

DESIGN



SOMMAIRE	LE CID AU GRAND-HORNU	pg. 3
	UN DOSSIER MODULABLE	pg. 4
	LE MODULE DESIGN	pg. 5
	POURQUOI S'INTÉRESSER À L'OBJET ET AU DESIGN ?	pg. 6
	LES APPORTS DU MODULE	pg. 7
	EN SAVOIR PLUS SUR...	
	— De l'objet au design	pg. 10
	PISTES À EXPLOITER EN CLASSE	pg. 14
	LIENS AVEC LES COMPÉTENCES DE L'ENSEIGNEMENT	pg. 16
	BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE	pg. 17
	INFO PRATIQUES	pg. 18

LE CID AU GRAND-HORNU

Le site du Grand-Hornu est une ancienne mine de charbon qui était en activité au XIX^e siècle. Aujourd'hui fermés, les anciens bâtiments ont été restaurés afin d'accueillir le CID - centre d'innovation et de design au Grand-Hornu. Cette a.s.b.l. a pour mission la conservation et la promotion de la partie historique du site, classé UNESCO en 2012, mais également la production annuelle de 3 à 4 expositions axées sur le design.

Cour Ovale du Grand-Hornu

© Philippe De Gobert



Site du Grand-Hornu
Vue aérienne

© Globalview



UN DOSSIER MODULABLE...

Afin de préparer la venue de votre groupe scolaire, le service pédagogique du CID a réalisé pour vous un dossier modulable, à l'image des multiples possibilités offertes par le module *Design*.

Ce dossier pédagogique a pour but d'articuler la visite avec le travail conduit par les enseignants en classe. Décrivant le propos et le parcours du module, il propose des pistes de recherche pour les élèves et des activités à exploiter en classe autour de certaines des thématiques abordées.



LE MODULE DESIGN

1. Socles de Compétences, 1999, p. 67.

« Les objectifs de l'éducation artistique s'intègrent naturellement dans les grands objectifs de l'enseignement. L'éducation artistique peut et doit y tenir sa place comme toute activité éducative, elle est éveil dans son essence : éveil à soi, aux autres, au monde. En initiant aux différents arts, l'école se doit [...] de développer des comportements (autonomie, esprit critique, tolérance...) tels que l'élève puisse acquérir une qualité de vie en devenant un citoyen du monde, responsable donc libre ».¹

Pour permettre aux élèves d'avoir accès à ces diverses formes d'art, il est important que les enseignants présentent en classe des reproductions d'œuvres. Cependant, confronter les élèves à de véritables productions est également indispensable et peut alors être envisagé lors de visites de musées, galeries d'art, expositions ou ateliers de professionnels de la création. Cela permet également aux enfants d'aller à la rencontre de leur patrimoine culturel et d'élargir leur regard vers d'autres cultures.

Afin de pallier le manque d'expérimentation tactile ressenti par les enfants lors des visites de ces expositions, les membres du service pédagogique et culturel du CID vous proposent une animation pour une découverte sensorielle et interactive du design.

Ce dossier pédagogique a pour but de susciter le désir d'explorer le monde peu connu du design.

POURQUOI S'INTÉRESSER À L'OBJET ET AU DESIGN ?

Aujourd'hui, notre environnement se compose principalement d'objets dont nous nous servons. Nous vivons avec eux, ils nous aident à accomplir des tâches journalières, ils nous facilitent la vie. Mais ils font tellement partie de notre quotidien que nous les oublions un peu.

Serions-nous capables de dessiner de mémoire un des bus parcourant notre ville tous les jours ? Un lampadaire de notre rue ? Un tube de dentifrice utilisé matin et soir ?

En réalité, plus nous grandissons, moins nos sens sont en alerte alors que ceux d'un petit enfant le sont continuellement. Voilà pourquoi il peut être intéressant d'avoir un nouveau regard sur les objets.

Si on nous demandait de faire très rapidement la liste des objets dont nous ne pourrions nous passer, serait-ce pour leur utilité, pour leur beauté, pour leur prix, pour leur valeur sentimentale ? Que sélectionnerions-nous ? Et si nous ne devions plus en garder qu'un seul ? C'est en se posant cette question que l'on commence à prendre conscience de la place de l'objet dans notre vie, de l'existence d'une relation très forte entre l'objet et son propriétaire, de l'importance de l'affectif et de l'imaginaire dans un domaine qui semblait a priori bien banal.

LES APPORTS DU MODULE

À travers des activités d'observation mais également des expériences multi sensorielles, les élèves sont invités à s'approprier des objets cognitivement. En effet, diverses opérations mentales sont mises en œuvre telles que le questionnement, le jugement, la réflexion, la comparaison, l'organisation des informations et l'expression verbale lors des interactions.

Ce module permet de faire découvrir aux élèves diverses notions relatives aux différents domaines du monde du design. L'animateur pose des défis aux élèves afin de leur faire découvrir diverses notions et de leur faire prendre conscience de l'importance des objets présents dans leur vie.

Le designer

Le mot « design » est apparu dans la langue française pour signifier à la fois dessein et dessin. En fait, le design englobe l'ensemble des activités de conception, de création et de services ayant pour but de faciliter et améliorer les usages, les comportements et le cadre de vie ainsi qu'à embellir l'environnement. Les champs d'actions du designer s'appliquent à toutes les facettes de notre vie quotidienne [architecture, objets, stylisme, infographie...]. Quel que soit l'objet sur lequel nous posons notre regard, il y a eu un designer pour le créer.

Activité

À partir d'images, associer les différents éléments ou les différentes créations au corps de métier qui leur correspond.

La fonction

Les objets sont inventés parce qu'ils répondent à des besoins. À chaque besoin répond un objet (lampe pour avoir de la lumière, chaussure pour protéger le pied...). Le besoin crée une pensée et le designer matérialise alors les pensées. Il invente une forme, il pense à un usage mais aussi à la matière et à la fabrication.

Activité

Toucher, sentir, écouter, faire fonctionner, manipuler un objet afin de répondre aux questions suivantes :

- A quoi sert l'objet ?
- Qui l'utilise ?
- Où ? Quand ? Et comment ? (référence, mode d'emploi)
- Pourquoi a-t-il cette apparence ?
- S'il a évolué, quelles en sont les causes ?
- Est-ce un produit durable ou éphémère ?
- Y a-t-il un décor, un ornement ?
- L'utilise-t-on dans d'autres pays ?
- Est-il soumis aux traditions culturelles ?

La couleur

Le marketing est indissociable du design. Il s'agit d'apprendre à connaître les habitudes d'un marché donné, à une période donnée, afin de maîtriser au mieux les conditions de la mise en vente d'un produit sur ce marché. Il s'agit aussi de mettre en place la stratégie qui va permettre de tirer le meilleur profit de cette connaissance.

Le consommateur perçoit la couleur en premier, avant la forme et chaque couleur possède un pouvoir d'évocation qui va faire aimer ou détester un objet. Sélectionner les couleurs mérite une grande attention : c'est un véritable choix stratégique. Les couleurs obéissent aussi à des modes et se retrouvent prisonnières des codes qu'elles imposent.

Le designer choisit donc la couleur de l'objet en relation avec sa fonction et l'environnement culturel (pays où il sera commercialisé, sexe et âge des personnes qui l'utiliseront).

Activité

Appréhender la couleur de manière sensorielle et émotionnelle dans un atelier insolite du goût et décoder le pouvoir des couleurs dans la publicité.

Les formes sont dépendantes d'une mode, propre à chaque époque. L'objet n'est pas seulement fonctionnel, il doit séduire aussi par sa forme.

La forme et l'ergonomie

Le designer s'intéresse donc à l'esthétique.
L'étude du corps humain, de ses proportions est importante également et contribue à créer une recherche appelée « ergonomie ».

Activité

Manipuler des cuillères de différentes tailles et comprendre leur fonction.

Découvrir différents sièges signés par de grands designers.
Chaque siège a sa propre identité, sa signature.

Les matériaux

La perception que l'on a de l'objet varie avec le matériau utilisé.
Par exemple, une poupée en porcelaine ne véhicule pas le même message qu'une poupée en tissu ou en plastique.
Les matériaux concourent aussi à l'ergonomie et nous questionnent quant à notre relation avec le recyclage et le développement durable.

Activité

Sentir, éprouver, caresser, palper, toucher... Les participants sont invités à explorer des chaises avec leurs mains afin d'identifier différents matériaux et d'exprimer leurs sensations.

La technologie

Les objets conçus par les designers sont tantôt fabriqués de façon artisanale tantôt dans des usines en série. Le design est le point de rassemblement de plusieurs talents, depuis ceux qui dessinent l'objet jusqu'à ceux qui le fabriquent et le produisent. L'évolution des objets est liée aux inventions, au progrès technique, à la découverte de nouveaux matériaux et à la transformation des modes de vie.

Activité

Remettre des photos dans l'ordre chronologique : évolution de la lampe.

Découvrir et manipuler des machines de différentes époques [moulin à café, passe-vite, batteur à œufs...].

EN SAVOIR PLUS SUR...

DE L'OBJET AU DESIGN

Premiers objets

Depuis les temps préhistoriques, les hommes ont toujours fabriqué des objets. Au départ, ce sont plutôt des outils qui doivent être utiles. Ils se diversifient ensuite au niveau des matériaux, de leur forme et leurs fonctions. Plus tard, des objets décorés sont créés, toujours dans un but de praticité mais également de beauté.

Le premier meuble conçu est le lit, sous l'Antiquité, par les Égyptiens, même si auparavant des couchages ont été confectionnées avec des branchages, feuilles et peaux d'animaux. Ensuite sont fabriqués des sièges et des tables, améliorés au fur et à mesure des besoins quotidiens.

De l'artisanat au design

Durant l'Antiquité, les objets se multiplient et leur commerce se développe. Un objet peut varier par sa qualité, sa forme, son décor, selon la place de leur propriétaire dans la société. Les sièges sont assez représentatifs de ces différences de classes sociales : les trônes des souverains (comme le sont les sièges des patrons aujourd'hui) reflètent le pouvoir et la richesse. Au départ, chacun fabrique des objets pour son propre usage. Mais, petit à petit, certains hommes veulent en produire pour d'autres. C'est à ce moment qu'apparaît l'artisanat.

Début de la production en série : rupture avec l'artisanat

L'histoire du design commence véritablement lors de la révolution industrielle, avec la production mécanisée qui remplace l'artisanat. Un débat entre les tenants de la technologie et de l'industrie et ceux qui défendent une ligne historiciste et la beauté de l'objet unique commence alors en 1851, lors de l'Exposition universelle de Londres. Un édifice gigantesque – le Crystal Palace – composé de colonnes de fonte, poutrelles et éléments de verre y a été construit à partir d'unités modulaires standardisées et préfabriquées en usine. Cette création rencontre alors une vive opposition de la part du critique et historien d'art John Ruskin, relayée quelques années plus tard par le mouvement Arts and Crafts. Ce débat continue de nos jours.

À la fin du XIX^e siècle, la production industrielle investit dans tous les domaines de la vie quotidienne, du bâtiment aux objets courants.

L'Autrichien Michaël Thonet crée, par exemple, la chaise « Bistrot » à partir d'éléments en bois courbé, assemblés par vissage. Ce siège sera vendu à 50 millions d'exemplaires entre 1859 et 1930. Les USA offrent également un cadre idéal à l'essor de la mécanisation à grande échelle avec notamment l'idée d'Henri Ford de mécaniser la fabrication du modèle T, première voiture automobile économique.

Mouvements avant-gardistes

Dans l'effervescence des années 20, naissent des mouvements hérités du cubisme et du futurisme qui vont marquer tout le XX^e siècle par leurs innovations.

Le mouvement hollandais « De Stijl », s'inspirant du peintre Mondrian, prône la radicalisation d'un ordre géométrique en n'autorisant plus que les lignes verticales et horizontales ainsi que la stricte utilisation des couleurs fondamentales.

Le Bauhaus est également reconnu comme un mouvement innovateur avec notamment les meubles à structure tubulaire de Marcel Breuer.

Débat continu entre passion technologique et nostalgie du passé

Dans les années 20 et 30, de l'Europe à l'Amérique, le débat se perpétue. En France, le Mouvement Moderne dont le Corbusier est l'un des porte-parole, prend son essor alors que l'art déco continue à s'épanouir.

Des artistes modernes s'associent pour utiliser de manière plus rationnelle des matériaux et des moyens de l'industrie.

Les références antiques de l'urbanisme d'Albert Speer coïncident avec la naissance d'une voiture de conception futuriste, la célèbre Coccinelle Volkswagen.

Au lendemain de la crise de 1929, les premières grandes agences d'esthétique voient le jour vu la prise de conscience de l'esthétique dans le succès commercial des produits de grande consommation.

Des objets quotidiens inspirés des formes aérodynamiques (voitures, trains, bateaux, avions) sont aussi proposés au public.

Nouvelles voies d'expérimentation et d'action pour les designers

Durant la période après-guerre, les matériaux, technologies et habitudes de consommation changent et les objets de la vie quotidienne deviennent peu à peu des produits culturels. Une véritable innovation a alors lieu dans le domaine des matériaux. L'Allemagne détient le caoutchouc artificiel, capable de remplacer le caoutchouc naturel d'Asie que l'on ne peut plus s'approprier à cette époque.

Aux USA, le Nylon voit le jour et est utilisé pour la lingerie féminine ainsi que pour les parachutes de la US Air Force.

Certains designers profitent des nouvelles possibilités offertes par les matériaux de synthèse tels que le polystyrène, le polychlorure de vinyle, le polyméthacrylate de méthyle [Plexiglas]... Les sièges-coques, à base de polyester armé de fibres de verre, sont imaginés par Charles Eames et Eero Saarinen. Le Danois Verner Panton utilise les techniques de moulage de matériaux de synthèse pour réactualiser le modèle du siège ZigZag créé par Rietveld, au départ constitué de planches de bois assemblées.

L'esthétique industrielle est également prônée en donnant aux objets de la vie professionnelle une qualité esthétique alliée avec leur valeur d'utilisation (moto Taon, caméra Sem Veronic, ordinateur Ramac 305 d'IBM, appareils Sony...).

Dans les années 60, époque d'anticonformisme musical, artistique ou vestimentaire, les meubles bas sont recherchés pour un nouveau confort. Les designers italiens Piero Gatti, Cesare Paolini et Franco Teodoro imaginent par exemple un siège en Skaï rempli de billes de polystyrène expansé et qui prend la forme du corps quand on s'y assied.

Retour aux valeurs oubliées : historicité, régionalisme, univers symbolique

L'ère de la postmodernité commence et le fonctionnalisme du design industriel est remis en cause sur fond d'énergies alternatives, de recyclage et d'autoconstruction. Un nouveau design est alors prôné avec la création d'objets ou de meubles aux formes simples mais à la polychromie audacieuse [groupe Memphis, fondé par Ettore Sottsass].

Un désir d'unir production artisanale et production industrielle en série se fait aussi ressentir. Par exemple, les français Elisabeth Garouste et Mattia Bonetti ont imaginé une Table-Rocher composée d'un plateau triangulaire en tôle d'acier émaillée, réalisable industriellement, fichée par ses trois sommets dans trois rochers laissés bruts et qui constituent le piètement. Un nouvel aérodynamisme voit le jour grâce à la conquête spatiale. On assiste alors à un retour aux lignes courbes dans le design automobile, dans le domaine des motos ou des trains à grande vitesse, dans celui des appareils photos pour se propager enfin à l'ensemble des objets de la vie domestique.

PISTE À EXPLOITER EN CLASSE

Imaginer et réaliser des étiquettes pour habiller des canettes ou des bouteilles. Identifier au préalable les composantes plastiques et graphiques [jouer ainsi le rôle de graphiste].-

Dessiner le prototype d'un objet (voiture, meuble, objet de la table) et passer ensuite à la réalisation de la maquette pour mieux saisir les processus de création et distinguer le designer créateur, le designer industriel (celui qui dessine l'objet pour l'industrie), l'ingénieur (qui travaille sur les techniques), l'ouvrier et l'artisan.

Dresser une table pour un projet précis. Placer de manière adéquate divers services (assiettes, couverts) selon la fonction de ces objets. Décorer la table avec des bougies, serviettes pliées...

Créer un référentiel individuel des couleurs en y insérant les différents camaïeux obtenus par des mélanges à doses variables. Y associer des reproductions de peintures, photos d'objets en lien avec chaque couleur mais également de courts textes ou phrases relatant des sensations ou sentiments qu'elles peuvent provoquer.

Confectionner un album photos à partir d'un objet usuel afin de montrer toutes les formes possibles que les designers ont adoptées à travers les époques (chaussures, lunettes, cartables...).

Confectionner des jeux permettant de reconnaître la matière : loto ou domino tactile.

Réaliser un album des matières en y insérant des échantillons de matériaux mais également des photos d'objets ainsi que des textes courts relatant des sensations ou impressions qu'ils peuvent évoquer. Celui-ci peut être enrichi au fur et à mesure des rencontres avec les diverses matières.

Fabriquer des instruments de musique à partir d'objets de la table.

Réaliser une exposition représentant l'évolution d'objets à travers le temps.

Créer un jeu de memory ou de dominos avec des photos de créations design où il faut associer, par exemple, un objet ancien et un plus récent.

Créer un jeu de familles à partir de photos d'objets (chaises, couverts, bouteilles, bics ou stylos, vêtements, vases...).

Réaliser une exposition d'objets insolites, réalisés avec des objets courants tels que bouteilles, chaises, chaussures... en les détournant de leur fonction.

Créer une exposition d'objets personnels, choisis par les élèves de la classe et réfléchir à la manière de les disposer dans un décor, d'y apporter des effets lumineux afin de les mettre en valeur [jouer le rôle de scénographe].

Imaginer comment un objet pourrait être détourné de sa fonction en le transformant en outil, objet magique ou pièce du décor dans un conte ou un récit (à partir d'une fourchette, par exemple). Construire alors le récit en inventant un héros et en y intégrant d'autres personnages.

Mettre en place une exposition de couverts (par exemple), décider d'un endroit où les exposer, d'un fond pour les mettre en valeur, procéder à plusieurs essais de mise en scène (en cercle, en éventail, sur une ou plusieurs rangées...).

LIENS AVEC LES COMPÉTENCES DE L'ENSEIGNEMENT

ÉDUCATION ARTISTIQUE

Compétences transversales à exercer

- S'approprier un langage sensoriel
 - Discriminer des éléments visuels, tactiles et gustatifs
 - Utiliser un répertoire de vocabulaire sensoriel
- Se reconnaître dans ses sensations, ses émotions et reconnaître les autres
 - Exprimer une émotion ressentie face à une situation particulière
 - Associer des perceptions et les classer dans l'un ou l'autre domaine sensoriel
 - Décrire ses sensations

Compétences disciplinaires

- S'ouvrir au monde sonore et visuel : percevoir et s'approprier des langages pour s'exprimer
 - Percevoir et différencier les formes
 - Identifier et nommer les couleurs
 - Percevoir et décrire la matière
 - Percevoir la notion de temps dans différentes œuvres
 - Situer une œuvre dans son contexte historique et culturel

ÉVEIL - FORMATION HISTORIQUE ET GÉOGRAPHIQUE COMPRENANT LA FORMATION À LA VIE SOCIALE ET ÉCONOMIQUE

les savoir-faire communs aux deux disciplines

- Agir et réagir, c'est
 - Faire preuve d'esprit critique
 - S'engager et assumer un engagement
 - Prendre une part active à l'élaboration et à la réalisation d'un projet pour promouvoir la justice, la solidarité, le sens des responsabilités vis-à-vis des autres

BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE

- ANDREWS Sandrine, *La maison des arts*, Palette, 2009.
- CORNILLE Didier, *Asseyez-vous*, Hélium, 2016.
- COUTURIER Élisabeth, *Le design : hier, aujourd'hui, demain. Mode d'emploi*, Flammarion, 2009.
- DÉBAT Aurélien, *Cabanes*, Éditions des Grandes personnes, 2017.
- DUCOS Max, *Le royaume de minuit*, Sarbacane, 2016.
- GÉHIN Élisabeth, *Dans l'ensemble*, Les Fourmis Rouges, 2017.
- JOHNSEN Åshild Kanstad, *Tibbo fait son musée*, Rue du monde, 2010.
- JOLIVET Joëlle et FROMENTAL Jean-Luc, *Rapido dans la ville*, Hélium, 2011.
- JONAS Anne, *Habiter le monde*, De La Martinière Jeunesse, 2019.
- MAGNANI Julien, *Maison*, Les Éditions Magnani, 2014.
- MATOSO Madalena, *Dessine-moi une montagne*, Cambourakis, 2015.
- MEIRINK Tineke, *Dans la rue*, Le Diplodocus, 2015.
- RŮŽIČKA Oldřich et HETMEROVÁ Alexandra, *Dis, comment c'est fait ?*, Bayard Jeunesse, 2016.
- SAINT-VAL Florie, *Mon voyage dans la maison*, Éditions MeMo, 2011.
- SOLARZ Ewa, MIZIELIŃSKA Aleksandra et MIZIELIŃSKI Daniel, *Design : découvre l'esthétique industrielle et ses géniales nouveautés*, Mila Éditions, 2011.
- SORMAN Joy, BOISROBERT Anouck et RIGAUD Louis, *Popville*, Hélium, 2017.
- STELLA Gaia, *Toutes les choses avec lesquelles*, Hélium, 2015.

**CID - centre d'innovation et de
design au Grand-Hornu**

Site du Grand-Hornu
Rue Sainte-Louise 82
B-7301 Hornu

T : +32 (0)65 65 21 21
info.cid@grand-hornu.be

cid-grand-hornu.be
facebook.com/cidgrandhornu

Responsable du service culturel

Maryse Willems
T : +32 (0)65 61 38 79
maryse.willems@hainaut.be

Service des animations culturelles

T : +32 (0)65 61 38 72

Service des réservations

reservations@grand-hornu.be
T : +32 (0)65 61 39 02

Heures d'ouverture

Tous les jours de 10h à 18h, sauf le lundi.
Le Grand-Hornu est fermé les 24, 25 et 31 décembre et le 1^{er} janvier.

Tarifs

- 2 € / élève
- 40 € pour une activité
- Gratuit pour les accompagnants
- Gratuit le 1^{er} mercredi du mois

Afin de faire de cette rencontre un moment convivial et participatif,
nous souhaitons limiter le nombre d'enfants à 20 par groupe
[toujours avec un accompagnateur minimum].

N'hésitez pas à contacter le service des réservations qui vous
conseillera au mieux pour l'organisation de votre visite.

PARTENAIRES



