

DOSSIER
PÉDAGOGIQUE

du 17-10-19
au 22-03-20

De toutes façons...

*Design graphique
et textile*

Centre
National
du Graphisme
1 Place
Émile
Goguenheim

52000
Chaumont
France
contact@cndg.fr
03 25 35
79 01

De toutes façons... *Design graphique et textile*

Du 17 octobre 2019
au 22 mars 2020

Commissariat et scénographie :
GGSV (Gaëlle GABILLET et Stéphane VILLARD)
Structure Bâtons (Lucile BATAILLE et Sébastien BINIEK)
Avec plus de 40 artistes internationaux dont Maarten
Baas, Lamarche-Ovize, Faye Toogood, Raw Color...

La grande exposition d'automne du Signe explore les liens
féconds que tisse le design graphique avec la création
textile contemporaine

Par sa plasticité, le tissu permet
des interactions avec son environnement.
Porté, flottant, en volume ou en deux
dimensions, les créateurs jouent avec ses
qualités. Les graphistes, dont l'art consiste
à mettre en forme des messages, se saisissent
avec plaisir de ce support pour imaginer
des drapeaux, des vêtements détournés
ou encore des parures trompe-l'oeil.

La première partie de l'exposition conçue
par le Studio GGSV, designers, artistes,
pensionnaires de la Villa Medici, immerge
le visiteur dans une succession
de cinq « period rooms » fantasmagoriques,
de la Maison hantée à Technicolor,
constituées chacune d'une dizaine
d'oeuvres mises en scène. Ces objets
textiles interrogent les notions d'usage,
de représentation, de texture et de motif,
partagées par le design graphique et textile.
Les histoires que cette réunion d'oeuvres
hétéroclites permet d'imaginer sont
accompagnées d'un texte de l'écrivaine
Laure Limongi.

En réponse à ces atmosphères visuelles, la
seconde partie de l'exposition pensée par
Structure Bâtons, deux designers graphiques,
révèle les méthodes communes du graphisme
et du design textile, en mettant en lumière
une nouvelle génération de graphistes. Leurs

oeuvres sont décryptées selon leurs
processus de conception et de production,
leurs discours et leurs enjeux, dévoilant
la pertinence de démarches créatives
singulières et dessinant les mutations
d'une discipline sans frontières.

Soirée inaugurale et festive le 18 octobre à partir de 18h.
Visites commentées les dimanches 27/10, 10 et 24/11,
8 et 22 /12, 5 et 19/01, 2/02 et 22/03.

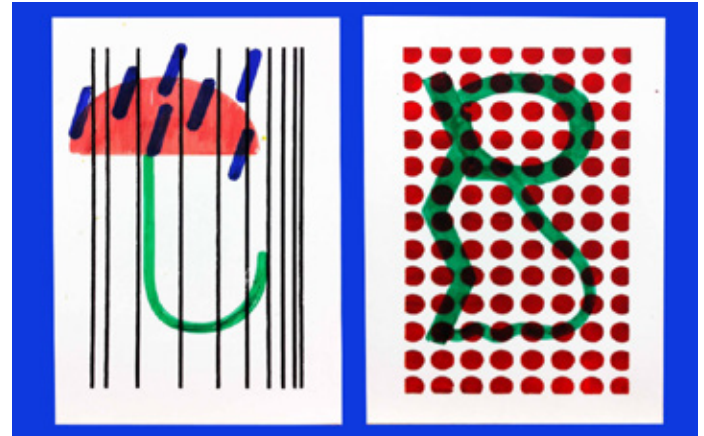


GGSV, *Galerie Party*, vue de l'installation à la galerie des enfants du Centre Pompidou, Paris, 2017-18



(4)

(2)



(2) Laure Limongi avec Fanette Mellier, *Ensuite, j'ai rêvé de papayes et de bananes*, Éditions Le Monte-en-l'air, 2015

(2) Structure Bâtons, *Pièce de l'exposition Factatory*, Galerie Tator, Lyon, 2016

GGSV

(Gaëlle Gabillet et Stéphane Villard)

Le Studio GGSV a été fondé en 2011. Ils sont designers d'objets, d'intérieurs, donnent régulièrement des conférences et sont sollicités pour le commissariat d'expositions. De plus, Stéphane Villard dirige l'atelier de projet INFORME à l'École Nationale Supérieure de Création Industrielle, ENSCI/Les Ateliers, à Paris.

Laure Limongi

Laure Limongi a créé des textes introductifs à chaque period room qui accompagne l'exposition. Auteure des romans tels que *Anomalie des zones profondes du cerveau* (2015), *On ne peut pas tenir la mer entre ses mains* (2019), aux éditions Grasset. Parmi ses ouvrages, l'importance du graphisme est notable, notamment pour *Le Travail de rivière* (Éditions Dissonances, 2009) et *Ensuite, j'ai rêvé de papayes et de bananes* (Éditions Le Monte-en-l'air, 2015) réalisé en collaboration avec Fanette Mellier.

Structure Bâtons

(Lucile Bataille et Sébastien Biniek)

Structure Bâtons est un studio de design graphique basé à Lyon qui explore l'édition, le dessin de caractère, la pédagogie, la cartographie et l'exposition. Lucile Bataille s'intéresse aux dispositifs didactiques qui interviennent dans les mécanismes d'apprentissage du langage. Tandis que Sébastien Biniek construit sa pratique autour de la lettre et du texte, surtout aux croisements des disciplines cartographiques et typographiques.

Introduction

Sur une affiche, l'image est plane et elle ne pèse pas lourd, c'est une sorte de vision posée sur un support diaphane : elle n'est pas de notre monde.

Sur du tissu, la représentation prend corps, elle a un poids, une texture, elle est à notre échelle : elle devient un objet et rentre dans le monde des choses que nous cotoyons.

Dans cette exposition, la gêne ou la fascination viennent du fait que les choses réelles (tapis, rideaux) et les représentations (images d'eau, images de corps) se superposent. Le textile rend plus manifeste le fait que toute image est une incarnation : d'une idée, d'un sentiment, d'une communication. Sauf qu'ici cette incarnation prend chair et surtout rembourrage.

L'exposition a été confiée à deux studios différents qui ont chacun développé leurs propres thèmes. GGSV a créé des univers visuels et fictionnels, des « period rooms » dans lesquelles ils abordent les thèmes suivants :

- L'illusion
- Le trompe l'oeil
- L'imitation
- La couleur
- Les techniques

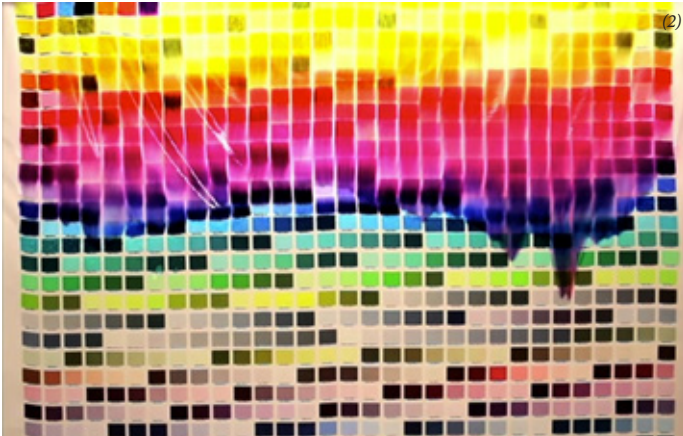
Le studio Structure Bâtons à quant à lui organisé l'exposition autour de quatre notions :

- Le support
- Le code
- Le message
- La production

Il y a plusieurs manières de choisir un angle pour aborder cette exposition en classe :

- Aborder le domaine du textile (expérimenter des techniques comme le tissage, la broderie ou la création de motifs, ou travailler sur un objet, un support particulier comme le drapeau ou la tapisserie).
- Travailler sur une notion plastique choisie par les commissaires (illusion, trompe l'oeil)
- Développer une notion présente dans une ou plusieurs oeuvres présentées dans l'exposition (cryptage, matérialisation d'émotions, etc.)

Ce dossier pédagogique explicite et développe les notions abordées par les oeuvres des deux expositions et enrichit ponctuellement le corpus d'autres projets. Les oppositions proposées sont autant de thèmes, de sujets que l'on peut travailler avec des élèves de cycle 3 et 4 en imposant ou pas aux élèves le support textile. Ensuite, des exercices pratiques sont proposés autour du tissage ou du motif qui peuvent être abordés dès le cycle 2.



(1) Aliko Van Der Kruijs, Elsen Gringhuis, *Elementary elegance*, 2012

(2) Aliko Van Der Kruijs, *On colour*, 2012

Aurélie Mathigot, *En fait, le quotidien nous entoure*, 2019

technique/esthétique

Plusieurs oeuvres déplacent ou jouent sur la traditionnelle opposition entre ce qui est technique-utile-essentiel et ce qui est esthétique-ornemental-accessoire. Les deux pièces d'Aliko van der Kruijs transforment cette querelle de toujours en une chorale accordée.

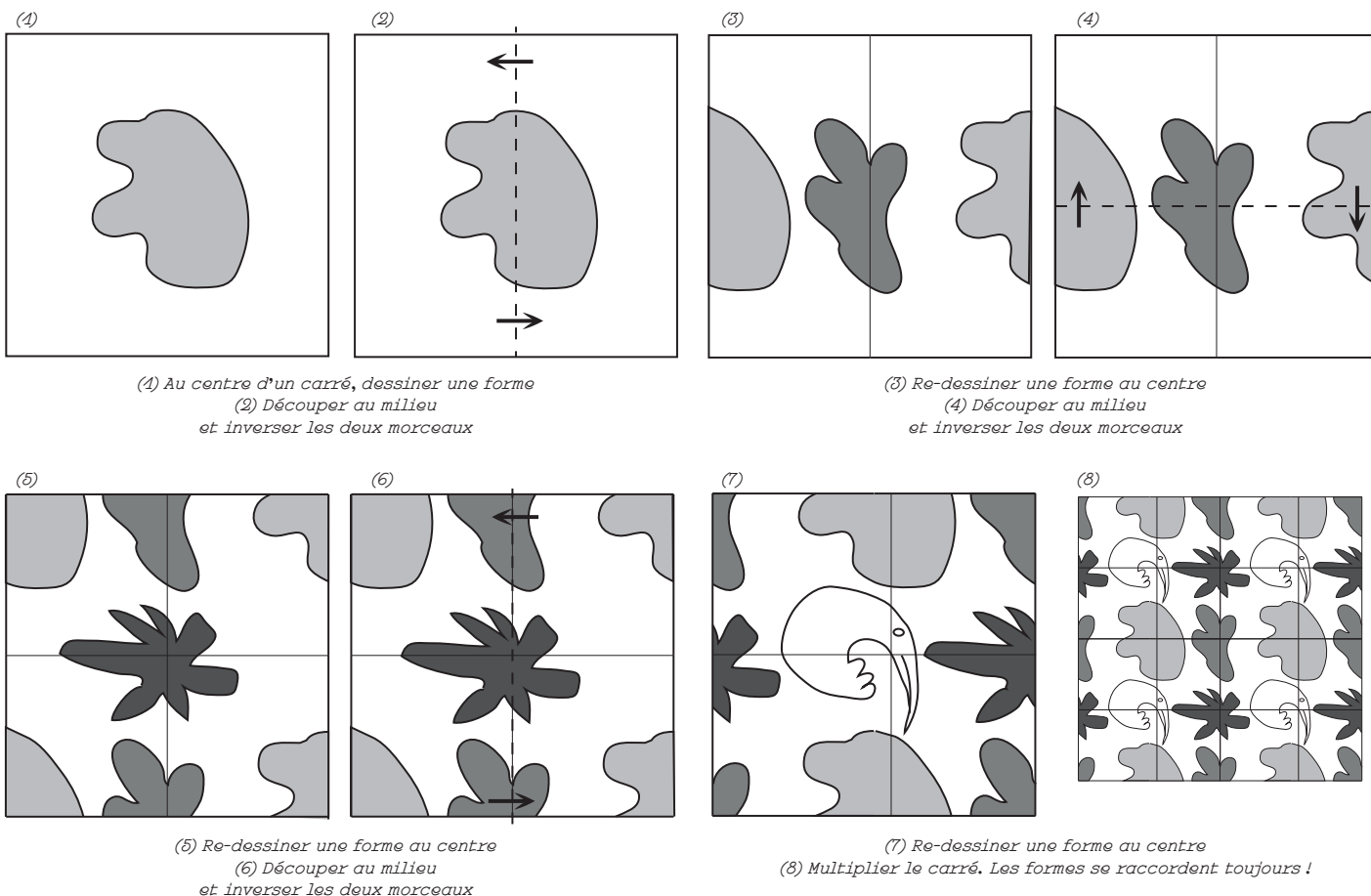
Le projet « On colour » de la designer néerlandaise s'insère dans une étude plus large sur la couleur. Ici le nuancier Pantone (document technique utilisé par les graphistes et les imprimeurs pour choisir les encres) est imprimé sur un morceau de soie. De document technique, il devient motif, ornement. Ensuite, de l'eau est aspergée sur le tissu, modulant le motif et permettant de créer des variations d'une écharpe à l'autre.

Dans « Elementary Elegance », Aliko van der Kruijs effectue un travail de peinture sur tissu qui répète encore et encore la forme du patron.

L'orientation des lignes, leur lieu de collision, tout cela est « donné » par les contraintes de formes et d'espaces du vêtement.

Le travail au crochet réalisé par Aurélie Mathigot sur une banale chaise de jardin produite en série, change l'aspect, la texture et surtout le statut de cet objet.

Dans ces trois œuvres, la production normée et l'artisan se combinent, s'associent ou s'opposent ; les artistes modifient manuellement un support, une image existante pour lui donner un autre statut ou un autre sens.



La question de l'ornement, du décoratif peut être traitée avec les étudiants en humanités ou en esthétique*.

Dans les cours d'arts plastique, en cycle 4** il est possible de travailler de plusieurs manières la question du passage de l'objet technique à l'objet esthétique. Soit par un travail d'ajout de formes, de changement de matière, de changement de taille, etc. soit par un travail de mise en scène. Les élèves ont alors l'interdiction de modifier, de décorer l'objet mais doivent effectuer un travail de prise de vue, de dessin avec des techniques différentes.

* voir par exemple à ce sujet l'article de Thomas Golsenne, *L'ornemental : esthétique de la différence* <https://journals.openedition.org/perspective/1200>

** Extrait du référentiel de cycle 4 : *La matérialité de l'œuvre*
- Intervention plastique sur des objets (formes, textures, taille) pour en modifier le statut et le sens, l'intégration de l'objet, y compris non artistique, comme matériau de l'œuvre (transformation, sublimation, citation, détournement), interaction entre forme et fonction.
- Mise en scène et présentation d'objets à des fins expressive ou symbolique.

Les élèves peuvent aussi chercher autour d'eux (dans l'architecture de leur lycée, dans la forme du mobilier de la classe ou l'aspect des logiciels de bureautique) des formes récurrentes qui forment un motif. Cette recherche peut faire l'objet d'un carnet de croquis correspondant à une première phase de récolte en vue de la réalisation d'un projet plus large. Il est possible aussi de leur apprendre à transformer des formes en motifs (des formes banales, liées à des documents techniques, des objets, existants, etc.) en leur apprenant quelques types de mises au rapport (droit, qui répète le motif de façon alignée ; le rapport sauté, qui répète le motif en quinconce ; la répétition en miroir, etc.) ou en créant un motif en all over (voir illustrations au dessus). Dès le cycle 2, les élèves peuvent commencer à travailler sur le potentiel expressif d'une composition*.

* Extrait du référentiel du cycle 2, enseignements artistiques : *L'expression des émotions, observer, expérimenter des principes d'organisation et de composition plastiques : répétition, alternance, superposition, orientation, concentration, dispersion, équilibre, etc.*



(1)



(2)

(1) Damien Poulain, *Our Imagination is Our Greatest Hope for Survival*
 (2) Château Fort Fort, Drapeau exposé au Festival International de Graphisme de Liège, Belgique. 2017

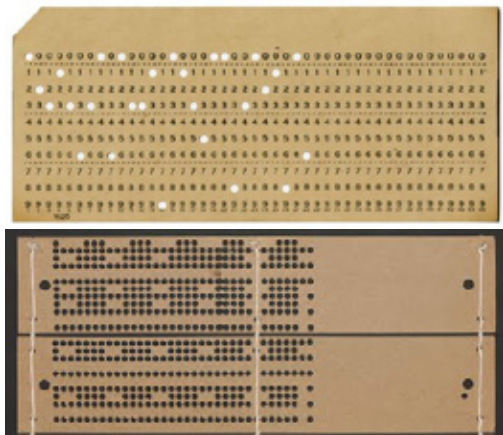
Ils doivent alors composer à partir d'un module simple, donné par le professeur et essayer de traduire plusieurs émotions, uniquement en composant dans un format donné. Ils doivent commencer à pouvoir argumenter leurs choix.

A partir du lycée l'élève doit pouvoir choisir un angle particulier dans un thème plus large (dans le thème nature, je choisis de traiter la nature tropicale, ou le désert) et pouvoir justifier ses couleurs, ses formes, l'objet sur lequel il place le motif, et la façon de multiplier ce motif, par rapport à ce choix.

Les élèves de cycle 2 travaillent en géométrie sur la reproduction de formes et des assemblages de figures sur papier quadrillé*. Or, il est possible d'extraire ces formes directement de l'exposition du Signe. Par exemple du travail de Damien Poulain *Our Imagination is Our Greatest*

* Extrait du référentiel du cycle 2 Mathématiques :
 Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni.
 Utiliser la règle, le compas ou l'équerre comme instruments de tracé.

Hope for Survival fait référence à la culture de tribues nomades iraniennes. De nombreux drapeaux sont également présents dans cette exposition. Notamment les drapeaux réalisés pour le 2^e Festival invraisemblable de graphisme, organisé à Liège.



(1)



(2)

(4) Exemples de cartes perforées
 (2) Charlotte Johannesson, *Magritte Apple*
 (from the *Digital Theatre* series), 1984-1985



Phillipp Stearns
Fragmented Memory XGO, 2013

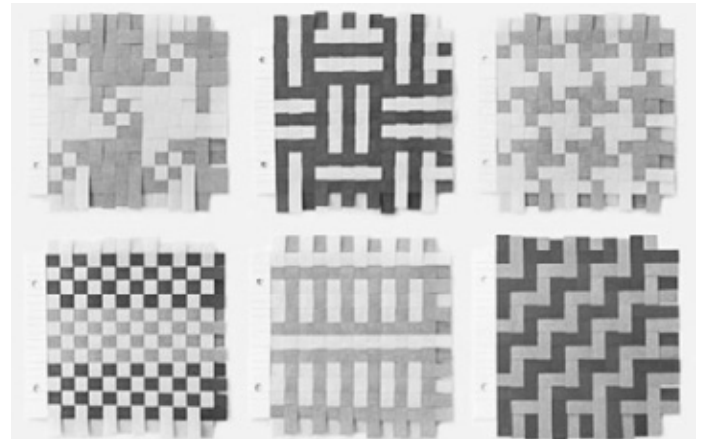
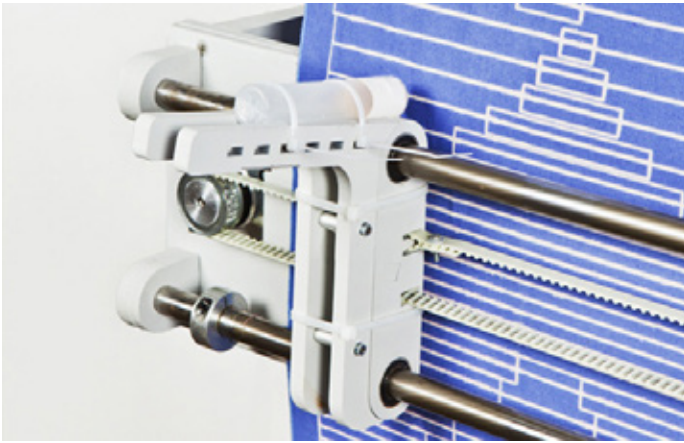
virtuel/réel

Transcription

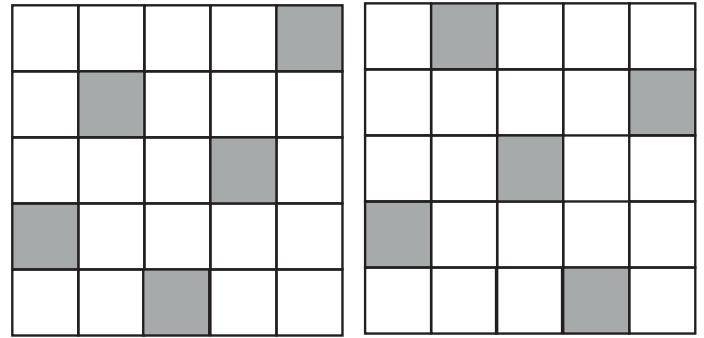
La programmation n'est pas l'apanage de l'informatique : les orgues de barbarie et les métiers à tisser Jacquard suivaient une sorte de « programme » inscrit sur des cartes perforées. Ces dernières permettaient de coder simplement des motifs musicaux ou tissés complexes. Plusieurs pièces de l'exposition font référence au passé commun entre le numérique et la tapisserie et traitent de la notion de « code » et de « transcription » partagée par ces deux domaines. L'image obtenue ressemble à ces affichages qui ont beugué, ou dans lesquels une partie de « l'information » est perdue.

Dans les années 70, Charlotte Johannesson a commencé à faire des tapisseries en utilisant le métier à tisser pour produire des images pixellisées faisant référence à la culture punk ou contenant un message féministe. La similitude entre l'aspect de la tapisserie et les pixels d'un écran sont assez frappants. Phillip Stearns travaille quant à lui, non pas sur

l'erreur, mais sur la perte. *Fragmented Memory* est un triptyque de grandes tapisseries qui représentent un instantané de la mémoire d'un ordinateur : trois sélections de données binaires ont été converties en images à l'aide d'un logiciel personnalisé. Les motifs obtenus ont ensuite été tissés sur un métier Jacquard industriel informatisé. La question de la sauvegarde est centrale ici puisque c'est aussi un jeu de mot sur ce qu'on appelle la mémoire « physique » d'un ordinateur par opposition à sa mémoire « virtuelle ». La mémoire « physique » ou « vive » est volatile, c'est-à-dire qu'on peut modifier, supprimer ou perdre les informations. Ici, Philippe Stearn, matérialise une part de cette mémoire physique et traduit aussi ce qu'elle est : un arrêt sur un échantillon, trois variations de combinaisons parmi la multitude produite en permanence, parmi l'infini des possibilités combinatoires. En comparaison avec le travail de Charlotte Johannesson, les tapisseries de Phillip Stearns sont plus géométriques, plus abstraites ; il faut dire qu'il ne part pas d'une image mais de données qu'il va transformer en images en les associant à des formes.



Raw Color
Cryptographer, 2012



Exemples d'armures de satin

C'est aussi sur le code et la possibilité de fixer des données qui, autrement, resteraient virtuelles que travaille le studio de graphistes Raw Color. Ils ont développé une machine, le Cryptographer (littéralement : « écrit-caché »), qui transforme les lettres en formes géométriques. Ces dernières sont ensuite imprimées sur du tissu. Des textes peuvent être envoyés sur l'adresse mail de la machine qui va crypter chaque message. Les « petits mots » personnels se transforment en un code tangible, l'exact inverse d'un message virtuel. L'ultime paradoxe c'est que l'impression se fait avec un agent de blanchiment, comme de l'eau de javel, qui est plus souvent utilisé pour enlever des tâches que pour ajouter du sens.

Le thème du passage du virtuel au réel peut être traité avec des étudiants en arts appliqués ou en arts plastiques.

Pour les plus jeunes, on peut déjà travailler sur le code. C'est un travail qui peut être fait en arts plastiques (détourner des codes existants comme le langage musical, ou transformer des lettres en formes). Il peut y avoir

d'abord une phase de collecte de formes sur un thème, un travail de simplification du dessin pour qu'il puisse être réalisé en pochoir par exemple. L'élève peut ensuite faire correspondre un signe à une lettre et composer son message.

Les deux premiers projets présentés ici font un parallèle entre codage et tissage. Il est possible d'expliquer le principe des armures aux élèves dès le cycle 2. Ils peuvent s'essayer aux techniques de tissage avec des bandes de papier. Cela permet de découvrir des types d'armures différentes et de réaliser rapidement des objets décoratifs pour les fêtes ou pour créer un étendard, une bannière, une fresque intérieure sur un thème donné. Avec les plus grands, l'armure peut aussi être détournée et utilisée dans un autre contexte : pour faire de la musique, comme contrainte pour écrire un texte en faisant coïncider les rimes et les cases noires, etc.



Metahaven + Droog Design
Time is life, 2011



Shamma Buhazza, Disorientatio, 2017

matériel/immatériel

Incarnation

Les images permettent parfois de rendre visible, de donner des contours à des notions qui n'en ont pas ; on dessine alors des symboles, des allégories. Le tissu est une matière que l'on porte, que l'on foule, sa dimension tactile est très importante. Une image permet de donner une forme à ce qui n'en a pas, le tissu permet de donner une matière à cette image qui n'en a pas.

Metahaven est un studio de design graphique composé de Vinca Kruk et Daniel Van Der Velden.

Time is Life est une moquette de treize mètres de long qui représente les différentes étapes de la vie d'une personne : naissance, enfance, adolescent, âge adulte et vieillesse. Les motifs évoluent au fur et à mesure que l'on déroule le tapis bleu. On peut y voir des références assez ironiques (pour les épitaphes, le marbre est souvent préféré à la moquette) au fil de la vie des Maires, ou aux grandes tapisseries qui retracent la vie d'Hommes célèbres.

Plus mystique, Jenna Kaës a créé les linéaux qu'elle appelle *Soul Doors* (Portes de l'âme) et qui matérialisent les portes flottantes d'un temple ouvrant un passage vers l'au-delà. Elle a directement encré des pierres pour « construire » cette image de temple. Le support en lin fait quant à lui référence aux pratiques d'embaumement et au Saint-Suaire. Dans un autre de ses projets, *Night Thoughts I et II*, elle a réalisé, au sein d'une communauté Carmélite, une série de deux couvre-lits qui représentent le passage quotidien de la réalité au monde du rêve. Tout son travail porte sur la matérialisation de sentiments mystiques, de peurs, etc.

Elle s'inspire de pratiques communes ou ancestrales visant à transférer dans des objets, des sentiments, des angoisses. Les doudous, les grigris, les totems, ont ce rôle. Ce sont des objets qui jouent un rôle à l'échelle individuelle ou dans une communauté. Le drapeau est aussi l'un de ces objets symboliques : il doit représenter la « personne morale » d'un groupe.



Jenna Kaës (France), *Soul Doors*, impression directe de pierres encrées sur lin, 2014



(1) Clément Valla (États-Unis), *Wrapped Font*, 2015
Tissu imprimé sur polystyrène

(2) *Wrap Terracotta*, tissu imprimé sur sculpture en mousse, 2014

Shamma Buhazza s'intéresse à l'exploration de la langue et de la culture. Venant d'un milieu mixte (Emirati, Bahreïn, quart britannique et quart somalien) et ne pouvant choisir de se définir par rapport à un seul de ces pays, Shamma Buhazza a conçu sa propre série de drapeaux. Le drapeau sert habituellement de signe de ralliement pour un groupe, qui est censé partager une histoire, une culture et un territoire. Ici, ce support sert à Shamma Buhazza à se définir comme individu pris entre plusieurs histoires, entre plusieurs territoires. Elle garde du drapeau sa capacité à « définir » une identité, mais lui retire son pouvoir normatif. Dans le travail de Clément Valla, la question de l'identité est plus essentielle et porte sur l'adéquation entre les choses et leur image. Il photographie des objets sous de multiples angles pour les modéliser en 3D. L'image obtenue est imprimée sur du tissu. Cette technique, (la photogrammétrie) a été développée au XIX^e siècle pour faire des relevés sur des bâtiments médiévaux au bord de l'écroulement. La numérisation, qui devait servir à conserver quelque chose de l'objet, finit ici par le recouvrir entièrement et même par le dégrader

(une partie de l'image est manquante, les plis du tissu créent des irrégularités). Au lieu de permettre d'extraire à jamais l'aspect d'un objet, de le conserver intact sur un serveur, la numérisation se substitue aux choses réelles. Dans cette pièce, au lieu d'avoir un objet qui incarne une idée qui le dépasse (comme dans le travail de Jenna Kaës), on a au contraire, un objet qui est dépossédé de son propre aspect.

En classe* ce passage du sentiment, de l'histoire, à un objet physique peut être exploré avec les élèves que ce soit pour faire référence à une histoire mythologique ou un événement personnel. On peut imposer à l'élève de travailler à partir d'un objet usuel et d'en développer la dimension symbolique. Ce travail peut être complété par des apports théoriques sur les objets de culte, de cérémonie, etc.

* -Extrait du référentiel du cycle 2 : La narration et le témoignage par les images. « L'expression des émotions » se nourrit de la lecture de contes et de mythes fondateurs pour permettre à l'élève l'élève d'exprimer ses émotions dans des productions plastiques.

-Extrait du référentiel du cycle 3 : Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, sculpture, photographie, vidéo, etc.).

-Extrait du référentiel de cycle 4 : La matérialité de l'oeuvre Exploitation dans une création plastique du dialogue entre les instruments et la matière, en faisant de la matérialité une question à explorer, un enjeu dans la perception comme l'interprétation.



Malak Mebkhout, Neptune, laine, 2016



Dean Brown, Reservoir Rug, 2013

d'un objet à un autre

Hybrides

Cette section concerne ce que Malak Mebkhout appelle des « hybrides », c'est-à-dire des objets qui ont la forme, la texture, d'autres objets, d'autres choses. C'est le cas par exemple du tapis de son projet « Neptune » qui s'inspire de la piscine monumentale de Hearst Castle en Californie, de son fond quadrillé et des arcs de cercles entourant son bassin. L'effet de trompe l'œil créé par la perspective des carreaux est accentué, dans le projet original, par l'ajout d'une échelle, qui fait également office de chaise. Ce jeu entre la nature de l'objet (un tapis) et ce qu'il représente (une piscine) permet d'insérer dans l'espace domestique, des images, des objets qui *a priori* ne s'y trouvent pas.

Reservoir Rug et Tree Trunk sont deux des neuf projets de *From the Floor Up* (« à partir du sol »), une collaboration entre la pépinière de designers italiens

Fabrica et la société Tai Ping Luxury Custom Carpet Company de Hong Kong. Les designers devaient imaginer des objets narratifs inattendus inspirés d'éléments naturels. Dean Brown s'est inspiré de l'eau qui coule pour faire le lien entre le sol et le mur, entre le tapis et des étagères ; tandis que Ryu Yamamoto, grâce à un travail de découpe dans une moquette tout en dégradés de couleur, transforme un tapis en banc imitant l'aspect du bois.

La démarche de ces trois designers est assez similaire, ils identifient une caractéristique du tapis (pour Malak Bekhout, un tapis est un objet rectangulaire posé sur le sol, tandis que Ryu Yamamoto voit ce tapis enroulé) puis ils cherchent ce qui peut avoir la même forme, les mêmes caractéristiques (la piscine pour Malak Bekhout, un tronc d'arbre pour Ryu Yamamoto). Dean Brown quant à lui, fait non seulement une analogie formelle mais crée en plus un objet nouveau qui mélange le tapis et l'étagère.

On connaît tous ces peaux d'ours posées près du feu. Pour le projet *Animal Skin*, Marteen Baas a créé des tapis en fausse fourrure dans le laboratoire de production



Ryu Yamamoto, *Tree Trunk*, 2013



(1)



(2)

(1) Maarten Baas, *Animal Skin*, 2013
 (2) Radi Design, *Sleeping Cat Rug*, 1999

textile du Musée du Textile de Tilburg. Les fourrures obtenues ne correspondent que très approximativement à des animaux (dont certains comme la tortue, n'ont pas de poils...). Maarten Baas change le statut et le but de la fausse fourrure. Il la libère de l'injonction au réalisme, elle devient au contraire le support d'une recherche créative et loufoque.

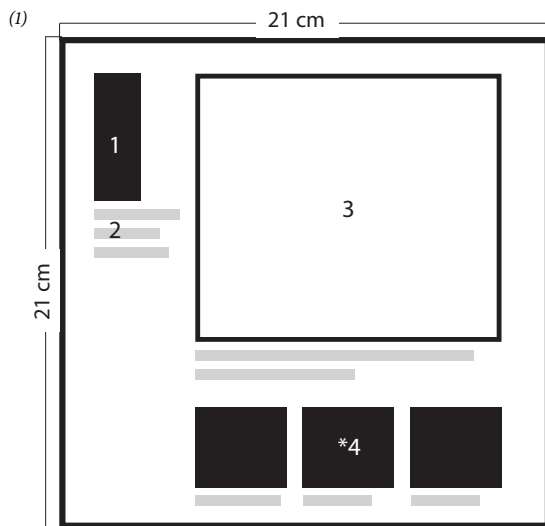
Les Radi Designers collectif de designers, actif de 1992 à 1998, ont créé *Sleeping Cat Rug* qui combine dans une seule pièce plusieurs ingrédients du confort domestique. L'association est ironique, l'objet absurde. Le feu est faux mais le tapis est auto-chauffant, le chat est imprimé. Ce n'est pas réellement le confort, c'est uniquement son image qui s'incarne ici.

Avec les élèves, on peut travailler soit sur l'analogie, la citation, soit sur le détournement. Le thème du détournement peut être abordé dès le cycle 4* et celui de la citation (plutôt la citation historique, ou culturelle) en terminale STD2A**. Cependant, l'analogie peut aussi être un bon moyen, assez ludique, de faire prendre conscience

aux élèves, dès le cycle 3, de toutes les composantes d'un objet. On peut chercher à faire des analogies entre une forme et une autre, un matériau et un autre, une fonction et une autre.

*Extrait du référentiel du Cycle 4 : arts plastiques
 La matérialité de l'oeuvre ; l'objet et l'oeuvre L'objet comme matériau en art : la transformation, les détournements des objets dans une intention artistique ; la sublimation, la citation, les effets de décontextualisation et de recontextualisation des objets dans une démarche artistique. Intervention plastique sur des objets pour en modifier le statut et le sens, l'intégration de l'objet, y compris non artistique, comme matériau de l'oeuvre (transformation, sublimation, citation, détournement), interaction entre forme et fonction.

**Référentiel Terminale STD2A (à travailler en arts visuels) (arts techniques et civilisation=)
 1.3 Influences et références
 - Citation, emprunt, détournement



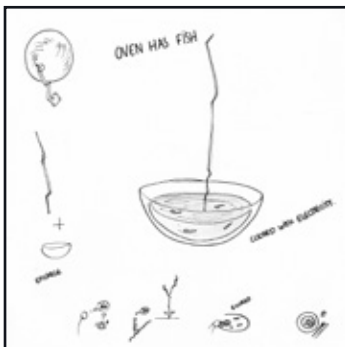
1) L'objet
(peut être une photographie)

2) L'action réalisée
sur cet objet

3) nouvel objet
et explications

*4) croquis annotés
pour expliquer l'utilisation de l'objet

(2)



(1) Exemple de fiche distribuée à des élèves de première STD2A
(2) Exemples de travaux d'élèves

Ci-dessus, un exemple de fiche distribuée à des élèves en 1^{ère} STD2A, lycée Rive Gauche, Toulouse, en 2015 dans le cours anglais/arts appliqués. Cet exercice assez simple permettait de travailler sur des analogies qui concernaient toutes les caractéristiques de l'objet. L'élève devait aussi dessiner l'objet, le mettre en situation et expliquer succinctement le nouvel usage, ou les nouvelles difficultés d'usage de l'objet créé. Cet exercice ludique, permettait enfin de développer le vocabulaire de l'élève sur les objets et les verbes d'action.

Ateliers scolaires *Pattern design*

conçus par
Benoît Wimar

Benoît Wimar est graphiste, développeur et nourrit une passion pour la typographie. Il donne des cours de langage web, HTML à l'ESAD d'Amiens, et mène des workshops à l'école Renoir à Paris. La thématique du pixel est récurrente dans son travail.

Le Pattern Designer crée des motifs all-over (qui se répètent sur toute la surface d'un tissu) ou des motifs placés (juste une illustration au milieu d'un tee-shirt par exemple) dans des domaines aussi variés que la mode, la décoration, la papeterie, etc. Un motif all-over est un graphisme textile composé de formes géométriques ou d'illustrations qui se répètent de façon continue et régulière sur toute la surface. Au démarrage de la création d'un motif all-over, le designer textile s'intéresse et se concentre d'abord sur la création du visuel seul. Il travaille de manière isolée la forme géométrique ou l'illustration. Ensuite, il compose de manière réfléchie et équilibrée son visuel sur toute la surface de son plan de travail. Qu'est-ce que la mise au rapport/mise au raccord d'un motif textile ? Pour dupliquer un motif ou une illustration créée par le designer textile, un travail de raccord est appliqué. C'est ce qu'on appelle la mise au rapport (répétition du motif textile dans le sens de la hauteur) ou la mise au raccord (répétition du motif dans le sens la largeur). Les différents types de raccords servent à apporter ou non le dynamisme à votre projet en design textile. On distingue parmi eux :

- le rapport droit, qui répète le motif de façon alignée ;
- le rapport sauté qui répète le motif en quinconce ;
- le all over, cité ci-dessus ;
- la répétition en miroir ;

etc.

Du numérique au textile:

Dans cet atelier, on effectue le travail d'un designer graphique ou textile : on part d'un logiciel pour créer son motif, pour ensuite l'imprimer, ici sur le textile. Deux techniques, deux supports se rencontrent : le motif passe du numérique au textile.

Maternelles 3-5 ans

Cet atelier consiste à créer son bandana en le personnalisant avec des motifs à combiner pour produire des formes. Il faut choisir un des modèles et le reproduire à l'aide de tampons.

Primaires 6-10 ans

Cet atelier consiste également à personnaliser son bandana. Les motifs sont créés sur un logiciel que les élèves découvriront et sur lesquels ils devront réussir à reproduire un modèle qu'ils pourront ensuite imprimer avec des tampons sur un tissu sérigraphié faisant apparaître la grille de composition.

Collège/Lycée 10-17 ans

Comme le précédant atelier, il s'agira pour les élèves de découvrir un logiciel et d'y reproduire un modèle. Le motif sera ensuite imprimé par sublimation.

Étudiants

Les étudiants pourront découvrir et expérimenter sur le logiciel soit en choisissant de reproduire un motif ou, selon leur appétence, en altérant un caractère, en créant une typographie, etc, seul ou en collaboration. Ensuite, ils imprimeront le travail effectué sur ordinateur en sublimation.

De toutes façons... *Design graphique et textile*

Contacts :

Pour les scolaires et projets pédagogiques :

Alexandra Magnien

03 25 35 79 17

alexandra.magnien@cndg.fr

Pour les écoles supérieures et internationales :

Susanne Schroeder

03 25 35 79 16

susanne.schroeder@cndg.fr

Tous publics, publics empêchés et éloignés :

Marie Calon

03 25 35 79 15

marie.calon@cndg.fr

Service éducatif, ressources, demandes de visuels :

Mathilde Darnac

03 25 35 79 15

mathilde.darnac@cndg.fr

Centre
National
du Graphisme

1 Place

Émile

Goguenheim

52000

Chaumont

France

contact@cndg.fr

03 25 35

79 01



Accès libre et gratuit

aux expositions,
au café et à l'espace
de coworking
(wifi gratuit)

Ouvert du mercredi
au dimanche de 14 h à 18 h

7j/7 sur réservation :
resa@cndg.fr