

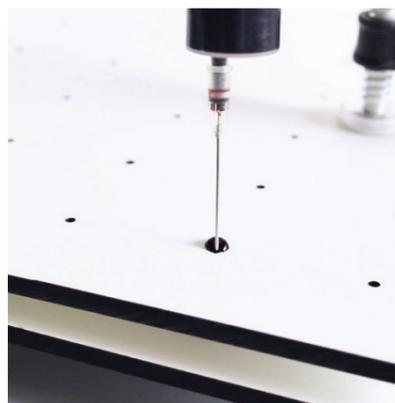
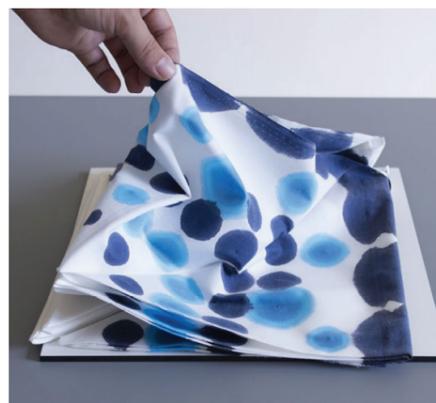
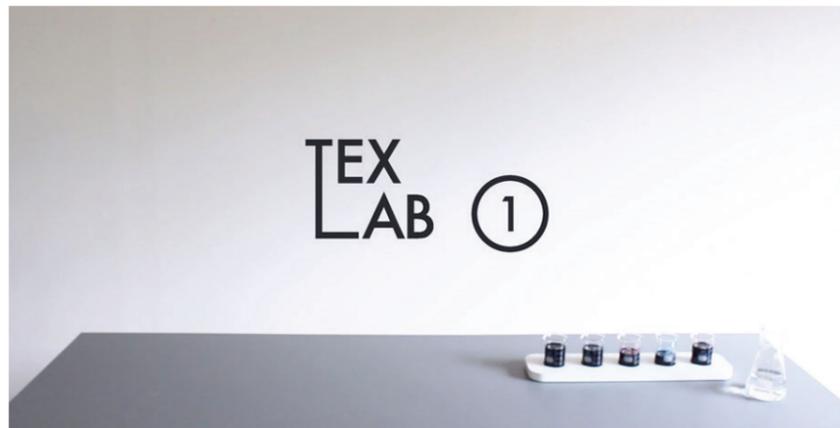
Maiwenn Renault

# FICHE TECHNIQUE

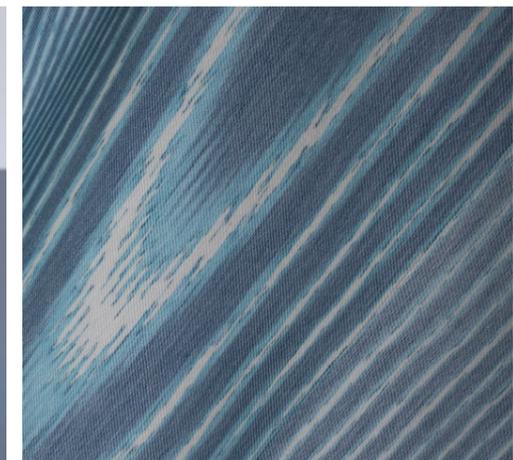
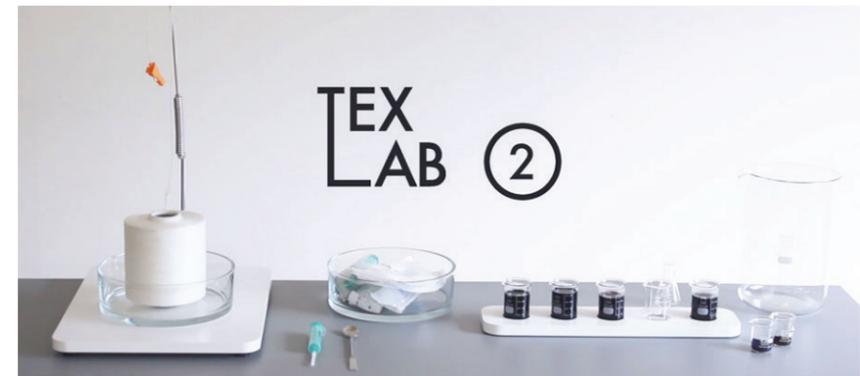
DSAA Design Graphique

Dans mon mémoire je développe le statut de l'individu au sein de l'ère industrielle. Comment peut-il trouver une singularité dans la production sérielle? Une production qui aujourd'hui pousse à la conformité et à l'uniformité de la population ou de groupes de personnes. À travers la fiche technique, j'ai envie de montrer différents environnements de création, et différentes possibilités qui ont des liens avec mon mémoire, qui permettent d'entrer au sein d'un processus de fabrication établi, introduire une certaine forme de singularité. Cette fiche technique prend l'aspect d'une fiche d'inspiration technique. Le statut du créateur, du spectateur et de l'utilisateur sont questionnés. Nous verrons dans un premier temps le designer textile et graphique Christian Frank Müller qui réinterprète l'impression du motif, ou bien le studio MischerTraxler qui à l'aide des spectateurs crée le produit. Puis, le studio Field, c'est avec l'industrie de l'imprimerie qu'il réalise des milliers de livres différents, à l'aide du design génératif. Et enfin, pour finir, un premier aperçu de mon travail de recherche pour le prototypage.

*Algorithme, **singulier, différence,**  
**unicité, diversifier,** rompre,  
stopper, intervenir, transformer,  
scénario, intervenir, **aléatoire,**  
**hasard,** surprise, **l'instant,**  
**variation, humain, imprévisible***



## Diversity and details



Par Christian Frank Müller.

Le designer présente un travail expérimental d'une collection de tissus. Son point de départ est différent selon ses scénarios, il intervient sur le tissu, ou bien intervient sur la source du tissu: la bobine. Il développe des techniques de teinture non-conventionnelles. Le motif est le résultat de son intervention, une intervention qui n'est pas contrôlée. Ainsi, le résultat est sans cesse une nouvelle découverte. Ce procédé permet l'aléatoire, et le non-contrôle de l'homme sur la forme, elle n'est pas le résultat de la pensée humaine. Christian Frank Müller cherche la singularité à travers ces productions expérimentales. Il laisse jouer la matière qui prend le total contrôle de la fabrication du motif.



STUDIO ODDNESS  
*Bubblegraphy*

## Oddness



Par Thomas Van der Sman & Adrianus Kundert

Ces designers sont fascinés par les structures amorphes et le hasard. Ils vont à l'encontre de ce qui est communément vu dans le monde du design, généralement le processus aléatoire pour la création n'est pas accepté. Ils ont fondé leur studio et ont lancé leur première série intitulée *Bubblegraphy*. Ils sont capables de produire un élément tangible et singulier qui incarne la définition du hasard. Le duo utilise une technique de savon spéciale pour créer les motifs à l'aide de bulles.

C'est un procédé entièrement fabriqué à la main, ils estiment qu'il est important d'être connecté aux produits qu'ils créent. Surtout avec la dernière étape où ils donnent aux vases leurs singularités et unicités. Sur un vase produit de façon sérielle ils y apportent l'unique, comparable à une toile où le peintre vient y apporter sa touche.



«**L'objet** est la  
**mémoire**  
de **l'instant.**»

Studio Mischer'traxler

## Mischer'traxler

«Les travaux collectifs» est un processus de production qui fonctionne quand on fait attention à la machine qui produit. Elle réagit selon le flux de personnes dans la pièce, le résultat obtenu varie en couleur et en taille selon le niveau d'intérêt. Dès qu'une personne se rapproche et regarde la machine, le processus de production commence. Grâce à des capteurs dans la machine, le public est détecté. Selon le temps d'interaction global, la hauteur des paniers se définit. Chaque spectateurs laissent en quelque sorte une marque sur l'objet et donc chaque panier devient un enregistrement unique de l'intérêt du public dans la production de l'objet.

Si personne ne s'intéresse au projet, il cesse de produire. Ce procédé questionne la relation homme-machine, la machine devient désireuse d'intention. Dans une usine la présence d'un technicien suffit pour surveiller le bon fonctionnement, tandis que celle-ci à besoin d'un public pour créer. Plus les gens viennent pour regarder la machine, plus les marqueurs sont foncés, chacun avec un ton plus sombre. Cela va jusqu'à quatre marqueurs, en même temps.

## Quatres projets du studio Mischer'traxler



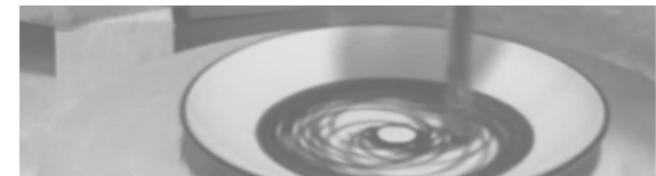
Personnaliser son environnement, un des projets du studio Mischer'traxler. Ils permettent des arrangements flexibles des tissus, au gré de nos envies le graphisme du mobilié peut être changé.

## « Till you stop » « Jusqu'à ce que vous arrêtiez »

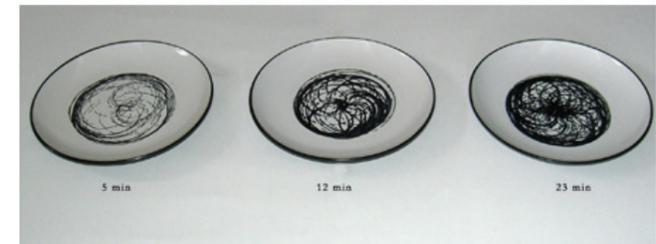
Une nouvelle méthode de fabrication, celle de dire stop dans le processus. C'est la décision du client qui permet l'arrêt de la fabrication, ainsi, il y a une création d'édition spéciale à côté des chaînes de production normales. Le client peut observer la production de son objet en direct via web cam et peut décider à distance le moment ou son objet sera terminé. En raison de l'aléatoire continu et des durées de production complètement différentes, les résultats sont totalement imprévisibles, il y a une création de pièces uniques.



Une imprimante qui imprime en continu et ré-imprime le même motif sur une boucle de papier.



Une assiette est décorée par un dispositif de dessin jusqu'à ce que l'on arrête la machine.



Un pot d'argile humide est déformé par trois dispositifs différents jusqu'à ce que le client décide d'arrêter l'action.



# Studio FIELD



L'imprimerie GF Smith a invité le studio FIELD, basé à Londres, à créer des œuvres d'art représentant les possibilités illimitées d'impression numérique et de conception générative. Le processus génératif a permis au studio de créer 10000 œuvres d'art uniques, chacune présentant une vue différente et abstraite.



L'idée du design génératif est de créer un logiciel, un programme, destiné à générer des formes, dont on peut déterminer le comportement.

Cette création relève de l'aléatoire.



# Mes recherches

Pour le moment mon macro projet est un ensemble de recherches, sur différentes matières et supports, passant du papier au plâtre, tout en rencontrant le bois, l'encre et les pigments... Une diversité qui me permet une richesse de possibilités de développements. Les projets provenant de studios dans les pages précédentes sont des sources d'inspirations.

Un questionnement se construit au fur et à mesure de l'avancement des recherches. Pour mon prototype dois-je intervenir avant-pendant-après le processus de fabrication? Est-ce mon rôle, celui du fabricant, ou bien de l'utilisateur d'intervenir sur l'objet? Dans quel environnement intervenir? L'environnement doit-il faire partie du protocole mie en place? L'éclairage, le temps, l'endroit et autres facteurs, peuvent-ils avoir un impact? Être en capacité d'écrire son objet, une métaphore qui est je pense, parlante.

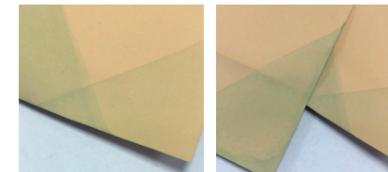
Les recherches plastiques me permettent de créer des processus de fabrication, de façonnage, d'impression...



Installation qui permet de créer un impression sur plâtre/tissu de façon aléatoire. Le temps influe sur le résultat du goutte à goutte. Matériel : burette graduée



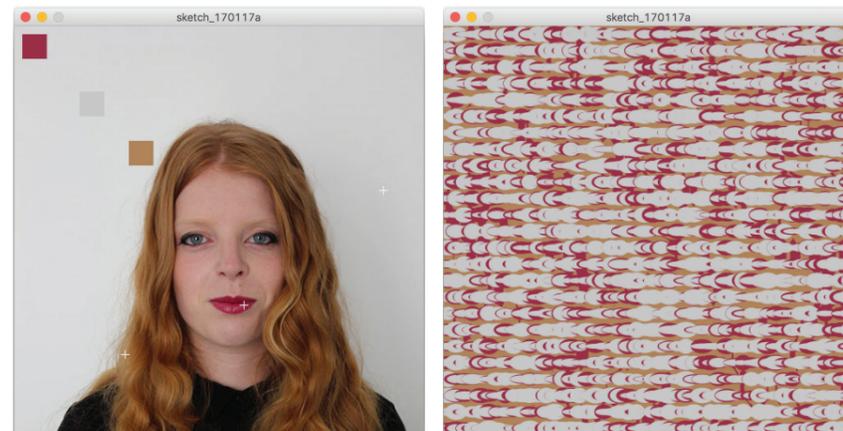
Le mélange des plâtres au préalable permet de créer la rencontre et la fusion des couleur dans le moule. Une action incontrôlée.



Des bains d'encre permettent l'impression, le degré d'immersion crée l'aléatoire.

```
sketch_170117a | Processing 3.0b7
sketch_170117a motif
1
2
3 boolean clique;
4
5 void setup(){
6 // taille de la fenetre
7 size(800,500);
8 clique =true;
9
10 }
11
12 void draw(){
13 PImage lhooq;
14 // La photo
15 lhooq = loadImage("classe.jpg");
16 //permet la visibilité de l'image
17 image(lhooq,0,0);
18
```

Le projet ci-contre est un programme réalisé à l'aide de Processing. Il a pour but de créer un motif à notre image. C'est-à-dire, trois pixels sont capturés sur l'image, (pris au préalable par la web-cam de l'ordinateur). Ces trois couleurs mises en exergue sur la photo permettent de créer un motif aléatoire. En cliquant sur la photo, elle disparaît pour laisser place au motif aléatoire. Dans un futur proche, je désire retravailler le motif, l'affiner, le diversifier, afin de le rendre singulier pour chaque utilisateur.



Pour la suite des expérimentations, j'aimerais pouvoir développer le programme Processing, vu sur la page précédente. Le rendre plus simple, l'affiner pour avoir un rendu plus agréable. Ainsi, créer diverses possibilités de motifs qui deviendraient aléatoires et singuliers à chacun. Ceci serait un premier pas vers peut-être une finalisation sur application mobile, pour élargir le public, faciliter l'utilisation, et toucher un plus grand nombre. Mon but serait de créer un lien entre le créateur, le concepteur et l'utilisateur. Retrouver une singularité durant le processus de fabrication, stopper la fabrication au gré de nos envies, obtenir une forme choisie qui sera unique. Retrouver une forme de contrôle sur la fabrication, serait-ce une forme d'accomplissement de soi?



