

Accompagnement pédagogique

Premier degré

Rédaction Delphine Mahieux

Conseillère pédagogique Arts Visuels Dunkerque

à partir de documents proposés par Edmée Florczak

Conseillère pédagogique Arts Visuels Douai

LE DESIGN,

en particulier le design de *l'objet* (meubles, objets du quotidien)

LE DESIGN, pourquoi ?

S'intéresser au design sera l'occasion d'amener les élèves à poser un regard attentif sur le monde qui les entoure, sur l'environnement proche de leur quotidien, leur cadre de vie.

Cela permettra aux différents niveaux de l'école primaire :

- de développer des **notions** (objet, fonction, échelle, taille, rapport corps et objet, série, manufacturé, quotidien, beau, esthétique, agréable ...),
- de s'intéresser au cahier des charges de la fabrication d'un objet
- de pratiquer le **dessin** dans différents buts : dessiner pour **garder des traces** (dessin d'observation), dessiner pour **servir un usage, expliquer** (dessin légendé, schémas ...).
- de favoriser un travail en **volume** (création de prototypes, de maquettes, manipulation de l'objet réel ...),
- d'engager des liens avec d'**autres disciplines**

LE DESIGN, comment ?

Il est essentiel de privilégier l'alternance entre des phases de **production et de réception**.

Les unes interagissent avec les autres et donnent tout son sens au **travail de recherche** engagé.

Les **phases de production** trouvent leur ancrage dans l'action, dans le "faire", dans "l'agir" et constituent le fondement d'un parcours authentique riche de temps de pratiques diversifiées : exploration, manipulation, expérimentation, apprentissage, réinvestissement, ...

Les **phases de réception** permettent de constater, avec les élèves, les effets produits, de dégager avec eux de nouvelles pistes de travail. Elles privilégient les temps d'observation et d'analyse d'œuvre d'art et d'images diverses qui permettent d'alimenter les recherches en cours, d'enrichir les productions à venir en tirant parti de démarches, de procédés, de techniques ...

Des étapes à privilégier

Le tâtonnement, l'expérimentation à partir d'incitations, de sollicitations variées, des déclencheurs

La mise en œuvre de projets individuels et / ou collectifs

L'observation, l'analyse des productions et des démarches des élèves

La mutualisation de leurs "trouvailles"

La découverte d'œuvres d'art

La confrontation des réalisations des élèves avec des œuvres d'artistes

L'exploration et l'application de techniques, de procédés, de démarches

La recherche de documentation, d'images

L'enrichissement du musée personnel et du musée de classe

La présentation et l'exposition des réalisations

L'OBJET DESIGN , des notions à aborder

Objet / fonction / usage / usager / besoin / création

Forme / couleur / matière / ligne / matérialité

Taille / échelle / proportion

Rapport corps et objet

Série

Artisanal / industriel

Confort / qualité / utilité

Équilibre

Appréhender et lire l'OBJET DESIGN

Quels outils utiliser au cours des observations, des analyses ?

- Le carnet de croquis ou le cahier de dessin
- Les outils graphiques pour tracer, dessiner, annoter ...
- L' appareil photographique
- Une collection d'images

Premiers regards sur l'objet (objet réel, manipulable)

Encourager une approche sensible : appréhender l'objet avec tous ses sens

Explorer l'objet en le touchant, en le manipulant, en s'y confrontant corporellement, en observant sa forme, ses lignes, sa matière, sa taille, sa couleur ...

Quelques questions pouvant aider à l'observation :

- *Que voit-on ?*
- *En quoi l'objet est-il fait ?*
- *Pourquoi est-il fait ?*
- *Quel est son impact sur son utilisateur ?*

Suite à cette première approche, proposer aux élèves d'exprimer leurs ressentis : mettre des mots sur leurs impressions, leurs émotions. Les laisser donner leur avis, poser des questions.

Approche analytique de l'objet

Amener les élèves à préciser leur analyse, les guider en suivant une grille de lecture

- Déterminer le type de l'objet (mobilier, bijoux, arts de la table, luminaire, voitures ...)
- Désigner l'objet (table, fauteuil, chaise, vase, fourchette ...)
- Décrire l'objet (les matériaux employés, les techniques ...)
- Préciser le nom du créateur s'il est connu

Il sera intéressant d'aborder la notion de « design anonyme » qui concerne les objets courants, ordinaires dont les créateurs sont inconnus (pince à linge, stylo, ciseaux ...).

- Préciser les usages :
 - la fonction de l'objet (décorer, protéger, contenir, supporter ...)
 - le type d'utilisateurs (enfants, adultes, individuel, collectif, privé, public)
 - l'utilisation
- Evoquer le message (sécurité, luxe, modernité, confort ...).

L'OBJET DESIGN : PISTES PEDAGOGIQUES

Approche sensorielle

Découvrir, s'approprier l'objet avec les yeux bandés : toucher l'objet pour en reconnaître les matières (cuir, bois, métal, tissu, plastique ...) et les formes.

Distinguer les formes (courbe, carré, pointu, arrondi) les parties vides et les parties pleines.

Prendre des notes.

Essayer, en gardant les yeux bandés de dessiner sur des grands formats de papier, au fusain, au gros feutre, les formes ressenties.

Jouer corporellement avec l'objet

Rechercher toutes les façons de l'utiliser en respectant sa fonction d'origine ou en la détournant , rechercher des postures expressives.

Photographier les postures, les dessiner. (Les élèves sont répartis en petits groupes, les uns posent avec l'objet, les autres les dessinent, font des croquis, les photographient. Les rôles tournent.)

Les témoignages dessinés ou photographiés pourront être regroupés dans un carnet de croquis.

Dessiner l'objet

- en variant les points de vue: de face, de profil, de derrière, de dessous, de dessus

- dessiner l'objet en entier, dessiner une partie, un détail ...

- dessiner l'objet d'une seule ligne, sans soulever le crayon

- varier les formats: dessiner en grand, en petit

- dessiner avec des outils variés: crayon, fusain, sanguine, pastels gras, encre de chine, lavis, en retrait à la gomme (sur un fond en fusain, dessiner en gommant).

Photographier l'objet

Choisir un objet, le présenter isolement. Photographier .

Modifier les angles de vue. Photographier avec une intention de sens ... humour, petitesse, grandeur

Agir sur l'objet avec une intention de sens

- Changer, modifier la couleur, la matière, la texture, la forme, le volume, l'aspect, la fonction...la réalité de l'objet.

- Cacher, montrer, dissimuler, dévoiler, laisser deviner, brouiller, déguiser, rendre flou, métamorphoser ...

- Mettre en valeur, installer, montrer, magnifier, sacraliser...,

- Aligner, retourner, dresser, contenir, enfermer ...

- Cadrer, extraire, morceler ...

- Associer, assembler, juxtaposer, superposer, rapprocher, combiner, accumuler, empiler ...

- Répéter, multiplier, faire des séries ...

- Protéger, emballer, emballer ...

- Déstructurer déformer, découper, démonter, perforer, tordre, écraser, compresser ...

- Peindre, bomber ...

La forme de l'objet, ses spécificités

Réaliser des empreintes, des traces de l'objet: dans du sable humide, sur des plaques d'argile

Utiliser l'objet comme un tampon: le peindre et « imprimer » ses différentes parties sur des grandes feuilles de papier.

Réaliser des photogrammes avec des objets en les plaçant sur toutes leurs faces.

Observer les ombres portées: placer les objets sur des grandes feuilles de papier et reporter les ombres.

Répéter ces tracés au cours de la journée pour observer les changements et leur évolution.

Réaliser un catalogue d'objets

Y collecter des images, des objets, des dessins, des prototypes de toutes sortes ...
Effectuer des tris, des regroupements, expliquer ses choix, écrire des cartels...

Fabriquer des objets (*travail en trois dimensions*)

Fabriquer un objet particulier c'est répondre à plusieurs questions:

Cet objet pour quel usage ?

Cet objet pour quel personnage ?

C'est aussi entrer dans une logique de projet: " Comment je vais fabriquer mon objet ? De quoi ai-je besoin ? "

On pourra modeler (pâte à modeler, argile, pâte sel, pâte auto-durcissante), recouvrir, emballer, emballer, ficeler ...

Recouvrir de pâte à papier pour transformer la forme. Faire des ajouts.

Sculpter par ajout de matière: boules, colombins, plaques d'argile ou d'autres pâtes sur des structures en fil de fer, sur des armatures en bois, en métal, en polystyrène, en carton, en grillage...

Variation des dimensions : réaliser des objets de petite taille, miniatures, à l'échelle des élèves, des objets de très grandes tailles à l'échelle d'un géant. Ces variations de tailles créeront des sens différents.

Assembler des matériaux existants, des modules: cartons d'emballage, de boîtes à chaussures, des briquettes, caisses en bois, tubes en cartons coupés et assemblés, tubes en plastique, éléments ou objets récupérés assemblés ...

Réaliser des « objets portraits » :

Transformer l'objet choisi existant en le recouvrant d'éléments qui correspondent à son créateur: l'objet sera en quelque sorte le support à investir pour représenter la personne choisie.

Il faudra néanmoins veiller à ce que l'objet reste fonctionnel pour rester objet design.

"Jouer" au designer : créer une collection de meubles pour une chambre à coucher

- collecter des images de lit dans des catalogues de décoration ou de mobilier

- inventorier les différents objets utilisés pour le repos : le hamac, le lit ...

- envisager toutes les étapes de création : réaliser des dessins préparatoires, des croquis, des esquisses, des prototypes

- réaliser des objets en trois dimensions par assemblage de matériaux ou par transformation d'objets

La démesure, s'interroger sur la taille de l'objet

En tant qu'objet design, la taille démesurée de l'objet est un critère lié à la fonction, à l'usage et à l'usager de l'objet

Trouver des usages particuliers, insolites

Créer une chaise très haute pour voir au-dessus d'un mur

Réaliser des chaises qui permettent de voir au loin (chaise/phare, chaise tour de contrôle, chaise mirador ...)

Fabriquer un canapé pour tous les élèves de la classe

Réaliser des objets dont la grande taille est proportionnelle à ses utilisateurs

Imaginer, dessiner, fabriquer le mobilier de géants

Réaliser une ligne de vaisselle pour géants

Personnaliser le mobilier: inventer une collection d'objets pour meubler la chambre de la famille de géants

La CHAISE ... un objet particulier

La chaise a une fonction utilitaire (elle sert à s'asseoir), mais elle est aussi un objet culturel, chargé d'émotion. Liée à un lieu familier, la maison, l'école, l'église, la salle d'attente ... elle est présente partout. Seule ou en relation avec d'autres objets, autour d'une table, au milieu d'une pièce, tournée vers une fenêtre, posée contre un mur, à l'intérieur ou à l'extérieur.

On peut s'y reposer, y somnoler, lire, attendre s'y balancer, regarder dehors, y poser des vêtements, grimper dessus ...

Une chaise , des sièges ...

Chaise longue, chaise percée, fauteuil roulant, chaise-haute, prie-Dieu, chaise d'arbitre, porte-bébé, chaise électrique, balancelle, balançoire, banc, tabouret, fauteuil, club, banquette, sofa, divan, canapé, rocking-chair, chaise-pliante, palanquin, strapontin, relax, méridienne, siège, pouf ...

Approche ludique et sensorielle

Découvrir, s'approprier l'objet chaise les yeux bandés

S'asseoir sur la chaise ressentir et exprimer les sensations (froid, chaud, lisse, ...) . Les noter.

Toucher la chaise avec ses doigts et reconnaître les matières (cuir, bois, métal, tissu, plastique ...) et les formes. Noter.

Distinguer les formes (courbe, carré, pointu, arrondi) les parties vides et les parties pleines.

Essayer, en gardant les yeux bandés de dessiner sur des grands formats de papier , au fusain, au gros feutre, les formes ressenties.

Manipuler la chaise, la bouger, la tirer (elle est lourde, légère...).

Jouer corporellement avec la chaise: rechercher toutes les façons de s'asseoir ,se placer devant, dessus, dessous, l'enjamber, la porter de différentes façons... rechercher des postures expressives. Recherches seul ou à deux.

Photographier les postures, les dessiner.

Réaliser un carnet de croquis.

Observer le rapport formel entre le corps et la chaise.

Ecouter les bruits provoqués par la chaise: la tirer, la poser, la glisser, la pousser ...

Ces explorations sonores seront plus intéressantes si on les effectue en salle de jeux, avec plusieurs chaises identiques et différentes. Il s'agira alors de comparer les sonorités (chaise en métal, chaise en bois, chaise pliante, rocking-chair, pouf, tabouret ...), de créer des rythmes, de varier les actions (tirer, rouler, soulever ...). Enregistrer.

Jouer avec les chaises en explorant des installations: train, salle d'attente, cirque, tunnel, cabane ...

Photographier, dessiner.

Dessiner la chaise:

- en variant les points de vue: de face, de profil, de derrière, de dessous, de dessus

- dessiner la chaise en entier, dessiner une partie, un détail ...

- dessiner la chaise d'une seule ligne, sans soulever le crayon

- varier les formats: dessiner en grand, en petit

- dessiner avec des outils variés: crayon, fusain, sanguine, pastels gras, encre de chine, lavis, en retrait à la gomme (sur un fond en fusain, dessiner en gommant).

La chaise : la forme

Réaliser des **empreintes**, des traces de chaises : dans du sable humide, sur des plaques d'argile (avec une chaise miniature),

Utiliser la chaise comme un tampon: peindre une vieille chaise et « imprimer » ses différentes parties sur des grandes feuilles de papier, utiliser une chaise jouet.

Observer les **ombres portées**

Placer les chaises sur des grandes feuilles de papier et reporter les ombres. Répéter ces tracés sur la même feuille (suffisamment grande) ou sur des feuilles différentes, au cours de la journée pour observer les changements et multiplier les formes et leur évolution.

Coder les **déplacements** d'une chaise, par exemple à la craie dans la cour. Les élèves établissent un codage, choisissent un trajet et en gardent trace.

Présenter des référents culturels, montrer des chaises très variées de designers et d'époques différents.

Observer et analyser les chaises, selon leur époque, leur style, leur fonction

Réaliser un catalogue de chaises, un musée de la chaise, y collecter des images, des objets, des dessins, des prototypes de toute sorte ... Effectuer des tris, des regroupements, expliquer ses choix, écrire des cartels...

Transformer des chaises

Récupérer des vieilles chaises et les transformer, les peindre, les emballer, les envelopper : de bandelettes de tissus, de papiers, de rubans, de ficelles, de cordes ... pour dévoiler, souligner leur forme, accentuer leur structure.

Modifier leur forme par assemblages, utiliser des éléments naturels ou de récupération pour allonger le dossier, élever les pieds, élargir l'assise ... les recouvrir d'éléments réels ou d'images et leur donner un nom. Exemple, des timbres et des enveloppes pour une chaise facteur, de la mousse pour la chaise des sous-bois, de bons-points et d'images pour

Réaliser des chaises à rêver

Chaise-balanoire, transformer une balanoire en chaise en ajoutant des éléments de diverses matières et natures.

Chaise-nuage, chaise-cabane, chaise-refuge, chaise-lit, chaise-arc en ciel, chaise-radeau, chaise à lecture ... pour chacun des projets, rechercher des matières qui correspondent à la fonction, à la définition de la chaise. Par exemple, pour la chaise-nuage, les matériaux utilisés évoqueront la douceur et la légèreté d'un nuage: mousse, papier de soie, textiles ...

La notion de confort sera à développer.

Des dessins préparatoires, des échantillons de matières, des photos ... mettront en place le projet et aideront l'élève à mener son projet personnel.

Il mettra ainsi en place son cahier des charges et aboutira son travail de diverses façons : planches de croquis uniquement, planche de croquis et maquette, planche de croquis et prototype.

Toutes les étapes du projet seront valorisées.

Réaliser des chaises insolites : chaise-bateau, chaise-luge, chaise à pédales , chaise -sous marin, chaise volante, chaise-échelle

Installer des chaises pour les rendre insolites

Chaise sur un toit, installée sur le toit de la salle de jeu, sur le toit du préau, sous la gouttière percée, placée sur l'appui-de fenêtre de la classe... et développer le sens qui naît du choix de la situation.

Développer l'humour.

Photographier les installations pour garder des traces, mettre en valeur les installations.

Retravailler plastiquement les photographies: cerner certains éléments à l'encre, colorier certains éléments aux pastels gras pour les faire ressortir ...

Réaliser des chaises anthropomorphiques:

Sur des vieilles chaises, des tabourets ou des bancs, poser une plaque d'argile sur l'assise et faire asseoir l'enfant pour qu'il y laisse ses empreintes. Présenter les plaques sur les sièges.

Réaliser des chaises portraits :

Transformer une chaise existante en la recouvrant d'éléments qui correspondent à son créateur... *une chaise qui me présente*. Il faudra néanmoins veiller à ce que la chaise reste fonctionnelle pour rester objet design. (collages d'images, d'objets personnels, emballage de la chaise par un vêtement, peinture par la couleur préférée...)

La chaise se met en scène

Jouer sur la disposition des chaises entre elles, associations insolites, fortuites ou non, humour, dérision, poésie, sens nouveau.

Le choix de la disposition d'une chaise et la disposition des chaises entre elles, le lieu de présentation développeront l'imagination par l'association d'idées.

Trois chaises côte à côte / salle d'attente, trois chaises en fil indienne / train, cortège de chaises / mariage, chaises alignées et en rangées / photo de classe...

Sacraliser des chaises

Les recouvrir de perles, de pierres, de paillettes ...

Les recouvrir de mots évoquant la sacralisation (travailler les champs lexicaux)

Les peindre en or, les bomber, les recouvrir de papiers dorés, de métal à repoussé préalablement décoré.

Présenter une chaise sur un socle très haut pour la rendre inaccessible

Présenter la chaise sous une vitrine, des maquettes sous des cloches, des boîtes translucides ...

L'OBJET DESIGN dans les autres domaines d'apprentissages

En Français, langue orale et écrite:

Travailler le **vocabulaire spécifique**, vocabulaire lié au métier de designer, vocabulaire lié à l'objet étudié, ...

Des écrits spécifiques: le cahier des charges, le mode d'emploi, la fiche de fabrication

Lire et étudier des poésies, des contes, des documents...

Raconter, écrire ... choisir un objet, le décrire, inventer et raconter son histoire, le faire parler, imaginer ses relations avec d'autres objets, avec ses propriétaires

En technologie

En histoire, en géographie

L'évolution des objets dans l'histoire, les époques, les styles

Les contextes techniques, technologiques, économiques

Quelques références sur L'OBJET DESIGN

Design Céline Delavaux Edition Palette

1000 choses Charlotte et Peter Fiell Edition Taschen

Dis moi le design Claude Courtecuisse Edition Isthme

Arts Visuels et objets Michèle Guitton Edition Scéren CRDP

Ma famille Anne Caroline Pandolfo Isabelle Simler Editions du Rouergue

Mes amis Anne Caroline Pandolfo Isabelle Simler Editions du Rouergue

Sites internet:

Cité du design

L'expérience de l'art

Le design dans les textes officiels

Le design est cité dans les textes officiels de 2008.

Au cycle 1, il s'agit plus simplement d'une considération de l'objet, aux cycles 2 et 3, le terme design fait partie du domaine des arts du visuel.

Cycle 1

PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CRÉER

Le dessin et les compositions plastiques (fabrication d'objets) sont les moyens d'expression privilégiés. Les enfants expérimentent les divers instruments, supports et procédés du dessin. **Ils découvrent, utilisent et réalisent** des images et **des objets de natures variées. Ils construisent des objets en utilisant peinture, papiers collés, collage en relief, assemblage, modelage...** Dans ce contexte, l'enseignant aide les enfants à exprimer ce qu'ils perçoivent, à évoquer leurs projets et leurs réalisations ; il les conduit à utiliser, pour ce faire, un vocabulaire adapté. Il les encourage à commencer une collection personnelle d'objets à valeur esthétique et affective.

Cycle 2

PRATIQUES ARTISTIQUES ET HISTOIRE DES ARTS

Arts visuels

Les arts visuels regroupent les arts plastiques, le cinéma, la photographie, **le design**, les arts numériques. Leur enseignement s'appuie sur une pratique régulière et diversifiée de l'expression plastique, du dessin et la réalisation d'images fixes ou mobiles. Il mobilise des techniques traditionnelles (peinture, dessin) ou plus contemporaines (photographie numérique, cinéma, vidéo, infographie) et propose des procédures simples mais combinées (recouvrement, tracés, collage/montage). Ces pratiques s'exercent autant en surface qu'en volume à partir d'instruments, de gestes techniques, de médiums et de supports variés. Les élèves sont conduits à exprimer ce qu'ils perçoivent, à imaginer et évoquer leurs projets et leurs réalisations en utilisant un vocabulaire approprié.

Cycle 3

CULTURE HUMANISTE

Arts visuels

Conjuguant pratiques diversifiées et fréquentation d'oeuvres de plus en plus complexes et variées, l'enseignement des arts visuels (arts plastiques, cinéma, photographie, **design**, arts numériques) approfondit le programme commencé en cycle 2. Cet enseignement favorise l'expression et la création. Il conduit à l'acquisition de savoirs et de techniques spécifiques et amène progressivement l'enfant à cerner la notion d'oeuvre d'art et à distinguer la valeur d'usage de la valeur esthétique des objets étudiés. Pratiques régulières et diversifiées et références aux oeuvres contribuent ainsi à l'enseignement de l'histoire des arts .

Programmes de l'école primaire, B.O. 2008

Les Opérations Plastiques

Les opérations plastiques sont des opérations mentales appliquées aux arts plastiques, qui seront mises en œuvre grâce à des actions. Toutes les opérations plastiques peuvent se regrouper en 4 familles principales : isoler, reproduire, transformer, associer.

Isoler consiste à agir sur un élément dans un contexte, le priver de ce contexte ou le mettre en valeur par rapport à celui-ci. On agit alors sur le sens ou l'identité de cet élément qui était ou qui est lié au contexte.

Actions :

- pour priver du contexte : supprimer, séparer, effacer, cacher, cadrer, extraire, découper, détacher, dissimuler ...
- pour privilégier par rapport au contexte : montrer, suggérer, différencier, choisir, distinguer, valoriser, entourer, désigner, révéler, voiler, dévoiler.
- disséquer, séparer, détacher, découper, fragmenter ...

Reproduire : l'image et l'objet reproduits exercent un pouvoir de fascination. C'est aussi un moyen d'appréhender le monde, de se l'approprier.

Actions :

- copier, doubler, photographier, photocopier, filmer, calquer, refaire, répéter, multiplier, imprimer.
- dessiner, décalquer, scanner, imprimer ...

Transformer, c'est modifier une forme, une couleur, une matière, un volume... pour les faire devenir autres.

Actions :

- Changer, modifier, dissocier, fragmenter, effacer, supprimer, combiner, inverser, alterner, écraser, compresser, allonger, raccourcir, changer d'échelle, exagérer, déformer, rétrécir, expanser, compresser, ajouter, déplacer, intervertir, substituer, enfermer, emballer, convertir ...
- Changer la technique : outil, support, couleur, format
- Changer le contexte : métamorphoser, transposer, maquiller, déguiser
- intervertir, substituer, dépouiller, simplifier, dégager, cacher, cadrer, compléter, amplifier, augmenter, multiplier, agglomérer, diversifier, varier ...

Associer : la pratique des arts plastiques donne la possibilité de créer des combinaisons originales. On associe des éléments différents (images, couleurs, matières, objets, volumes...), au sein d'un même espace, ce qui entraîne des modifications de forme et de sens.

Actions : rapprocher, juxtaposer, superposer, relier, opposer, multiplier, assembler, rassembler, imbriquer, entasser, empiler, accumuler, collectionner, intercaler, alterner, faire cohabiter, relier, réunir, joindre, assembler, rassembler, imbriquer, combiner, intégrer, compléter, ajouter, prolonger, conglomérer, alterner ...