

# Un programme de recherche de l'École supérieure d'art et de design de Valenciennes

## DESIGN SOCIAL OU LES NOUVELLES FORMES DE CONVIVIALITÉ



Ce programme consiste à détecter, analyser et expérimenter de nouvelles pratiques de design dont le champ d'action et l'horizon de sens est la transformation des relations sociales en vue d'une société plus conviviale. La problématique de la « convivialité » est définie comme la recherche individuelle et collective d'alternatives effectives et viables au système de production et de consommation de masse via des stratégies de partage des savoirs, de mutualisation des outils, de réciprocité des échanges de services. Ces stratégies sont à la fois une remise en question du rôle classique du designer et une opportunité pour imaginer, développer et interconnecter des méthodes et des pratiques qui, grâce aux technologies numériques notamment, peuvent revaloriser des activités marginalisées par l'industrie (artisanat local, gratuité, réparation) et se coordonner à plusieurs échelles, de l'espace domestique à la ville et jusqu'au territoire.

Deux axes ont été développés : « Mutations sociétales » qui prend en charge l'étude des équipements, des outils et des pratiques qui font de l'espace social un espace collectif de participation. Depuis la réflexion menée à partir de 2009 sur la cohabitation en habitat collectif, la question du co-usage l'espace est reposée au niveau de la ville et du territoire transfrontalier. « Modes de production » s'attache à étudier les formes de production qui font de l'objet quotidien un vecteur d'autonomie, de partage et d'expérimentation. Plusieurs projets liés à des workshops et à des ateliers de recherche et de création interrogent le nouveau rapport entre designer et usager, designer et artisan, design et responsabilité socio-écologique.

## NOUVELLES ÉCRITURES AUDIO-VISUELLES

### spatialisation de l'image, virtualisation de l'espace

Depuis 2009, ce projet interroge, analyse et expérimente les conséquences des technologies sur les écritures audiovisuelles dans leur rapport à l'espace. Le projet s'appuie sur une démarche de recherche – création, à partir de la technologie de prise de vue en camera 360° et la diffusion immersive. La matière réflexive apportée par les étudiants au sein d'un ARC met en évidence de nouvelles formes de

narration immersive. Le projet interroge également la virtualisation de l'espace et la relation entre l'espace vécu par la perception et l'espace physique traversé au moment de l'expérience immersive. Il constitue une étape de recherche sur les questions posées par la réalité virtuelle en terme de scénarisation dans la fiction, le documentaire et le jeu.

Pour VISION, ces programmes de recherche se proposent de sensibiliser le public à la question de la convivialité par le design en proposant des dispositifs mobiles et interactifs de diffusion de contenu.

#### Équipe :

- Ludovic Duhem, responsable de la recherche de l'École supérieure d'art et de design de Valenciennes
- Ken RABIN, artiste-designer, responsable de la recherche en Design
- Martial Marquet, designer, enseignant en design et technologie
- Pascal Payeur, scénographe, enseignant en art et en design
- Christl Lidl, artiste multimedia, membre du programme « Nouvelles écritures audiovisuelles »