme tend à le signifier l'expression actuelle de *design thinking*. Sauf que, pour repenser le monde, pour réinventer le présent, pour actualiser le futur, il faut être capable d'imaginer. Le designer est un être qui a des idées autant qu'il a des rêves. Il se nourrit de l'esprit du temps, de mythes, d'utopies, et il cherche à engendrer de nouvelles sensibilités, de nouveaux récits, de nouveaux scénarios de vie. Nul mieux que lui sait que « l'imaginaire est plus réel que le réel » (Gilbert Durand) puisque c'est ce qui doit advenir. Si l'imaginaire n'est rien d'autre que l'ensemble des images et des représentations collectives incorporées dans nos habitudes, nos objets, notre quotidien, alors le designer est peut-être un travailleur de l'imaginaire. Il conçoit à partir de son imaginaire propre autant qu'il essaie de remodeler les imaginaires autour de lui. Quels sont les grands imaginaires contemporains susceptibles d'inspirer le design ? Comment se présente l'imaginaire du concepteur en design ? Existe-t-il un design de l'imaginaire ?

Table ronde n°1 — Des imaginaires pour le design

Quels sont les grands imaginaires contemporains susceptibles d'inspirer le design aujourd'hui ? Comment le design se représente-t-il l'imaginaire de notre époque ? Quelle connaissance a-t-il des imaginaires à l'œuvre chez les usagers ? Existe-t-il un imaginaire de l'innovation ? etc.

Table ronde n°2 — L'imaginaire du designer

Comment se présente l'imaginaire du concepteur en design ? Les imaginaires à l'œuvre chez le designer. Fantômes, croyances, mythologies de concepteur. Préjugés et préconceptions de designer. L'héroïsme en design, la figure du démiurge. La fantasmagorie de l'inspiration, la dramaturgie du talent, etc.

Table ronde n°3 — Le design de l'imaginaire

Et si l'objet du design n'était pas de concevoir des objets mais des imaginaires ? Comment le designer peut-il travailler sur les imaginaires ? Quel serait le sens d'un design de l'imaginaire ? etc. Une priorité sera donnée ici aux communications étayées sur des projets de design, réalisés ou non.

Appel à communications : date limite 16 juin 2014

Design et imaginaire est un colloque interdisciplinaire et interprofessionnel ouvert à la fois aux chercheurs en design de toutes les disciplines et aux professionnels du design de tous les secteurs. Dans une logique d'innovation académique, il est conçu à la fois comme un colloque scientifique et comme un événement culturel et créatif ouvert sur la ville et les publics. C'est pourquoi il a lieu pendant la *Fête de la science 2014* à Carré d'Art, à Nîmes, en partenariat avec le Labo² Laboratoire des usages de Carré d'Art Bibliothèque.

Dans cet esprit, nous recherchons des contributions de haut niveau scientifique qui possèdent en même temps un haut degré de clarté et d'accessibilité, loin des effets de jargon. Nous attendons des propositions et des présentations dont le titre est attractif et dont l'idée centrale est présentée de manière efficace et lumineuse. La participation des doctorants et des jeunes chercheurs est vivement souhaitée.

Deux types de soumissions sont acceptées, communication orale (A) ou poster (B).

A. Soumettre une proposition de communication orale

Date limite : 16 juin 2014 à 23h59 (heure de Paris).

Une communication orale est une intervention de 15 minutes au sein d'une table ronde : ce format d'intervention convient aussi bien aux chercheurs et jeunes chercheurs issus du monde académique qu'aux professionnels en exercice ayant une pratique de designers-chercheurs.

D'une longueur maximale de 1500 signes, en langue française uniquement, les propositions sont à soumettre par voie électronique via le formulaire en ligne suivant : <http://goo.gl/H08YQV>

Toutes les propositions soumises dans les délais seront évaluées par le comité : 3 communications par table ronde seront retenues, soit en tout 9 communications orales sélectionnées. Critères d'appréciation : qualité scientifique et adéquation avec la thématique du colloque ; clarté et accessibilité du propos. Le programme inclura également des conférenciers invités.

B. Soumettre une proposition de poster

Date limite : 16 juin 2014 à 23h59 (heure de Paris).

Un poster est une affiche imprimée au format A0 mêlant des éléments visuels et textuels et destinée à présenter une recherche en design ou un projet de design : ce format convient particulièrement aux jeunes chercheurs, aux doctorants, aux étudiants en Master ou aux professionnels en exercice.

Les propositions de poster sont à soumettre par voie électronique en 2 étapes :

1. Remplir le formulaire en ligne suivant : <http://goo.gl/H08YQV>
2. Envoyer un prototype au format A4 en un seul fichier PDF à l'adresse : design.et.imaginaire@gmail.com

Seules les propositions de poster respectant ces 2 étapes seront examinées. Critères d'appréciation : adéquation avec la thématique du colloque ; clarté et lisibilité, capacité à vulgariser, équilibre visuel/textuel, design graphique.

Responsables du colloque

Stéphane Vial (Université de Nîmes / PROJEKT)

Fabio La Rocca (Université Paul-Valéry Montpellier 3 / IRSA-CRI)

Comité d'organisation

Brigitte Auziol (Université de Nîmes)

Marianne Celka (Université Paul-Valéry Montpellier 3)

Marie-José Latour (Carré d'Art Bibliothèque)

Eva Rolim (Université de Nîmes)

Georges Schambach (Université de Nîmes)

Alexandre Simonet (Carré d'Art Bibliothèque, Labo²)

Vincenzo Susca (Université Paul-Valéry Montpellier 3)

Didier Travier (Carré d'Art Bibliothèque, Labo²)

Bertrand Vidal (Université Paul-Valéry Montpellier 3)

Comité scientifique

Bernard Darras (Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne / France)

Alain Findeli (Université de Nîmes / France)

Patrick Tacussel (Université Paul-Valéry Montpellier 3 / France)

Philippe Gauthier (Université de Montréal / Québec)

Lysianne Lécho-Hirt (Haute École d'Art et de Design de Genève / Suisse)

André Lemos (Universidade Federal da Bahia / Brésil)

Edgar Morin (Centre Edgar Morin-IIAC / EHESS / CNRS / France)

Federico Casalegno (MIT Mobile Experience Laboratory / États-Unis)

Mots clés

Design, objet, quotidien, imaginaire, image, fantasma, croyance, mythe, représentation, fiction, storytelling, design fiction, cultures numériques, design numérique, design social, sociologie de l'imaginaire, phénoménologie du quotidien, psychologie sociale, psychologie du design, design thinking.

Publication

Ce colloque s'inscrivant dans une logique d'innovation académique, nous n'envisageons pas de publier des actes, dont l'expérience montre qu'il s'agit d'un format éditorial en cours d'obsolescence. En revanche, nous projetons de concevoir et d'éditer un livre-média intitulé *Design et imaginaire* en écho à l'événement.

Contact

Nous écrire à : design.et.imaginaire@gmail.com

Site Web du colloque : <http://dim.unimes.fr>

