

# MUTATIONS

## Où va le design ?

### Appel à communications

#### Colloque international du 50<sup>e</sup> anniversaire de l'École de design de l'UQAM, Montréal, 18–20 septembre 2024

À l'occasion de son cinquantième anniversaire, l'École de design de l'Université du Québec à Montréal (UQAM) lance un appel à communications dans le cadre du colloque **MUTATIONS: Où va le design ?** qui se déroulera à Montréal du 18 au 20 septembre 2024. Cet événement vise à explorer la manière dont le design répond aux mutations environnementales, sociales et technologiques de l'époque actuelle, par quelles pratiques novatrices, et quels sont les enjeux qui en découlent. Le colloque s'articulera autour des quatre axes thématiques suivants :

- 1. Design et engagement social :** comment le design peut-il servir de moteur au changement social et à l'inclusion ?
- 2. Design et (dé)matérialité :** comment le design questionne et aborde le monde numérisé d'aujourd'hui où la matérialité et la dématérialisation coexistent ?
- 3. Design et urgence climatique :** comment le design peut-il contribuer à atténuer les effets de la crise climatique et nous aider à être plus résilient-es face aux bouleversements en cours ?
- 4. Design et intelligence artificielle :** comment le design se positionne-t-il face aux nouvelles opportunités, mais aussi aux nouveaux défis, de l'intelligence artificielle générative ?

Nous invitons chaleureusement les chercheur-es et designers qui s'investissent dans la réflexion et la pratique du design, qu'il s'agisse de design graphique, design d'expériences, design d'interaction, design de l'environnement — design architectural, d'objets et urbain — design de mode, ou design d'événements, à soumettre des propositions de communications pour partager leurs travaux autour de ces questions, qu'ils soient de l'ordre de la perspective historique, de la réflexion théorique et critique, de la prospective, ou de l'étude de cas. Les problématiques, les objectifs, et le contenu des axes thématiques sont décrits plus en détail ci-après.

Date limite de soumission :	<b>17 décembre 2023</b>
Longueur des propositions :	350 mots maximum
Notice biographique :	250 mots maximum

Merci de préciser votre affiliation et dans quel axe s'inscrit votre proposition de communication.

La langue de travail du colloque sera le français.  
Chaque participant-e disposera de 20 minutes pour sa présentation.

**Réception des propositions :** [alessandra.amandine@uqam.ca](mailto:alessandra.amandine@uqam.ca)  
[legault.rejean@uqam.ca](mailto:legault.rejean@uqam.ca)

**Comité d'organisation :** Amandine Alessandra  
Réjean Legault

**Comité scientifique :** Amandine Alessandra                      Réjean Legault  
Ron Filion-Malette    Carole Lévesque  
Thomas-Bernard Kenniff                                      Stéphane Vial

---

# MUTATIONS

## Où va le design ?

**Colloque international du 50<sup>e</sup> anniversaire de l'École de design  
de l'Université du Québec à Montréal (UQAM), du 18 au 20 septembre 2024.**

### APPEL À COMMUNICATIONS

« En tant que designers socialement et moralement engagés, nous devons répondre aux besoins d'un monde qui est au pied du mur. L'horloge de l'humanité marque toujours minuit moins une. »

Victor Papanek, *Design pour un monde réel*  
[1974 pour la traduction française].

Dans son ouvrage manifeste *Design pour un monde réel*, publié il y a maintenant cinquante ans — à l'époque où l'École de design de l'UQAM ouvrait ses portes —, Victor Papanek soulignait déjà l'importance d'intégrer les préoccupations sociales et environnementales dans les démarches de conception. Depuis, dépassant une approche d'abord associée à la production d'objets, le design s'est affirmé comme une force majeure capable de modeler nos interactions sociales, nos systèmes culturels et économiques, ainsi que notre environnement. Mais notre époque, qui est confrontée à des défis monumentaux, que ce soit l'accroissement des inégalités, l'affaiblissement du tissu social, la polarisation des débats culturels, la crise permanente des populations déplacées, ou l'exacerbation de l'urgence climatique, incite de nouveau à poser la question du rôle du design, à un moment où l'accélération technologique qui touche toutes les sphères de l'activité humaine ne manque pas de susciter la question même de l'avenir de la discipline. Le colloque **MUTATIONS : Où va le design ?** offre une opportunité de réflexion collective sur ces enjeux, afin de contribuer à façonner un avenir plus stable et équitable.

Cette rencontre internationale est structurée autour des quatre axes thématiques suivants :

## 1. Design et engagement social

« Le terme de design lui-même est synonyme de changement. Il s'agit de matérialiser des états préférables du monde et, ce faisant, d'établir des façons préférables d'être dans ce monde », écrit Matthew Wizinsky dans *Design after capitalism* (2022).<sup>i</sup>

De quelle manière le design, dans sa diversité de pratiques — graphique, de l'environnement, d'interactions, d'événements et autres encore — peut-il concrètement influencer la configuration du monde de demain ? Comment pouvons-nous repenser la mission du design et les formes à travers lesquelles il peut jouer un rôle actif dans la transformation sociale et l'inclusion, en co-construction avec les communautés concernées ? Quel rôle peuvent jouer les institutions d'enseignement pour infléchir les pratiques actuelles et futures ? Quelles sont les nouvelles méthodologies qui favorisent l'engagement social, l'inclusion des parties prenantes et leur participation dans le processus de conception ? Comment mesurons-nous véritablement leur impact sur une communauté ? Quelles sont les leçons à tirer des projets qui ont connu l'échec en termes d'impact social ?

Dans cet axe, on se demande comment le design comme champ de pratiques diversifiées peut jouer un rôle actif dans la transformation sociale et la promotion de l'inclusion. L'exploration de ces questions permettra de mieux comprendre comment le design peut être une force motrice pour des changements tangibles et positifs dans notre société en constante évolution.

Mots-clés : écologies sociales, mission du design, impact social, co-design, activisme, mobilisation

## 2. Design et (dé)matérialité

« Poser la question de la matérialité du XXI<sup>e</sup> siècle nécessite de confronter le champ du numérique et des matériaux, et de s'interroger sur notre perception du réel quand nous sommes immergés dans les éléments synthétiques du monde digital » écrit Christine Browaeys dans *La matérialité à l'ère digitale* (2019).<sup>ii</sup>

Comment évoluent les matériaux du design à l'ère de leur réingénierie, de leur réinvention, de leur hybridation ? Comment les nouveaux outils numériques (imprimantes 3D, modélisation des informations du bâtiment [BIM], etc.) bouleversent-ils les pratiques de conception et de fabrication des objets ? Qu'en est-il des objets et infrastructures proprement matérielles — artefacts, logiciels, interfaces, réseaux, systèmes de stockages, installations énergétiques — qui sous-tendent l'existence de l'univers numérique ? Quel rôle les designers ont-ils et elles à jouer dans l'univers de la réalité virtuelle, de la réalité augmentée, du métavers ? Quels sont les moyens de préparer les designers de demain à évoluer dans cet univers dématérialisé ? Peut-on encore envisager le design comme une pratique exclusivement matérielle ?

Cet axe explore les rapports entre matérialité, dématérialité et immatérialité, à une époque où la réalité tangible des matériaux du design est remise en question par la prolifération du virtuel. Face à la tentation de l'immatériel, censé générer moins de déchets et de dépenses d'énergie, cet axe vise à analyser la réalité tangible de la culture matérielle et des infrastructures qui rendent cette supposée « dématérialisation » possible. Cet axe offre aussi l'occasion d'explorer la place du design dans les nouveaux espaces immatériels offerts par la réalité virtuelle, la réalité augmentée et le métavers.

Mots-clés : artefacts, nouveaux matériaux, matériaux intelligents, outils numériques, matérialité, dématérialisation, immatérialité, réalité virtuelle, réalité augmentée, métavers

### 3. Design et urgence climatique

« Toutefois, si le design n'est pas la solution en soi, il fera certainement partie de toute solution, de la même manière qu'il fait partie du problème » écrit Marjanne Van Helvert dans *The Responsible Object, A History of Design Ideology for the Future* (2016).<sup>iii</sup>

Selon le Groupe d'experts intergouvernemental sur l'évolution du climat (GIEC), il y aurait trois façons de concevoir l'intervention humaine dans la lutte engagée contre la crise climatique : l'atténuation, l'adaptation et la résilience.<sup>iv</sup> L'atténuation est définie comme « l'intervention humaine pour réduire les sources ou augmenter les puits de gaz à effet de serre ». L'adaptation est « une démarche d'ajustement au climat actuel ou attendu, ainsi qu'à ses conséquences ». La résilience est la « capacité des systèmes sociaux, économiques et environnementaux à faire face à un événement, une tendance ou une perturbation dangereuse, en répondant ou en se réorganisant de manière à maintenir la capacité d'adaptation, d'apprentissage, et de transformation ».

Quelles sont les approches (économie circulaire, reconversion, recyclage, réemploi, sobriété numérique, etc.) les plus à même de contribuer aux pratiques d'atténuation ? Comment le design peut-il intégrer les connaissances et savoir-faire des peuples autochtones avec la nature dans le processus d'adaptation aux changements environnementaux ? De quelle manière le design peut-il contribuer à renforcer la résilience des communautés et des infrastructures face aux chocs et aux perturbations, notamment lors de catastrophes climatiques ou sanitaires ? Quelles stratégies pratiques et pédagogiques d'atténuation, d'adaptation et/ou de résilience mettre en œuvre pour influencer durablement sur les processus de conception et de production ? Cet axe se penchera sur les façons d'envisager l'apport du design face aux conséquences des bouleversements climatiques.

Mots-clés : atténuation, adaptation, résilience, urgence climatique, économie circulaire, reconversion, recyclage, réemploi, sobriété numérique

### 4. Design et intelligence artificielle

« Les systèmes computationnels, en tant qu'outils, renforcent l'un des aspects les plus puissants de l'humanité : notre capacité à agir efficacement dans le monde et à le façonner selon nos désirs. Cependant, révéler et exprimer ces désirs, tout en veillant à ce qu'ils ne dégradent pas, n'infirmant pas, n'effacent pas ou n'annihilent pas les désirs d'autrui, demeure notre prérogative ».

James Bridle dans *New Dark Age* (2019).<sup>v</sup>

L'intégration de l'IA dans les tâches de conception, à travers les différents champs de pratique du design, offre une véritable révolution en termes d'efficacité, de qualité de rendu et d'exploration de nouvelles possibilités. Mais quels sont les défis majeurs, notamment en matière de propriété intellectuelle, de biais algorithmique et de dépendance excessive qu'elle pose également ? Faut-il s'inquiéter de la réduction de la contribution humaine dans le processus de conception ? Sur qui repose la responsabilité légale d'un projet de design impliquant l'intelligence artificielle ? Quelle est la pertinence d'un programme d'enseignement en design dans un monde où les compétences humaines sont progressivement supplantées par l'intelligence artificielle, et en particulier par les possibilités créatives de l'apprentissage automatisé ? Faut-il chercher à préserver les compétences essentielles des designers humains pour éviter une dépendance excessive à l'IA ? Cet axe s'intéresse à la manière dont l'accès généralisé aux intelligences artificielles comme outil de création instantanée bouleverse la pratique du design.

Mots-clés : intelligence artificielle, apprentissage automatisé, éthique et processus de conception, biais algorithmique, conception automatisée

i «Design itself is synonymous with change. It is about materializing preferable states of the world and, in doing so, establishing preferable ways of being in that world.» Wizinsky, M. (2022). ***Design after capitalism: transforming design today for an equitable tomorrow***. Cambridge, MIT Press. [Notre traduction].

ii Browaeys, C. (2019) ***La matérialité à l'ère digitale. L'humain connecté à la matière***, Presses universitaires de Grenoble.

iii «However, if design in itself is not the solution, it will certainly be part of any solution, in much the same way as it is also part of the problem.» Van Helvert, M. (2022) ***The Responsible Object, A History of Design Ideology for the Future***, Amsterdam, Valiz. [Notre traduction].

iv GIEC (2018), Annexe I : Glossaire des termes employés dans le Rapport spécial sur les conséquences d'un réchauffement planétaire de 1,5 °C (Matthews, J.B.R., dir).

v «Computational systems, as tools, emphasise one of the most powerful aspects of humanity; our ability to act effectively in the world and shape it to our desires. But uncovering and articulating thesis desires, and ensuring that they do not degrade, overrule, efface, or erase the desires of others, remains our prerogative.» Bridle, J. (2018), ***The New Dark Age: Technology and the End of the Future***, London, Verso. [Notre traduction].