

Madame CEARD

Designer actuellement en pleine transition numérique. Mutations historiques et techniques amènent ce dernier à envisager de nouvelles missions. Lesquelles ?

I. Période de transition numérique (analogique/numérique) : rôle du designer ? (accompagnement ?)

- 1) Définir cette transition numérique
- 2) Comment réagir à cette transition ? (STIEGLER, SIMONDON, MARX, HUYGUES)
- 3) Recommandations des auteurs : à quoi faut-il être vigilant ? (MARX : individuation détruite par l'absence du prolétaire sur toutes les étapes de fabrication)
- 4) Actualiser : revisiter les missions du designer (Annick LANTENOIS : Le design hérite des poussées industrielles. Forme cohérente dans le milieu actuel.)

II. Quelles missions pour le designer graphique ?

- 1) Visibilité
- 2) Lisibilité
- 3) Rapport texte/image

Analyser les types de productions (SAGMEISTER – Casa Musica, narration jeux vidéos...)

- 4) Vers de nouvelles formes ? (MOHOLY-NAGLY)
Analogique ≠ numérique → phénomènes historiques et techniques

III. Positionnement

En regard des ces analyses, quelles choix dans la vie professionnelle ?

→ Analogique – numérique ? (Suzanna LICKO – Ocr Std : révéler le numérique)

Monsieur Ricordeau

Sujet complexe, s'entendre sur certains termes pour avancer efficacement.

→ **Objet temporel** : réel/actuel/virtuel (conscience/mémoire, à creuser)

→ Préciser **interactivité/interaction**

→ **Relation homme/machine** (faire référence à des œuvres main Stream ?)

Références

Digital Studies : enjeux d'organologie pour l'individuation dans les nouvelles pratiques collaboratives – Centre Pompidou

Homo-spectator – M.Josée Mondzain

L'être et l'écran – Stephane VIAL

Jeu et réalité – D.W WINNICOTT

Monsieur Portet

Trop large !!!

Ex : le jeu via le numérique

→ Moyen de procéder pour envisager le design

→ Jouer avec les modes de narration

Comment ré envisager le numérique le graphisme avec le numérique ?

→ **Designer catalyseur** (CF BRUISMA)

→ **Interactivité de l'utilisateur acteur du graphisme ≠ passivité**

→ **L'aspect ludique**

CF 2 projets d'EP

→ **Politique**

→ **Economique**

→ **Social**

“Le design se pense en termes de relations” Lazlo MOHOLY-NAGLY

Objet – Designer – Usager – Technique

JUNG, MORRIS, MARX → SIMONDON → STIEGLER (La prolétarianisation des savoir-faire et la perte de l'individuation)

Références

Daz Net

Revival années 70 mouvement hippie anticonsumériste

Le design pour un monde réel – Victor PAPANEK

A quoi tient le design – J.-P. HUYGUES

Sauver le monde – BAUWENS

L'homme : un loup pour l'homme