

Repères pour une pédagogie du design d'objet

Réfléchir sur.....

Corps mutant, objet mutant : centré sur les nouvelles approches du corps, le designer propose des objets en écho avec ce corps contemporain.

La mise en forme génère la spécificité de l'objet : la forme est surdéterminée par le processus industriel qui a permis la fabrication de l'objet. Bine plus qu'un simple contrainte, le processus industriel est élevé au rang d'une esthétique.

Questionner le pouvoir identitaire de l'objet : l'objet comme vecteur d'identité sociale est revisité, un habile détournement des signes qui le singularise permet au designer de pointer cette tendance.

Les nouvelles tribus et leur rapport à l'espace comme « nourriture » : les jeunes générations fonctionnant sur un mode tribal servent de source d'inspiration pour créer des objets proche de leur style de vie.

Détourner les moyens techniques d'un domaine vers un autre : un processus industriel est détourné pour servir à la création d'un autre produit.

Différer le processus de création de l'objet : le designer ne donne pas un objet fini, mais le moyen de le réaliser. Le projet peut alors avoir lieu ou pas, c'est à l'utilisateur de décider : c'est un projet différé.

Travailler la frontière entre le corps objet et l'objet organique : l'objet devient prothèse biomorphique proche du corps, les frontière entre le corps et l'objet tombent.

Hybridation : deux formes sont combinées pour en former une nouvelle.

Appropriation/recyclage : le monde des produits qui nous entourent est pensé comme un réservoir de forme exploitable pour créer de nouveaux objets.

Design humanitaire : ici la préoccupation est surtout pragmatique : il s'agit de répondre à un besoin à moindre coût.

Eco design : conscient de son impact sur l'environnement, le designer tente de trouver des solutions alternatives à un processus industriel.

Agir sur.....

Détourner : un objet déjà existant est détourné de sa fonction et réinvesti dans un autre : c'est du ready- design.

Fonctionnalité : le plus classique des concepts de design. La fonctionnalité avant tout qui donne sous forme d'utopie « la forme suit la fonction »

Favoriser la dimension primale et sensuelle de l'objet : l'objet est pensé en regard de son pouvoir évocateur d'une corporéité charnelle et sensitive.

Objet de compagnie : l'objet est pensé dans une relation de proximité avec l'utilisateur, l'intimité, le lien affectif sont privilégiés. L'objet est le support de cet investissement au même titre que l'es un animal de compagnie.

Ergonomie et projet : l'objet est principalement pensé sous l'angle du confort d'usage ergonomique et maximal.

Non consommation : le designer engagé dans une démarche citoyenne interroge la pertinence de la consommation et par la même de la production des objets. Il met en place des stratégies de service plutôt de répondre en terme de patrimonial.

L'unique dans la série : une variante est insérée dans le processus de production industriel pour créer des objets uniques à partir d'un moule identique.

L'entrecroisement des mondes : plusieurs références culturelles sont mixées pour servir de base à une proposition trans-genre.

Fonction élargie : la fonction principale d'un objet est complétée par une fonction secondaire proche de la première. Cette stratégie fonctionne aussi comme micro-scénario.