

LES JEUDIS DE LA RECHERCHE

Design et métiers d'art

Programme national d'initiation
et de formation à la recherche

Thématique 2024-2025
Enjeux environnementaux



Introduction aux enjeux environnementaux

Béatrice Gisclard - 6 février 2025



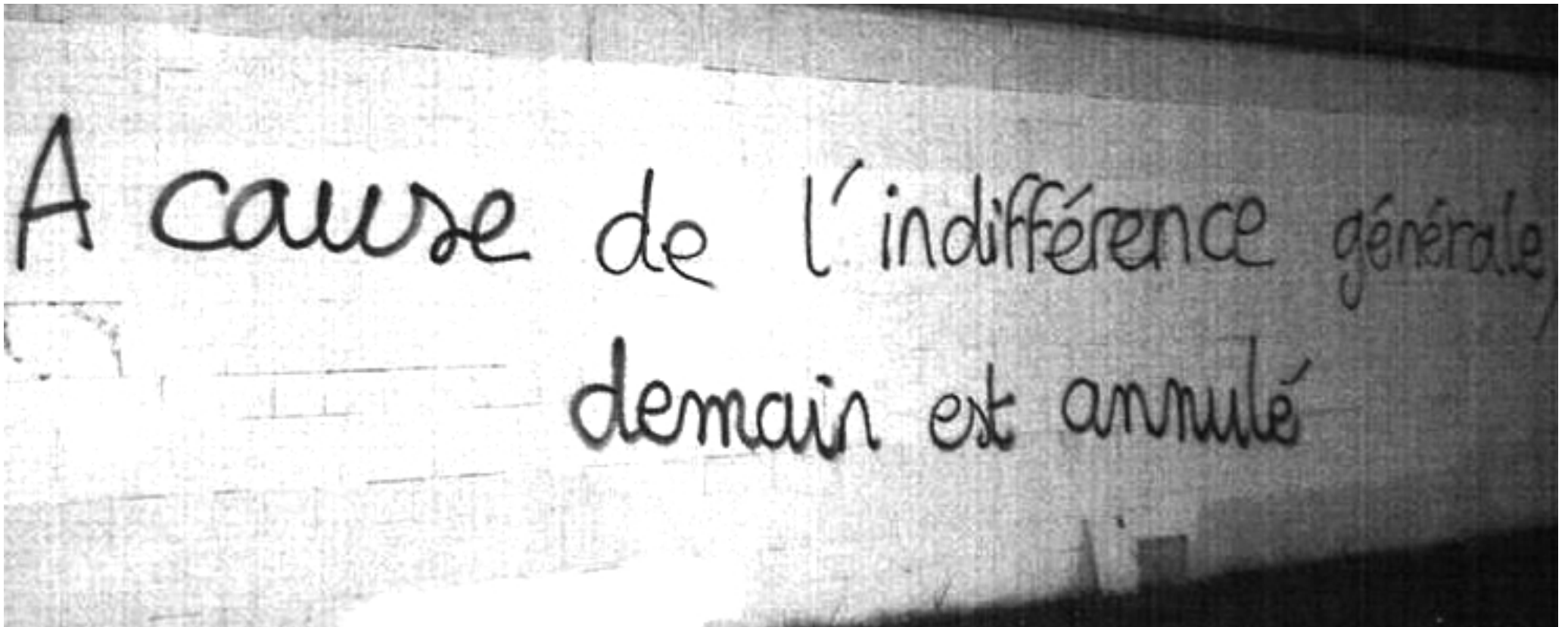


53 ans d'alerte par les scientifiques sur les conséquences
du dérèglement climatique

**la catastrophe n'est plus devant nous,
nous sommes dedans, à l'ère de l'Anthropocène**

* ENJEUX ENVIRONNEMENTAUX ET SOCIAUX : POLYCRISES

« *L'effondrement a commencé. Il est politique* ».
Alain Bertho (2019).



Slogan mural anonyme apparu en 2004 sur les murs du métro de la ligne 6 d'après Genny Tégé

* ENJEUX ENVIRONNEMENTAUX ET SOCIAUX



* INFOBÉSITÉ

Surinformation : recevoir plus d'information qu'il n'est possible d'en traiter.

> **Cognitive overflow symptom**

Déficit d'attention

Nécessité de faire le tri, de hiérarchiser pour prioriser.

Sauvajol-Rialland, C. (2014). Infobésité, gros risques et vrais remèdes. *L'Expansion Management Review*, 152, 110-118.

SOUFFREZ-VOUS

D'INFOBÉSITÉ ?

Surcharge informationnelle
(alias infobésité ou surinformation)

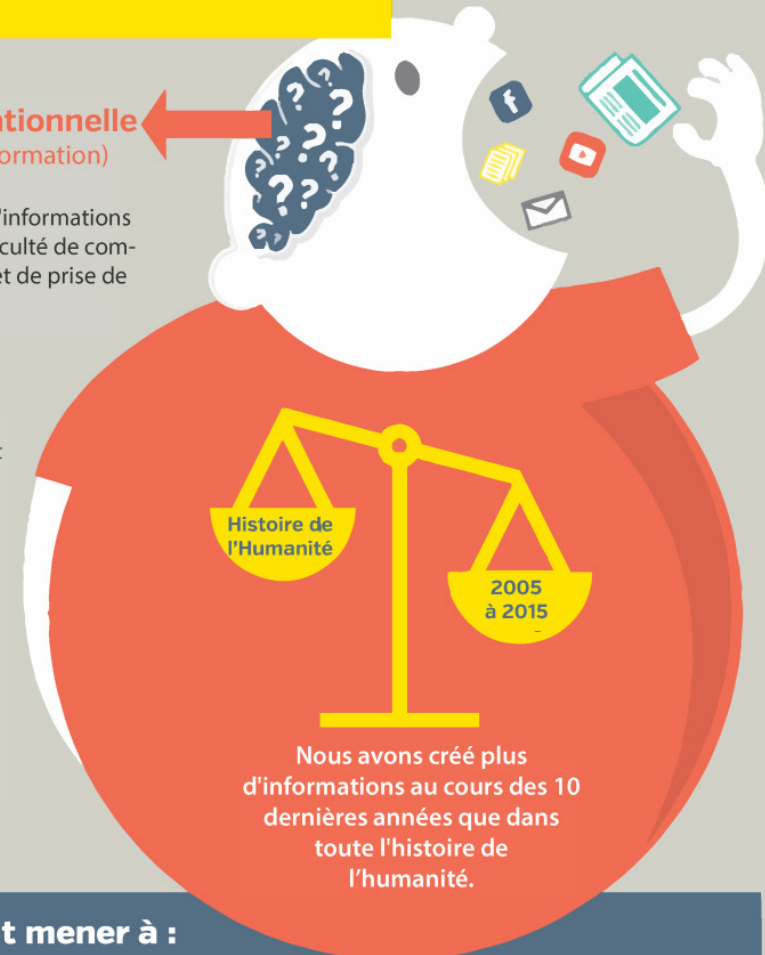
Concept désignant l'excès d'informations reçues qui entraîne une difficulté de compréhension des problèmes et de prise de décisions.



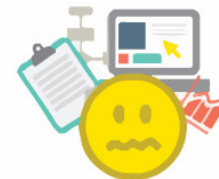
L'esprit conscient peut prêter attention à trois, voire quatre choses à la fois.



Au delà, le jugement s'appauvrit et vous perdez le fil des conversations et votre concentration.



L'infobésité peut mener à :



Anxiété Informatrice

Se traduit par l'écart entre les informations que nous comprenons et les informations que nous pensons comprendre. C'est notre attitude envers le volume de l'information en général et nos limites dans son traitement.



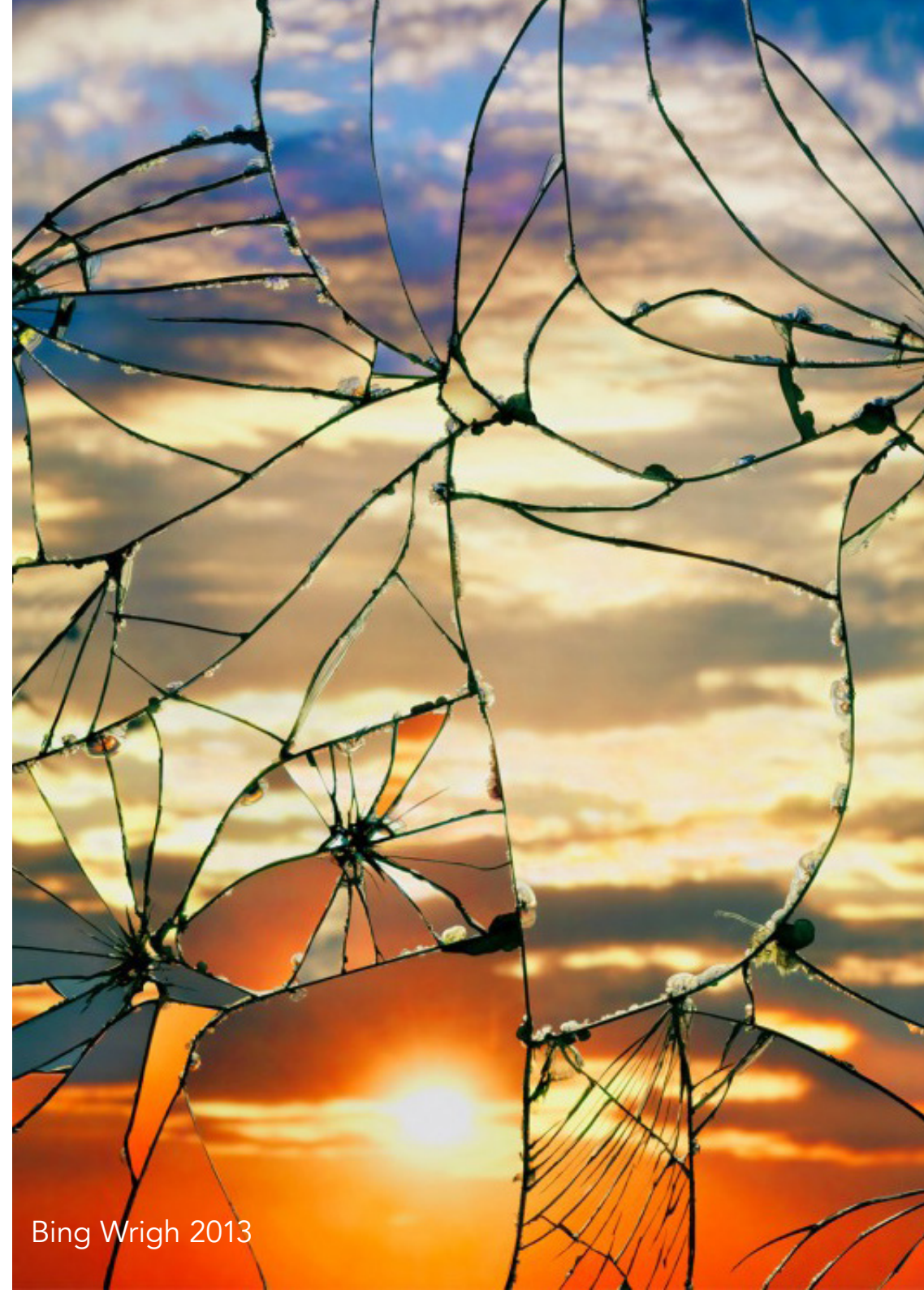
Pollution Informationnelle

Une information qui ne nourrit pas une décision ou qui n'enrichit pas notre capital connaissance est soit une mauvaise information, soit une information inutile.

* ÉCO-ANXIÉTÉ, SOLASTALGIE

- Sentiment d'impuissance
- Peur du changement
- Poids des normes sociales

« *la solastalgie est le mal du pays sans exil* ».
(Morizot, 2019)



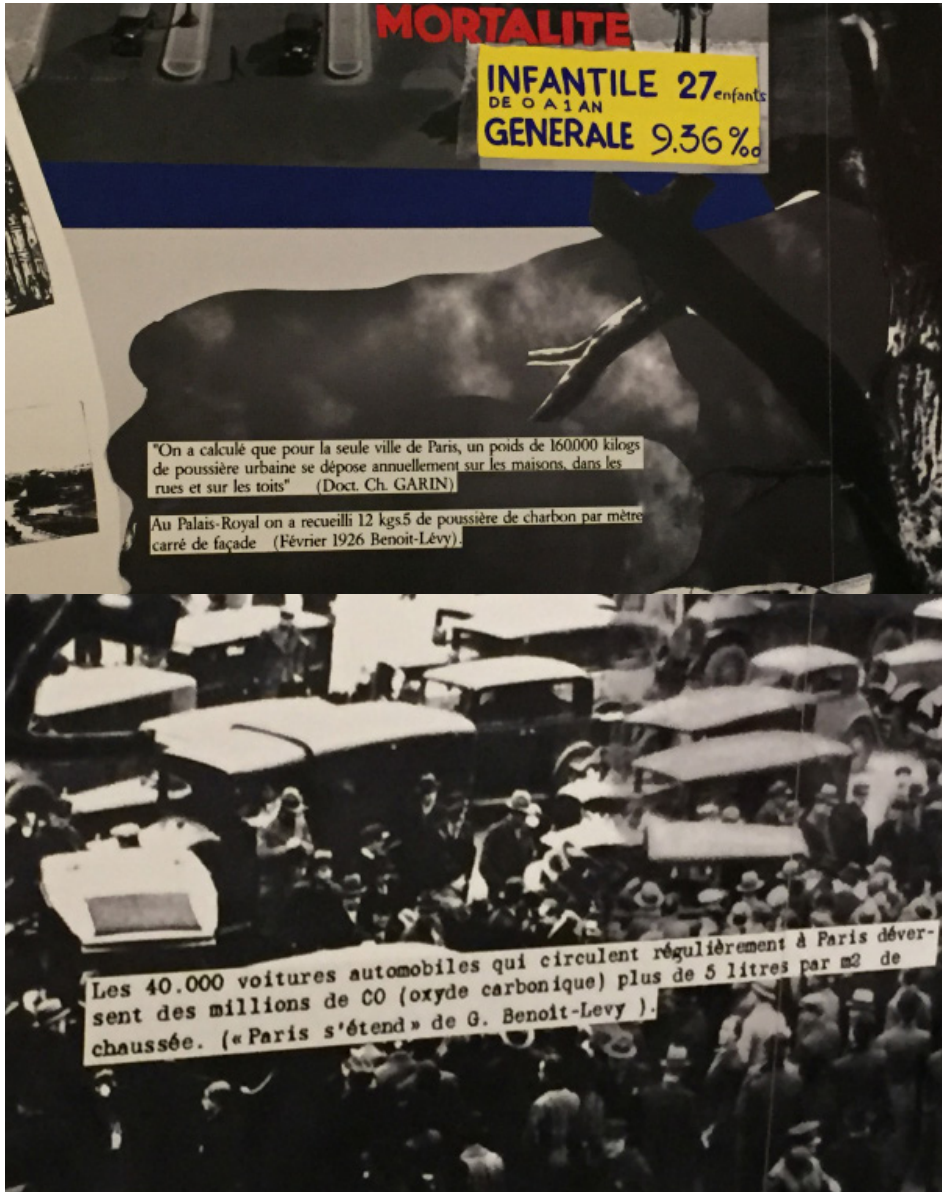
Bing Wrigh 2013

* ÉCOFATIGUE, DÉNI ET CLIMATOSCEPTISME





* ÉCODESIGN UNE APPROCHE NOUVELLE ?

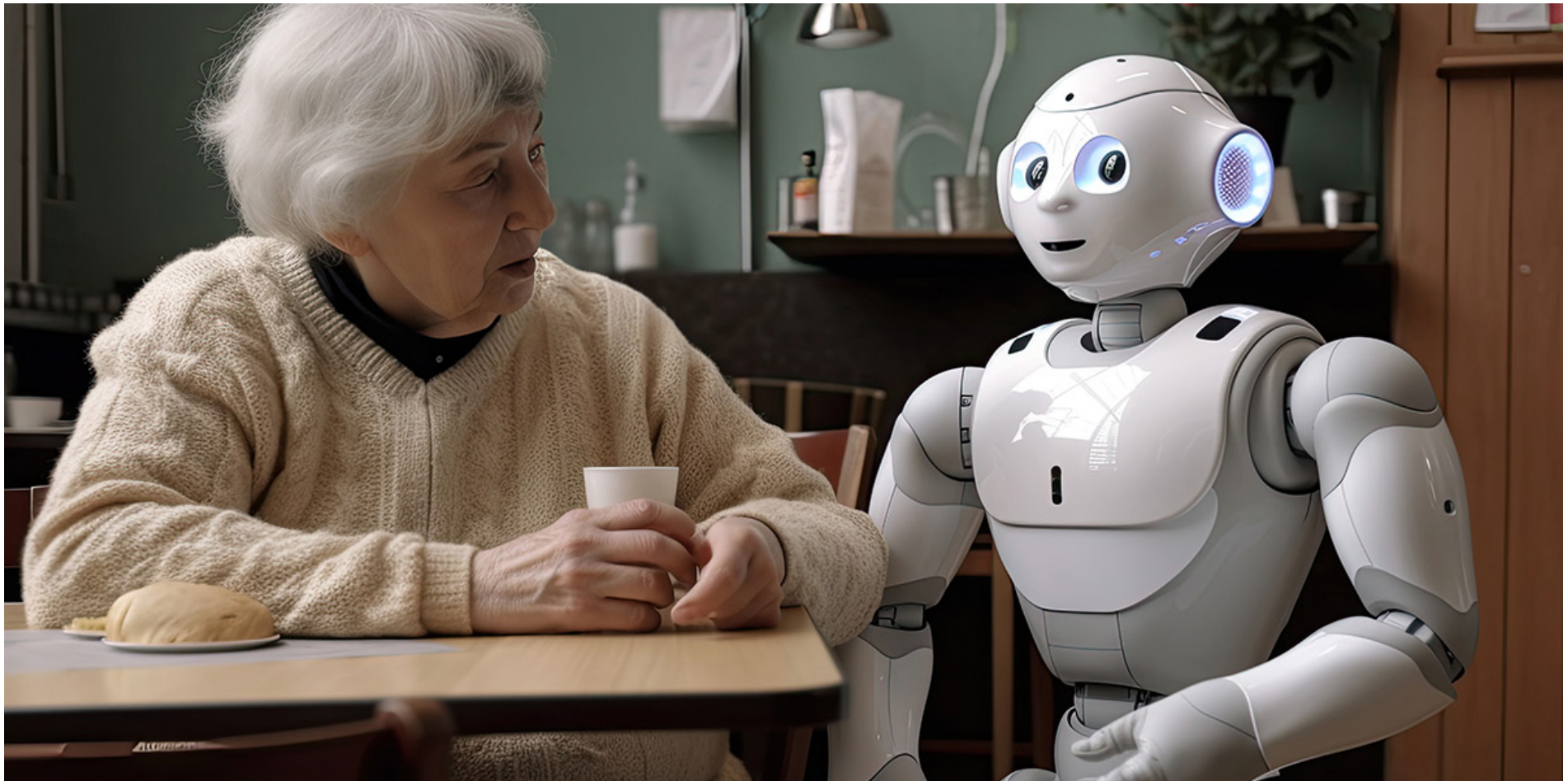


Charlotte Perriand, 1938
Victor Papanek, 1971



* TECHNOLOGIES

De technocentrisme à anthropocentrisme au design centré vivant
> les technologies comme moyens et non comme buts



* OBSOLESCENCE / DURABILITÉ - PERFORMANCE / ROBUSTESSE

**OLIVIER
HAMANT**

**ANTIDOTE AU
CULTE DE LA
PERFORMANCE**

LA ROBUSTESSE DU VIVANT


**TRACTS
GALLIMARD**

3,90€ / N°50

Günther Anders

L'Obsolescence de l'homme

*Sur l'âme à l'époque de la deuxième
révolution industrielle*

(1956)

PARIS
2002

ÉDITIONS DE L'ENCYCLOPÉDIE DES NUISANCES

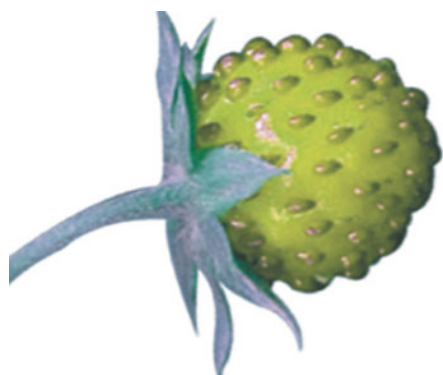
ÉDITIONS IVREA

* RECYCLAGE ET ÉCO MATÉRIAUX

Le recyclage implique l'existence de :

- La collecte
- Filières identifiées
- Transport, désassemblage, eau, énergie.

Ne pas confondre avec ré-emploi (question d'échelles)



éc  **matéri** 
préjugés durables

quels sont les usages ?

* DESIGN ET VIVANT, DÉCENTRER LE REGARD

Concevoir en tenant compte du vivant dans son ensemble, par delà nature et culture (Descola, 2005).



Parlement de Loire 2019

L'assemblée immatérielle -ZazuJean Cabaret / POLAU (Pôle d'Art Urbain)

* FRUGALITÉ, «DESIGN DU PEU» (FETRO, 2021)



Le Relais / Emmaüs



Design Kontiki



Isinnova - masques Covid
Décathlon



5.5 designers projet REANIM pour le
Secours Populaire Français 2004

* DESIGN ET VULNÉRABILITÉS

« l'hygiène publique est plus importante que l'indépendance »
Ghandi 1925

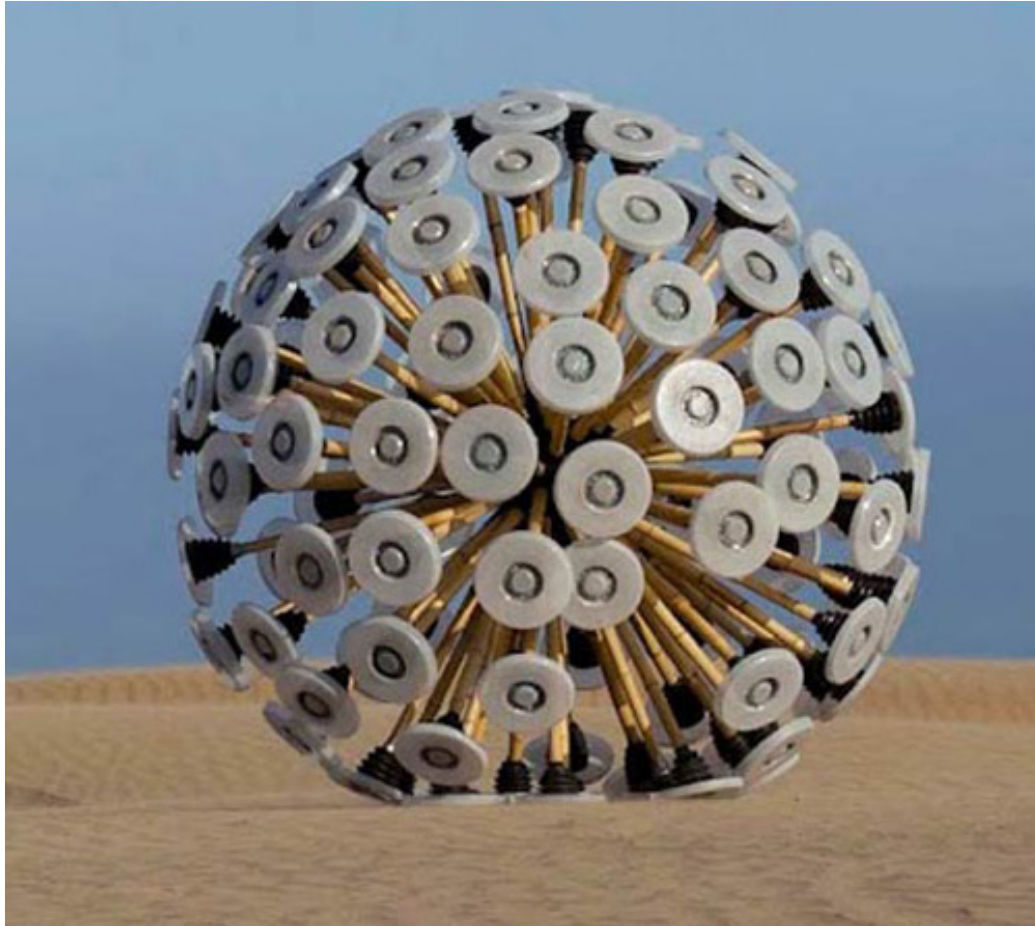


accessoires pour fauteuil
design Brigitte Guillet



habitat pour seniors
design AL Vernejoul

* DESIGN D'URGENCE



designer Massoud Hassani



Iglou : abri d'urgence



bottes anti mine
agence DesignUtility

* DESIGN WITH CARE



Senior Mobile - Design Sophie Larger /
Vincent Lacoste Chorégraphe



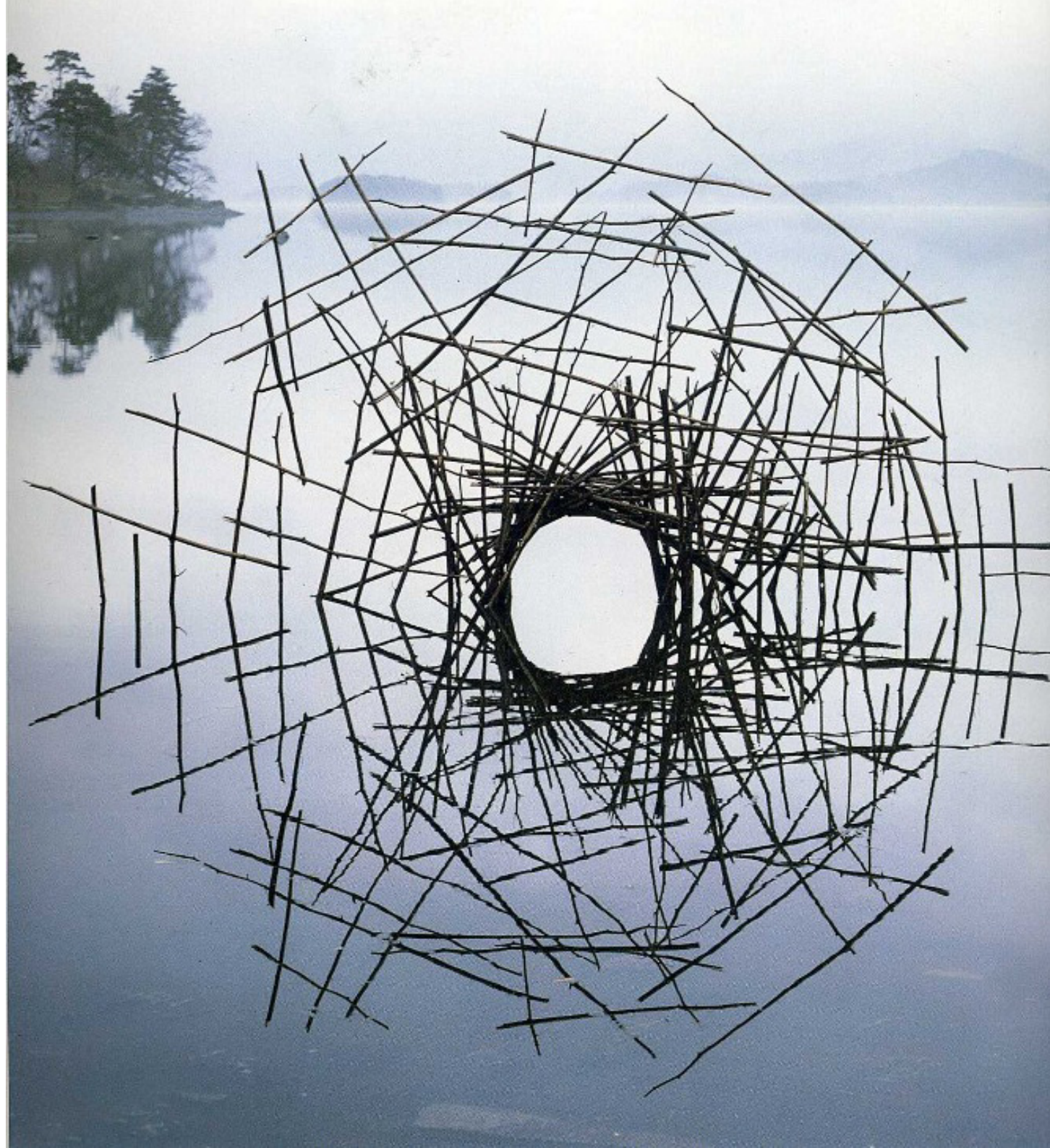
Maimonides Zentrum
Maison de retraite
Design : Ruedi Baur Simon Burkart
Claudia Leuchs Christina Poth

A photograph of a forest with bare trees and a ground covered in brown, dry leaves. Overlaid on the center of the image is the text "ANYTHING IS BETTER THAN NOTHING" in a white, hand-drawn, sketchy font. The text is arranged in four lines: "ANYTHING", "IS BETTER", "THAN", and "NOTHING".

ANYTHING
IS BETTER
THAN
NOTHING

*« L'avenir n'est pas ce
qui va arriver mais ce
que nous allons faire ».*

Henri Bergson



PORTEURS DU PROJET

Vincent Peseux - Chargé de mission uFC-DN MADE. Université Marie et Louis Pasteur

Noël Fressencourt - IA IPR Design & Métiers d'Art. Académies de Besançon, Dijon, Guadeloupe et Martinique

JOURNALISTE

Alexie Le Corroller - Radio Campus Besançon

COMITÉ SCIENTIFIQUE

Béatrice Gisclard - Designer, MCF en design, docteure en géographie. Co-responsable du master Design Innovation Société (DIS) Université de Nîmes

Guillian Graves - Designer, fondateur et Président de l'agence Big Bang Project. Responsable du Master Nature-Inspired Design à l'ENSCI-Les Ateliers

Gaël Guilloux - Architecte d'intérieur, designer de Mobiliers/produits et de service, UX Researcher. - Chercheur en design social. Correspondant recherche "Autonomie, Santé et Habitat" pour Leroy Merlin Source

Olivier Aïm - MCF Sorbonne Université Celsa. Membre du comité de pilotage de l'institut Opus

CONTACT

vincent.peseux@univ-fcomte.fr

07.81.98.97.23



LES JEUDIS DE LA RECHERCHE

Design et métiers d'art



Programme national d'initiation
et de formation à la recherche

Maxime Favard

Maître de conférences en design, ACCRA, Université de Strasbourg
(En détachement) École supérieure de design de Villefontaine

1. Notre société et la consommation : un contexte problématique

- une société occidentale hyperindustrielle et hyperinformationnelle



2. Le paradoxe de la déréalisation* des objets

- Objets perçus et consommés pour leurs apparences



Un objet déréalisé est un objet dont la valeur principale se résume à son image. On privilégie l'esthétique au détriment de ses autres caractéristiques (technique, fonctionnelle, usage, soutenabilité...).

* Manzini, E. (1989). *La matière de l'invention*. Éditions du Centre Pompidou ; Manzini, E. (1991). *Artefacts*. Vers une nouvelle écologie de l'environnement artificiel. Éditions du Centre Pompidou.

3. Le rôle essentiel du design et des métiers d'art

· Construire une culture matérielle

Les activités de design et des métiers d'art, spécialisées en conception et création matérielles, devraient contribuer à construire une culture qui enrichit nos rapports au monde, au lieu de :

- Penser qu'on peut s'extraire naïvement du monde matériel
 - **idéologie du tout-dématérialisé**
- Se soumettre aux valeurs du productivisme et de la surconsommation
 - **idéologie de la société de consommation**

4. Vers une nouvelle culture matérielle à portée écologique

· Pour un adossement de la formation à la recherche

Exemple à l'École supérieure de design de Villefontaine :

1. La recherche *sur* le design

Les étudiant·es étudient des publications et processus en design.

Cette approche repose sur l'histoire et la théorie du design.

2. La recherche *à travers* le design

Les étudiant·es développent par exemple des outils d'enquête pour étudier des usages.

Cette démarche associe anthropologie et design.

3. La recherche *pour* le design

Les étudiant·es adoptent une démarche réflexive et expérimentale pour produire de nouvelles connaissances sur les processus de conception.