

WORKSHOP SIP.26.18

HANDS-ON PLASTIC

**FACULTÉ D'ARCHITECTURE LA CAMBRE HORTA x DESIGN
MUSEUM BRUSSELS**

Design Museum Brussels
Place de Belgique 1 – 1020 Bruxelles
Info@designmuseum.brussels / +32 (0)2 669 49 29

**DESIGN
MUSEUM
BRUSSELS**



Faculté
d'Architecture
La Cambre Horta

INTRODUCTION

Hands-on Plastic consiste à repenser la Plasticotek existante du Design Museum Brussels afin d'en améliorer les usages et les modes de transmission des savoirs. L'objectif est de rendre **le dispositif plus vivant, interactif, accessible et inclusif**, capable de susciter la curiosité et l'engagement de publics variés. Ce workshop vous implique dans un processus collaboratif : analyse du cadre existant, **proposition et test d'aménagements innovants**, conception de prototypes et production d'une documentation synthétique et pérenne qui pourra servir de référence pour de futurs aménagements.

1. CONTEXTE DU PROJET

Design Museum Brussels

Le Design Museum Brussels, initié et développé par l'Atomium, est un lieu consacré au design du 20^e siècle à nos jours. Bien plus qu'un objet formel, esthétique et fonctionnel, le design y est présenté comme le témoin des dynamiques économiques, sociales, idéologiques, culturelles et techniques d'une époque. Espace de sensibilisation et d'éducation, il contribue à développer l'esprit critique et à rapprocher le design de la société, comme un outil de compréhension du monde et un levier de changement (www.designmuseum.brussels).

La Plasticotek

Située à la sortie de l'exposition permanente, *the Plastic Design Collection*, la Plasticotek ouverte en 2017, est la matériauthèque du Design Museum Brussels. Elle permet de découvrir les matières plastiques à travers des échantillons, des objets, une frise chronologique et un contexte technique et historique. Elle est accessible à tous les publics, indépendamment de la visite de l'exposition permanente.

La Plasticotek propose une approche :

- Sensorielle et interactive (manipulation, observation) ;
- Informative et documentaire (origine, fabrication, histoire des plastiques mais aussi les questions de pollution, destruction, recyclage, nouveaux plastics)
- Réflexive (réflexion critique) ;
- Pédagogique (lien entre matière, usage et esthétique).

2. PROJET

Hands-On Plastic vise à enrichir la Plasticotek, sans renoncer à sa fonction informative et sensorielle, afin de :

- Enrichir ses usages ;
- Améliorer la transmission des savoirs, les rendre plus accessibles ;
- Rendre l'espace plus vivant, interactif et inclusif ;
- Favoriser l'engagement de publics variés.

L'enjeu central du projet est la création d'une lecture multiple adaptée pour chaque publics :

- Une **lecture destinée aux adultes** : informative, documentaire, et réflexive ; déjà en place ;
- Une **lecture pour le jeune public** : ludique, interactive, expérimentale et sensorielle.
L'objectif est qu'ils et elles aient la possibilité de toucher, manipuler, écouter et expérimenter les matériaux, imaginer des éléments en FALC (Facile à Lire et à Comprendre).

- Une lecture accessible à **un public porteur d'un handicap** : permettant de toucher, manipuler, s'informer sur les matières plastiques au travers de dispositifs auditifs.
- **Améliorer l'usage du lieu** en travaillant sur la circulation (pour des personnes en chaise roulante, mais aussi pour des personnes malvoyantes grâce à des éléments podotactiles), sur l'accès aux informations en position assise,

Le projet intégrera les principes du **design universel**, afin d'ouvrir l'expérience à toutes et tous.

3. DÉMARCHE ET MÉTHODOLOGIE

Ce projet ne se limite pas à une simple réorganisation de l'espace : il s'agit de **repenser la Plasticotek** existante pour enrichir les usages et les modes de transmission des savoirs. Nous souhaitons transformer l'espace pour engager un public **plus large grâce à des modules interactifs et expérimentaux** comme des jeux de manipulation, des prototypes à tester, des expériences sensorielles, des dispositifs olfactifs ou encore des capsules sonores, pour compléter l'expérience visuelle des publics.

Le workshop repose sur une approche collaborative, expérimentale et concrète. Les étudiant·e·s sont invité·e·s à **analyser l'espace existant, à imaginer de nouveaux dispositifs de médiation, à concevoir et tester des prototypes, puis à documenter l'ensemble du processus**. Cette démarche se veut collaborative et expérimentale, pour produire des propositions concrètes, dans un cadre permettant l'évolution future de la Plasticotek en tant qu'espace de médiation et de pédagogie.

4. ENJEUX POUR LES ÉTUDIANT·E·S

Ce workshop est une opportunité de :

- Travailler sur un projet réel dans un contexte muséal ;
- Expérimenter la conception de dispositifs de médiation ;
- Intégrer les principes du design universel ;
- Être sensibilisé au handicap (déficience visuelle et motrice, déficience mentale)
- Relier espace, pédagogie et expérience utilisateur·rice

La Plasticotek est envisagée comme un lieu d'apprentissage actif, où la transmission passe autant par l'expérience que par l'information.

Les étudiant·e·s travailleront en équipe sur les différents aspects du projet :

- Aménagement, disposition accessible pour PMR en mettant l'accent sur l'autonomie et un usage équitable pour toutes et tous ;
- Médiation enfants et FALC ;
- Mise en accessibilité pour un public malvoyant d'une ou plusieurs sections ;
- Audiodescription d'une ou plusieurs sections ;
- Création ludique, jeux accessibles à toutes et tous (se baser par exemple sur les textures) ;
- Création sonore en partant par exemple des bruits du plastique.

En partant du principe du design, et plus particulièrement du « **design for all** » nous demanderons aux étudiant·e·s d'être créatifs, innovants et utiles.

5. EQUIPE ENCADRANTE

Enseignante ULB: Suzanne Giovannini

Equipe du Design Museum Brussels: Terry Scott, responsable Publics et Activités, et Vesara Molla, médiatrice culturelle

Expert externe: Philippe Harmegnies, directeur de Passe Muraille (<https://www.passe-muraille.eu/>) ; Sara Pennetier, créatrice sonore ; Marius Benguigui-Hersan, ingénieur du son

