

Design

Créations design et upcycling

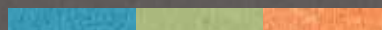
DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Une production du Centre culturel du Brabant wallon

PRÉAMBULE

I. CLÉS THÉORIQUES

LE DESIGN	6
<i>C'est quoi, le design?</i>	6
<i>C'est quoi, un designer?</i>	6
<i>Ça a commencé quand, le design?</i>	7
DÉVELOPPEMENT DURABLE	8
<i>Qu'est-ce que c'est, le développement durable?</i>	8
<i>L'éco-design</i>	10
<i>L'upcycling.</i>	12



II. ANIMATIONS PÉDAGOGIQUES


LE DESIGN	16
1. <i>Esthétique: le design, une histoire de chaise?</i>	17
2. <i>Usage-Utilisateur: le design, une histoire de famille?</i>	20
3. <i>Matière: le design, en quelle matière et avec quels matériaux?</i>	22
4. <i>Fonction: le design? Moi aussi je peux l'imaginer!</i>	24
L'ÉCO-DESIGN	26
5. <i>Éco-design: si on parlait de nos valeurs...</i>	26
L'UPCYCLING version Kalbut DSGN	28
6. <i>Upcycling: le design s'habille de récup'</i>	28

PRÉAMBULE

Vous avez entre les mains un cahier pédagogique destiné à accompagner la mallette pédagogique «Up!Design». Celui-ci comporte différentes animations, pistes et activités complémentaires à faire en classe ou en groupe, permettant de préparer et d'approfondir les sujets du design, du développement durable et de l'éco-design.


Une première partie vous donnera des clefs plus théoriques en abordant différentes questions

sur le design:



*C'est quoi, le design?
C'est quoi, un designer?
Ça a commencé quand, le design?*

sur le développement durable:



*Qu'est-ce que c'est le développement durable?
Que sont l'éco-design et l'upcycling?*

Une seconde partie expliquera concrètement les animations proposées dans la mallette pédagogique. Cette seconde partie abordera aussi des pistes pour prolonger la découverte en classe, tout en s'amusant¹.

Bonne lecture!

I. CLÉS THÉORIQUES

LE DESIGN

C'est quoi, le design?

Le design est un concept qui permet de définir l'idée et la forme des objets au sens large.

Difficile à définir, il caractérise la part de création qui, dans la conception d'un objet, assure la cohérence entre l'esthétique², l'utilisateur³, les impératifs techniques et la structure (la matière...)⁴ et la fonction⁵ de l'objet. Plus simplement, faire du design, c'est dessiner pour servir un usage un but précis

Plus techniquement, le design c'est: une activité créatrice dont le but est de présenter les multiples facettes de la qualité des objets, des procédés, des services et des systèmes dans lesquels ils sont intégrés au cours de leur cycle de vie.

Le mot «design» joue sur un double sens: donner forme et affirmer une vision des choses. C'est le point de rencontre entre une idée esthétique du créateur, une réalité industrielle, un réseau de distribution et des goûts.

Dans notre cas, nous nous attarderons sur le fait que le design n'offre pas la solution mais des solutions, il ouvre le débat, propose des alternatives, offre des définitions originales de notre cadre de vie, de nos modes de vie de demain. Pour y parvenir, le designer utilise toutes les méthodes à sa disposition: stylisme, ergonomie, ingénierie, recherche de technologies et de matériaux nouveaux et recyclables, récupération, etc.

Le design est partout. Il est dans la rue avec un simple panneau d'information, dans un jardin avec un banc, un sécateur, une brouette, dans les champs avec un tracteur agricole, sur la table avec un service de verre, dans un salon avec un canapé, dans les voitures, les trains, les avions. Sans oublier qu'il est aussi dans nos rêves... Qui n'a pas rêvé que tel ou tel objet soit dans une autre forme, utilisable autrement...?

C'est quoi, un designer?

Un designer est un professionnel qui possède un haut degré de formation artistique et technique, voire scientifique, ainsi qu'une éthique professionnelle. Il ne doit pas résoudre des problèmes techniques purs, ce qui est l'affaire de l'ingénieur, mais il peut suivre le bon déroulement technique d'un projet⁶.



18^e siècle
Chaise Louis XVI
Classicisme de la fin du 18^e. Les lignes sont droites et géométriques.

1859
Chaise n°14
MICHAEL THONET (1796-1871)
Chaise en bois courbé produite en série dès 1859. Symbole de la transition entre artisanat et production industrielle.



1917-1923
Chaise rouge et bleu
GERRIT RIETVELD (1888-1964)
Construite en contreplaqué. Cette chaise constitue une des premières explorations du mouvement 'De Stijl' en 3 dimensions.



1925
Wassily chair
MARCEL BREUER (1902-1981)
Chaise construite en acier tubulaire. Emblème d'un renouveau.

Pour faire plus simple, le designer est un architecte qui conçoit des produits dans leur globalité. On pourrait imaginer qu'un designer est comme une éponge dans la mer absorbant des nutriments qui permettent sa croissance. Il en ressort un tout cohérent de ce qui a été absorbé.

«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, etc. Le design crée un univers de formes, de matières, de textures et de couleurs qui constitue une grande partie de notre cadre de vie»⁷.

Ça a commencé quand, le design?

Le mot design est né avec la révolution industrielle, dans les années 1850. C'est à cette période qu'on a commencé à fabriquer en série des objets, des voitures dans des usines grâce aux machines. (Vous trouverez ci-dessous une ligne du temps d'un objet culte du design: la chaise).

En effet, à la fin du 18^e siècle, la révolution industrielle a encouragé l'innovation et l'apparition de nouvelles technologies améliorant les matériaux et les méthodes. Face à une importante poussée démographique, on assiste alors à un exode rural provoqué par la recherche de travail plus souvent centré dans les villes. Les foyers se sont découvert d'autres besoins: besoins non alimentaires, envie de confort, etc. Ce qui a produit un début de réflexion sur le logement dans le but d'améliorer le bien-être. Et, dès la première moitié du 19^e siècle, grâce à la mécanisation, des projets de mobilier accessible au plus grand nombre ont vu le jour. Ainsi naquit le design.

Depuis cette époque, le design est reconnu comme une discipline à part entière. Le designer a toujours cherché à influencer, à modifier le comportement du citoyen comme l'ont fait l'urbaniste et l'architecte. On pourrait dire que ce qui caractérise le design d'après-guerre est cette relation étroite qu'il y a entre l'utilisation de nouveaux matériaux et de nouvelles technologies et une conscience du bien-être du «client».

Le meuble a été pour les architectes et les designers du 20^e siècle l'expression la plus forte de leurs choix esthétiques, sociaux et idéologiques. Il est devenu une sorte d'emblème permettant au designer de faire passer un message ou un concept visuel. Les designers du 21^e siècle continuent dans la même voie mais avec d'autres préoccupations idéologiques, écologiques, esthétiques.



7. Claire Fayolle, *C'est quoi le design?*, Éditions Autrement Junior, 2002.

DÉVELOPPEMENT DURABLE

QU'EST-CE QUE C'EST, LE DÉVELOPPEMENT DURABLE ?

Le développement durable se définit comme étant un développement qui répond aux besoins du présent sans pour autant compromettre la capacité des générations futures de répondre aux leurs.

Le développement durable repose sur le croisement de trois dimensions de la vie humaine : **l'économie, la société et l'environnement**. Pour être durable, le développement futur de l'humanité devrait être :

- Socialement équitable, c'est-à-dire qu'il ne laisse pas des millions d'humains sur « le carreau ».
- Économiquement viable, c'est-à-dire qu'il puisse se faire sans étrangler les outils de production des biens nécessaires à la satisfaction des besoins de base de tous les humains.
- Environnementalement viable, c'est-à-dire qu'il ne se fasse pas en transformant la planète en poubelle pillée et ravagée⁸.

Le développement durable est une conception de l'intérêt public dépassant le cadre des frontières des États et qui induit une nouvelle forme de développement économique, plus respectueuse de l'environnement, de la biodiversité et de la préservation de la planète.

1934

Fauteuil zigzag

GERRIT RIETVELD (1888-1964)

Typique du mouvement 'De Stijl' et du design hollandais. La difficulté de cette chaise fut le lien entre les différentes parties.



1934

Chaise Standard

JEAN PROUVÉ (1901-1984)

Jean Prouvé s'inspire des anciens de 'De Stijl' et du Bauhaus. Piètement en tôle d'acier plié.



1946

Chaise BA

ERNEST RACE (1913-1964)

Chaise fabriquée en 250.000 exemplaires avec le rebut d'aluminium des avions de l'armée.



1948

Molded plastic chair (appelées aussi DSW)

CHARLES & RAY EAMES

Grâce aux recherches aéronautiques de la 2^{WW}, les designers développent des chaises en fibres de verre qui peuvent se produire en masse.



1948

Womb Chair

EERO SAARINEN (1910-1961)

Fauteuil fait avec un piètement tubulaire en aluminium chromé.



1952

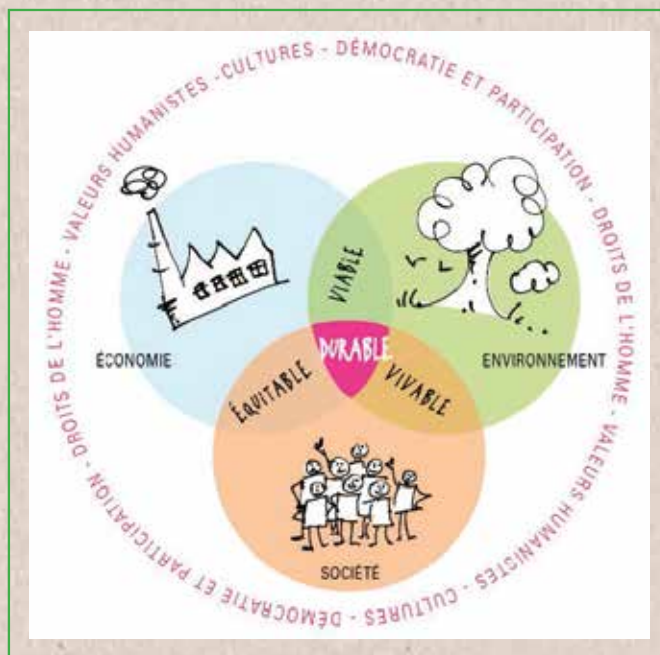
Chaise Diamant

HARRY BERTOIA (1915-1978)

Le designer voulait créer une chaise faite « d'air ».

Ce concept comporte un ensemble d'exigences. D'une part, la satisfaction des besoins essentiels des communautés humaines présentes et futures (accès à l'eau, à l'éducation, à la santé, à l'emploi, lutte contre la faim ou la malnutrition). D'autre part, l'amélioration de la qualité de vie, c'est-à-dire un accès plus facile aux soins médicaux, aux services sociaux, à la culture et donc au bien-être social. En outre, le respect des droits et des libertés et le renforcement de nouvelles formes d'énergies renouvelables comme l'énergie éolienne, solaire ou géothermique sont des aspects importants du développement durable.

Tous les grands secteurs d'activité sont concernés : agriculture, industrie, commerce, investissement financier, activités bancaires, production d'énergie, tourisme, etc.



1956

Les chaises Tulip

EERO SAARINEN
(1910-1961)
KNOLL

Emblème de l'inspiration organique des années 50. Saarinen voulait trouver une solution pour « ce misérable fouillis de pieds » dans les maisons.



1956

La chaise Superlégère

GIO PONTI
(1891-1979)

En bois de frêne et rotin.



1956

La Lounge chair et l'Ottoman

CHARLES ET RAY EAMES

Base faite en contreplaqué moulé.
Charles Eames voulait faire une version contemporaine du fauteuil « club ».



1958

Cygne

ARNE JACOBSEN
(1902-1971)

De style organique et faisant référence au cygne.



L'éco-design

En ayant pris connaissance des enjeux du développement durable, le designer commence à concevoir des objets en ayant conscience de l'impact que celui-ci a dans notre société et sur notre planète⁹.

Aujourd'hui, la vigilance écologique doit être intégrée à chaque démarche de création. Le design intervient à l'origine du processus créatif, et c'est lui qui assure la meilleure garantie d'une qualité finale. C'est le designer qui doit penser le devenir de ses produits et son intervention sur l'environnement.

Exemple: banc How many?

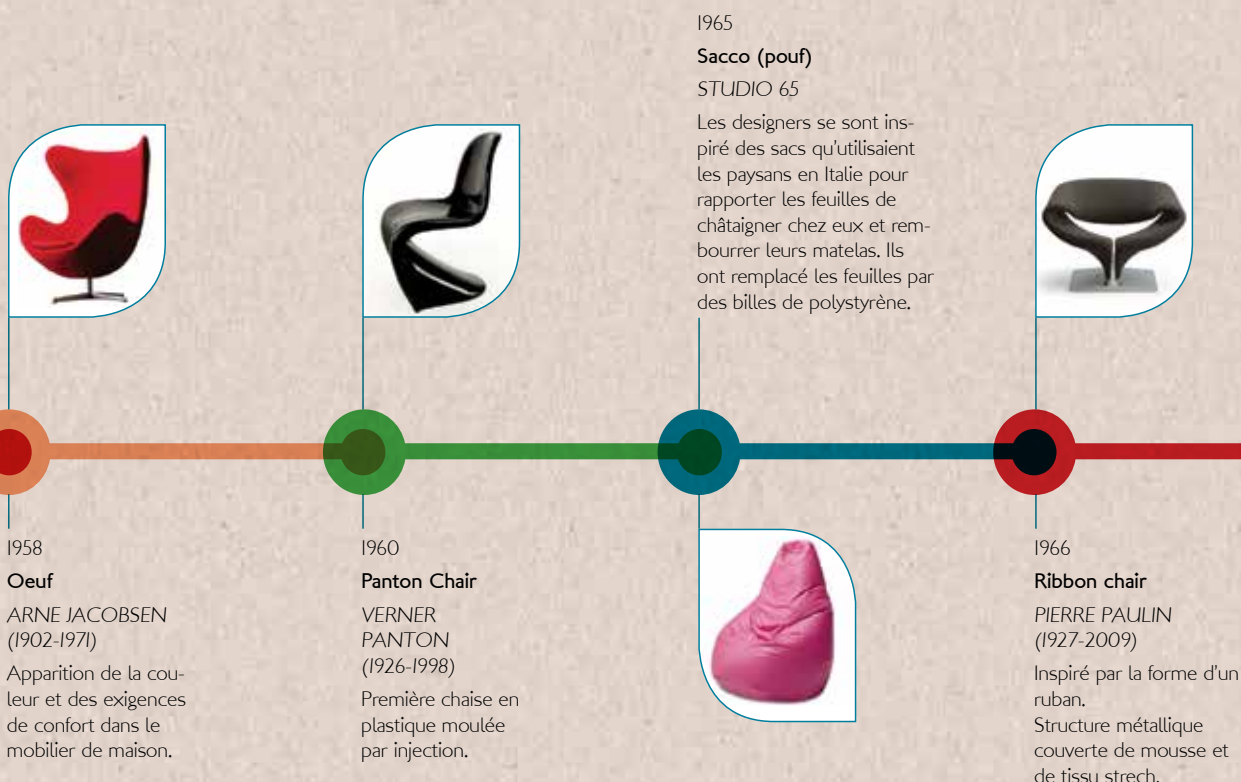
Le banc recyclable Tetra Pak est issu du partenariat entre les Sismo et Carré Noir. Il est réalisé grâce au recyclage de 4000 briques composées d'aluminium et de polyéthylène qui trouvent dans cette application une seconde vie.



©Tetra Pak

L'éco-design se pose en tant qu'une des réponses alliant créativité, innovation, efficacité et respect de l'environnement.

Nous pouvons le définir comme «une démarche proactive caractérisée par l'intégration des aspects environnementaux dans la conception ou l'amélioration des produits (biens et services)⁹». L'objectif de cette démarche étant la réduction des impacts négatifs sur l'environnement de ces produits tout au long de leur cycle de vie, tout en conservant leur qualité d'usage.



L'objectif est aussi d'arriver à une réponse pertinente, innovante et respectueuse des principes de développement durable. En collaboration avec les ingénieurs, les designers jouent un rôle capital à tous les stades du cycle de vie du produit: dès l'amont de la réflexion et tout au long de la démarche industrielle et créative. Les designers vont prendre en compte chaque impact et s'efforcer d'intégrer la qualité d'usage et l'aspect environnemental à toutes les étapes.

En pratique, pour répondre à ces mesures, l'éco-design remet en cause les différentes étapes de la production d'un objet:

1. Utiliser moins et mieux les matières premières
2. Faire appel aux énergies les plus propres possibles lors du processus de transformation, de fabrication et d'assemblage
3. Réduire les excès de déchets
4. Rationaliser le transport
5. Optimiser l'utilisation du produit en améliorant par exemple sa durée de vie
6. Penser à la revalorisation en fin de vie du produit, dès sa conception



1966
Ball chair
EERO AARNIO
(1932-)
Dans l'esprit des années 60, Aarnio crée du mobilier faisant référence à un âge spatial fantasmé.



1970
Siège Joe
DE PAS,
D'URBINO ET
LOMAZZ
«Une chaise qui vous va comme un gant». Dédié au champion de baseball légendaire, Joe DiMaggio (ex-mari de Marilyn Monroe).



1986
Well tempered chair
RON ARAD
(1951-)
Cette chaise a la rondeur d'un fauteuil doux et confortable mais avec un matériau froid et rigide, le métal.

1991
Rag siège
TEIO REMY
STUDIO DROOG
Réalisé avec le contenu d'une quinzaine de sacs de chiffons. Chaque rag est unique. Le siège est livré tel quel, mais l'acquéreur est libre d'ajouter ses propres vêtements hors d'usage.



1998
La Marie
PHILIPPE STARCK
(1949-)
La première chaise totalement transparente. Elle est construite en polycarbonate.



L'upcycling

«Réutiliser, recréer et upcycler c'est super cool, outrageusement créatif, le top de la branchitude!»¹¹
Depuis quelques années, un terme anglo-saxon a fait son apparition dans notre vocabulaire : **l'Upcycling**, un phénomène tendance, présent aux quatre coins de la planète¹².

Signifiant «recyclage vers le haut», c'est en 1994 que le terme «Upcycling» fut utilisé pour la première fois, par un ancien ingénieur allemand, Reiner Plitz, puis popularisé un peu plus tard, en 2002, dans le livre *Cradle to Cradle: Remaking the way we make things* de William McDonough. À partir de là, l'upcycling, ou l'art de donner une seconde vie aux objets, a engendré nombre de travaux de recherche et les livres sur le sujet se sont multipliés. Il est né tout naturellement dans les pays en voie de développement, où l'accès aux biens de consommation est limité et les systèmes de collecte et de traitement des déchets souvent inexistants. Il perce aujourd'hui dans les pays développés qui voient en lui une source d'inspiration majeure¹³.

Une nouvelle génération de designers ne se contente pas de récupérer les matériaux et objets pour leur donner une deuxième vie, ils ré-enchantent ces matières afin que le résultat soit plus beau que le produit initial : une démarche à la fois esthétique et éthique, où la notion de création est fortement présente. Upcycler, c'est réutiliser, mais pas n'importe comment : on s'approprie l'objet et on le modifie pour le rendre original et utile. Souvent, on le détournera de son usage habituel pour lui en attribuer un nouveau¹⁴.

Tout part de l'idée : *Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme!* Le designer doit réanimer, récupérer, réintroduire, restituer, réhabiliter, recycler, repenser, panser, soigner et utiliser son savoir-faire pour optimiser l'espérance de vie des objets¹⁵.

Années 2000

Cutlery Chair

OSIAN BATYKA-
WILLIAMS

Certains restaurants changent leurs couverts environ tous les neuf mois. Osian Batyka utilise ces couverts hors d'usage pour créer des pièces de mobilier uniques proches de l'œuvre d'art.



2000

Evora fauteuil

SIMON MOUNT DOISTRINTA

Le liège largement exploité est un matériau aux qualités innovantes et inattendues. Il permet de créer un mobilier contemporain chaleureux, confortable et écologique comme en témoigne ce fauteuil.

Années 2000

Banc Baley

GUSTO DESIGN

La paille longtemps utilisé dans le bâtiment et la construction de mobilier, est un matériau dense, résistant, écologique et facilement disponible. Son utilisation comme siège paraît évidente à la campagne : Baley est une simple balle de paille entourée d'une housse transparente réalisée sur mesure.



Un mouvement éco-responsable

Les évolutions sociales et comportementales sont au cœur de tout projet de design. Les objets encombrant de plus en plus notre monde! Il faut recycler, rénover, réparer, restaurer...

L'Upcycling, ce n'est pas uniquement «faire du neuf avec du vieux», c'est éviter de jeter des choses qui peuvent encore être utiles, si on les transforme avec un zeste d'imagination. On utilise pas ou peu de ressources pour créer un nouvel objet, en minimisant le plus possible l'impact sur l'environnement. Prenons par exemple une palette usagée: il suffit d'un coup de peinture pour en faire une table. Un pneu, après sa vie de pneu, peut aussi bien se transformer en siège, en sac ou en bijou et une bouteille plastique en bouton très fashion. Des ébénistes utilisent leurs chutes de bois pour fabriquer leur mobilier et on réalise des jeans à partir de vieux tissus. Bref, avec l'upcycling, on peut consommer sans culpabiliser!



Lampe murale créée par Zoé Morel (Zoétises) à partir de vieilles boîtes de biscuits.

Les précurseurs : les pays en voie de développement

De tout temps, les artistes des pays en voie de développement, et notamment africains ont su magnifier les plus banals des objets. Récupérer ce qui ne sert plus, valoriser ce qui est fait main, recycler ou retraiter des matières à partir de déchets... Les exemples sont nombreux d'artistes, d'associations, de collectifs qui ont intégré l'upcycling dans leur vie de tous les jours et qui ont su mettre en avant leur savoir-faire local et traditionnel.

On retrouve l'upcycling à différents niveaux: en entreprise, sur les podiums et même dans les galeries d'art!¹⁶

Années 2000

Inkuku siège
RYAN FRANK

Inkuku est un mot zoulou signifiant poulet. La chaise s'inspire de la tradition africaine de recyclage des matières plastiques usagées pour en faire des objets domestiques. Avec son siège, Ryan Franck cherche à nous rendre sensibles à l'utilisation excessive de sacs en plastique.



2003

Favela fauteuil
FERNANDO ET HUMBERTO
CAMPANA, EDRA

Chaque fauteuil Favela est construit à partir de chutes de pin: le bois utilisé pour construire les bidonvilles au Brésil. Ces bois sont assemblés et cloués à la main. Chaque fauteuil est légèrement différent, de même que chaque habitation des bidonvilles dont il tire son nom.



2005

Knit Chair
EMILIANO GODOY,
GODOYLAB,
PIRWI

Knit Chair ne contient que des composants naturels et biodégradables. Les coutures en corde de coton sont solides et flexibles pour s'adapter aux formes et aux mouvements du corps.



16. «Upcycling, rien ne se perd tout se transforme»
<http://www.consoglobe.com/upcycling-rien-ne-se-perd-tout-se-transforme-cg.02.2012>

Schéma Upcycling

Le cycle de vie d'un objet se segmente en sept étapes :

1 La matière première

Il s'agit du matériau dans sa forme brute.

2 La matière première utile

Il s'agit du matériau brut ayant subi une transformation qui le rend productible.

3 La fabrication

Il s'agit de l'étape de transformation de matière première en objet par différents procédés de fabrication.

4 Le « process »

Il s'agit de l'étape entre l'objet sortant de la chaîne de fabrication et l'objet se trouvant dans les vitrines de magasins. Cette étape comprend le conditionnement, le transport, les tests éventuels...

5 Le produit fini

Il s'agit de l'objet neuf, prêt à être acheté dans les chaînes de distribution.

6 Le produit utilisé ou obsolète

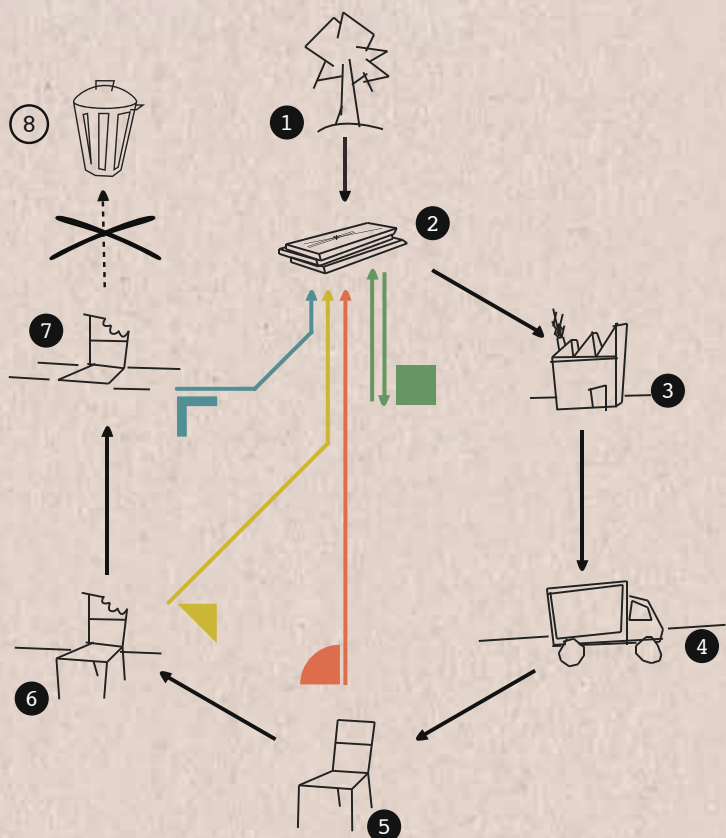
Il s'agit d'un objet qui a déjà été utilisé, mais qui reste utilisable dans sa fonction si celle-ci est toujours d'application.

7 Le déchet

Il s'agit de l'objet détérioré et/ou qui n'a plus de fonction utile.

8 Poubelle

C'est généralement à cette étape que les objets sont jetés, recyclés et, lorsque c'est possible, réintégrés dans le circuit.



■ Détournement de matière première

Il s'agit du détournement de l'essence même de la matière première de son utilisation classique.

▒ Détournement de produits finis

Un produit fini devient la matière première et est détourné de son destin afin d'en changer sa fonction et éventuellement sa forme.

▓ Détournement de produits usés

Un produit usé devient la matière première et peut être remis à neuf ou transformé par combinaison avec d'autres par démantèlement afin de recréer un nouvel objet avec une nouvelle fonction ou non.

└ Valorisation des déchets

Des objets ou bouts d'objets inutilisables deviennent la matière première.

L'objet de l'exposition Up ! Design est précisément de montrer le travail des designers qui interviennent durant ces différentes étapes afin de sublimer, détourner ou redonner vie à des objets, de sorte qu'ils redeviennent par eux-mêmes la matière première au service des créatifs.

Nous distinguons quatre types d'upcycling, de transformation des objets afin de les réintroduire dans un nouveau cycle de vie.

II. ANIMATIONS PÉDAGOGIQUES

6 animations pour comprendre le design, le développement durable, l'éco-design et l'upcycling:

LE DESIGN

Animation 1: Le design - l'esthétique



Animation 2: Le design - l'utilisateur - l'usage



Animation 3: Le design - la matière



Animation 4: Le design - la fonction



L'ÉCO-DESIGN




Animation 5: L'éco-design



L'UPCYCLING VERSION KALBUT DSGN

Animation 6: L'upcycling

Chaque thème sera abordé en 3 points:

-  Une animation
-  Un prolongement à l'animation
-  Des pistes pédagogiques supplémentaires





1. ESTHÉTIQUE : LE DESIGN, UNE HISTOIRE DE CHAISE ?

Comment s'asseoir? Le siège est le meuble le plus intimement mêlé à la vie de l'homme. Il figure dans tous les mobiliers de toutes les civilisations. Aborder la question du design par l'étude d'un objet de notre environnement quotidien facilite la compréhension de l'impact du design à tout moment dans notre vie.

Pour certains designers, créer une chaise c'est comme inventer une nouvelle lettre de l'alphabet, presque une nouvelle langue. C'est très important.

ANIMATION

Objectifs et explications de l'atelier

Chaque participant reçoit une carte sur laquelle figure l'image d'une chaise, et doit essayer de la replacer sur la ligne du temps en fonction des événements historiques, de la forme, de la matière, de la couleur, de la taille de la chaise qu'il a devant lui.

Matériel

- Une trentaine de cartes plastifiées représentant chaque fois une chaise (possibilité d'utiliser les chaises qui sont représentées dans la ligne du temps)
- Ligne du temps historique avec différentes dates importantes dans l'histoire du 20^e siècle

PROLONGEMENT

- Qu'est-ce que c'est?
- À quoi ça sert?
- À qui est-ce destiné?
- Quelle est la cible?
- En quoi est-ce fait? (matériaux)
- Comment cela fonctionne-t-il?
- Comment est-ce fabriqué?
- Quel est le procédé technique de fabrication? (assemblage, collage, etc.)
- Est-ce fabriqué en série?
- Quelles en sont les propriétés?

Voici 3 exemples de prolongement:

À QUEL ANIMAL TE FAIT PENSER CETTE CHAISE ?

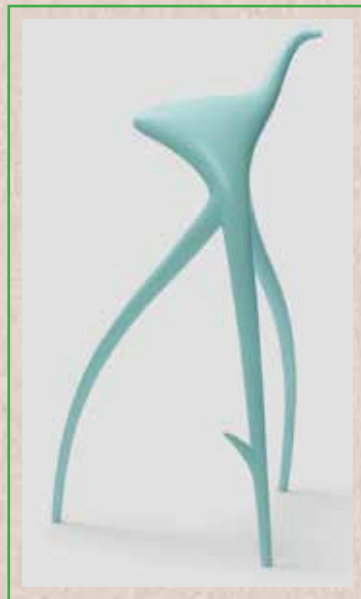
Andrea Branzi,
Animali domestici,
1985, FNAC 89033,
Centre national
des arts plastiques,
©D.R./CNAP/
photo:
Stanislas de Grailly,
Paris



Chaise *Animali Domestici*

Prenez cette chaise d'Andrea Branzi (né en 1938) avec ses petites branches comme dossier... Ce designer italien considère sa chaise non pas comme un meuble juste bon à être épousseté, il considère sa chaise comme une amie, un peu comme un animal de compagnie, très précieux, presque vivant. D'ailleurs le nom de ce fauteuil signifie: animal domestique.

Starck, Tabouret
W.W Stool, 1990
© Yves Bresson



Tabouret *W.W Stool*

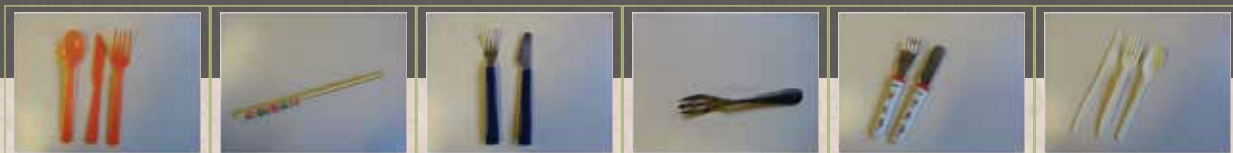
Philippe Starck, le célèbre designer, a dessiné cet objet pour un réalisateur de cinéma. Tu ne trouves pas que cet objet évoque une sculpture végétale? En fait, on peut l'utiliser comme tabouret ou comme siège assis-debout. On dirait une plante: les pieds sont les racines et l'assise le bulbe de la plante en train de pousser.

Matali Crasset,
Digestion n°1 - pouf -
éditeur Edra
crédit photographique:
E. Tremolado, Edra -
Matali Crasset
© ADAGP



Pouf *Digestion*

La designer Matali Crasset (née en 1965) a imaginé cette chaise composée de deux sacs souvent utilisés par les gens qui voyagent ou qui vivent dans la rue. Les sacs sont remplis de rectangles de mousse. Cette chaise évoque des gens qui n'ont pas de maison ou qui ont quitté leur pays avec presque rien dans les poches, juste deux sacs.



2. USAGE-UTILISATEUR : LE DESIGN, UNE HISTOIRE DE FAMILLE ?

« La fonction est indispensable à tout objet, même le plus futile. Mais il faut bien comprendre que, parfois, l'objet n'a pas la fonction que l'on croit ; par exemple, savoir lire que l'automobile transporte des symboles mais pas des personnes, ou que mon presse-citron n'est pas fait pour presser des citrons mais pour amorcer une conversation. » Philippe Starck, designer.

Le design répond à différents désirs : combler des manques, entrer en résonance avec une histoire intime, indiquer une position sociale, un niveau culturel, assouvir l'envie de beauté, témoigner d'un intérêt pour les dernières technologies...



ANIMATION

Objectifs et explications de l'atelier

Une boîte en carton remplie de couverts de toutes sortes. Chaque participant reçoit une petite étiquette avec le nom d'une personne et doit retrouver les couverts correspondants à cette personne.

Le but est de permettre au participant de réfléchir et de penser au consommateur, à l'utilisateur. En effet, chaque designer concevant un objet doit prendre cette place pour pouvoir répondre au mieux à la société dans laquelle il vit.

Matériel

Boîte en carton

Petites étiquettes avec différents noms : (grand-mère, ogre, bébé, enfant, super héros, papa, voyageur, festivalier, chinois, etc.)

Différents types de famille de couverts :

- les recyclables
- les jetables
- les couverts de grand-mère
- les couverts d'avion
- les couteaux suisses
- les jetables en bois ou en bambou
- les baguettes chinoises
- les couverts pour grillade

PISTE PÉDAGOGIQUE

Variation sur un objet : Le sac

Imaginer quel type de sac correspond à quel type d'utilisateur. Et expliquer pourquoi. Chaque enfant pourrait également amener, de chez lui, un type de sac particulier et justifier à quel usage il appartient et pourquoi.

Exemple :

- pour un voyageur
- pour un enfant
- pour une maman
- pour un businessman
- pour une personne âgée



Sportif



Écolier



Grand-mère



PROLONGEMENT

- Pourquoi le festivalier utilise-t-il des couverts en plastique plutôt que des couverts en métal ?
- Pourquoi les designers ont-ils conçu une cuillère spéciale pour les bébés ?
- Pourquoi la cuillère de notre grand-mère est-elle (souvent) différente de celle qu'on utilise tous les jours à la maison ?



3. MATIÈRE : LE DESIGN, EN QUELLE MATIÈRE ET AVEC QUELS MATÉRIAUX ?

Le choix de la matière est un point important dans le travail du designer. Les matériaux permettent la mise en abyme de l'imaginaire du designer. Les choix de ceux-ci mettent en exergue certaines caractéristiques : lourdeur, fluidité, légèreté, profondeur, transparence, chaleur, etc.

À l'ère du développement durable, la consommation frénétique et le gaspillage appartiennent bientôt à une époque révolue, donc il faut trouver de nouvelles solutions : de plus en plus de designers sont sensibles à cette réalité et récupèrent eux-mêmes pour recréer. Pour cela, il est important de connaître les différentes matières ou matériaux.

Pour découvrir de nouveaux matériaux, les designers travaillent à partir d'une matériauthèque, dans laquelle on classe et on expose des matériaux nouveaux. Ces matériaux peuvent inspirer les designers dans la création de nouveaux objets. Par exemple, on y trouve un matériau fait à partir de marc de café qui peut servir à faire des emballages. L'entreprise Méca Fonction/Ciccapack a inventé un matériau respectueux de l'environnement. Un peu de bois, un peu de café usagé, un peu de bio-plastique et vous obtenez un matériau innovant et écologique. On peut se servir de ce matériau pour fabriquer des meubles, des emballages, etc. En plus, ce matériau est recyclé et recyclable, il respecte l'environnement.

ANIMATION

Objectifs et explications de l'atelier

Cet atelier implique le toucher. Chaque participant plonge sa main dans le sac et décrit ce qu'il touche, à quel objet il pense, à quoi ça pourrait être utilisé et comment on l'utilise.

3 types d'éco-matériaux :

- 1 Fibres naturelles (ex: lin)
- 2 Bio-matériaux (ex: plastique à base de maïs)
- 3 Matière recyclée (ex: plastique)

Questions à poser aux enfants :

- Est-ce que c'est chaud? Est-ce que c'est froid?
- Est-ce que ça pique? Est-ce que c'est doux?
- Est-ce que ça fait du bruit?
- Est-ce que c'est rugueux?
- Est-ce que tu connais cette matière?

Matériel

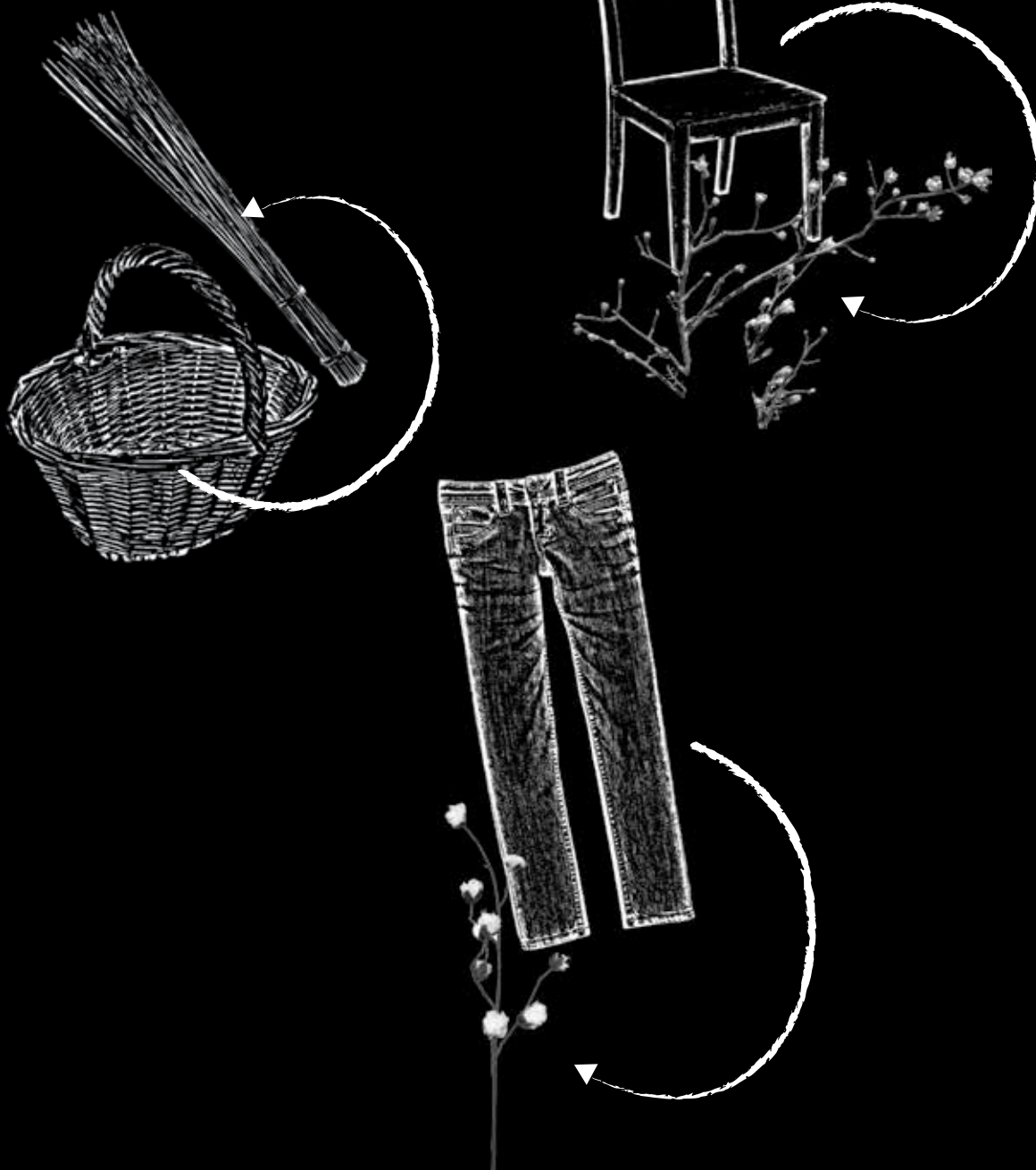
Sac en tissu rempli de balles recouvertes de matières différentes :

- le plastique fait à base de maïs (sac en plastique)
- le coton
- le liège
- le bois
- le contreplaqué
- le lin
- le cuir
- le bambou
- la feutrine
- le papier journal
- la toile de jute
- le jeans
- le carton
- la laine
- la soie
- la paille

PISTE PÉDAGOGIQUE

De quoi suis-je composé ?

Fiche proposant un objet (chaise, vaisselle, vêtement) en photo. Retrouver la matière qui constitue l'objet et si possible la collecter, la découper, et la coller sur la fiche.



PROLONGEMENT

Est-ce un matériau recyclé ?
Est-ce un matériau recyclable ?
Comment le décris-tu ?



chambre

classe



cuisine

4. FONCTION : LE DESIGN ? MOI AUSSI JE PEUX L'IMAGINER !

« La beauté des objets utilitaires est déterminée par leur fonction et par une grande honnêteté à l'égard des matériaux et de la structure ». Définition du fonctionnalisme par Kathryn B. Hiesinger en 1983 dans son extrait de l'essai Design Since 1945.

De façon générale, la créativité est la capacité à imaginer, inventer, puis construire et mettre en œuvre une idée, un concept ou un objet nouveau. C'est aussi la capacité qu'ont les hommes de trouver des solutions originales à des problèmes. Le « problème » est ici l'existence de rejets de notre société – objets définis mais n'ayant plus de fonction. L'apport des designers est créatif : les transformer, leur donner une nouvelle fonction – artistique, réflexive, décalée, drôle voire critique – à travers l'exploration de différentes techniques.

Cet atelier vient généralement en clôture de l'initiation au design. Il permet de laisser libre cours à l'imagination et à la créativité.

ANIMATION

Objectifs et explications de l'atelier

Chaque participant tire une carte qui définit une contrainte différente (lieu, matière, esthétique, utilisateur). En tenant compte de ces éléments, il doit créer un objet le plus imaginatif possible.

Matériel

Tableau noir et petites craies blanches et de couleur

Cartes plastifiées et colorées représentant les différentes contraintes.

Contraintes

Lieu :

- ton objet devra être utilisé dans la cuisine
- ce meuble sera très beau dans ta chambre
- on l'utilisera beaucoup dans la classe
- on l'utilisera dans la salle de bain

Matière :

- il est en matière plastique
- il est en mousse
- il est en matière végétale

L'esthétique :

- il est doux
- il est lourd
- il est gros
- il est grand
- il est rose
- il est bleu
- il est beau

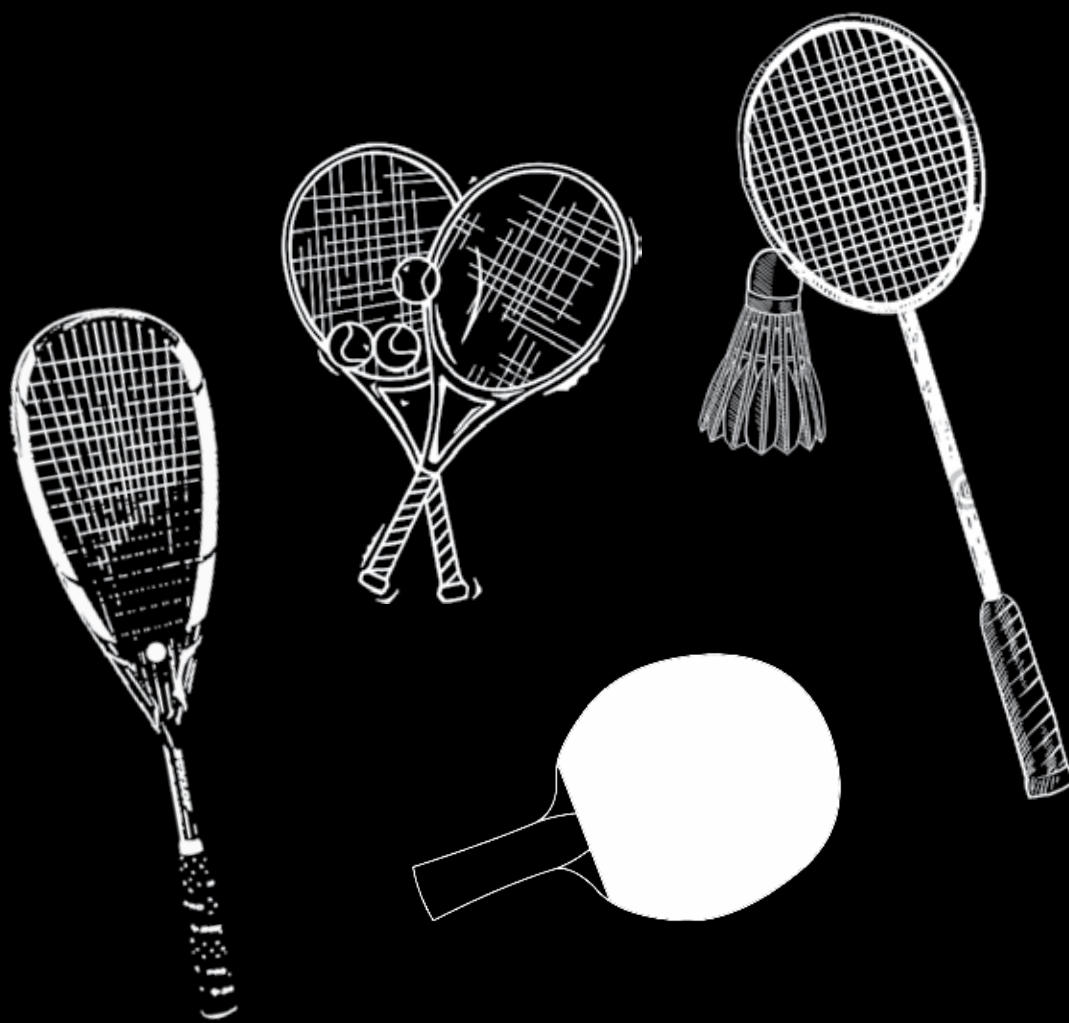
L'utilisateur :

- les filles aimeront cette idée/objet
- les garçons aimeront cette idée/objet
- c'est un objet pour les papas
- c'est un objet pour les mamans

PISTE PÉDAGOGIQUE

Sur le principe du jeu des familles, l'idée est de proposer un objet qui, selon l'utilisation qui va être faite, va se trouver modifié.

- famille des chaussures: escarpins, chaussures de gym, chaussures de marche, chaussures de sport, sandales, etc.
- famille des raquettes de sport: raquette de ping-pong, raquette de tennis, raquette de badminton, etc.



PROLONGEMENT

- Invente un objet pour la fête des mères
- Invente quelque chose qui pourrait servir aux papas
- Invente un objet géant qui serait beau dans le salon
- Invente un petit objet que tu emmèneras à l'école



5. ÉCO-DESIGN : SI ON PARLAIT DE NOS VALEURS...

Il ne faut pas croire que le design s'arrête au dessin d'un produit, et réduire son rôle à l'embellissement des objets courants ou à la réinterprétation de formes basiques. Dans la rue, à la maison, au supermarché, le design est extrêmement varié : l'affiche d'un spectacle, l'étiquette d'une boîte de conserve, une bouteille d'eau, un baladeur, un banc public, l'aménagement d'un magasin, la mise en scène d'une exposition, les moyens de transport, la presse, l'édition, la publicité, l'industrie, la mode, la cuisine, le sport sont conçus par les designers.

Le design est également vecteur de services, accélérateur de communication et révélateur de tendances.

ANIMATION

Objectif

L'objectif est ici, en visualisant un maximum d'images, de permettre aux participants de situer le design dans la vie de tous les jours, en jonglant avec des exemples concrets.

Explications

Cartes représentant des objets du quotidien qui ont été conçus de manière écologique. Au recto, une image représentant différentes formes que peut prendre l'éco-conception et au verso, son explication. L'idée est de proposer au participant de choisir une image et d'envisager une explication quand à son aspect éco-design.

Matériel

Jeu de cartes comprenant quinze cartes :

- Deux cartes présentant le design et le développement durable
- Treize cartes proposant différentes formes d'éco-design



Design alimentaire - Pour lutter contre les déchets produits par les verrines en plastique ou encore la vaisselle, Do Eat a décidé de produire des verrines qui se mangent à base de pomme de terre. Les verrines ont plusieurs avantages : un goût neutre, une personnalisation, un côté biodégradable naturellement et compostable.
© Thibaut Gilquin, Do Eat

PISTE PÉDAGOGIQUE

Jeu «Pui suis-je?»

Exemple de fiches:

QU'EST-CE QUE C'EST?

- a. un garage à vélo
- b. une soucoupe volante
- c. un igloo



- a. un déchet
- b. un aspirateur en carton
- c. un appareil supersonique



- a. un insecte
- b. une alarme
- c. une lampe extérieure à énergie solaire



PROLONGEMENT

Où me situes-tu dans le schéma de cycle de vie de l'éco-design?

Réponses

a. un carrousel à vélos

Le Boxe est un petit coin à soi: pour mettre à l'abri son vélo, ses rollers, suspendre casque, vêtement de pluie, gilet de sécurité

© magDesign - Magali Leynaud 2011

b. aspirateur en carton

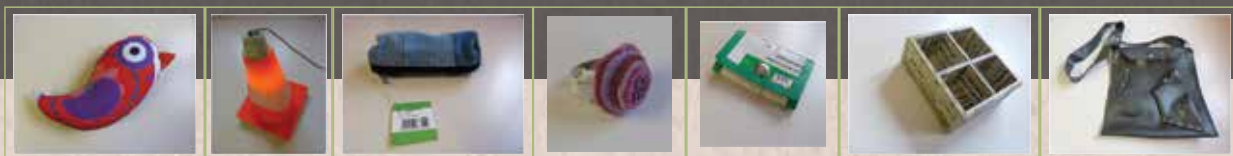
L'EV Vax est un nettoyeur construit en utilisant des matériaux recyclés et recyclables.

© Vax

c. lampe extérieure à énergie solaire

Light Bird est une lumière fonctionnant à l'énergie solaire au visuel surprenant et poétique.

©Jang Eun Hyuk



6. UPCYCLING : LE DESIGN S'HABILLE DE RÉCUP'

ANIMATION

Partir des objets de la malle : en quoi sont-ils faits ?

Liste des objets :

- | lampe en bois customisée
- | lampe cône circulation
- | lampe circuit
- | sac en chambre à air
- | tabouret skate
- | lot de 6 magnets «azerty»
- | doudou en tissu «poule»
- | sac pédigrée
- | boîte de rangement en papier journal
- | sous-plat en bambou
- | plat en bois
- | bague en tissu
- | trousse en jeans
- | carafe Pierre Charpin

PROLONGEMENT

- Et toi, quel objet réutiliserais-tu dans ta classe ?
- Qu'en ferais-tu ?

Porte-monnaie en tetra pak

Matériel :

- Une paire de ciseaux
- Un cutter
- Une pièce de 50 centimes
- Une brique de jus avec un bouchon à visser



Et toi, qu'est-ce que tu deviens?
Un bouchon devient gomme
Une chambre à air devient élastique
Un rouleau de papier toilette devient espace de rangement
Une poche de cubi devient coussin

1. Tirer les oreilles



2. Ouvrir l'extrémité aux ciseaux

3. Rincer et sécher le tetra pak



4. Bien aplatir pour marquer les arêtes

5. Découper le long de l'arête le bas du tetra pak

6. Plier au premier tiers supérieur



7. Le tiers inférieur est replié sur le dessus (il servira de rabat)

8. Découper les plis du tiers inférieur à gauche et à droite

9. Enlever une languette de deux millimètres des deux côtés afin de pouvoir le glisser dans la partie supérieure



10. Enfiler la chaussette dans la partie supérieure

11. À cette étape, vous pouvez garder les bords pointus ou les arrondir



12. Dévisser le bouchon

13. Rabattre le rabat et prendre une empreinte du goulot

14. Poser la pièce de 50 centimes sur l'empreinte et découper son contour au cutter



15. Enfiler le goulot dans le trou réalisé et bien appuyer pour accentuer l'arête

16. Visser la fermeture

Notes:

A series of horizontal dotted lines for writing notes, spanning the width of the page.



Les auteurs: Pauline Bodart et le Centre culturel du Brabant wallon

Le programme pédagogique Up!Design est conçu et organisé autour du projet Up!Design. Ce projet comprend des ateliers et animations autour de l'upcycling, ainsi qu'une exposition présentant le travail d'éco-designers sélectionnés par le collectif Kalbut DSGN pour leurs univers singulier et leur vision de l'upcycling. Ce programme se décline sous forme de visites commentées et d'animations utilisant des outils et des supports pédagogiques présentés dans ce dossier.

Production du Centre culturel du Brabant wallon

3, rue Belotte – 1490 Court-Saint-Étienne

www.ccbw.be



Éditeur responsable: Édith Grandjean- 3, rue Belotte – 1490 Court-Saint-Étienne
Graphisme: Sylvie Renard/CCBW