

# Liste des attitudes

**Faite le vous-même** : le designer délègue la réalisation de l'objet, il ne met en place qu'un dispositif (plan, mode d'emploi) permettant à l'utilisateur de réaliser l'objet

**Complément d'objet (revisiter les objets déjà existants)** : il s'agit ici de proposer un complément à un objet existant soit pour en améliorer sa fonctionnalité, soit pour le détourner de sa fonction initiale.

**Dé-contextualiser** : un objet est re-qualifié par un déplacement de signe d'un contexte à un autre, ainsi l'objet signe prend un autre sens.

**Petite histoire, micro scénario** : l'objet est ici pensé selon une histoire singulière qui par extension à vocation universelle. C'est un micro-scénario d'usage. Par exemple : Hugo aime bien boire son café en lisant le journal (pour le fauteuil d'Hugo), ce micro scénario se substitue au cahier des charges.

**Revisiter les typologies d'objets au regard du monde contemporaine** : Notre société et nos modes de vie évoluent, pourtant les objets qui nous entourent (surtout le mobilier) semblent figés dans des typologies surannées. Le rôle du designer est alors de se questionner sur la pertinence de ces types et de proposer de nouveaux assemblages.

**Penser des objets modulables** :

Chaque objet est prévu pour fonctionner sur le monde de la combinaison avec d'autres éléments qui crée une extension de sa valeur d'usage.

**Mode d'emploi** : l'objet est surdéterminé par une série de signes qui explicite son mode d'emploi. Le designer propose ainsi en plus de l'objet une action où une expérience à vivre.

**Construit, déconstruit** : l'objet est pensé pour sa capacité à être démontable et escamotable. Le mode d'assemblage et de construction devient un moteur esthétique qui préside de la forme de l'objet.

**Revisiter la relation à l'objet** : l'objet est pensé dans sa relation d'usage comme une expérience à vivre. Le designer pense alors l'objet et une action à accomplir avec.

**Le corps comme modèle et métaphore** : le corps humain placé au centre de l'interaction homme objet devient le modèle pour générer l'objet.