

4.2 LE DESIGN

Inscrire l'art dans son univers familial

A N A L Y S E R

- Observer les objets de son environnement quotidien : meuble, message publicitaire, vêtements et autres objets...
- Emettre des hypothèses pour savoir à quels besoins répondent ces objets (esthétique, environnemental, économique, qualité des matériaux...).
- Identifier l'usage et la fonction des objets qui nous entourent dans la diversité de leur présentation et dans la variété de leur conception.
- Dégager le projet ou les projets du concepteur.
- Noter les modifications apportées aux objets en fonction de l'époque, de l'évolution technique, de besoins nouveaux.
- Argumenter son avis sur l'évolution des objets.
- Dégager la démarche de conception d'un objet à partir de son utilisation.
- Identifier dans les messages publicitaires les arguments de vente et les confronter aux besoins réels du consommateur.
- S'interroger sur les répercussions dans l'environnement des effets liés à la fabrication, à l'utilisation, mais aussi au retraitement et à l'élimination des objets du quotidien.
- Discriminer l'utile du beau.

S E C U L T I V E R

- Rencontrer des créateurs d'objets : un designer, un styliste, un potier, un ébéniste...
- Les interroger et s'informer sur leur travail, leurs contraintes par rapport à la matière, sur leur démarche de projets, sur l'évolution des techniques.
- Repérer la diversité des réponses apportées aux problèmes posés par les objets aux situations de la vie quotidienne (ici et ailleurs, aujourd'hui et autrefois).

P R O D U I R E

- Concevoir un objet lié à un besoin identifié dans son environnement.
- Elaborer un cahier des charges d'un objet imaginé.
- Réaliser une maquette correspondant à un objet.

Qu'est-ce que cela veut dire « design » ? Le mot vient du vieux français « des-seing » qui signifie à la fois « dessin » et « desseiner » (but).

« Faire du design, c'est dessiner dans un but précis, pour servir un usage : imaginer un couteau pour couper, une lampe pour éclairer, un vélo pour rouler... » Claire Fayolle

