

# OBJETS DÉSIRÉS



## LE DESIGN

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-onde, 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 attirant, 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...

## HISTOIRE DU DESIGN

Le mot "design" vient du latin *designare*, qui signifie ... marquer, tracer, représenter, dessiner, indiquer, montrer, désigner, signifier, disposer, ordonnancer, régler, produire quelque chose d'inhabituel.

Introduit en France dans les années 60, en provenance directe de Grande Bretagne, le terme "design" n'a été accepté par l'Académie française qu'en 1971. Avant cela, on parlait d'Arts appliqués, ou d'Arts and Crafts. En français, le terme "design" se rapproche de "dessiner" et "désigner" : il est à la fois lié au "dessin" et au "dessein", c'est-à-dire à la forme et à la finalité.

Le Larousse définit le design comme une "discipline visant à une harmonisation de l'environnement humain, depuis la conception des objets usuels jusqu'à l'urbanisme". Cette définition limite le design à une dimension purement esthétique, comme un ensemble dont le seul but serait l'harmonie finale. Hors l'utilité et la fonction sont deux critères indissociables de cette discipline qui permettent notamment de fixer les limites entre design et décoration.

Pour le designer Roger Tallon, pionnier du design industriel et heureux papa du TGV :

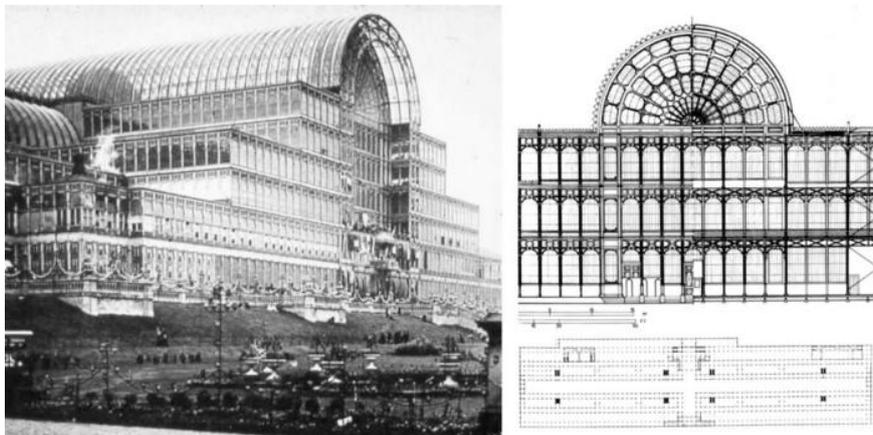
*Le design n'est ni un art, ni un mode d'expression, mais une démarche créative méthodique qui peut être généralisée à tous les problèmes de conception.*

Au XIX<sup>e</sup> siècle, les prémices de ce qui deviendra "le design" émergent pour répondre aux nouveaux besoins de la révolution industrielle. Les processus de conception et de transformation sont repensés pour faciliter la production, à grand renfort d'innovations techniques et matérielles. Et face au suprême questionnement qui confronte systématiquement l'utile au beau, et à une rupture entre art et artisanat de plus en plus forte, cette nouvelle approche de conception offre une réponse consensuelle, pragmatique et réaliste.

Le design ne dissocie pas l'utilitaire de l'esthétique : il est la synthèse parfaitement équilibrée entre forme et fonction. Il ajoute de la valeur à l'objet, tout en prenant en compte l'utilisateur et les procédés de fabrication.

### 1851-1914 : Les origines de la production en série

En 1851, Londres accueille la première exposition universelle. La ville doit rapidement se munir d'un palais d'exposition : c'est ainsi que le Crystal Palace est construit en seulement 8 mois, à partir d'unités modulaires standardisées préfabriquées en usine. Un édifice de 563 mètres de long sur 263 mètres de large, pour une surface de 70 000 m<sup>2</sup> !



Le Crystal Palace, Joseph Paxton, Palais de l'exposition universelle de Londres, 1851.

Totalement novatrice et inédite, cette technique de construction ouvre la voie à la préfabrication et à la modularité. C'est ainsi que l'univers de la création va se développer, en prenant appui sur l'innovation technique.

En 1859, l'autrichien Michael Thonet utilise la technique du bois courbé pour créer le premier mobilier en kit. Associé à 8 vis, les 6 éléments de bois courbe donnent vie à la chaise Thonet n°14.



Chaise Thonet n°14, Michael Thonet, 1859.

La simplicité et l'ingéniosité du design de la chaise n°14 permettent de la produire en série, en garantissant quantité et qualité formelle. Pièces interchangeables, facilement assemblables par simple vissage, le succès est rapide. La désormais mythique chaise "bistrot" sera vendue à 50 millions d'exemplaires entre 1859 et 1930 !

En 1908, Ford applique les principes d'organisation scientifique du travail de Taylor et met au point la chaîne de fabrication en s'inspirant ... des abattoirs de Chicago.

Il fait entrer l'automobile dans l'ère de la grande série grâce à la mécanisation à grande échelle, notamment avec la Ford T qu'il produit de 1909 à 1926. Peu à peu, la procédure d'assemblage de la Ford T atteint un tel niveau d'optimisation qu'il ne faut plus que 93 minutes pour assembler un exemplaire !



Chaîne de montage de la Ford T, usine d'Highland Park, Michigan, vers 1913.

## 1914–1938 : Les inventeurs du design

En 1917, Piet Mondrian, Bart Van der Leck et Theo Van Doesburg créent aux Pays-Bas la revue "De Stijl", une publication d'avant-garde qui va secouer le petit milieu de la création plastique. Les réflexions novatrices qui en émanent l'érigent rapidement au rang de "mouvement". Apportant une nouvelle vision artistique et philosophique, De Stijl considère que la vie quotidienne doit devenir le champ d'application de la synthèse des arts plastiques et appliqués : il cherche à confronter les recherches théoriques au réel.

Signifiant (en toute simplicité) "Le Style" en néerlandais, le mouvement De Stijl est caractérisé par deux grandes périodes : une première période construite en grande partie autour des recherches picturales de Piet Mondrian, et une deuxième période dite "constructiviste", marquée notamment par les travaux de Théo van Doesburg et de Gerrit Rietveld. C'est dans cette deuxième période que les idées De Stijl se sont réellement propagées dans les domaines de l'architecture, l'architecture d'intérieur, le graphisme et le mobilier.



Chaise bleue et rouge, Gerrit Rietveld, 1918 (à gauche). Maison particulière, Théo van Doesburg, 1923 (à droite).

Le mouvement De Stijl prône une esthétique rigoureuse et codifiée, basée sur l'ordre géométrique et coloriel. Les formes sont exclusivement des lignes droites, horizontales et verticales, et des angles droits. L'espace coloriel, quant à lui, se limite au strict emploi des couleurs fondamentales : le rouge, jaune, bleu (dans leurs formes primaires), et le blanc, le noir et le gris.

Extrêmement avant-gardistes, les idées de De Stijl marquent le point d'entrée du modernisme. Elles vont être d'une très grande influence sur toute la première période de la mythique école du Bauhaus.

En 1919, Walter Gropius ouvre la très réputée école du Bauhaus à Weimar, qui signifie littéralement "maison du bâtiment, maison de la construction", puis il embauche Kandinsky et Breuer pour qu'ils soient de la partie.

Le Bauhaus pose les bases de la réflexion sur l'architecture moderne et est considéré comme la mère du design.

Concrètement, le Bauhaus travaille sur des projets expérimentaux basés sur la vie quotidienne : mobilier, textiles, vaisselle, lampes, typographie, architecture ... Les dimensions sociales et

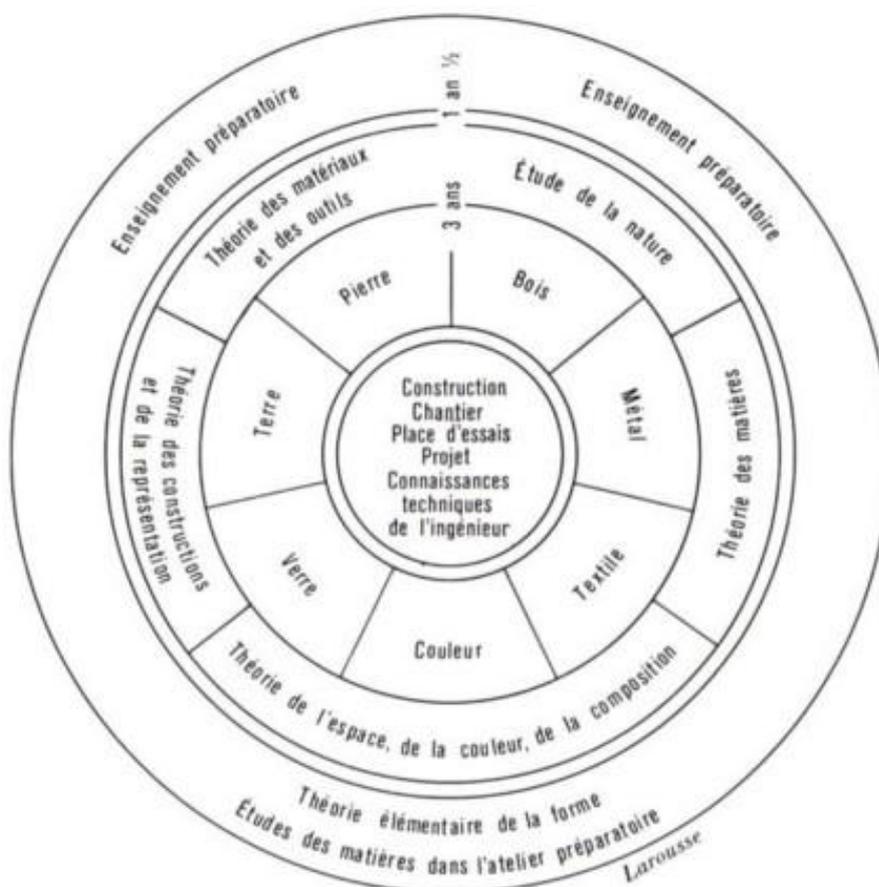
humaines sont extrêmement présentes : les projets du Bauhaus s'établissent sur les besoins du peuple, et sont développés en relation avec les industriels.

L'école va croiser toutes les disciplines : art, artisanat et technique vont enfin trouver un terrain d'entente. Très rationaliste, elle abandonne l'ornement, au profit de formes dépouillées et fonctionnelles.



Fauteuil Wassily, Marcel Breuer, 1925 (à gauche). Chaise B33, Marcel Breuer, 1928 (au centre). Fauteuil Barcelona, Ludwig Mies Van Der Rohe, 1929 (à droite).

*Nous devons tous revenir au travail artisanal, parce qu'il n'y a pas d'art professionnel. Il n'existe aucune différence essentielle entre l'artiste et l'artisan. Voulons, concevons et créons ensemble la nouvelle construction de l'avenir, qui embrassera tout en une seule forme : architecture, art plastique et peinture. (Walter Gropius, extrait du Manifeste du Bauhaus, avril 1919)*



Représentation schématique des études au Bauhaus, d'après un schéma de Walter Gropius

En 1924, Paris accueille l'exposition universelle des arts décoratifs et industriels modernes. À cette occasion, Le Corbusier, Amédée Ozenfant et Pierre Jeanneret présentent le pavillon de l'Esprit nouveau, qui mêle architecture, urbanisme et design d'intérieur. Il s'agit d'un appartement modèle, préfabriqué et entièrement meublé, dans lequel le mobilier est choisi sur des critères fonctionnels plutôt qu'esthétiques. Véritable manifeste anti-décoratif, le pavillon fait l'éloge du fonctionnel et propose un système encore inédit de préfabrication et de production en série de l'habitat.

Les meubles sont de simples casiers standards, fabriqués en métal et non en bois de manière à être standardisés et produits en série. Ils offrent une grande modularité et peuvent être combinés entre eux, posés au sol ou incorporés aux murs. Chaque élément présent dans le pavillon possède une fonction quotidienne précise : penderie, linge de corps, vaisselle, cuisine, verrerie, bibelots, bibliothèque ...



Pavillon de l'Esprit nouveau, Le Corbusier, Amédée Ozenfant et Pierre Jeanneret, 1924.

Jugé trop avant-gardiste, le pavillon ne sera jamais produit et sera tout simplement ... démoli ! Il sera enfin reconstruit en 1977 à Bologne, en Italie, où il est toujours visible.

C'est entre 1927 et 1937 que va se mettre en place une collaboration très fructueuse entre Le Corbusier, Pierre Jeanneret et Charlotte Perriand. Les trois architectes vont développer, pendant cette petite décennie, des meubles d'une qualité artistique et culturelle exceptionnelle qui vont marquer l'histoire du design.

Charlotte Perriand, alors responsable du mobilier et de l'équipement, concevra la majorité des meubles, bien Le Corbusier s'en attribua la paternité. Ce n'est qu'à partir du XXI<sup>e</sup> siècle que les œuvres de Charlotte lui seront peu à peu réattribuées, même si de nombreux ouvrages mentionnent encore Le Corbusier comme l'auteur.



Chaise LC7, 1925 (à gauche). LC2 Fauteuil Grand confort LC2, 1928 (au centre). Chaise longue LC4, 1928 (à droite). Le Corbusier, Charlotte Perriand et Pierre Jeanneret.

En 1929, naît l'UAM, l'Union des Artistes Modernes. Ce mouvement regroupant artistes décorateurs et architectes prône l'importance d'utiliser de nouveaux matériaux et de faire entrer la création dans l'industrie. On y retrouvera des créateurs influents comme Charlotte Perriand, Walter Gropius et Jean Prouvé, ainsi que des artistes du mouvement De Stijl.

L'association a pour but de "regrouper des artistes en sympathie de tendances et d'esprit", sans limite de support. Son intention est de promouvoir autant le mobilier que des objets du quotidien, des bijoux, de la vaisselle, des publicités ... L'UAM est notamment à l'origine des principes du convertible, du transformable et du pliant.



Canapé convertible, Eileen Gray, 1928 (à gauche). Canapé Lota, Eileen Gray, 1920 (à droite).

Stoppée par la guerre, l'UAM reprend ses activités en 1949 avec ses expositions "Formes utiles". L'union s'arrête définitivement en 1958, mais les expositions se prolongent, à l'initiative du Centre de création industrielle.

### 1933–1958 : Le design contemporain

De nouveaux matériaux et techniques apparaissent pour créer des lignes plus souples, principalement grâce au plastique. Les assises sont désormais directement moulées, créant ces coques en plastique renforcé de fibre de verre. Associées à des piètements en aluminium, parfois recouverts de plastique ou de contreplaqué, c'est la naissance des plastic chairs.



Chaise Eiffel tower, Charles Eames, 1950 (à gauche). Chaise DSS, Charles Eames, 1954 (au centre). Chaise tulipe, Eero Saarinen, 1948 (à droite).

Vous avez déjà vu ces chaises ? Et oui, plus de 60 ans plus tard, on les utilise toujours ...

Avec son approche démocratique du design, le design scandinave a pour objectif l'amélioration de la qualité de vie. Il est porté par une éthique humaniste, remontant au luthéranisme. En Scandinavie, le design est considéré comme étant un élément constitutif du bien-être culturel, économique et social de ses habitants.

Alvar Aalto fait parti des designers qui introduisent la "ligne scandinave" sur la scène internationale, connu notamment pour son célèbre tabouret empilable Stool 60, qui sera l'une des assises les plus copiées au monde (et qui l'est encore de nos jours). Autre figure de proue du modernisme organique scandinave, Arne Jacobsen imagine en 1952 la chaise Ant (fourmi), puis ses déclinaisons, série 7 ou 3107, devenue le meuble danois le plus vendu dans le monde, et elle aussi dans le palmarès des assises les plus copiées au monde.



Chaise Ant série 7, Arne Jacobsen et Fritz Hansen, 1955 (à gauche). Tabouret Stool 60, Alvar Aalto, 1931-32 (à droite).

En 1949, un suédois répondant au nom de Feodor Ingvar Kamprad lance ikéa. Il ne s'agit au début que d'un catalogue de vente par correspondance, le fameux catalogue ikéa ! Le succès étant au rendez-vous, il emploie alors ses propres designers et développe au maximum la standardisation du meuble : tout est étudié pour réduire les coûts de fabrication et de fonctionnement.



Catalogue ikéa, 1954 (à gauche). Table Lövet, ikéa, 1955 (à droite) : la première table vendue en paquet plat.

En 1956, Kamprad développe alors ses meubles en kits, livrés dans des emballages plats et contenant leur notice de montage. Face aux magasins traditionnels, son concept de supermarché de l'aménagement d'intérieur est révolutionnaire : ils sont implantés dans des zones industrielles où les loyers sont peu élevés, et sont également facilement accessibles aux automobiles pour venir chercher ses achats et économiser le coût d'une livraison. La grande superficie de ses supermarchés lui permet de vendre du plus gros meuble au plus petit accessoire.

## Imaginer un mobilier de soutien pour élève fatigué

La création d'un mobilier de soutien avec des élèves d'école primaire est une activité interdisciplinaire et collaborative, qui permet de développer des compétences en arts plastiques, sciences et technologie, mathématiques, et éducation morale et civique. Cela peut inclure la conception de meubles pour répondre à des besoins spécifiques, comme des sièges adaptés, des supports pour les livres, ou des rangements pour la classe.

### 1. Comprendre le concept de mobilier de soutien

Expliquer que ce type de mobilier est conçu pour répondre à des besoins spécifiques : soutien physique (posture, confort), organisation (rangement), ou accessibilité (adapté aux enfants ou à des personnes en situation de handicap).

Observation et analyse :

- Étudier des exemples de mobilier existants dans la classe, à la maison ou dans les lieux publics.
- Discuter des caractéristiques d'un mobilier bien conçu (solidité, ergonomie, utilité, esthétique).

### 2. Définir les besoins

Brainstorming : Faire réfléchir les élèves sur les besoins dans la classe ou à l'école :

- Un meuble pour ranger les cahiers ou le matériel collectif ?
- Un siège pour aider à rester concentré ?
- Un support pour lire ou écrire plus facilement ?

Personnes concernées :

- Identifier les utilisateurs potentiels (les élèves, un camarade spécifique, l'enseignant).
- Penser à des situations spécifiques : un élève avec des besoins particuliers, un espace trop encombré, etc.

### 3. Concevoir le mobilier

Croquis et plans :

- Inviter les élèves à dessiner des croquis de leur mobilier. Encourager la créativité tout en respectant les besoins identifiés.
- Introduire des notions simples de dessin technique (vue de face, de côté, mesures approximatives).

Fabrication :

- Réaliser une maquette à petite échelle pour tester les idées.
- Encourager les élèves à expérimenter avec des formes et des matériaux pour comprendre les contraintes (équilibre, taille, solidité).
- Utilisation de matériaux recyclés :
- Proposer de construire le mobilier avec des matériaux récupérés : cartons, bouteilles en plastique, boîtes en bois, palettes, etc.

- Discuter de l'importance du recyclage et de la réutilisation des matériaux pour l'environnement.

#### **4. Approches interdisciplinaires**

Mathématiques :

- Calculer les dimensions du mobilier.
- Mesurer les matériaux à utiliser.
- Explorer des notions de géométrie (formes, volumes).

Sciences et technologie :

- Étudier les propriétés des matériaux utilisés (solidité, souplesse, légèreté).
- Expérimenter la stabilité et l'équilibre du meuble.

Éducation morale et civique :

- Développer l'esprit de collaboration et d'entraide.
- Discuter de l'importance d'un mobilier inclusif, accessible à tous.

## UNE RAPIDE HISTOIRE DE LA MODE

L'histoire de la mode est riche et complexe, influencée par des changements culturels, économiques et politiques. Voici quelques éléments marquants :

### L'Antiquité : l'apparition des styles fonctionnels et décoratifs

Égypte antique : Les vêtements en lin étaient prisés pour leur légèreté. Les Égyptiens utilisaient des drapés simples, souvent associés à des ornements d'or.

Grèce et Rome antiques : Les tuniques et les toges symbolisaient la citoyenneté et le statut social. Les Grecs privilégiaient des drapés fluides tandis que les Romains utilisaient des tissus teints et brodés.



### Le Moyen Âge : les vêtements comme marqueur social

Europe médiévale : Les vêtements différaient selon la classe sociale. Les paysans portaient des vêtements en laine ou en lin, tandis que les nobles s'habillaient avec des tissus coûteux comme la soie ou le velours.



Cérémonie de fiançailles, extrait du livre « Les très riches heures du duc de Berry », Musée Condé, Chantilly

L'invention des boutons (XIIIe siècle) a marqué une révolution, permettant un ajustement plus précis des vêtements.

### La Renaissance (XVe-XVIIe siècles) : l'exubérance et la richesse

Les vêtements devinrent un moyen de montrer la richesse et le statut. Les tissus riches comme la soie, le brocart et le velours étaient très prisés.

Les silhouettes exagérées apparurent : farthingales (cerceaux sous les jupes) pour les femmes, doublets pour les hommes.

### Le XVIIIe siècle : l'élégance et l'extravagance

À la cour de Versailles, les vêtements atteignirent un sommet de raffinement. Les robes à paniers et les perruques poudrées étaient à la mode.



La Révolution française (1789) mit fin à cet excès. Le style devint plus sobre et influencé par le classicisme gréco-romain.

## Le XIXe siècle : industrialisation et démocratisation

La révolution industrielle permit la production de masse de vêtements, rendant la mode accessible.

Les corsets étaient omniprésents pour les femmes, donnant une silhouette en sablier.

Vers la fin du siècle, la haute couture naquit avec Charles Frederick Worth, souvent considéré comme le premier grand couturier.

## Le XXe siècle : modernité et expérimentation

Années 1920 : Les femmes adoptèrent un style plus androgyne (robe droite, cheveux courts, silhouette sans corset) popularisé par Coco Chanel.



Années 1950 : Retour à des silhouettes féminines avec Dior et sa célèbre "New Look".



"Bar Suit" Christian Dior, Printemps/été 1947, Metropolitan Museum of Art, NYC, USA.

Années 1960-1970 : Explosion de créativité, avec des mouvements comme le hippie, le punk et le prêt-à-porter.



Mini-robe en acétate de cellulose et métal, création de Paco Rabanne Haute-couture datant de 1967.

Années 1990 : Montée du minimalisme, popularisé par Calvin Klein, et de l'esthétique streetwear.

### **XXIe siècle : diversité et technologie**

Les défilés de mode deviennent des événements mondiaux grâce à Internet et aux réseaux sociaux.

La mode durable et éthique prend de l'importance face aux défis environnementaux.

La technologie influence la mode avec des innovations comme les textiles intelligents ou l'impression 3D.

Chaque époque reflète des valeurs culturelles, des évolutions techniques et des changements sociopolitiques, rendant l'histoire de la mode un miroir fascinant de la société.

## **PISTES PEDAGOGIQUES POUR LE PREMIER DEGRÉ**

### **Sensibiliser au domaine de la mode**

#### **1. Collecter et 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 conformément 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)

## 2. 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 ?
- Ou 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...)?
- Quels 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...)?
- Ou est-il fabriqué, pourquoi, par qui ?

## 3. Développer

Le textile peut être développé dans différentes directions

Habiller	Marquer	Construire
Couvrir	Présenter	Supporter
Décorer	Magnifier	...

Développer à partir de la notion d'habillage

## 4. Habiller

### Les différents sens du mot « habiller »

Se vêtir	Décorer un intérieur	Un animal et sa plus belle parure
Porter de beaux vêtements	S'habiller, c'est se couvrir	Dresser une belle table
Décorer un meuble	Un arbre qui se couvre de feuilles	...
Refaire une chaise		

### S'habiller : Pourquoi ?

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

### Comment ?

Confortablement	Réglementairement	Classique...
Négligemment	À la mode	

### Quand ? Où ?

Pour aller à l'école	Pour aller à la plage	Pour un mariage
Pour un dîner de gala	Pour faire du sport	En été
Pour se rendre chez le médecin	Pour aller dans une fête	En hiver
Pour bricoler	Pour aller au concert	Le soir...

### Qui ?

Un bébé	Un gendarme	Une danseuse
Une femme	Un militaire	Une nageuse
Un jeune	Une infirmière	Un randonneur...
Un ado	Un écolier	
Une petite fille	Un magicien	

### Couvrir quoi ?

Un corps	Des pieds	Des pots
Des jambes	Des objets	Des emballages...
Un torse	Des murs	

### Comment le textile couvre-t-il ?

Par sa matière	Sa couleur	Sa structure
Sa densité	Ses motifs	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...

## 5. Créer

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).

## DES MATERIAUX DIFFERENTS

### Donner du fil à retordre, créations en fil de fer

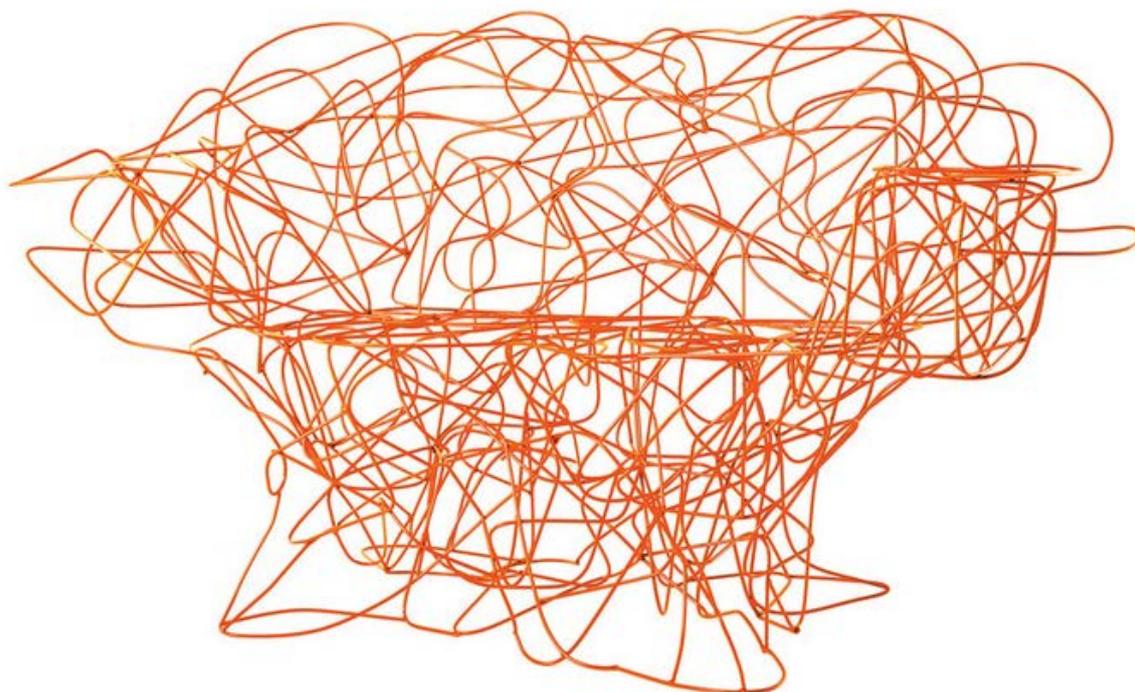
En bobine, de diamètres et de longueurs diverse, le fil de métal se prête à toutes les fantaisies. Tout à la fois souple et solide, il se coupe facilement à la pince ou aux ciseaux. Mat, brillant ou velouté, à chacun le sien.

A un fil tendu, tordu, enroulé ou entortillé comme pour le collier de Jean-Claude Champagnat, le métal se plie à la forme désirée.



Jean-Claude CHAMPAGNAT  
1923, Paris (France) - 1980  
Collier  
vers 1950  
Fil de métal façonné, pépite de pyrite,  
soudures à l'argent  
20,6 x 10 cm

A plusieurs fils, les brins de fer vont jusqu'à se croiser, se tisser et s'entremêler pour finalement se métamorphoser à l'image du fauteuil Coralla d'Umberto et de Fernando Campana



Fernando CAMPANA, Humberto CAMPANA, Corallo, 2004, Objet/Design, Fauteuil  
Fil de fer courbé soudé et laqué orange, 85 x 159 x 102 cm

### **Se plier en quatre, créations de papier**

De formats, d'épaisseurs et de couleurs variées, le papier, par sa légèreté et sa souplesse, est un bon matériau pour exercer sa créativité.

Découpe, dans le papier de ton choix, des bandes plus ou moins larges. Une fois plié, découpé, le papier t'ouvrira les portes de la 3D.

Explore alors toutes les combinaisons qui s'offrent à toi pour des formes géométriques à l'image du luminaire suspendu d'Ingo Maurer ou pour des volumes gonflés et froissés comme la robe de papier imaginée par Christian Lacroix.

Pour fixer, tout est permis, de l'agrafe à la colle...



Christian Astuguevieille, Bracelet, 1988, Métal, papier kraft verni, 8 x 14 cm



Wiggle Side Chair, Frank Gehry, 1972, Carton ondulé