

« AINSI SERA-T-IL »

Projet de Design – Fiction

Workshop inter-écoles du 25 au 29 avril 2016

ENSAG et DPEA « Design et innovation pour l'architecture » et ESAD-GV Grenoble

DATES A RETENIR :

Présentation du Workshop à l'ESAD, le vendredi 8 avril 2016 de 9h00 à 12h00

- Projection du film TRON
- Présentation commentée de références et travaux de designers et artistes

Déroulement du workshop du 25 au 29 avril 2016 dans les ateliers du Design à l'ENSAG

Installation de l'exposition : le mardi 3 mai de 14h00 à 18h00 dans la Grande Galerie d'exposition à l'ENSAG

Inauguration de l'exposition : le mardi 3 mai 2016 soir 18H30

Le workshop propose d'aborder un sujet spéculatif vis-à-vis d'un modèle abstrait, d'une science-fiction qui est introduite par le film TRON de 1982, pour questionner le rapport entre facteur humain et systèmes informatiques, et l'exprimer à travers la conception d'objets.

Tron : Le grand sujet de ce film est le cœur numérique d'un système où des personnages vivent comme dans un jeu. Le choix de ce film tient à la réussite formelle de sa grammaire plastique, où des notions de design affleurent les images en permanence. Film « designé » plus que filmé car construit sur la base de séquences sculpturales plus que narratives, il est source pour puiser des formes digitales et des variations formelles induites par les ordinateurs de 1982.

Nous vous proposons de croisé ce film avec des domaines parallèles comme l'avant-garde russe chez Malevitch et dans un domaine plus récent avec le groupe Memphis (Sottsass), sur la base de rapports purement formels. Ces orientations esthétiques étant ici proposées pour guider votre imaginaire et vos aspirations dans le domaine du design. Les « architectons » de Malevitch sont placés sur le vecteur des facettes informatiques bien avant l'invention de l'ordinateur. Les Peintures suprématistes figurent des schémas de villes qui vont croiser les quadrillages emblématiques du film. Ces deux lignes parallèles forment un deuxième film virtuel à monter soi-même dans l'atelier du DPEA ! Memphis ici se joint au « montage » par la vivacité des couleurs et s'associe au domaine esthétique choisi au niveau d'une schématisation joyeuse et presque caricaturale et provocatrice.

Le sujet d'Ainsi-sera-t-il est donc placé sous la double lumière du cinéma de science-fiction et du questionnement formel de l'avant-garde. Se joint à ce débat le potentiel ludique de la fiction. Entre fonction et fiction, le design ici oscille entre deux motivations qui se rejoignent et peuvent définir ensembles un nouveau paysage du quotidien.

Un prolongement à ce propos s'articule sur la dimension fictionnelle du rapport facteur humain / système informatique. Des exemples de designers penchés sur cette relation vous seront proposés. Dans la grammaire plastique proposée figurent : le design comme quotidien et matrice

environnementale, et le design comme extension du corps, module corporel portable voir intégré au corps.

Les accessoires corporels se nourrissent de la miniaturisation technologique et impliquent de nouvelles forme, un nouveau patronage des objets du quotidien pour rendre visible, l'invisible. La dimension «portable» est un des outils de réflexion possible.

La fonction des objets créés peut être fictionnelle. Il s'agit d'imaginer de nouveaux objets, porteurs de narration, et cristallisant en soit de nouveaux comportements humains, de nouveaux rapports homme / machine.

Nous avons fait le choix avec « Ainsi sera-t-il » (projet de Design-Fiction), de projeter la recherche du design dans la fiction de ce que sera le monde, dans un scénario, un futur possible.

SOURCES :

Mots clefs : Design spéculatif, Design fiction,

« Conception fiction est une méthode de conception critique qui utilise des scénarios fictifs et narratifs d'envisager, d'expliquer et de soulever des questions sur les avenir possibles pour la conception et la société. »

Le filme TRON :

« Le film provient d'un concept du réalisateur Steven Lisberger, passionné d'informatique. Avec le producteur Donald Kushner, Lisberger passe deux ans à rechercher les technologies pour réaliser le film.

Tron est le premier à utiliser l'imagerie informatique de manière intensive, non seulement comme un élément d'effets spéciaux, comme dans Mondwest (1973) ou Star Wars (1977), mais pour concevoir un monde virtuel. Parmi les responsables de l'équipe des effets spéciaux, on peut noter Syd Mead, Jean Giraud (Moebius) et l'illustrateur Peter Lloyd (en), tous supervisés par Harrison Ellenshaw et Richard Taylor.

Les séquences informatiques du film ont été conçues avec l'utilisation d'un supercalculateur Cray 4. En 1982, un ordinateur Cray avait une capacité de 8 Mégaoctets (Mo) de mémoire vive, pour un coût de 7 000 000 de dollars⁴. Pour Tron, chaque rendu d'image nécessitait 18 Mo de mémoire, de sorte que même sur un Cray, les animateurs n'ont pas pu voir une seule image. Donc, pour tout ordinateur qu'ils utilisaient, ils avaient à rendre une ligne de balayage à la fois, et ne pouvaient pas voir les résultats de leurs efforts jusqu'à ce que les lignes de balayage aient été combinées au film⁴.

Tron est le premier film à utiliser des séquences retravaillées ou conçues par ordinateur. De plus, il faut se rappeler qu'en 1980, la souris (avec ses boutons et sa boule) n'était pas encore répandue. L'invention de la souris à boule date de 1979, et est restée confinée dans les universités et parcs de recherche et n'a émergé pour le public qu'en 1983 sur l'Apple Lisa. Et comme Disney ne possédait pas de ces ordinateurs expérimentaux, les informaticiens engagés par Disney ont travaillé de longues heures uniquement avec un clavier, en mode texte. »