

DÉMARCHE(S) AUTOUR D'UN OBJET DU QUOTIDIEN : LA CHAISE

Niveau : école primaire, collège, lycée (à adapter)

Ce document est réalisé à partir du livre *Dis-moi le design* de Claude Courtécuisse, SCÉRÉN-CNDP, Isthme éditions, Paris, 2004. Il vous propose un va et vient entre notre réflexion et des reprises de Claude Courtécuisse*.

Du constat fait à l'occasion des formations proposées dans le cadre du PREAC design, le livre *Dis-moi le design*, pour l'instant épuisé, fait l'objet d'une forte demande de la part des enseignants. C'est pourquoi nous avons choisi de nous appuyer sur cette ressource précieuse pour proposer un outil simple qui n'est en aucun cas un modèle ; il doit permettre un accompagnement des enseignants dans la construction de leur projet.

INTRODUCTION

Aborder la question du design à l'école par l'étude d'un objet de notre environnement quotidien peut apparaître comme réducteur tant il est vrai qu'interroger le design c'est à la fois se référer aux cinq domaines majeurs qui le constituent - l'objet, l'espace construit, les services, l'image, la mode- mais aussi à « **l'ensemble des activités de conception, de création et de services ayant pour objet une progressive et meilleure adaptation des choses et des espaces à la vie quotidienne** », page 6.

Par ailleurs, le domaine de l'objet est sans doute par nature, le plus varié, le plus accessible, le plus immédiat et par conséquent le mieux exploitable auprès des enfants. L'objet choisi, la chaise englobe à lui seul toutes les modalités possibles de questionnement, ainsi que toutes les formes de réalisations.

C'est à partir de la méthode de questionnement empruntée à l'auteur cité en référence que nous aborderons la chaise, objet de l'environnement quotidien des élèves.

L'objectif étant que les élèves « **développent à la fois créativité et esprit critique sur les éléments qui constituent leur environnement ; en d'autres termes, qu'ils soient capables de choisir ce qu'ils consomment en connaissance de cause** » page 9.

Le domaine du design permet aux élèves d'exploiter plusieurs compétences du socle commun dans les différentes disciplines :

- histoire ;
- géographie ;
- maîtrise de la langue ;
- technologie ;
- anglais et autres langues ;
- mathématiques ;
- sciences physiques ;
- mécanique ;
- arts plastiques ;
- arts appliqués, etc.

-
Les pratiques mises en œuvres seront les plus diversifiées possibles : écrire, dessiner, filmer, enregistrer, s'exprimer oralement, enquêter, rapporter, noter, prélever, créer, etc.

DEMARCHE PROPOSEE

La méthode proposée : **collecter, classer, questionner, développer, créer** peut être appliquée aux cinq domaines du design.

Vous pouvez utiliser cette méthode selon vos besoins, selon les objectifs de votre projet. Commencer par exemple par un problème à résoudre, une idée, l'analyse d'un objet, un cahier des charges, une thématique, etc.

1. COLLECTER

Collecter consiste à rassembler des informations afin de constituer une banque de données. Dans le cadre de notre étude : tous types d'assises.

- Que collecte-t-on ? Des informations, des documents, des témoignages, des objets, etc.
- Où les trouve-t-on ? Entourage, famille, fabricants, professionnels divers, institutions, livres, magazines, internet, etc.

N'hésitez pas à réunir une importante documentation iconographique afin de conduire les élèves à décrire avec précisions en utilisant un vocabulaire adapté (série, industriel, artisanal, confortable, bon marché, tendance, etc.) et établir de comparaisons.

2. CLASSER

Classer consiste à organiser les ressources récoltées, dans le cas présent en fonction de l'assise.

S'asseoir nous conduit à chercher un support surélevé par rapport au sol ; soit nous l'inventons (un rocher, un tronc d'arbre, etc.), soit nous utilisons un mobilier existant (un tabouret, une chaise, un banc, une banquette, un fauteuil, un canapé, etc.).

En fonction des archétypes

COMBIEN DE PIEDS ?

- Sièges à quatre pieds

Par exemple la chaise *UGAP*, élaborée essentiellement pour le système scolaire. Elle est en bois, constituée d'une structure tubulaire métallique. Elle rassemble les trois parties essentielles de la chaise : un siège, un dossier, un piètement. Les quatre pieds assurent un maximum de stabilité. C'est un objet solide, durable, assez confortable.

- Sièges à pied central

Par exemple le siège *Tulipe*, d'EERO SAARINEN, 1956.

Le designer dessine pour Knoll la collection *Tulip*, qui, avec son pied central offre une réponse harmonieuse à la liaison du piètement et de l'assise. La réduction du nombre de pieds est compensée par l'utilisation de matériaux à haute résistance (aluminium).

- Sièges sur un support plein

Par exemple le siège *Soriana*, de TOBIA ET AFRA SCARPA, 1970.

La forme et le composant de ce fauteuil en font une véritable masse et reflète l'esthétique du mou et de la forme non définie.

En fonction d'une idée

DANS LE VIDE

D'apparence instable ou fragile ces sièges jouent avec la notion de vide et d'immatérialité.

Par exemple la *chaise modèle n°MR10*, de MIES VAN DER ROHE, 1928. Elle explore un matériau, le tube métallique, introduit à cette époque, qui permet de faire disparaître le piétement.

En fonction des usages

Fonctions pratiques

Empilables, pliables, combinables, démontables ; ces sièges développent des fonctions périphériques (stockage) qui deviennent prédominantes par rapport à celle première de s'asseoir.

- Empilables

Par exemple la chaise d'HELMUT BÄTZNER, 1966. Cette année là, l'entreprise allemande Bofinger édite la première chaise en plastique réalisée d'un seul bloc et dessinée par Helmut Bätzner en 1928. L'empilement de ces chaises, leur stockage en hauteur permet une économie d'espace et facilite leur transport, tout en révélant, par la variété des couleurs, leur effet décoratif.

- Pliables

Chaise longue, chaise de jardin, pliant.

Par exemple le fauteuil *Butterfly*, de JORGE FERRARI, JUAN KURCHAN ET ANTONIO BRONET, 1938.

- Démontables

Par exemple la chaise *Alda*, de CESARE CASATI et ENZO HYBSCH, 1966.

- Combinables

Par exemple le canapé-jeu *Permis de construire*, de MATALI CRASSET, 2000.

Fonctions spécialisées

Ils s'adressent soit à un public particulier : fauteuil roulant, le prie Dieu, *etc.*, soit ils répondent à une fonction précise : siège d'avion, de bureau, de dentiste, de toilettes, *etc.* Leur forme est adaptée à leur fonction, ce qui n'exclut pas les considérations d'esthétique, d'ergonomie et de confort.

Par le *Chaise roulante* de JORGEN FREY, CONCOURS BRAUN, 1974. Les designers ont tenté de rendre plus performant la fonctionnalité de ce mobilier, par l'apport de nouveaux principes de construction, associés à de nouveaux matériaux plus légers et plus résistants (résines composites, fibre de carbone).

En fonction des matériaux

Bois : tabouret, banc, chaise d'église, chaise néo-Henri II, *etc.*

Par exemple la *chaise n°14*, de MICHAEL THONET, 1859 en hêtre massif cintré et bois lamellé moulé. Elle est caractérisée par une simplification formelle dénuée de toute ornementation, ainsi qu'une réduction des éléments qui la compose : six pièces

de bois courbé assemblées à l'aide de huit vis. Mickaël Thonet est un précurseur de la livraison et du montage en kit, dans une caisse de 1m3 on pouvait conditionner et expédier 36 chaises n°14. Elle est sans doute l'archétype de la chaise de café et symbolise le passage de la fabrication artisanale du mobilier à une véritable production en série.

Plastique dur : chaise de jardin, siège de métro, *etc.*

Par exemple la *Panton chair*, de VERNER PANTON, 1967. Emblématique du design des années 60, elle a été la première chaise monocoque produite en grande série. Moulée à la façon des casques de protection en fibre de verre, cette chaise en porte-à-faux ne nécessite aucun assemblage. Verner Pantan moule le piètement, l'assise et le dossier en un unique ensemble galbé ; il mettra huit ans à trouver le bon plastique : un polyester à haute résistance armé de fibre de verre et moulé par injection.

Métal : banc public, assise urbaine, fauteuil d'aéroport, fauteuil de dentiste, *etc.*

Par exemple la *Wire chair*, de RAY & CHARLES EAMES, 1953. Charles et Ray Eames s'inspirèrent de leur célèbre *Fiberglas Chair* pour concevoir la *Wire Chair*, appelée aussi en France *Chaise Tour Eiffel*. En guise de coque, ils utilisèrent une résille en fil d'acier ; l'espacement important des fils confère à cette chaise légèreté et transparence. L'assise et le piètement sont chromés, une version spéciale empilable et juxtaposable est disponible.

En fonction des critères formels

Décor : ce sont des sièges dont l'apparence est déterminée par un décor. Les choix ornementaux peuvent permettre d'identifier une période de l'histoire, un milieu social, une culture, un mode de vie. Il est par excellence un signe identifiant.

Par exemple le fauteuil *Poltrona Di Proust*, d'ALESSANDRO MENDINI, 1979. Alessandro Mendini vise à rompre avec le design industriel qui, selon lui, devient trop impersonnel à force d'être fonctionnel. Il prend comme base de travail du mobilier et des objets créés par d'autres afin de les transformer par ajout de couleurs, d'ornements ou en utilisant de nouveaux matériaux. *Poltrona di Proust* est un clin d'œil littéraire par sa référence à Proust et pictural en choisissant le divisionnisme du peintre Signac, il s'inscrit dans la théorie du re-design et du post-modernisme.

En fonction d'un discours

Détournement : certains créateurs donnent à leurs créations des formes inattendues : siège de toilette, canapé en forme de lèvres. Ces réalisations induisent une réflexion sur les normes et les codes établis.

Par exemple le fauteuil *Joe*, de JONATHAN DE PAS, DONATO D'URBINO et PAOLO LOMAZZI, 1971. Les designers de ce fauteuil ont procédé à un double détournement. Le premier en s'emparant de la forme préexistante du gant de base-ball et en la surdimensionnant. Le deuxième en s'emparant d'un mythe de la culture populaire américaine, le nom de leur fauteuil faisant référence à Joe DiMaggio, célèbre joueur de base-ball, icône de l'Amérique des années 50.

En fonction d'un contexte

Époque : les années 1960-1970 ont vu se multiplier les possibilités technologiques et esthétiques avec l'apparition de nouveaux matériaux. Les années « plastique » sont

une époque de contestation et de libération des valeurs morales et sociales qui induisent des comportements inédits.

Par exemples :

- La *Ball chair*, d'EERO AARNIO, 1966. Cette grande sphère en fibre de verre montée sur piètement pivotant en aluminium deviendra un emblème du design des années 60. Produite trois ans avant que l'homme ne pose le pied sur la lune, *Ball* évoque ce que représentait alors, la magie de la technologie. Eero Aarnio participe, comme tous les autres créateurs de cette époque, à une remise en question des habitudes, des comportements, des références.
- Le *Sacco*, de PIERO GATTI, CESARE PAOLINI & FRANCO TEODORO, 1958. Il s'assimile à l'idée archaïque du tas de sable. C'est un objet qui fait disparaître les signes identitaires du siège, piètement, assise, dossier. Son enveloppe de cuir est emplies de billes de polystyrène semi-expansé, ce qui fait de lui un objet sans forme définie : c'est le corps qui lui donne sa forme et son sens. Ce n'est pas par hasard s'il apparaît en 1968, période de contestation des contraintes, que certains ont appelé « génération vautreée ».

Autres cultures : les objets issus d'autres cultures nous renseignent sur les pratiques différentes de la vie quotidienne, mais nous renvoient également à l'observation et à la conscience de nos propres habitudes et comportements (chaises africaines, zafu japonais).

Par exemple le *Tabouret butterfly*, de SORI YANAGI, 1956. Le designer crée le tabouret *Butterfly*, synthèse des formes traditionnelles de l'Extrême-Orient et de la fonctionnalité de l'Occident. Cette sculpture minimaliste, formée de deux parties identiques assemblées comme deux ailes de papillon, est un véritable clin d'œil au langage complexe de l'architecture et à la calligraphie japonaise.

3. QUESTIONNER

Voici une série de questions qui ont pour objectif de faire apparaître des notions communes aux différents domaines du design :

- À quoi sert cet objet ?

Cette question ouvre un champ de réflexion autour de la notion de fonction et établit des distinctions entre fonction d'usage, d'estime, commerciale, symbolique, technologique, esthétique, etc.

- Pourquoi cet objet a-t-il cette apparence ?

Derrière une apparence formelle existe toujours une intention qui préexiste à l'objet. Par exemple l'équipement du métro parisien où le passage des bancs aux sièges individuels sur les quais correspond à une volonté d'empêcher les sans domicile fixe de s'allonger et s'apparente à une mesure d'exclusion.

- Quelle relation entre la forme et la matière qui le constitue ?

Par exemple les sièges à coque polyester de Charles & Ray Eames et de Eero Saarinen marquent une étape historique, ouvrant la voie de la libération des formes qu'autorisaient les matières synthétiques. Mais c'est l'introduction du plastique après la seconde guerre mondiale, qui a été peut-être la plus déterminante, la plus innovante et la plus libératrice.

- Est-ce un produit durable ou éphémère ?

Par exemple aujourd'hui, des objets comme la lame jetable inventée par Gillette, le stylo à bille de Bic, l'appareil photo jetable de Fuji ou les lingettes démaquillantes et hydratantes sont utilisés par le plus grand nombre : ils sont synonymes de gain de temps et d'économie.

- Y a-t-il un décor, un ornement ?

On peut distinguer le décor de l'ornementation. On distinguera le décor - le milieu extérieur dans lequel se trouve un objet -, de l'ornementation - ensemble des éléments qui ornent cet objet -. Outre leur valeur de séduction, ils constituent un ensemble de codes qui permettent d'identifier un style, une époque, un créateur, *etc.* Ils fonctionnent comme des signes sociaux.

- Quelle est la relation entre l'objet et son environnement ?

Un objet est fortement inscrit dans son environnement, à tel point qu'il peut se fondre dans le décor, dans le paysage, ou au contraire pointer un décalage. Cette question trouve toute sa pertinence dans le domaine du design d'espace ; par exemple dans le mobilier urbain : abribus, barrière, fontaines, *etc.*

- S'il a évolué, quelles sont les causes de son changement ?

L'emploi de techniques ou de matériaux nouveaux a joué un rôle fondamental dans l'évolution du siège au cours du XXe siècle. Par exemple, le tube d'acier, le contreplaqué puis le plastique et les progrès de sa mise en œuvre ont donné lieu à des formes et des structures nouvelles.

- Où est-il fabriqué et qui le fabrique ?

« Le design est bien le point de rassemblement de plusieurs talents, depuis ceux qui dessinent l'objet, jusqu'à ceux qui le fabriquent et le produisent. Mais ce n'est pas la réalisation définitive d'un objet qui sera considérée comme un fin en soi, bien plutôt l'ensemble d'une démarche dont les étapes témoignent d'une réflexion et d'une action progressive. » page 72

- L'utilise-t-on dans d'autres pays, d'autres traditions culturelles ?

Dans ce monde de plus en plus uniformisé, les objets conservent tout de même des particularités liées à leur culture d'origine. Deux questions corolaires : comment un même objet apparaît dans des cultures différentes ? Et comment une autre culture se le réapproprie ? Par exemple : la chaise basse *Primate* de ACHILLE CASTIGLIONI, 1970, reprend la posture assis-genoux que le designer a observée au Japon.

4. DÉVELOPPER

Cette étape a pour objectif de conduire l'élève à reconsidérer le sujet ou le thème en le situant dans un contexte d'idées plus larges. Par exemple développer un questionnaire :

- Autour de la notion de support ;

- supporter, c'est recevoir le poids, soutenir, porter, tenir, retenir, appuyer, mais aussi aider, endurer, subir, résister, *etc.*
- quel support ? Socle, pied, pilier, stèle, poteau, tuteur, colonne, roulettes, coussin d'air, béquille, structure, ossature, coque, coquille, squelette, charpente, *etc.*
- que supporte un siège ? Une personne, une personnalité, un animal, un objet, un manteau, un autre siège, un corps, un usager, un supporter, *etc.*
- comment le siège supporte-t-il ? Par sa matière, par sa densité, par sa structure, sa solidité, son ergonomie, son armature, sa structure, son volume, *etc.*
- comment supporter autrement ? Pendre, suspendre, faire flotter, aimanter, *etc.*
- quels supports pour le corps ? Canne, béquille, attèle, jambière, guêtre, corset, minerve, soutien-gorge, réparation, protection, esthétique, confort, *etc.*
- comment le corps se supporte-t-il ? Par son squelette, ses muscles, le cerveau, en équilibre, à la verticale, les yeux, *etc.*

- quelques fois, on supporte aussi : le bruit, une odeur, la chaleur, la pluie, ses copains, ses frères et sœurs, un inquiétude, des soucis, *etc.*
- Autour de la notion d'usage ;
 - s'asseoir pourquoi ? Pour se poser, se reposer, lire, attendre, *etc.*
 - où s'asseoir ? A table, dans un moyen de transport, sur une terrasse, au théâtre, à l'église, dans la forêt, sur mon lit, *etc.*
 - quand ? Quand on attend, quand on écrit, quand on travaille, chez le dentiste, couronnement, chaise électrique, *etc.*
 - comment ? Confortablement, négligemment, droit, sanglé, attaché, presque couché, presque debout, *etc.*
 - qui ? Tout le monde, les spectateurs, les cavaliers, les rois, les personnes âgées, les bébés, *etc.*

5. CRÉER

Décrire, dessiner, témoigner, communiquer, photographier, réaliser, fabriquer, filmer, concevoir, *etc.*

Par exemple, inventer un système de support à partir d'un matériau fragile comme une feuille de papier. Ou bien, édifier avec huit camarades une architecture humaine, la plus haute, la plus solide, la plus stable, la plus déséquilibrée, *etc.*

Voir dans les *Pistes d'activités, Forme/ Fonction*

CONCLUSION

La méthode proposée dans ce livre nous a intéressé car elle est proche le plus souvent de la démarche du designer. Par ailleurs, quel designer ne s'est pas questionné sur cet objet apparemment banal, souvent prétexte à création, la chaise. Il y n'y a pas en effet « **d'objets nobles ou d'objets pauvres pour l'étude. Tout est potentiellement support d'analyse, support de découverte, support de compréhension, parce qu'ici, les démarches qui donnent accès à la connaissance sensible et rationnel important beaucoup plus que les savoirs et leur compilation.** » page 8.

Notre sélection pour commencer à découvrir le design

- *1000 Chairs*, Charlotte et Peter Fiell, Taschen, 1997.
- *Le design : tableaux choisis*, Claire Fayolle, SCALA, 1998.
- *C'est quoi le design ?*, Claire Fayolle, dans la série ARTS autrement junior, SCÉRÉN 2002.
- *Histoires d'objets : les grands designers*, Françoise Darmon, Olivier Mégaton et Jean-Dominique Ferrucci 3 DVD ROM, TF1 VIDEO, 2002.
- *Histoire du design de 1940 à nos jours*, Raymond Guidot, Hazan, 2004.

* Claude Courtecuisse est artiste, designer, enseignant. Il vit et travaille à Lille et Paris. Diplômé des Arts appliqués de Paris et de l'Ecole normale supérieure de l'enseignement technique (E.N.S.), il a enseigné notamment à l'Ecole régionale des Arts plastiques de Lille, à Camondo et à Olivier de Serres. Il a été membre du comité technique du Frac-Nord-Pas-de-Calais puis inspecteur principal des enseignements artistiques au ministère de la Culture.

En tant qu'artiste photographe, sculpteur et designer, il a réalisé des commandes publiques pour le ministère de la Culture et plusieurs de ses œuvres ont été acquises par des collections publiques (le Musée d'Art moderne de Villeneuve d'Ascq, le Centre Georges Pompidou, le Musée des Arts décoratifs, le Frac Nord -pas-de Calais, la Piscine).

Travail proposé par Joëlle Duchamp
Conseillère pédagogique en arts visuels
28 juin 2009