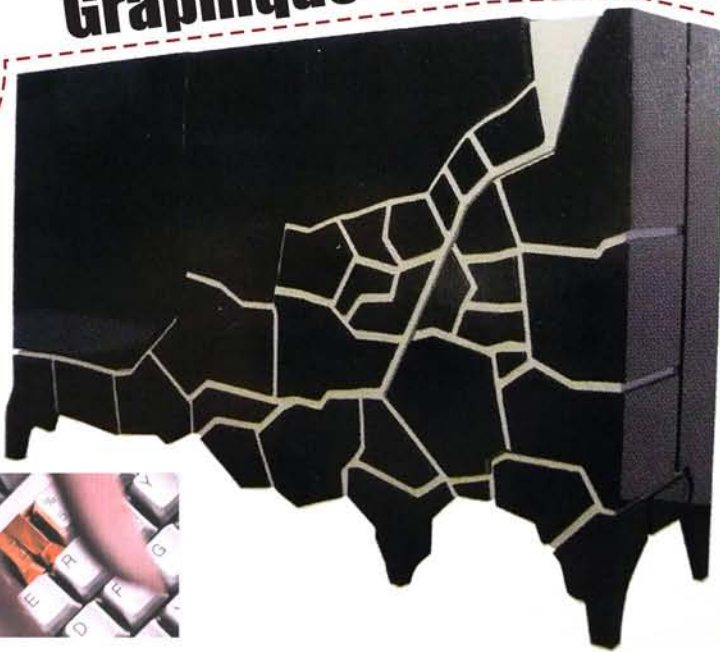


**Perturbation**



**Graphique**

**Mutation**



**Motifs**



**Lisibilité**



Jeroen VERHOEVEN, bureau "Cinderella", 2004.

RADI Designers, "Whippet bench", banc, 1998.

Matali CRASSET, "not TV today".

Ron ARAD, fauteil "Clover".

Ronan et Erwan BOUROULLEC, "Algue", 2004.

**Perturbation**

Brodie NEIL, E-tur, 2007.

Ego ONYX, vase, 2003.

Hella JONGERIUS, Embroidered tablecloth, 2000.

Sebastian BRAJKOVIC, 2007.

**Graphique**

**Mutation**

Rachel WONG, "Paparock".

Verner PANTON, Phantom chair.

**Motifs**

**Lisibilité**

Marti GUIXE, Clavier.

Camille DEBONS, "Co paradise".

Joris LAARMAN, various sizes concrete (radiateur), 2003.

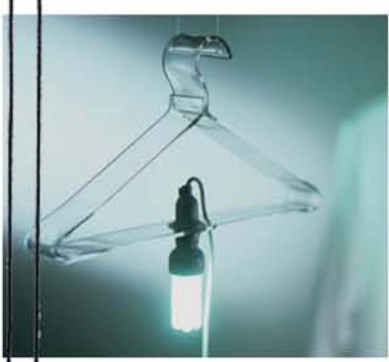
RADI Designers, scénographie musée de la mode, 1998..

RADI Designers, "Fabulations".

Jenny HOLZEN, Xenon on Berlin's Matthäikirche, 2001..

Jurgen BEY, Lamp "Shade shade", 1999.

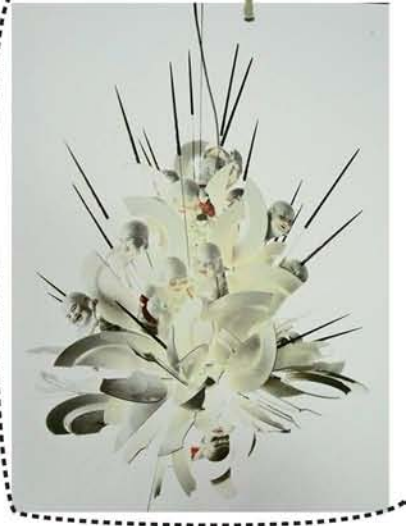




**Faux semblant**



**2ème vie des objets**



**Perturbation**



**Detournements**



# Faux semblant

Hector SERRANO,  
Clothes hanger lamp, 2002.

Florence DOLEAC, "Télélumine".

Clutch Industrie.

Tejo REMY, Milkbottles lamp,  
1991.

LOT-EK, Containers, 2005.

Humberto et Fernando CAMPAN,  
"Banquete chair", 2002.

Claudia LINDERS,  
Dare to UNLABEL,  
2003.

# 2 éme vie des objets

Humberto et Fernando CAMPAN,  
"Sushi IV", 2003.

# Perturbation

Ron GLAD, "5 cups  
of flower", 2000.

Tejo REMY, Chest of  
drawers, 1991.

Matali CRASSET, "Be Box".

# Détournements

Pablo REINOSO, 2005.

Humberto et Fernando CAMPAN,  
"Una famiglia", 2006.

Hella JONGERIUS, Blizzard bulb, 2002.

Ingo MAURER, "L'éclat joyeux",  
2005.



# PERTURBATIONS

## FAUX-SEMBLANTS

Détournement

Deuxième vie

Post-production

Digestions

...

## Poker design

### Sujet BAC : expérimenter le design d'objet

#### OBJECTIF :

Amener l'élève à comprendre les points essentiels du cahier des charges, la genèse d'un projet

Analyser les relations entre les constituants plastiques et les éléments fonctionnels d'un produit d'arts appliqués.

#### PHASE 1

Brain storming: choisir pour point de départ un objet très simple (ex: post-it, fourchette...)

En extraire les termes et objets approchants.

#### PHASE 2

Poker design: six cartes vierges sont proposées à chaque élève, chacune d'entre elle aborde une entrée différente.

Pourquoi ? Enjeux et utilités de l'objet...

Pour qui ? Cible...

Quand ? Contextualiser, un moment, une action...

Comment l'utiliser ? Quel est son fonctionnement...

Avec quoi ? Matériaux...

Comment le fabriquer ?

Chaque élève complète son jeu de carte en se basant sur l'objet qui lui a été attribué (issus du brain storming).

Une phase intermédiaire (1B, fiche à compléter) peut être proposée aux élèves pour leur permettre de mieux percevoir le fonctionnement de chacune de ces parties.

#### PHASE 3

Regrouper les cartes par catégories, mélanger et redistribuer.

Chaque élève se trouve alors avec un nouveau cahier des charges original.

Hybrider, mixer, créer: proposer de nouveaux objets, nouvelles formes, nouvelles fonctions...

Une banque d'image peut être proposée aux élèves afin de les aider dans la mise en forme de leurs créations.

# Une lumière neuve avec de l'ancien...

**Sujet BAC : " digestions " et développement durable**

## **OBJECTIF:**

Amener l'élève à s'interroger sur les modes actuels de consommation (surconsommation, le jetable...)

Créer à partir de la matière (objets)

Possibilité d'aborder le rapport Forme/Fonction par ce biez.

## **PHASE 1**

Cibler une fonction (commune à tous), exemple : créer un luminaire, ECLAIRER.

Observer et comparer différents modes d'éclairages, en extraire les caractéristiques essentielles.

## **PHASE 2**

Utiliser des objets préexistants...

Manipuler et créer de manière empirique.

Déformer, transformer, renverser, accumuler, juxtaposer, compléter... et leur donner une nouvelle fonction.

# Pistes à approfondir

## **BEP:**

De la forme au motif :

Accumulations, juxtapositions... : travail sur les rythmes et modes d'organisation des formes.

Du motif vers la forme :

Premier contact avec le design d'objet: travail par analogie de forme...

## **BAC:**

Aborder la question du système de production:

Artisanale, œuvre ou produit ?

Objet de série ou objet unique ?

De la série à la série différenciée, qu'est ce qu'une gamme ?

Designer ou artiste ?