



Institut Supérieur
des Beaux-Arts de Tunis



VIVA- Patrimoine et dynamiques participatives : Valoriser, Imaginer, Viser, Apprendre et Innover pour un héritage vivant

REVUE DEED N°3 - PREMIER SEMESTRE 2026



جامعة تونس
Université de Tunis
University of Tunis

CNUST
المركز الوطني الجامعي
للتوثيق العلمي والتقني
Centre National Universitaire
de Documentation
Scientifique et Technique



E-ISSN 3061-9122
ISSN 3061-9203
design-in-deed.com



Pourquoi le patrimoine a besoin du design et le design des sciences de l'information et de la communication

Why Heritage Needs Design, and Why Design Needs Information and Communication Sciences

Cet article est soumis à une licence Creative Commons. [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



جامعة تونس
Université de Tunis
University of Tunis



المعهد العالي للفنون الجميلة بتونس
INSTITUT SUPERIEUR DES BEAUX-ARTS DE TUNIS

DEED
E-ISSN 3061-9122
ISSN 3061-9203
design-in-deed.com



Pourquoi le patrimoine a besoin du design et le design des sciences de l'information et de la communication

Why Heritage Needs Design, and Why Design Needs Information and Communication Sciences



Collet Laurent, Professeur des universités, Université de Montpellier Paul Valéry

laurent.collet@umpv.fr

Cet article est soumis à une licence Creative Commons. [Creative Commons Attribution 4.0 International License](#).



Résumé

Cet article propose une lecture croisée entre les cinq dynamiques structurantes de l'appel VIVA (Valoriser, Imaginer, Viser, Apprendre, Innover) et les travaux des sciences de l'information-communication (SIC) sur les médiations mémorielles, culturelles et patrimoniales. En mobilisant le chapitre 5 de l'ouvrage collectif *Dynamiques des recherches en sciences de l'information et de la communication* (Douyère & al., 2025), il interroge comment les SIC notamment autour des thématiques de la mémoire comme processus social, de la matrice muséale en mutation, du patrimoine immatériel et de l'omniprésence du numérique dans les médiations peuvent aider le design à nourrir une réflexion surplombante sur son rôle dans la construction d'un patrimoine vivant. L'article avance que la force du design réside dans sa capacité à articuler trois registres que les SIC ont longtemps étudiés séparément : la conservation des traces, la médiation des savoirs et la participation des communautés. Il défend l'idée que les SIC peuvent fournir au design les concepts et méthodes pour penser ce qu'il fait et rendre visible les mécanismes de médiation qu'il met en œuvre, et d'ouvrir ces mécanismes à la critique. Cette conception n'est pas abstraite : elle est une proposition d'agir créatif qui intègre la réflexion et la communication dans l'action.

Mots-clés : médiation patrimoniale ; sciences de l'information-communication ; design ; dispositif ; agir créatif ; agir communicationnel.

Abstract

This article proposes a comparative reading between the five key dynamics of the VIVA call for proposals (Valorize, Imagine, Aim, Learn, Innovate) and research in information and communication sciences (ICS) on memory, cultural, and heritage mediation. Drawing on Chapter 5 of the edited volume *Dynamics of Research in Information and Communication Sciences* (Douyère et al., 2025), it explores how ICS particularly around the themes of memory as a social process, the evolving museum matrix, intangible heritage, and the ubiquity of digital technology in mediation can help design foster a broader reflection on its role in the construction of a living heritage. The article argues that design's strength lies in its ability to articulate three domains that ICS has long studied separately: the preservation of traces, the mediation of knowledge, and community participation. It argues that the ICS can provide design with the concepts and methods to reflect on its own practices and make visible the mechanisms of mediation it employs, thereby opening them up to critical



scrutiny. This approach is not abstract: it is a proposal for a creative act that integrates reflection and communication into the action.

Keywords : heritage mediation ; information and communication sciences ; design ; apparatus; creative action ; communicational action.

1. Introduction : Pourquoi les SIC et le design se parlent aujourd'hui

Lorsqu'une revue consacrée au design et à son enseignement lance un appel à contributions sur le patrimoine et les dynamiques participatives, l'invitation s'adresse aussi bien aux praticiens (designers, architectes, ingénieurs, pédagogues) qu'aux chercheurs en sciences humaines et sociales. Elle interpelle particulièrement les chercheurs en sciences de l'information-communication (SIC). Non pas pour qu'ils viennent « apporter » au design une théorie toute faite de la médiation (Jeanneret, 2014 ; Caune, 2017), ni pour qu'ils empruntent au design des outils qu'ils auraient manqués de développer eux-mêmes. L'enjeu est ailleurs : dans la possibilité d'un dialogue réciproque, qui permettrait à chaque champ d'enrichir la problématisation de ses propres objets à la lumière de l'autre.

C'est dans cette posture de professeur invité avec le regard d'un observateur extérieur venant tisser des connexions, que je propose de mobiliser l'ouvrage collectif *Dynamiques des recherches en sciences de l'information et de la communication* (Douyère et al., 2025), et plus particulièrement le chapitre 5 intitulé « Médiations mémorielles, culturelles et patrimoniales ». Ce chapitre offre un panorama des recherches SIC sur les médiations patrimoniales, qui peut éclairer de manière surplombante les cinq dynamiques structurantes de l'appel VIVA : Valoriser, Imaginer, Viser, Apprendre, Innover.

Je défends la thèse que le design mémoriel hérite aujourd'hui d'un triple défi que les SIC ont théorisé de longue date : la mémoire comme processus social, la médiation comme reconfiguration des rapports de savoir, et le numérique comme participant à la transformation des dispositifs de médiation. D'autant plus que le chapitre 8 du même ouvrage sur les *Dynamiques de recherche en SIC*, consacré, lui, au design, montre que ce champ est traversé par des tensions constitutives : entre l'art de l'ingénium (l'ingéniosité, l'invention) et la science du projet (la rationalisation, la méthode), entre une acception contemporaine centrée sur l'organisation du collectif et une tradition plus ancienne centrée sur la forme et l'objet. Cette hybridité fait du design un « traducteur » disciplinaire particulièrement pertinent. Le design sait parler le langage des objets (matériaux, formes, usages) et le langage des dispositifs (services, organisations, systèmes). Il sait articuler l'intentionnalité du commanditaire et la contingence des usages. Il sait penser ensemble le matériel et l'immatériel, le technique et le social, le passé et le futur. C'est précisément cette capacité à tenir ensemble des registres hétérogènes qui fait du design un laboratoire où les concepts des SIC peuvent être mis à l'épreuve de manière concrète.

Cet article se structure donc en deux parties. La première reconstitue les trois piliers des recherches SIC sur le patrimoine : mémoire, médiation, numérisation et montre leur résonance avec les cinq dynamiques VIVA. La deuxième partie propose le concept de « dispositif » comme opérateur de traduction entre les SIC et le design. L'ensemble permettra en conclusion de penser une « épistémologie du design patrimonial » qui serait à la fois critique (héritée des SIC) et projective (spécifique au design).



1. Les trois piliers des recherches SIC sur le patrimoine et leur résonance avec VIVA

VIVA est un acronyme renvoyant à cinq dynamiques du design patrimonial : Valoriser (donner de la valeur par médiation), Imaginer (projeter des futurs, depuis le présent, au profit du passé), Viser (donner une direction), Apprendre (par co-construction), Innover (technologiquement de manière critique). Ce ne sont pas des étapes mais des tensions productives permanentes, qui résonnent avec d'autres notions élaborées en SIC.

1.1. La mémoire comme processus social

Le chapitre 5 de l'ouvrage, qui nous sert de référence, s'ouvre sur une distinction fondamentale : la mémoire n'est pas un entrepôt où le passé serait conservé intact, mais un processus social en constante reconfiguration. Les auteurs citent la formule selon laquelle la mémoire est « du passé qui aujourd'hui fait sens » — une définition qui renvoie directement aux travaux de Maurice Halbwachs (1950) sur la mémoire collective et à ceux de Paul Ricoeur (2000) sur la mémoire, l'histoire, l'oubli. Ce qui compte, dans cette perspective, n'est pas la fidélité du souvenir à un événement originel, mais la manière dont le passé est mobilisé dans le présent d'une société.

Cette conception processuelle de la mémoire résonne immédiatement avec la citation de Bernard Stiegler qui ouvre l'appel VIVA : « Le patrimoine n'est pas ce qu'on préserve, mais ce qu'on transmet et transforme » Si le patrimoine est transmission et transformation, c'est précisément parce qu'il est mémoire en acte, et non mémoire en réserve. Les SIC ont longtemps travaillé sur cette tension entre conservation et activation, notamment dans le champ des archives et de la documentation, où la question de « la mémoire de demain » celle que nous construisons aujourd'hui pour les générations futures est au cœur des préoccupations.

Dans le cadre des cinq dynamiques VIVA, cette approche de la mémoire éclaire particulièrement deux opérations : Valoriser et Imaginer. Car donner valeur à un patrimoine, ce n'est pas reconnaître une valeur qui serait intrinsèque à l'objet ou à la pratique : c'est produire cette valeur par un travail de médiation impliquant des acteurs institutionnels, des communautés, des dispositifs médiatiques. De même, Imaginer, projeter des futurs possibles pour le patrimoine est une opération mémorielle avant d'être une opération de design : il s'agit de mobiliser le passé comme ressource pour penser le présent et l'avenir.

Cette perspective invite à repenser la notion même de « patrimoine vivant ». Si le patrimoine est vivant, ce n'est pas parce qu'il serait doté d'une vie propre, d'une vitalité intrinsèque. Il est vivant parce qu'il est sans cesse soumis à l'interprétation de communautés qui lui donnent sens. La vie du patrimoine dépend alors des dispositifs qui le rendent visible et signifiant. C'est là que le design intervient, non pas pour « donner vie » au patrimoine, mais pour concevoir les dispositifs qui permettent cette réactivation continue.

1.2 La matrice muséale en reconfiguration

Le deuxième pilier identifié par le chapitre 5 concerne l'évolution de la « matrice muséale ». Les musées, longtemps pensés comme des institutions de conservation et de transmission unidirectionnelle (le conservateur détient le savoir, le public le reçoit), sont aujourd'hui traversés par des mouvements de démocratisation. Les SIC ont étudié en détail cette transformation, montrant comment les musées se sont progressivement ouverts à de

nouvelles formes de médiation : médiation culturelle, médiation scientifique, médiation numérique, médiation sociale (Sandri, 2023).

Cette reconfiguration de la matrice muséale interroge directement les dynamiques Viser et Apprendre. Car si le musée n'est plus seulement un lieu de conservation mais devient un espace d'apprentissage et de co-construction, c'est bien la finalité même de l'institution qui se transforme. L'objectif n'est plus seulement de préserver et de transmettre, mais de faire participer, d'engager, de transformer les rapports au savoir. Les SIC ont théorisé cette évolution comme un passage d'une logique de « diffusion » à une logique de « médiation », où le médiateur (conservateur, médiateur culturel, designer) n'est plus le dépositaire d'un savoir à transmettre, mais l'organisateur d'un processus où le public devient coproducteur de sens.

Dans le champ du design, cette reconfiguration est particulièrement féconde. Car si le design est, comme le rappelle l'appel VIVA, « un domaine disciplinaire porté par le projet », il est aussi une discipline qui a toujours oscillé entre la conservation des savoir-faire (les métiers, les techniques, les gestes) et l'invention de nouvelles formes. Le design, en ce sens, peut être pensé comme une « matrice muséale » en discussion : un espace où se négocient, de manière condensée et expérimentale, les rapports entre conservation, transmission et invention. Cette analogie n'est pas simplement métaphorique. Les écoles de design fonctionnent d'ailleurs souvent comme des « musées vivants » où les savoir-faire sont conservés non pas dans des vitrines mais dans des ateliers, ne se transmettent pas uniquement par des discours mais également par des démonstrations, réactivés par des visites guidées mais aussi par des projets. La question de Viser — quels objectifs donner à cette transmission — et d'Apprendre — comment apprendre dans ce contexte — se pose avec une acuité particulière dans ces espaces hybrides entre conservation et invention.

1.3 L'omniprésence du numérique et ses tensions

Le troisième pilier identifié par le chapitre 5 est celui de l'« omniprésence du numérique » dans les médiations patrimoniales. Les auteurs soulignent « l'injonction au numérique » qui pèse sur les institutions patrimoniales : numérisation des collections, développement de visites virtuelles, création de bases de données, exploitation des réseaux sociaux. Mais ils rappellent aussi les tensions et les questionnements que cette omniprésence soulève : la question de l'« impossible oubli » dans les sociétés numériques, la traçabilité permanente, la surveillance, la datafication des pratiques culturelles, la fragilité des supports numériques et la transformation de l'expérience vécue en Erlebnis (Benjamin, 1918).

Cette dimension est cruciale pour penser la dynamique Innover dans le cadre de VIVA. Car si l'appel invite à explorer comment les technologies émergentes, et en particulier l'intelligence artificielle, peuvent soutenir la médiation patrimoniale, les SIC apportent une grille de lecture précieuse : celle d'une approche critique des technologies. Non pas pour rejeter l'innovation technologique, mais pour l'inscrire dans des cadres éthiques et théoriques explicites. Les SIC ont montré que les dispositifs numériques ne sont jamais neutres : ils produisent des formes de visibilité et d'invisibilité, des rapports de pouvoir, des subjectivités. Par exemple, les IAG, dans ce contexte, ne peuvent pas être seulement considérées comme des « assistants de design » (analyse de corpus, génération de contenus). Elles sont aussi un « objet critique » pour leurs biais algorithmiques, l'explicabilité ou non de leurs processus de raisonnement, la souveraineté et la qualité des données, l'archivage de



leurs productions. Autant de questions auxquelles se confrontent aujourd'hui les designers et artistes plasticiens eux-mêmes (Djebbi, 2026).

Le chapitre 5 rappelle en outre que la numérisation des patrimoines soulève la question de la conservation dans des termes nouveaux. Si la transmission ne peut se concevoir sans l'attention aux conditions d'existence et de persistance des traces, la numérisation transforme radicalement ces conditions. Une archive numérique n'est pas conservée de la même manière qu'une archive papier, ce qui nécessite des infrastructures techniques et des protocoles de migration, mais également des stratégies de préservation qui sont elles-mêmes des objets de design. Le design, en ce sens, doit intégrer la question de la conservation numérique comme une dimension constitutive de sa pratique, et non comme un simple préalable technique.

Les SIC ont également souligné que l'omniprésence du numérique transforme les rapports de temporalité dans la médiation patrimoniale. Dans un musée traditionnel, le temps est ralenti, voire suspendu : les objets sont arrachés à leur contexte d'origine, placés dans un présent perpétuel de contemplation. Les dispositifs numériques, au contraire, tendent à accélérer les temporalités, à créer des effets de simultanéité, à rendre le patrimoine « actualisable » en permanence. Cette tension entre temporalité muséale (lente, contemplative) et temporalité numérique (rapide, interactive) est un enjeu de design majeur que les SIC permettent de problématiser.

2. Vers une grammaire commune du design patrimonial et des SIC : le dispositif comme concept

Si les trois piliers que je viens de présenter : mémoire, médiation, numérisation structurent les recherches SIC sur le patrimoine, ils restent souvent étudiés de manière séparée. Ce que le design peut apporter, c'est un agir créatif (Joas, 1999) autour du concept de « dispositif » pour mieux mobiliser les acquis de la recherche en SIC. Dans ce cadre, Valoriser et Imaginer sont des opérations de production de sens (mémoire), Viser et Apprendre sont des opérations de reconfiguration des rapports de savoir (médiation), et Innover est une opération de transformation des configurations techniques et sociales (numérisation). Ce qui caractérise le dispositif, c'est précisément que ces opérations ne se succèdent pas mais coexistent.

2.1. Design et SIC

Dans les SIC, le concept de dispositif a une longue histoire. On pense évidemment à Michel Foucault (1977), qui a théorisé le dispositif comme un « ensemble résolument hétérogène » composé de discours, d'institutions, d'architectures, de décisions, de lois, de mesures administratives. Cet agencement matériel et immatériel produit, par ailleurs, des subjectivités. Mais on pense aussi aux recherches plus contemporaines sur les « dispositifs info-communicationnels », qui étudient comment les technologies de l'information et de la communication constituent des cadres de perception, d'action et de signification. Dans cette tradition, un dispositif n'est pas un simple outil : c'est une configuration qui organise les rapports entre des acteurs, des matériaux, des discours et des pratiques.

Le design, en tant que discipline du projet, conçoit précisément des dispositifs matériels et immatériels, spatiaux et numériques, individuels et collectifs. Quand le design s'attaque au patrimoine, il conçoit des dispositifs de médiation : expositions, installations, plateformes numériques, ateliers participatifs, parcours de visite, etc. Ces dispositifs sont, au sens des

SIC, des « dispositifs info-communicationnels » : ils organisent la circulation des savoirs, la production de sens, les rapports entre des communautés et des traces du passé. Dans cette lignée, je propose justement de penser le design comme un dispositif de médiation.

Cette conception du design permet de dépasser plusieurs écueils. Premièrement, elle évite de réduire le design à un simple « outil » de médiation : le design n'est pas un moyen neutre pour atteindre une fin (transmettre le patrimoine), il est un agencement qui transforme ce qu'il transmet. Deuxièmement, elle évite de réduire la médiation à une simple « communication » : la médiation n'est pas le passage d'un message d'un émetteur à un récepteur, c'est la reconfiguration des rapports entre des acteurs, des matériaux et des sens. Troisièmement, elle évite de réduire le numérique à une simple « innovation » : le numérique n'est pas une couche technique ajoutée à une médiation préexistante, il est une transformation des conditions mêmes de la médiation.

2.2 Patrimoine, Design et SIC

Les SIC ont longtemps travaillé sur la distinction fondamentale entre transmission et transfert. Le transfert est un modèle mécanique : un message passe d'un émetteur à un récepteur, intact et sans transformation. La transmission, au contraire, est un modèle communicationnel : le message est transformé par le médiateur, par le contexte, par le récepteur lui-même. Quand on transmet un patrimoine, on ne le transfère pas : on le reconfigure, on le réinterprète, on le réactualise.

Cette distinction est essentielle pour comprendre le rôle du design et du designer dans la médiation patrimoniale. Le design n'est pas un simple « outil » de transmission, un canal par lequel le patrimoine passerait intact. Le designer est un médiateur qui transforme le patrimoine autant qu'il le transmet. Une exposition mémorielle ne « montre » pas le patrimoine : elle le reconfigure, elle en propose une lecture, elle en organise la perception. Il en est de même pour une plateforme numérique de médiation patrimoniale ne « diffuse » pas l'information : elle la structure, elle la hiérarchise, elle en produit des formes de visibilité.

C'est pourquoi je soutiens, avec l'appel VIVA, que le design est un « dispositif épistémique » : non pas parce qu'il serait supérieur aux autres formes de médiation, mais parce qu'il rend visible les opérations de médiation elles-mêmes. Le design fait voir comment le patrimoine est construit, comment la valeur est produite, comment la participation est organisée. En ce sens, le design est un espace de « métamédiation » : il médie la médiation, il fait voir les mécanismes de production de sens.

Par exemple, le patrimoine, le patrimoine des lignées féminines, des pratiques domestiques, des savoir-faire textiles, des archives privées, des objets du quotidien est caractérisé par une fragilité structurelle. Ces formes de patrimoine reposent sur des supports matériels fragiles (tissus, papiers, objets domestiques), des pratiques immatérielles pouvant disparaître avec leurs dernières détentrices, des archives privées sont souvent dispersées ou détruites. Mais cette fragilité n'est pas seulement matérielle : elle est aussi médiatique. Le patrimoine a été historiquement rendu invisible par les dispositifs de médiation dominants, qui privilégiaient les « grands » patrimoines (monuments, œuvres d'art, archives d'État) au détriment des « petits » patrimoines (arts domestiques, savoirs féminins, pratiques de soin).

Les SIC ont montré que cette invisibilité n'est pas un accident mais un effet de dispositifs. Les musées, les archives, les bases de données ont des critères de sélection, des taxonomies, des protocoles de classement qui produisent de l'invisibilité autant que de la visibilité. Le

design, en ce sens, peut jouer un rôle crucial : en concevant des dispositifs qui rendent visibles ces formes de patrimoine marginalisées, en inventant des taxonomies alternatives, en développant des méthodes de documentation adaptées aux supports fragiles du patrimoine.

L'appel VIVA encourage particulièrement les contributions sur le patrimoine. Je suggère que le design peut y répondre en développant des « dispositifs de contre-médiation », c'est-à-dire des agencements qui ne se contentent pas de « montrer » le patrimoine mais qui interrogent les mécanismes de son invisibilisation, qui rendent visible la médiation elle-même. Par exemple, un projet pourrait consister à concevoir une archive numérique de savoir-faire textiles féminins, mais en intégrant une réflexion sur les raisons de l'invisibilité de ces savoirs, sur les critères de sélection qui les ont exclus des musées, sur les modes de documentation qui les ont dénaturés.

Cette approche du patrimoine comme révélateur des enjeux de médiation permet aussi de repenser la question de la conservation. Si le patrimoine est fragile, ce n'est pas seulement parce que ses supports matériels sont périssables : c'est parce que ses modes de transmission sont souvent informels, oraux, gestuels, et donc difficiles à capturer par les dispositifs de documentation institutionnels. Le design peut ainsi inventer de nouvelles formes de documentation qui préservent cette dimension gestuelle et orale : vidéos ethnographiques, enregistrements sonores, cartographies des gestes, etc. Mais il peut aussi, plus fondamentalement, interroger la présomption selon laquelle tout patrimoine doit être « documenté » pour être « sauvé ». Certaines formes de patrimoine, précisément parce qu'elles sont liées à des pratiques vivantes, résistent à la documentation : les rendre visibles, c'est parfois les dénaturer. Le design, en tant qu'espace d'expérimentation, peut explorer ces tensions sans avoir à les résoudre.

2.3. Vers un design communicationnel

Ce qui émerge de cette lecture croisée, c'est la possibilité d'un design comme agir créatif (Joas, 1999) et communicationnel (Habermas, 1987). Un design qui ne se contente pas de concevoir des dispositifs de médiation patrimoniale, mais qui apprend à réfléchir sur les conditions de possibilité de ces dispositifs, sur leurs effets de visibilité et d'invisibilité, sur leurs rapports de pouvoir, sur leurs transformations du patrimoine qu'ils prétendent transmettre.

Cette conception du design doit alors s'appuyer sur trois principes, directement hérités des SIC.

Premier principe : la mémoire comme question, non comme donnée. Dans cette approche, le patrimoine n'est pas présenté comme un ensemble d'objets ou de pratiques à préserver, mais comme un problème de mémoire : qu'est-ce qu'on choisit de transmettre, à qui, dans quel format, avec quels effets ?

Deuxième principe : la médiation comme transformation, non comme transmission. L'exposition, la plateforme numérique, l'atelier participatif ne sont pas des « vitrines » mais des « machines à faire du sens » : ils organisent la perception, la compréhension, l'affect du patrimoine de manière intentionnelle et réfléchie.

Troisième principe : le numérique comme enjeu, non comme solution. Les conceptions de dispositifs numériques doivent intégrer une réflexion critique sur les technologies : leurs biais, leurs effets de surveillance, leurs transformations des temporalités, leurs rapports de



pouvoir. L'innovation technologique n'est pas un impératif mais une option à évaluer, à contextualiser, à justifier.

Cette conception transforme le design en un espace où les concepts des SIC peuvent être mis à l'épreuve de manière concrète. Elle ne consiste pas à « appliquer » la théorie des SIC au design, mais à faire dialoguer les deux champs de manière productive, chacun transformant l'autre dans le processus.

Conclusion : ce que les SIC apportent à VIVA et au design et ce que VIVA et le design apportent aux SIC

Cet article a proposé une lecture croisée entre les sciences de l'information-communication et la pratique du design patrimonial, en mobilisant notamment le chapitre 5 de l'ouvrage sur les *Dynamiques de recherche en SIC* portant sur les médiations mémorielles, culturelles et patrimoniales. J'ai cherché à montrer que les apports des SIC peuvent nourrir une réflexion surplombante sur le rôle du design dans la construction d'un patrimoine vivant, ce qui m'amène à dégager trois conclusions.

Premièrement, les SIC offrent au design un cadre théorique pour penser la médiation patrimoniale comme un processus social, politique et technique. La mémoire n'est pas un stock, la valeur n'est pas intrinsèque, la participation n'est pas spontanée, le numérique n'est pas neutre. Ces quatre principes, solidement établis dans les recherches SIC, constituent des garde-fous théoriques indispensables pour éviter que le design patrimonial ne se réduise à une succession d'opérations techniques ou à une rhétorique de l'innovation.

Deuxièmement, le concept de « dispositif de médiation », tel qu'il a été mobilisé en SIC et tel qu'il peut être opérationnalisé dans le design, offre une grammaire commune pour articuler les cinq dynamiques VIVA. Dans un dispositif de médiation patrimoniale - Valoriser, Imaginer, Viser, Apprendre et Innover - ne sont pas des étapes successives mais des dimensions coextensives, en tension productive. Le dispositif est ce qui permet de tenir ensemble ces tensions sans les résoudre prématurément.

Troisièmement, le design patrimonial offre aux SIC un terrain d'expérimentation où les concepts de dispositif, de médiation et de participation peuvent être mis à l'épreuve de manière concrète. Les SIC ont longtemps théorisé la médiation de manière plus ou moins abstraite et le plus souvent sans expérimentation. Le design patrimonial les invite à penser la médiation comme un processus de projet, avec ses contraintes matérielles, ses temporalités, ses échecs et ses réussites. C'est dans cette mise à l'épreuve concrète que les concepts des SIC peuvent en retour être validés ou à l'inverse réfutés.

En définitive, ce que cette lecture croisée invite à penser, c'est une « épistémologie du design patrimonial » qui serait à la fois critique (mobilisant les SIC) et projective (spécifique au design). Une épistémologie qui ne se contenterait pas de décrire comment le patrimoine est médiatisé, mais qui s'engagerait dans la conception de dispositifs qui rendent ce processus de médiation visible, réflexif, et ouvert à la transformation. Car si le patrimoine est bien, comme le dit Stiegler, ce qu'on transmet et transforme, alors la question ne porte pas seulement sur ce qu'on transmet mais sur comment on conçoit — et c'est précisément là que le design, en dialogue avec les SIC, peut intervenir.

Cette conception du design patrimonial suppose que le designer soit capable de réfléchir et communiquer sur les conditions de possibilité de sa propre pratique, de rendre visible les mécanismes de médiation qu'il met en œuvre, de les ouvrir à la critique et à la transformation. C'est dans cette réflexivité que réside, selon moi, la contribution spécifique

du design aux enjeux du patrimoine vivant et c'est vers cette réflexivité que les SIC peuvent conduire le design, en lui offrant les concepts et les méthodes pour penser de manière enrichie ce qu'il fait. Mais cette position « entre-deux » n'est pas sans risque.

Le design peut être accusé de superficialité en voulant tout faire sans maîtriser aucune discipline. Mais c'est aussi sa force : dans un monde où les problèmes sont de plus en plus complexes et transversaux, la capacité à faire tenir ensemble des registres hétérogènes devient une compétence essentielle. De même, en participant à des recherches action ou des recherches en création, les SIC pourraient être accusées d'instrumentalisation. Mais finalement, peu importe si l'assemblage peut participer d'une transformation positive du monde.

Références Bibliographiques

- Caune, J. (2017). *La médiation culturelle : Expérience esthétique et construction du vivre-ensemble*. Presses universitaires de Grenoble.
- Benjamin W. (2000 ; 1918 pour la première édition). Sur le programme de la philosophie qui vient. In *Œuvres I*. Paris : Gallimard, coll. Folio essais.
- Djebbi, A. (2026), Intelligence artificielle générative et reconfiguration des régimes de création artistique : l'exposition au Jeu de Paume (2025) entre Erlebnis et Erfahrung. N°143 : « *Algorithmes créatifs : Quand la logique devient art ?* », coordonné par Antoine Henry.
- Douyère, D., Péliissier, N., Paquien-séguy, F., Lafon, B., Bougenies, F. (2025). *Dynamiques des recherches en sciences de l'information et de la communication*. CPdirsic. {hal-05368625}.
- Foucault, M. (1994). *Dits et écrits, 1954-1988* (4 vol.). Gallimard.
- Habermas, J. (1987 ; 1981 pour l'œuvre originale). *Théorie de l'agir communicationnel* (T. Bouchindhomme & R. Rochlitz, Trad.), 2 vol. Paris : Fayard.
- Halbwachs, M. (1950). *La mémoire collective*. Presses Universitaires de France.
- Jeanneret, Y. (2014). *Critique de la trivialité. Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*. Paris : Éditions Non Standard.
- Joas, H. (1999 ; 1992 pour l'œuvre originale). *La créativité de l'agir*. Paris : Cerf.
- Ricœur, P. (2000). *La mémoire, l'histoire, l'oubli*. Paris : Seuil.
- Sandri, E. (2023, 8 mai). *Les musées en mutation : entre transformation numérique et transformation sociale ?* Mondes Sociaux. <https://doi.org/10.58079/u9mt>
- Stiegler, B. (2010). *Ce qui fait que la vie vaut la peine d'être vécue*. Paris : Flammarion.

Remerciements

L'auteur tient à remercier tout l'équipe de la revue DEED de la liberté et la confiance qui lui a été accordée pour proposer cette contribution à ce numéro.

Conflit d'intérêts

Cette recherche n'a bénéficié d'aucune subvention spécifique de la part d'organismes de financement des secteurs public, commercial ou à but non lucratif.