



LE DESIGN À L'ÉCOLE

Les objets racontent beaucoup de choses sur notre mode de vie, ils en sont les témoins.

Leurs formes, leur décor ou leur absence de décor, leurs couleurs sont des éléments importants.

Ils reflètent la manière dont les goûts d'une société changent progressivement.

Les objets sont une part de notre histoire.

Les manières de vivre sont liées aux inventions, aux progrès techniques, à la découverte de nouveaux matériaux, à un besoin croissant de bien être.

Jusqu'au XIX siècle, on s'éclairait avec des lampes à huile ou des bougies.

Puis, on a appris à utiliser le gaz, le pétrole, on a su fabriquer l'électricité. Thomas Edison a inventé l'ampoule à incandescence et trouve ainsi le moyen d'utiliser cette nouvelle énergie.

Ensuite, on crée de nouvelles lampes adaptées à l'ampoule d'Edison.

Cette invention provoque alors des changements importants, aussi bien dans l'espace individuel, les maisons, les différentes pièces... que dans les espaces collectifs, les rues, les magasins... qui vont être de plus en plus éclairés, recevoir des lampes de toutes sortes, de toutes formes, de toutes couleurs.

Ces inventions changent notre vie, sans pour autant qu'on s'en rende compte.

Il en va ainsi de tous ces nouveaux objets qui nous entourent aujourd'hui et qui n'existaient pas hier : la télévision, le micro-ondes, le téléphone, le baladeur, l'ordinateur mais aussi les chaussures de sport, les jeans, les lunettes de soleil, ou encore les rollers, les skates, les scooters etc.

Chaque objet créé répond à des contraintes qui sont liées aux besoins des consommateurs, à leurs goûts, à leur manière de vivre.

Inutile de dessiner de nouvelles fourchettes pour des japonais qui vont utiliser des baguettes pour manger. Les fourchettes ne se vendraient pas.

Le designer doit donc connaître un certain nombre d'éléments avant de se pencher sur la réalisation d'un nouvel objet.

Pour vendre un produit, il faut qu'il plaise, il faut le rendre attrayant, il doit se différencier des autres produits.

Pour cela, le designer va travailler les formes des objets, leur matière ou leur couleur afin qu'ils se vendent mieux que les autres.

Le but, pour les entreprises, est de faire des profits, de vendre beaucoup.

La couleur est un des éléments importants que le designer doit prendre en compte. Pourquoi tel produit nous séduira plus qu'un autre alors que la forme de l'emballage est identique ? pourquoi certains magasins nous paraissent-ils plus agréables que d'autres ?

Parce que l'éclairage est doux, les couleurs sont belles, les sièges sont confortables pour nous asseoir...

Comment s'interroger sur ce monde d'objets qui nous entourent ?

Sur quoi s'interroger :

LES DOMAINES DU DESIGN :

- *l'objet*
- *l'espace construit*
- *Les services*
- *L'image, le graphisme*
- *La mode (le textile...)*

COMMENT S'INTERROGER :

- **COLLECTER**
- **CLASSER**
- **QUESTIONNER**
- **DEVELOPPER**
- **CREER**

COLLECTER QUOI ? OU ?

- informations
- des documents
- des témoignages
- des objets (produits, matière, matériaux...)

CLASSER POUR FAIRE QUOI ?

- ordonner
- constater
- définir des ensembles
- établir une collection
- structurer

Pour mettre en action une phase :

- d'analyse
- de questionnement
- de compréhension
- de positionnement individuel ou collectif
- de stimulation

Mettre en évidence (pour un même objet):

- différents styles
- différents types
- différentes fonctions
- différents matériaux
- différentes origines
- différentes cultures
- différentes conceptions techniques
- quelles mises en scène ou incidences dans son milieu

les réutilisations ou détournements possibles

QUESTIONNER comment ? (à partir d'un choix des élèves ou d'une proposition de l'enseignant, analyser un objet).

Définir un questionnaire spécifique à l'objet (voir les exemples proposés plus loin)

DEVELOPPER

(aller au delà de l'idée première liée à l'usage de l'objet, investir cette idée en élargissant à d'autres contextes – penser par exemple à la polysémie des mots pour amorcer une réflexion sur le sujet pour aller vers un décentrage, une ouverture d'esprit)

Par exemple, une chaise est faite pour supporter un poids.

On peut alors étendre sa réflexion sur cette idée de « supporter », ou « s'asseoir », ou encore sur la notion de support, ou sur ce que doit supporter un siège... de manière à envisager les choses en étant capable de dépasser les lectures et compréhensions immédiates, pour éviter de s'en remettre aux « évidences ».

Dans le cas d'une chaise, l'évidence serait de dire qu'elle a 4 pieds et qu'elle sert à s'asseoir. Une recherche un peu plus approfondie permettra déjà de dire qu'elle peut servir à s'asseoir, mais qu'on ne s'assoit pas toujours pour les mêmes raisons.

On peut s'asseoir pour manger, ou simplement pour attendre. Cette simple différence fait qu'on ne s'assoit déjà pas de la même manière.

Les designers tiennent compte de cela dans leurs créations, et l'objectif de cette partie est de mettre en avant cette méthode d'interrogation, ce mode d'investigation.

(voir l'exemple plus loin)

A partir du questionnement choisi, développer une idée autour d'une fonction :

- marquer
- filtrer
- tendre
- étirer
- refléter
- plier
- contenir
- supporter
- éclairer
- envelopper
- habiller
- présenter
- délimiter...

Développer alors une application d'une de ces notions

Par exemple, pour « SUPPORTER », s'interroger sur le terme même de ce mot.

- que signifie « supporter »
 - définir des principes de support (la table, la main, la colonne, l'ogive, la poutre, la branche...)
 - trouver des exemples d'objets supportant un poids (une toile d'araignée supportant une goutte de rosée, une voiture sur un camion...)
 - s'asseoir, pourquoi, comment, qui, quand, où, comment ?
 - comment supporter autrement (pendre, suspendre, accrocher, aimanter...?)
 - d'autres supports du corps ou parties du corps ? (cane, minerve, ...)
 - naturellement, comment le corps se supporte t-il ? et d'autres corps d'autres espèces ?
 - il faut aussi, quelques fois, supporter autre chose qu'un poids (la chaleur, les douleurs, ses parents, son frère ou sa sœur, ...)
- on peut enfin supporter nous-même quelque chose ou quelqu'un

CREER

Il s'agit alors de permettre aux élèves de s'approprier les différents territoires et questionnements investis lors des moments de réflexion et de développement, afin de produire une mise en forme la plus ouverte possible.

Ce projet peut évidemment être pluridisciplinaire car il fera appel à différentes disciplines comme l'expression écrite, le dessin, la technologie, les sciences...

Comment ?

- communiquer
- filmer
- photographier
- décrire
- dessiner
- assembler des documents
- manipuler
- se confronter à des matériaux
- etc.

Définir une thématique de travail et faire des propositions.

Pour le niveau primaire (cycle 3), deux domaines du design semblent particulièrement accessibles pour aborder la problématique de la couleur

- **le design mode** (réaliser un imprimé textile, travailler sur une chaussure de sport)
- **le design produit** (autour d'un objet : une chaise)

DOMAINE TEXTILE

Sensibiliser au domaine de la mode

MISE EN SITUATION

Lancement du projet

COLLECTER / CLASSER

Objectifs :

- chercher et discriminer des vêtements ou accessoires en fonction de critères précis
- s'intéresser à l'environnement quotidien, la mode, le costume ...

Des activités à mener en classe :

- réunir une collection de photos (revues, catalogues, Internet)
- exposition de la collection
- définir un vocabulaire spécifique lié à la mode (tendance, mode, collection, marque, style, vêtement, textile, motif, imprimé, relookage, customisation...)
- définir des termes et critères tels que fonctionnel, pratique, luxe, esthétique, prêt-à-porter, haute-couture, et pourquoi faire quelques recherches sur des grands couturiers et des créateurs designers spécialisés dans le textile (Marimekko, Maija Louekari, Erja Hirvi, Fujiwo Ishimoto, Maija Isola... pour les designers ou Karl Lagerfeld ? Yves Saint Laurent, J P Gautier, J C Castelbajac, P. Rabanne, C . Dior ... pour les couturiers)
- Ordonner selon certains critères (contemporain, fonctionnel – pratique, luxe, tendance, industriel/prêt-à-porter)

Puis classer

Réflexion collective autour des éléments collectés.

Sont-ils conformes à la demande (fonctionnel, luxe, tendance, accessoire par exemple) Les réponses seront toujours justifiées

Après discussion, éliminer les intrus éventuels

Analyse d'un élément prélevé dans la collection (soit collective, soit par deux)

QUESTIONNER

- regarder, toucher?
- à quoi sert-il ?
- qui l'utilise ?
- pourquoi cette forme ?
- quelle relation entre la forme et la matière qui le constitue ?
- comment est-il fabriqué et dans quel domaine industriel s'inscrit-il ?
- fait-il partie d'une évolution ?
- où le trouve-t-on ? (où est-il vendu ?)
- y a-t-il des motifs et si oui, quel genre (texte, dessin, symbole, couleur...)
- quel type de vêtement (été, hiver, pantalon, jupe, accessoire, utilitaire, sous-vêtement...)?
- quelles interrogations et réflexions peut-on avoir face à ce produit (son utilité, sa nécessité, le service qu'il rend, son coût...)
- aurait-on pu le fabriquer avec d'autres matières, d'autres motifs ? quoi ?
- quelles modifications apporteriez-vous ?
- qui a réalisé cet objet (designer, ingénieur, scientifique...)?
- Où est-il fabriqué, pourquoi, par qui?

DEVELOPPER

Le textile peut être développé dans différentes directions

- habiller
- couvrir
- décorer
- marquer
- présenter
- magnifier
- construire
- supporter
- ...

Développer à partir de la notion d'habillement HABILLER

Les différents sens du mot « habiller »

- se vêtir
- porter de beaux vêtements
- décorer un meuble
- refaire une chaise
- décorer un intérieur
- ...

S'habiller, c'est se couvrir

un arbre qui se couvre de feuilles

un animal et sa plus belle parure

dresser une belle table

...

S'habiller :

Pourquoi ?

- pour avoir chaud
- pour ne pas avoir trop chaud
- pour être présentable
- pour se cacher
- pour se montrer
- pour être beau ou belle...

Comment ?

- confortablement
- négligemment
- réglementairement
- à la mode
- classique...

Quand ? Où ?

- pour aller à l'école
- pour un dîner de gala
- pour se rendre chez le médecin
- pour bricoler
- pour aller à la plage
- pour faire du sport

- pour aller dans une fête
- pour aller au concert
- pour un mariage
- en été
- en hiver
- le soir...

Qui ?

- un bébé
- une femme
- un jeune
- un ado
- une petite fille
- mais aussi un gendarme
- un militaire
- une infirmière
- un écolier
- un magicien
- une danseuse
- une nageuse
- un randonneur...

Couvrir/Se couvrir

une parure, un obstacle au regard, un isolant...

- reprendre chacun de ces termes et mettre des mots dessus

Couvrir quoi ?

- un corps
- des jambes
- un torse
- des pieds
- des objets
- des murs
- des pots
- des emballages...

Comment le textile couvre t-il ?

Par sa matière

Sa densité

Sa couleur

Ses motifs

Sa structure

Sa forme...

Qui se couvre et comment, dans le milieu naturel ?

Evoquer les animaux et leurs parades « nuptiales », le plumage de certains oiseaux, la fourrure de certains mammifères, les protections comme les écailles, les carapaces...

CREER

Réaliser une recherche graphique

- S'appuyer sur des éléments naturels (fleurs, feuillage, branchage...) pour trouver des motifs simplifiés (s'inspirer de la forme des feuilles ou des pétales par exemple)
- Faire plusieurs propositions avec le même motif, en travaillant avec un outil différent, en donnant de l'importance au contour, en modifiant la ou les couleurs, en ajoutant du graphisme, en mélangeant des images, en jouant sur le positif/négatif...
- Utiliser l'une de ces propositions pour la combiner à de nouvelles matières, de nouveaux graphismes, de nouvelles couleurs sur une surface donnée et limitée
- Utiliser cette proposition dans un autre registre, que l'on imposera aux élèves (un registre géométrique par exemple, qui obligera les élèves à revoir leurs formes et leurs graphismes). Il s'agit alors de trouver de nouveaux rythmes, une nouvelle organisation des formes, de nouvelles structures.

Utiliser une technique : les empreintes

- composition et association d'éléments naturels sur une surface limitée par le moyen de l'impression.
- Utiliser ce même moyen en utilisant un autre matériau (des petits bouts de ficelle - longueur de 5 cm – collés sur du carton épais et permettant de réaliser des empreintes sur divers matériaux : divers papiers, tissus de diverses textures
- Utiliser ces matériaux et associer empreintes, fonds colorés, formes variées pour inventer un tissu imprimé (on pourra utiliser des peintures pour tissu).
- Utiliser ces tissus ou ces prototypes pour réaliser un vêtement (tee-shirt, jupe ou blouse), ou une paire de chaussure (vieilles baskets en toile sur lesquelles on collera le tissu réalisé) (utiliser alors de la colle à tissu).

EVALUER

Réaliser une exposition des productions sous forme de défilé de mode, ou de photos de mode accompagnées des objets créés par les élèves.

Réaliser un carnet culturel.

DOMAINE DES OBJETS : la chaise *Sensibiliser au monde des objets*

MISE EN SITUATION

Lancement du projet

COLLECTER / CLASSER

Objectifs :

- chercher et discriminer des éléments de mobilier en fonction de critères précis
- s'intéresser à l'environnement quotidien

Des activités à mener en classe :

- se constituer une collection d'image et de textes sur la chaise (découper, décalquer, dessiner, photocopier... en utilisant des revues, des magazines, des catalogues, des publicités, des livres, Internet...)
- jouer avec cette collection en faisant des tris, des classements, selon des critères définis : forme, style, matière, couleur, origine, usage... Pour présenter cette collection, on peut rechercher des dispositions variées, un point de vue particulier... (**jouer sur l'accumulation**: imbriquer, ordonné, juxtaposer, utiliser un rythme – **isoler** : choisir une image et la mettre en valeur par un cadre, sur un support qui l'avantage – transformer une image : en intervenant dessus avec des encres, des pastels, en la déchirant ou en la découpant, puis en recollant les morceaux de guingois – associer image et texte : trouver des écrits qui évoquent les chaises, inventer un texte au sujet de la chaise...)

Puis

Réflexion collective autour des éléments collectés.

Evoker les fonctions, les styles, les matériaux, les origines, les différentes cultures, les lieux d'installation des chaises, les fonctions particulières...

QUESTIONNER : questionnaire spécifique à l'objet « chaise »

- regarder, toucher, sentir, écouter, faire fonctionner, pratiquer
- décrire l'objet
- à quoi sert-il ?
- qui l'utilise ?
- pourquoi cette apparence ?
- quelle relation entre la forme et la matière qui le constitue ?
- comment est-il fabriqué et dans quel domaine industriel s'inscrit-il ?
- fait-il partie d'une évolution ?
- où le trouve t-on ? (où est-il vendu ?)
- y a t-il un décor et si oui, quelle sa nature (texte, dessin, symbole, couleur...)
- quel type de produit (consommable, éphémère, durable...)
- quelles interrogations et réflexions peut-on avoir face à ce produit (son utilité, sa nécessité, le service qu'il rend, son coût...)
- aurait-on pu le fabriquer autrement ? Comment ?
- quelles modifications apporteriez-vous ?
- pourquoi a t-il évolué (si il y a eu évolution) ?
- qui a réalisé cet objet (designer, ingénieur, scientifique...)
- Ou est-il fabriqué, pourquoi, par qui?
- Après usage, que devient-il ?
- Cet objet a t-il une relation particulière avec son environnement
- Dessinez-le de mémoire

Vous êtes cet objet, racontez votre vie

DEVELOPPER

Développer l'idée de « supporter », puisque la chaise est un objet conçu pour supporter quelque chose.

Les différents sens du mot « supporter »

Supporter quoi ?

Supporter comment ?

Supporter quand ?

Supporter où ?

Supporter qui ?

CREER

Proposition 1

a) Inventer un système de support (*pour supporter ce qu'on veut*) à partir d'un matériau fragile (une feuille de papier canson ou du carton ondulé)

On pourra proposer différents critères pour permettre aux élèves de réaliser plusieurs « prototypes ».

- le plus résistant au poids
- le plus haut
- monochrome
- avec des motifs

Jouer sur différents paramètres pour obtenir des propositions variées

b) Mettre en scène sur ce support un objet de votre choix, photographier

Proposition 2

En utilisant des objets de récupération, réaliser une architecture

- la plus haute possible
- la plus solide
- la plus stable
- la plus déséquilibrée

Proposition 3

Utiliser une de ses caractéristiques sensorielles (forme, matière, couleur) pour induire une transformation de l'objet

- agir sur les matériaux, modifier les apparences, inventer autre chose, sous forme de dessins, de collages, de maquettes, de prototypes
- peindre, uniformiser par la couleur, mettre en valeur un détail, souligner une caractéristique (la chaise peut devenir tableau, paysage, jardin...)
- recouvrir d'objets et de matériaux divers, d'origines naturelle : feuillages, mousses, écorces, plumes coquillages, sable... ou industrielle (papiers variés, tissus, divers objets, et mélanger les techniques ou les idées
- utiliser différents matériaux pour fabriquer de nouvelles chaises (la terre, les emballages recyclables, le carton ondulé (qui peut être peint, recevoir un décor), le métal (grillage, fil de fer ou électrique, aluminium) permettant de découper, rouler, plier, arrondir, courber, lacer, tisser, tordre, aplatir, assembler... et choisir les techniques d'assemblage (ficelle, clous, fil de fer, colle...

L'objet chaise peut ainsi devenir autre chose, un nouvel objet supportant non plus le corps, mais le rêve ou l'imagination.

EVALUER

Donner un nom à son invention.

Exposer les travaux réalisés : penser à une mise en scène.

Prendre des photos

Réaliser un carnet culturel