

WORKSHOP

ACCUMULATION, OBSOLESCENCE, MATIERE

INTERVENANT	Jean-Baptiste Sibertin-Blanc
ENSEIGNANTS	Manola ANTONIOLI et Hélène ROBERT
CALENDRIER	du 12 au 15 mars 2013
SEMESTRE(S)	S02
ANNEE, OPTION	Ouvert à tous
EFFECTIF	20 étudiants
MODE D'ÉVALUATION	Participation au workshop (présence et production)

CONTENU	<p style="text-align: center;">Le contexte</p> <p>Dès le milieu du XIX^e siècle, des artisans¹ se sont donnés pour mission de créer des passerelles entre métiers d'art et industries naissantes.</p> <p>Au début du XX^e siècle, le designer devient le partenaire incontournable de ce nouvel âge productif et économique issu de dialogues nouveaux entre deux univers : l'industrie et l'artisanat.</p> <p>Aujourd'hui, il intervient dans des environnements sociétaux de plus en plus complexes et globaux.</p> <p>Dans un cahier des charges en permanente ré écriture, certains paramètres comme l'accumulation des choses, l'obsolescence de certains produits et l'apparition de nouveaux matériaux sont 3 thématiques majeures à considérer dans la redéfinition de nos besoins.</p> <p>Ces paramètres engendrent des contextes inédits. Ils conditionnent un nouvel environnement pour lequel la matérialité des process et l'intelligence artificielle doivent se conjuguer au présent. Les objets à même de répondre à ces contextes nouveaux exigent des approches plus sophistiquées afin de rendre la technologie plus aimable et compréhensible. La mission du designer n'en reste pas moins d'apporter des réponses conceptuelles et formelles innovantes à ces nouveaux territoires.</p> <p style="text-align: center;">Accumulation</p> <p>Nos environnements se métamorphosent.</p> <p>Par transmission et stratifications d'objets témoins et d'objets patrimoniaux, qui s'accumulent et circulent</p>
---------	---

dans des univers saturés. En parallèle, un nombre croissant de produits, d'objets fonctionnels sans histoires disparaissent sans faire de bruit. Les **vides greniers** en sont les témoins vivants.

L'industrie a souvent contraint l'objet à un rationalisme forcé, peu aimable, parfois rigide, et nombre de produits ont perdu de leur identité au profit d'un minimalisme aseptisé sans âme.

Par ailleurs, le **recyclage programmé** nous contraint à des lissages esthétiques qui renient parfois les fondamentaux du design. Nous assumons aujourd'hui totalement la modernisation des parcs industriels.

Mais il est temps d'amorcer un **dialogue** nouveau entre le **designer** et les **outils de productions**, qu'ils soient **artisanaux ou industriels**, pour accompagner les mutations de nos espaces, publics et privés. Ce sont de nouvelles compétences à développer pour intégrer au dessein des choses futures des valeurs sensibles, et **partager** comme **traduire** la densité des informations culturelles qui nous parviennent.

Obsolescence

Nos environnements culturels et matériels évoluent et muent. Un nombre croissant d'objets subissent les **outrages du temps**. L'obsolescence est le fait pour un produit de perdre une partie de sa valeur en raison de la seule évolution technique ou de la mode, même si il est en parfait état de fonctionnement. C'est aussi vrai pour des produits issus de manufactures comme de process semi industriels ou semi artisanaux. Ils deviennent obsolètes du fait de leur design, parfois porteur d'histoires désuètes ou d'une **fonctionnalité perdue**.

Mais nous vivons aussi, dans un monde saturé d'objets, le **paradoxe** d'un monde **matérialiste** quotidiennement confronté à la **virtualité** éphémère de l'information et de l'image. Au même moment, l'hybridation des objets valorise un confort matériel et pratique qui nous oblige à repenser la **relation d'usage**.

Ce sont autant d'indicateurs qui nous invitent à intégrer dans la conception des choses, des codes de lectures liés aux sens, aux fonctionnalités, aux perceptions tactiles, au développement de « **bulles de sens** »² comme des secteurs d'activités privilégiés.

Si le designer a pour rival le virtuel, séduisant et ludique, il garde pour mission de concevoir de nouveaux produits en privilégiant l'**assemblage** et la fusion des genres pour repousser les frontières créatives du monde matériel.

Matières

Certains matériaux semblent en fin de vie pour des

	<p>raisons économiques, écologiques ou ergonomiques, comme l'argent et le cristal pour des applications domestiques notamment.</p> <p>Au début du XXI^e siècle, les matières premières font face à des situations remarquables. La pénurie de ces mêmes matières comme le recyclage sont des enjeux essentiels du monde de demain.</p> <p>Chaque matière a son langage et nos produits comme nos habitudes adoptent lentement les évolutions qu'elles préfigurent. Chaque nouveau matériau est une micro révolution. L'industrie, comme le designer ou le client final, ne parviennent pas toujours à le fondre dans un processus créatif, pour des raisons sociologiques, esthétiques ou économiques.</p> <p>Les process et les matières premières restent autant de terrains à explorer pour leurs possibilités formelles et techniques. Les métiers qui les mettent en oeuvre sont aujourd'hui beaucoup mieux perçus. Ils nécessitent cependant un nouveau décryptage afin de résoudre une équation complexe dont les inconnues seraient : fonction, design, temps de fabrication et économie réelle.</p> <p>La recherche est nécessaire au regard de la capacité du marché et du designer à adapter ces nouveaux matériaux, culturellement et techniquement, dans la conception de nouveaux produits. Un nouvel enjeu pour donner au monde matériel du XXI^e siècle un supplément d'âme qui devra répondre aussi à des enjeux de mondialisation parmi laquelle nos signes de cultures se diluent.</p> <p>¹ C'est l'émergence de ce que j'appelle « design artisanal », empruntant au design industriel, la méthodologie, la rigueur et les exigences d'un marché potentiel comme pour toute production issue d'une conception pensée et maîtrisée.</p> <p>² Ezio Manzini, La Matière de l'invention, éditions du Centre Pompidou (2001)</p>
--	---

<p>OUVRAGES DE REFERENCE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>L'art du design</i>, Bruno Munari, Editions Pyramid - <i>Le langage des Objets</i>, Sudjic Deyan, Editions Pyramid - <i>In the Bubble</i>, John Thackara, Cité du Design - <i>Court Traité du design</i>, Presse Universitaire de France - <i>L'esthétique de la disparition</i>, Paul Virilio, livre de poche - <i>Temps denses</i>, Lionel Blaisse, François Gaillard, Les éditions de l'imprimeur - <i>L'infra ordinaire</i>, Georges Perec, La Librairie du XXe siècle, Seuil
-------------------------------------	--

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">- <i>Les Chemins du virtuel</i>, Cahier du CCI- <i>Respirer l'ombre</i>, Giuseppe Penone, édit. Ensba- <i>Les objets singuliers</i>, Jean Baudrillard/Jean Nouvel, édit. Calman Lévy- <i>La matière de l'invention</i>, Ezio Manzini, édit. C.C.I.- <i>Artefacts</i>, Vers une nouvelle écologie de l'environnement artificiel, Ezio Manzini, édit. C.C.I.- <i>Le Design Italien</i>, "La casa calda", Andrea Branzi, édit. l'Equerre- <i>L'empire des signes</i>, Roland Barthes, édit. Le Point |
|--|---|