

# VANNERIE HYBRIDE

1ère STD2A / Workshop

Pons (17) Lycée Emile Combes

2026

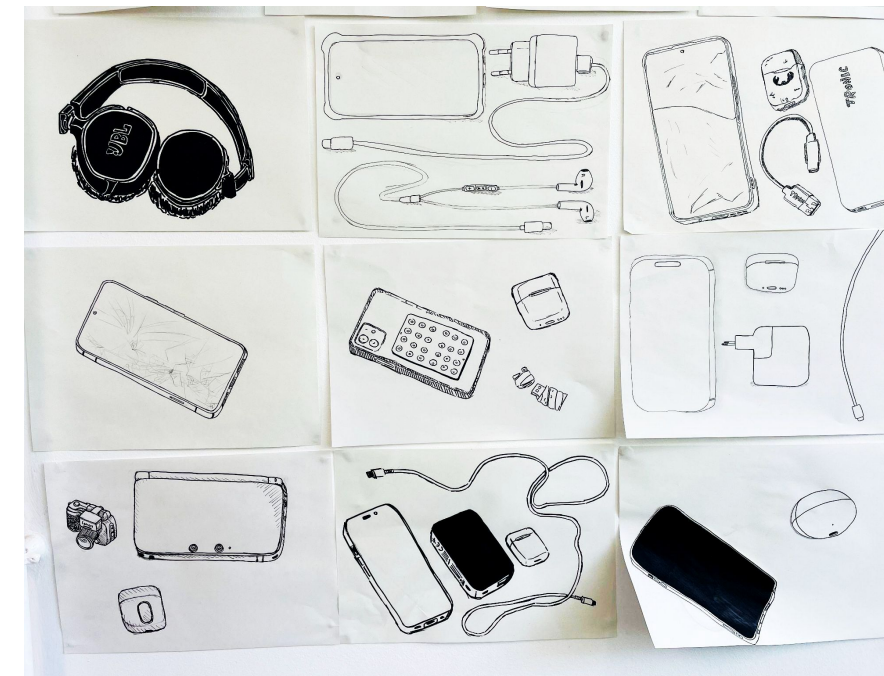
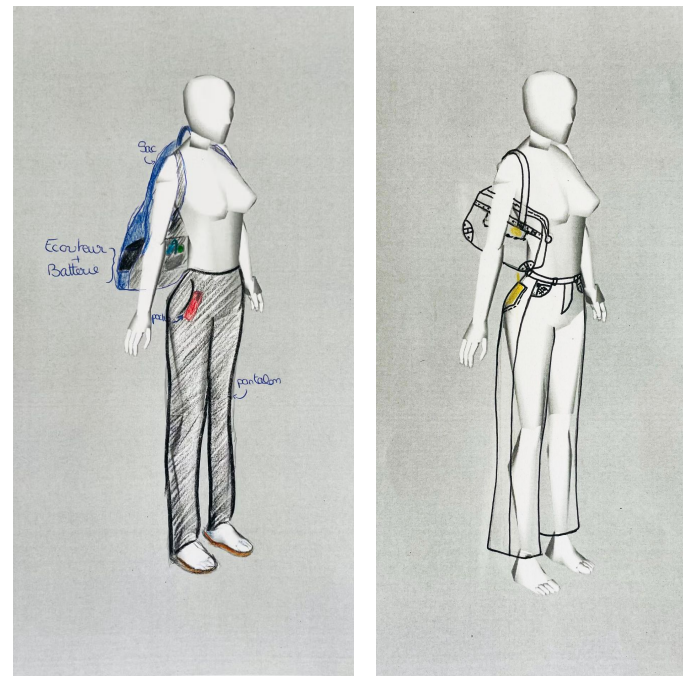
L'objectif du workshop était d'expérimenter la vannerie pour la mettre en contraste avec l'usage du numérique.

La demande était donc de concevoir un **dispositif fictif & critiquant la dépendance au numérique**, à réaliser à échelle réelle pouvant impliquer un ou plusieurs usagers avec pour contrainte l'osier comme matériau.

**Et si l'artisanat pouvait questionner notre rapport quotidien au numérique ?**

Le workshop a débuté par une phase d'observation avec la réalisation d'un inventaire regroupant l'ensemble des appareils et accessoires numériques de la classe. A partir de cet inventaire conséquent, nous avons pu faire basculer la classe vers un questionnement collectif autour de la dépendance au numérique en complétant leur regard avec des données scientifiques.

Puis, il a fallu aussi questionner les moyens qui facilitent l'accès rapide et efficace au numérique : légèreté, ergonomie, dimension de la poche, immersion dans certains accessoires (montre), etc. pour envisager la résonance entre ces outils et notre corps.





Avec l'arrivée de l'artisan vannier Stéphane Forêt Deleau chargé d'une quinzaine de bottes d'osier, les élèves ont été initiés aux différentes techniques de vannerie (fabrication des éclisses, tressage, maillage, volume, etc.) par des procédés de maquettage et d'échantillonnage.

Dans un premier temps, les élèves ont été déroutés par ce départ interrogeant le numérique suivi de ce basculement artisanal, puis nous avons créé la demande, celle de mobiliser l'artisanat pour dénoncer et critiquer des outils numériques issus de l'industrie de masse et modifiant notre rapport au monde.

Les élèves ont rapidement déployé le fil de la démarche de projet par équipe en proposant 6 dispositifs ralentissant notre accès au numérique, le mettant à distance, le rendant absurde ou encore rendant l'invisible visible.

Chaque étape de réalisation a pu être guidée et adaptée avec l'artisan, impliquant les élèves dans une véritable collaboration designer/artisan basée sur la communication graphique, orale et manuelle.

A l'issue de ces quatre journées de workshop, les élèves ont dû contextualiser leurs prototypes au sein de l'établissement puis les présenter aux élèves et aux personnels lors d'une exposition immersive dont le seul éclairage autorisé était celui de la torche du téléphone portable.

