

# Histoire des arts

## Appréhender, lire un objet design

### Design :

Petit Robert, dictionnaire de la langue française

[dizajn] n.m. (mot anglais : dessin, plan, esquisse)

Anglicisme.

Esthétique industrielle appliquée à la recherche de formes nouvelles et adaptées à leur fonction (pour les objets utilitaires, les meubles, l'habitat en général). Adj. D'un esthétisme moderne et fonctionnel.

Encyclopédie Universalis 1990

Le design a l'avantage de signifier à la fois dessein et dessin.

*Dessein* indique le propre de l'objet industriel qui est que tout se décide au départ, au moment du projet, tandis que dans l'objet ancien fait à la main, le projet se différencie en cours d'exécution.

Et *dessin* précise que, dans le projet, le designer n'a pas à s'occuper des fonctionnements purs, affaires de l'ingénieur, mais seulement de la disposition et de la forme des organes dans l'espace et dans le temps, c'est-à-dire de la configuration.

Le design est cité dans les arts du visuel.

L'objet est cité dans les arts du quotidien.

### Problématique

Comment amener l'élève à poser un regard attentif sur le monde qui l'entoure, sur l'environnement proche de son quotidien, son cadre de vie ?

### Démarche

- Des observations d'objets réels ou en images
- Des temps de production en classe
- Des apports culturels.

### 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 (meublier, 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 ...).

## Dimension transversale

Le design est fortement lié aux autres arts :

- Design et architecture (échos entre l'espace, l'environnement et l'objet)
- Design et arts de l'espace (jardins, espaces urbains)
- Design et arts visuels (photographie, arts plastiques, cinéma...)
- Design et danse (danser avec des objets, relation au corps)
- Design et arts du son (utilisation d'objets pour créer du son, des rythmes ...)

Le design peut être mis en rapprochement des problématiques de la société de consommation.

## Quelles notions aborder ?

Fonction-forme

Usage/usager

Besoin-crédation

Beau-utile

Original-banal

Qualité-médiocrité

Artisanal-industriel

Forme-couleur

Forme-corps

Taille-corps

Confort-forme

Matière-confort

Privé-public

Personnel-impersonnel

Une grille de lecture reprenant les points détaillés dans la partie « Approche analytique de l'objet », peut être proposée aux élèves pour les amener à adopter une logique d'analyse face à un objet.