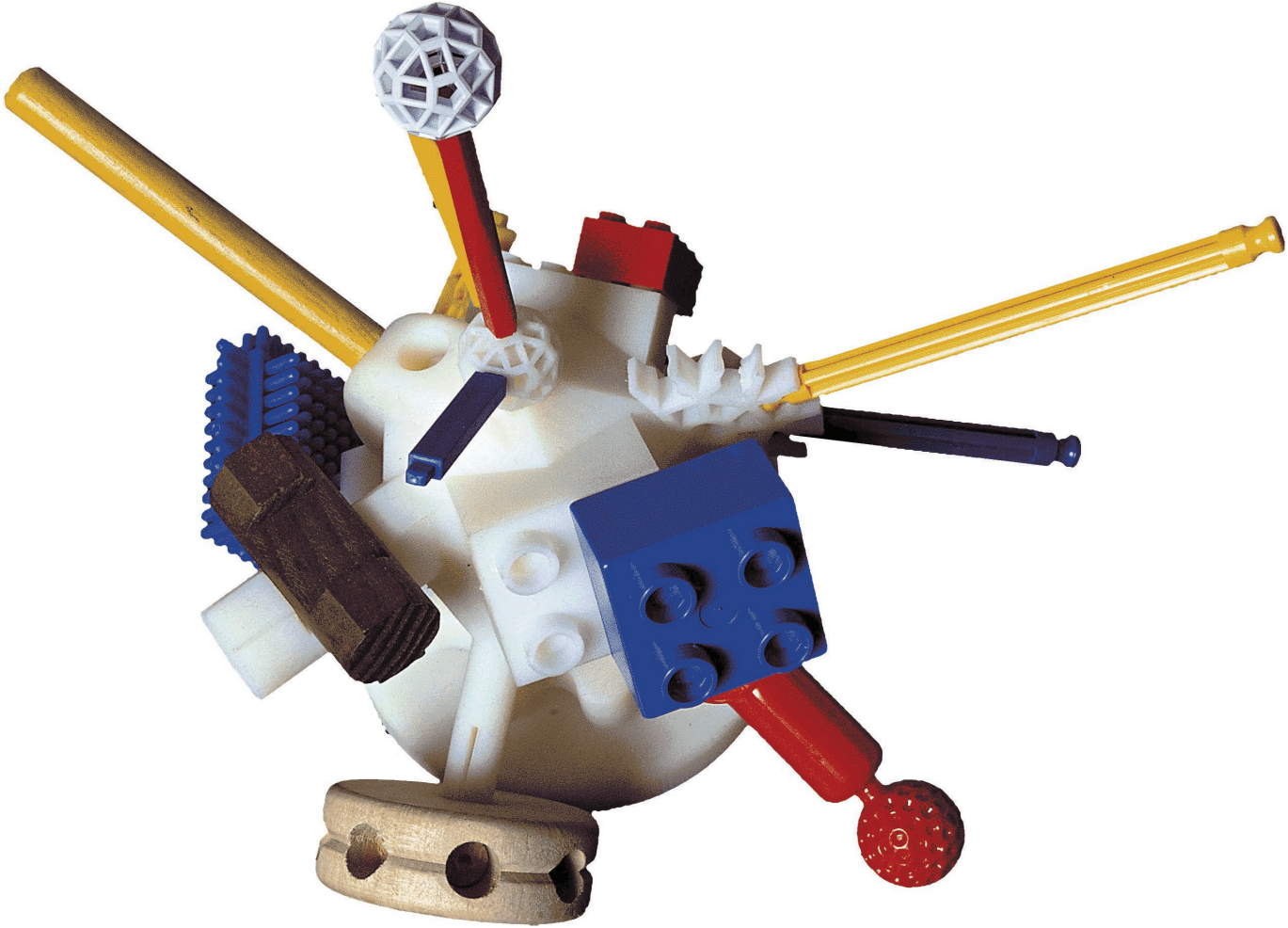


MISBEHAVING

Drôles de manières de faire du design

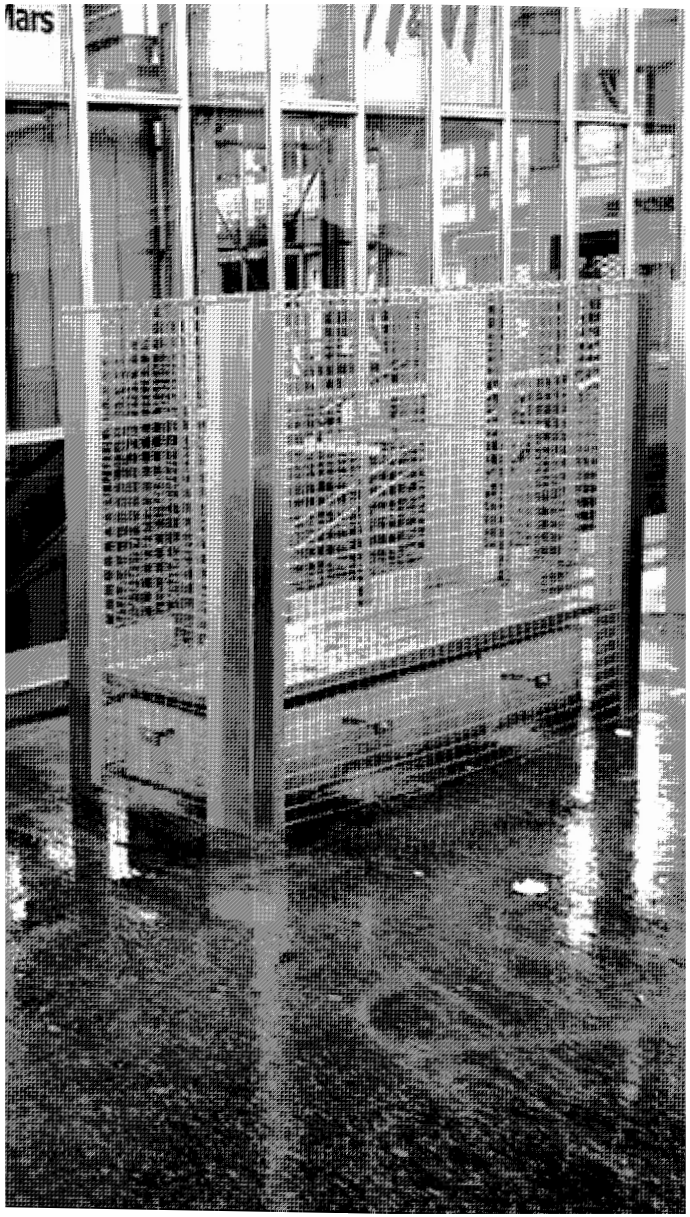
Mastère Design Global, Recherche & Innovation
workshop Condé+CoDesign Lab
Janvier-Février 2015

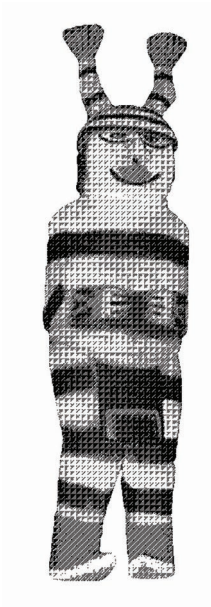
Dans le cadre de votre projet global, nous vous proposons de mettre à l'épreuve la notion que nous essayons de capter sous le nom de Misbehaving en l'utilisant comme un point de vue / un embrayeur de production alternative du projet « Glamping Urbain ».

L'objectif de ce mini-workshop est de vous familiariser avec une pratique de recherche qui met en jeu des compétences propres au design. Le « design/recherche » est une pratique spécifique qui mobilise les capacités de vos disciplines à dévoiler des questionnements via des procédés de production de sens et de discours qui se tiennent dans des formes (manières d'être), des processus (manières de faire), des usages (manières de faire avec), etc.

Ce que nous essayons de saisir avec Misbehaving sont des manières d'être, de faire, de faire avec, qui s'engagent dans une relation tendue et déstabilisante avec des habitus, des règles, des normes, des standards, une des propriétés de cette relation étant de n'être ni destructive ni anti-sociale.
Au contraire, parce qu'elle trouve des formes critiques et réflexives, l'attitude « Misbehaving » pourrait, selon nous, devenir une modalité fertile de conception et de production.

Nous vous engageons à réfléchir et expérimenter plus loin que le « détournement » ou la « réappropriation », ne serait-ce que parce que la réappropriation implique de s'approprier, de capter quelque chose pour soi, tandis que nous voulons soutenir des pratiques qui rendraient quelque chose au commun.





MISBEHAVING ?

14 janvier_séance introductive
(Charles Guilmette + Tiphaine Kazi-Tani)

Brève description de la pratique de « *design/recherche* ». Introduction de la notion « misbehaving » et ses conditions d'apparition ; quelques éléments conceptuels pour alimenter la réflexion et guider la pratique :

- ◊ *Michel Foucault : « relations de pouvoir »*
- ◊ *Jacques Rancière : « mésentente »*
- ◊ *Michel de Certeau « tactiques/stratégies »*
- ◊ *Giorgio Agamben : « dispositif », « profanations »*

Présentation de la figure du *Trickster* (*ci-dessus*) par Charles Guilmette.

DESIGN FICTION, CRITICAL DESIGN, SPECULATIVE DESIGN, & DESIGN FOR DEBATE

21 janvier_séance magistrale + travaux dirigés (Max Mollon)

Présentation des pratiques de design critique, à travers les travaux de *Dunne & Raby* (*ci-contre*), *Auger & Loizeau*, *Takram* et *Max Mollon*. Généalogie de cette pratique (*Archigram*, *Superstudio*, etc.).
Présentation de méthodologies du « critical design » :

◊ *Faire du design pour un monde qui n'existe pas (encore)*

◊ *Déclencher des discussion sur les valeurs du monde qui nous entoure*

◊ *Designer des artefacts qui viennent d'un monde qui a des valeurs différentes*

◊ *Domestiquer les technologies*

◊ *Matérialiser des problématiques par le design*

◊ *Faire des choses étranges mais probables*

Lancement du sujet, explicitation des enjeux et des livrables (Max Mollon + Tiphaine Kazi-Tani):
observer dans le projet global ou, au niveau inférieur, dans le projet déjà mené par le groupe, des zones de friction, des problématiques voilées, et développer une version « misbehaving » du projet à partir de cette observation.

MINIPROJET : LES LIVRABLES

1/ UN TITRE

2/ UNE IMAGE-CLÉ

une image unique, produite par vous, dans laquelle se tient le projet
et qui a la propriété d'amorcer un échange

3/ UN SYNOPSIS

POUR CONTEXTUALISER ET POSITIONNER VOTRE TRAVAIL

texte « littéraire », storyboard, BD, roman-photo, video, etc.
Formes de narration ONLY

4/ DES VISUELS

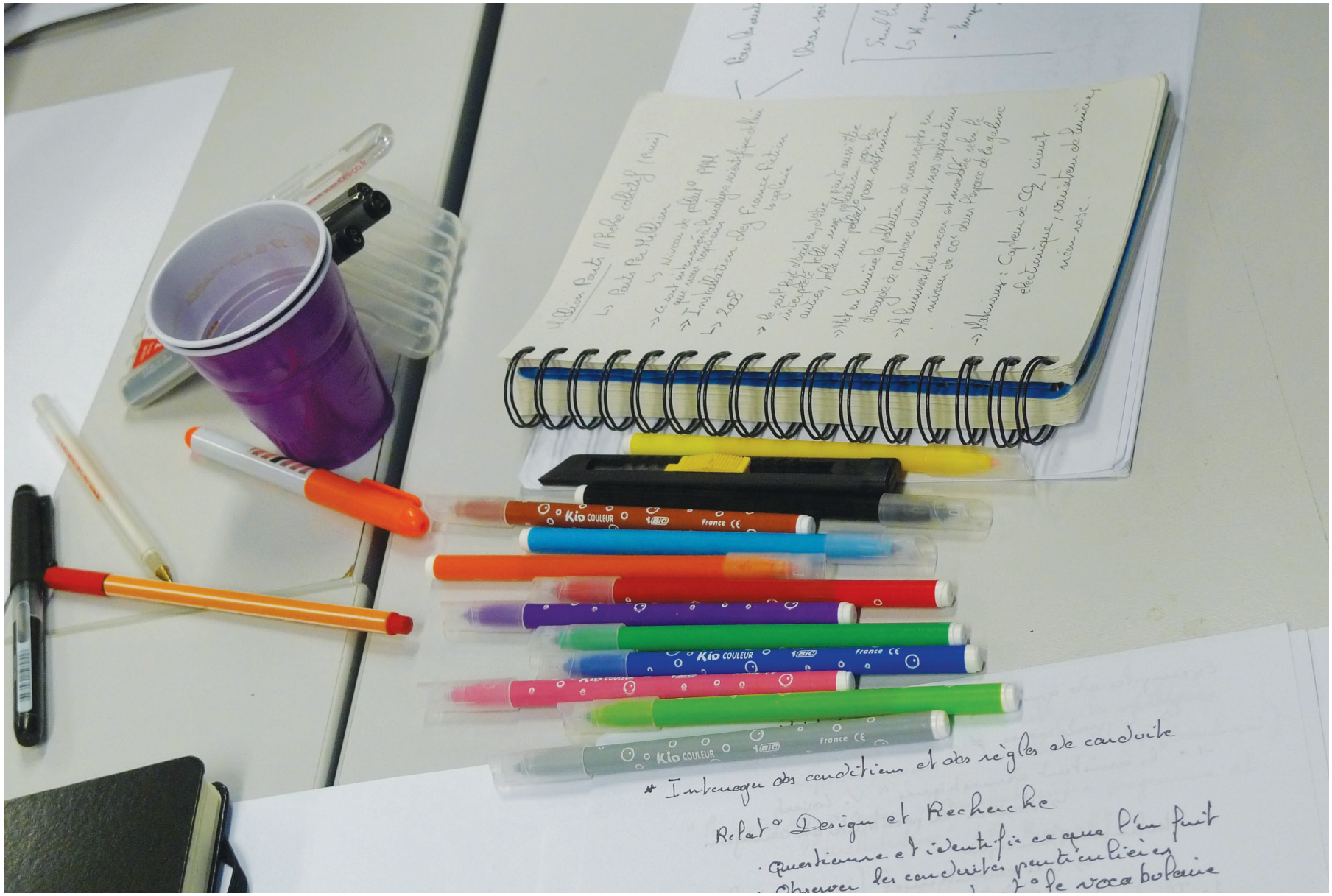
QUI « DONNENT CORPS » À VOS INTENTIONS DE PRODUCTIONS

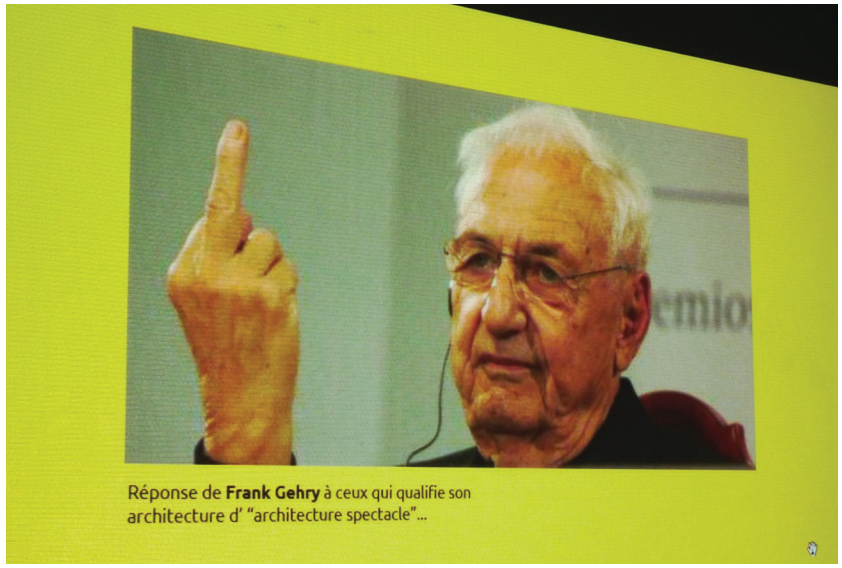
montages, schémas techniques, modes d'emploi, mises en situation,
cartes mentales et tous systèmes de représentation
qui permettent de donner des formes au projet

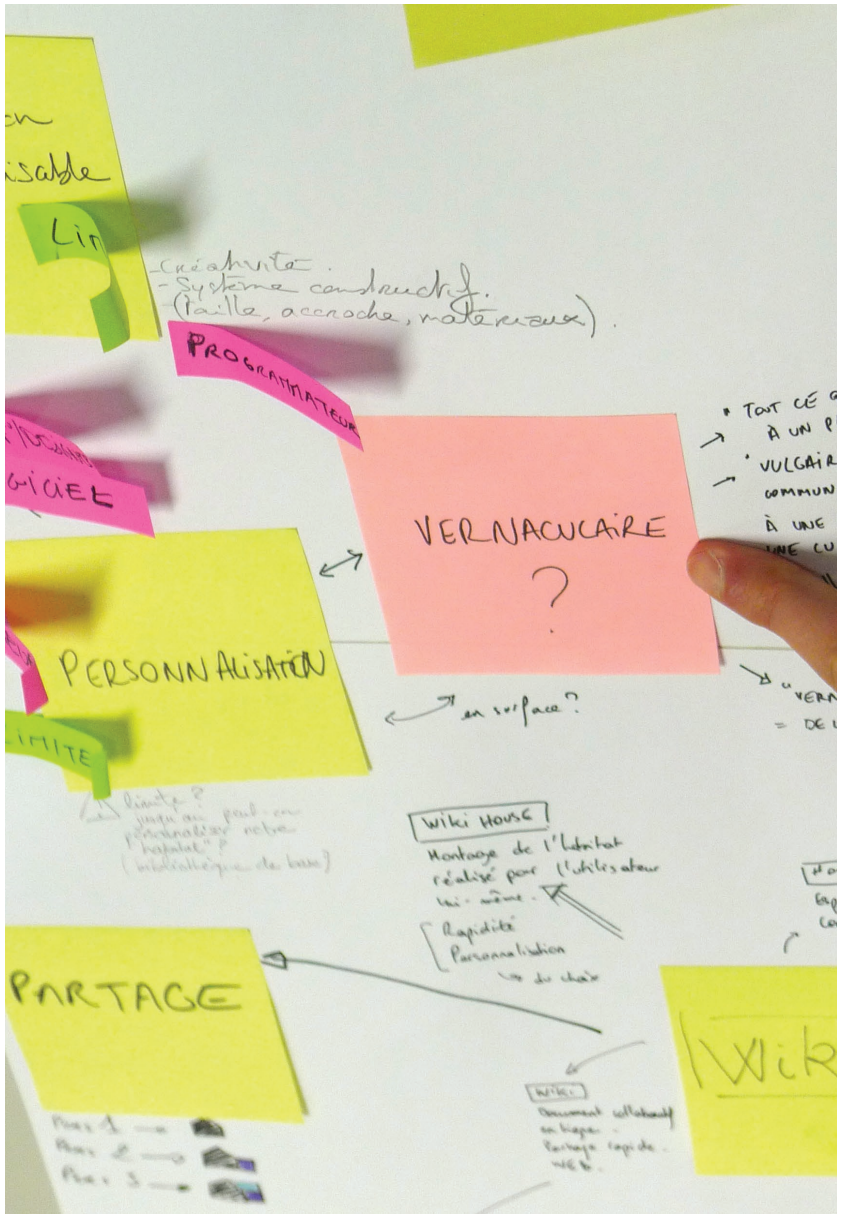
5/ UN MOODBOARD

6/ UN ORAL (BRILLANT)

en groupe, le mercredi 4 mars, à partir de 9h30


Kio COULEUR
BIC
France CE
* Interroger des conditions et des règles de conduite
Relat° Design et Recherche
· Questionner et identifier ce que l'on fait
· Observer les conduites particulières
· Enrichir le vocabulaire


Réponse de **Frank Gehry** à ceux qui qualifie son
architecture d' "architecture spectacle"...


VERNACULAIRE
?
PROGRAMMATEUR
PERSONNALISATION
PARTAGE
Wiki House
Montage de l'habitat réalisé par l'utilisateur lui-même.
Rapidité
Personnalisation
en surface ?

CONDUITES| CONDITIONS

28 janvier_séance magistrale+travaux dirigés
(Juste Peciulyte + Frédéric Valentin)

Introduction aux notions spécifiques de Juste et Frédéric:

conditionner / déconditionner / reconditionner

À travers plusieurs analyses de projets (*Les Assistants Domestiques* (*ci-contre*), *The Toaster Project*, *Re-Done Appliances*), observer des pratiques de design qui font apparaître le conditionnement (c'est-à-dire la mise en conditions) du projet de design, qui l'interrogent, le contestent voire qui le reconfigurent.

Présentation de méthodologies réflexives :

◊ *Questionner ce qu'on fait et comment on le fait : prendre garde au vocabulaire, questionner le vocabulaire, observer, analyser, décortiquer les notions*

◊ *En tant que designer, questionner ce qu'on manipule dans le cadre d'un travail de studio, de showroom*

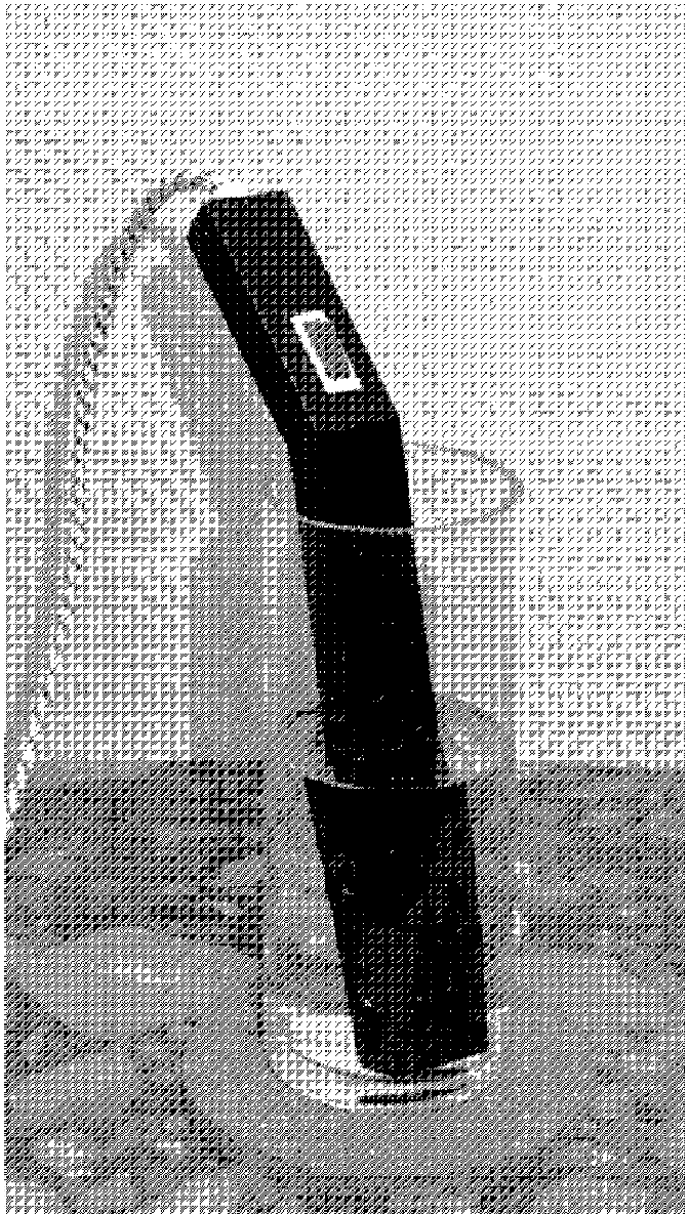
◊ *Produire un discours sur les pratiques de design*

◊ *Définir sa pratique : ex. climat soutenable (Juste) : déterminer des verbes d'action (le choix d'un verbe plutôt qu'on autre à l'issue d'un travail exhaustif n'engage pas la même conduite de conception et de création)*

◊ *Comparer et analyser les représentations du projet (à partir de moodboards, d'états de l'art, de documents de veille, etc.)*

◊ *Explorer le contexte d'intervention*

À partir des éléments méthodologiques partagés, travail d'analyse de travaux proposé en amont par Juste & Frédéric (*Wiki House*, *Supersurface*, *One Square Meter House*, *Million Parts*, *Surveillance Chess*).



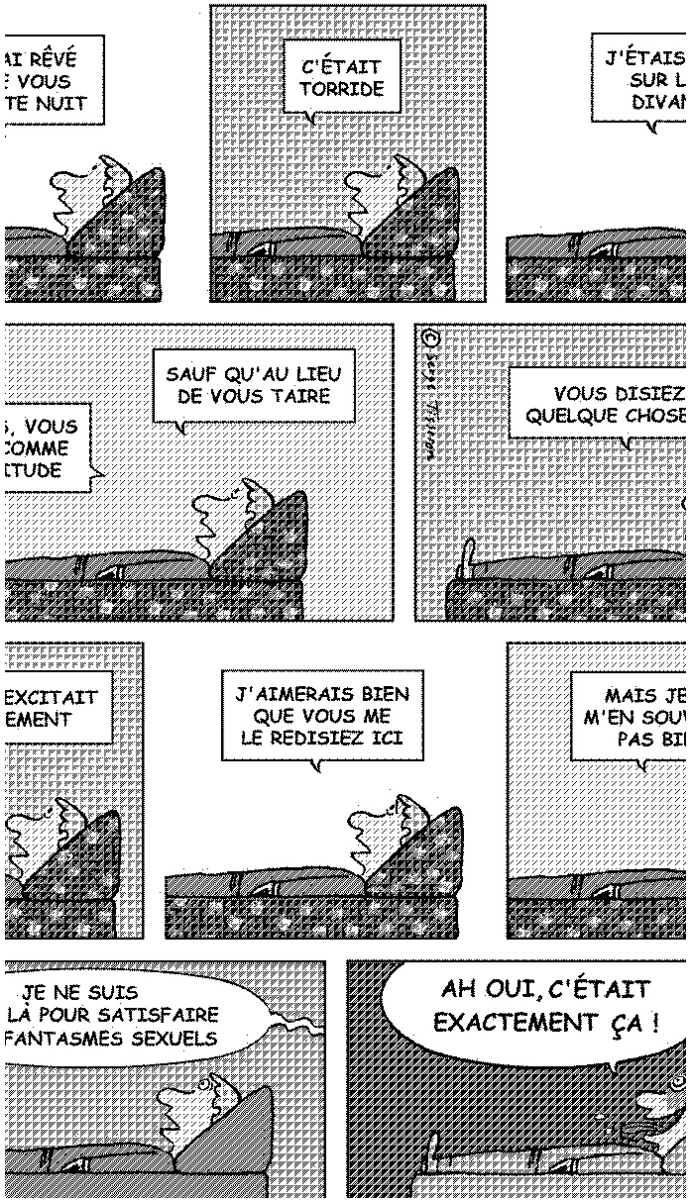
DESIGNER LES FORMES DE LA RECHERCHE

04 février_séance magistrale+travaux dirigés
(Émeline Brûlé)

Qu'est-ce qu'une thèse ?
Panorama des formes possibles de la recherche en design :

- ◊ *print (ex. : BD de Serge Tisseron (ci-contre), etc.)*
- ◊ *édition numérique (ex. : Clarisse Bardot, Anthony Masure)*
- ◊ *vidéo (ex. : «Dance Your PHD», etc.)*
- ◊ *dataviz (ex. : Thomas Carpentier, etc.)*
- ◊ *poster (divers exemples issus de Google Image)*
- ◊ *podcast (ex. : Sylvia Friedriksson)*
- ◊ *récit interactif (ex. : Twine, Storify, «Une Balade au Merlan»)*
- ◊ *prototypes/objets (Dunne & Raby, Auger & Loizeau, etc.)*
- ◊ *expo (Thomaw Thwaites)*

Découverte d'exemples de thèses ou de travaux de recherches conduits et restitués autrement que sous forme d'un ouvrage
Suivi du mini projet (Émeline Brûlé + Tiphaine Kazi-Tani) et soutien aux groupes pour mettre à jour leur(s) problématique(s) foncière(s).



MISBEHAVING

Drôles de manières de faire du design

Workshop
Design & Recherche
Janvier-Février 2015

Les étudiants du Mastère 2
Design Global, Recherche
& Innovation, Condé Paris :

Candice Benne
Maÿlis Bigot
Élise Blöchlinger
Adrien Bonnafous
Julie Brasset
Aurélie Colliot
Justine Compin
Laurie Courtillat
Maryline de Barros-Rodrigues
Sandrine Dinet
Tess Drouat
Sybille Gehanne
Charlotte Grosjean
Caroline Haas
Louisiane Heidsieck
Pauline Katan
Mattéo Lecuru
Sarah Naud
Emma Oddou
Camille Pannecoucke
Anne Philip
Guillaume Raffy
Sigrid Ros-Jacquier
Lorena Skopelja
Thomas Strohecker

Le CoDesign Lab & friends :

Émeline Brûlé *(doctorante)*
Charles Guilmette *(plasticien)*
Tiphaine Kazi-Tani
(chercheuse associée)
Max Mollon *(doctorant)*
Juste Peciulyte
(chercheuse associée)
Frédéric Valentin *(doctorant)*

Remerciements :
Dominique Beccaria
(directrice, Condé Paris)
Lionel Hager*(directeur*
pédagogique, Condé Paris)

CoDesign & Media Studies Lab
@Telecom ParisTech
46 rue Barrault 75013 Paris
CNRS UMR 5141

http://codesignlab.wp.mines-telecom.fr/
http://www.ecoles-conde.com/centre/paris/

JOUER

FAIRE

DÉFAIRE

PROFANER

RÉPARER

DÉSOBÉIR

BRICOLER

DISSENSUS

BRACONNAGE

POTENTIALITÉS

TECHNIQUE

CONDUITE

ÉTRANGE

FAMILIER