

EXPLORATEUR DE DESIGN

Activité à faire en classe

RÉAMÉNAGEMENT

Secondaire 3 et 4

L'époque et la culture jouent un rôle important dans la création d'objets que nous utilisons tous les jours. Après avoir exploré le jeu *Explorateur de design* et avoir admiré la galerie virtuelle, les élèves choisiront un objet provenant des années 1950 à 1990 comme point de départ pour recréer un lieu à l'école. Demandez aux élèves de préparer un dessin de perspective et utilisez ce projet pour rendre leur travail plus intéressant en combinant l'histoire de l'art et le dessin industriel.



Pièce des années 1980 de l'exposition *Explorateur de design*

OBJECTIFS

Les élèves pourront apprendre ce qui suit :

1. Les formes, les couleurs et les tendances en matière de création qui caractérisent chaque décennie (1950 à 1990) de la création canadienne.
2. Comment l'on peut modifier un environnement en redéfinissant l'espace de manière à y inclure des objets propres à une période précise.
3. Comment appliquer leurs connaissances sur l'histoire du design dans le cadre d'une activité artistique.
4. Comment mettre en perspective des aménagements intérieurs.

INTRODUCTION

- Consacrez un peu de temps à découvrir le site *Explorateur de design* avec les élèves. Explorez la collection d'objets qui y sont présentés ainsi que les renseignements généraux qui sont fournis au sujet des événements survenus au Canada et ailleurs dans le monde lors de chaque décennie.
- Demandez aux élèves d'apporter un objet comme une vieille taie d'oreiller, un ruban à huit pistes, une pochette de disque ou des photographies sur lesquelles on peut voir des objets utilisés pendant les années 1950 à 1990.
- Utilisez ces objets ou images pour lancer le débat. Exemple de question : Peut-on facilement savoir à quel moment cet objet a été fabriqué? Si tel est le cas, comment peut-on savoir à quelle époque il appartient?
- Divisez la classe en groupes représentant chacun une décennie des années 1950 à 1990. Dans le cadre d'une séance de remue-méninges, chaque groupe doit préparer

un feuillet de renseignements sur ce qu'il sait et ce qu'il a appris sur sa décennie. Les élèves présentent ensuite leurs trouvailles au reste de la classe.

- Si possible, fournissez des diapos ou des images représentant les tendances propres à chaque décennie.

Exemple: Un petit restaurant des années 1950, de l'art psychédélique des années 1960, une discothèque des années 1970, la mode des années 1980, etc.

ACTIVITÉ

1. Choisissez un objet provenant de la galerie *Explorateur de design* qui, selon vous, correspond le mieux à la culture et à l'époque où il a été créé.
2. Choisissez un petit espace dans l'école (salle de classe, corridor, cantine, salles de bains, etc.) à réaménager en utilisant un objet d'une époque comme point de départ pour créer une ambiance et un style propres à cette décennie.
3. Les élèves appliqueront leurs connaissances en matière de perspective pour réaménager l'espace de façon réaliste.

FOURNITURES

Papier, crayon, règle, pastels.

Au choix : élaborer et illustrer l'espace en se servant de l'ordinateur.

ADAPTATION

Gardez les mêmes groupes que ceux formés pour l'activité de remue-méninges. Chaque élève doit créer ses propres illustrations mais chaque groupe partagera l'information et les avis au fur et à mesure que progressera le travail sur la perspective. De cette manière, les élèves pourront apprendre ensemble et les élèves qui éprouvent de la difficulté pourront obtenir de l'aide au sein même de leur groupe.

SUGGESTION DE PROJET DE RECHERCHE

Le groupe pourrait prolonger ce travail en projet de recherche suivi d'un exposé sur les créateurs ou architectes canadiens actuels ou d'une autre époque.

RESSOURCES

En français

Antonelli, Paola, Summers, Andrew, Sparke, Penny. *Dictionnaire du design: Grande-Bretagne*. Paris, Éditions du Seuil, 2000.

Blistène, Bernard. *Art contemporain : un choix de 200 oeuvres du Fonds national d'art contemporain (1985-1999)*. Paris, Chêne, 2001.

Fiell, Charlotte, Fiell, Peter. *Design industriel: A-Z*. Köln, B. Taschen, 2001.

Fortin, Fabienne, Côté, José. *Le processus de la recherche: de la conception à la réalisation*. Mont-Royal, Décarie, 1996. ISBN: 2-89137-136-4

Grondin, Pierrette. *Cyberculture et objets de design industriel*. Sainte-Foy, Presses de l'Université Laval ; Paris, L'Harmattan, 2001.

Oei, Loan, Kegel, Cecile De. *Motifs de la création: formes, couleurs et textures*. Paris, Thames & Hudson, 2002.

Perrin, Jacques. *Concevoir l'innovation industrielle: méthodologie de conception de l'innovation*. Paris, Editions du CNRS, 2001.

Polster, Bernd. *Dictionnaire du design: scandinavie*. Paris, Editions du Seuil, 1999. ISBN: 2-02037-221-5

Quarante, Danielle. *Éléments de design industriel*. Paris, Polytechnica ; Paris: Économica, 2001.

Raymond Guidot. *Histoire du Design 1940 – 2000*. Montreal, Hazan, 2000.

Ricard, André. *Le design au quotidien: un parcours commenté autour d'objets choisis pour la qualité de leur design*. Bulle, Suisse, Musée gruérien, 1995.

Tambini, Michael. *Le design du 20e siècle*. Montréal, Hurtubise HMH, 1997. ISBN: 2-89428-216-8

Therrien, Jean. *Les matériaux en design d'intérieur: les revêtements de sol*. Montréal, G. Morin, c1998. ISBN: 2-89105-692-2

En anglais

Barron's Art Handbooks: Perspective and Composition. New York: Barron's Educational Series Inc., 1999. ISBN 0-7641-5104-5

Doyle, Michael E. *Color Drawing: Design Drawing Skills and Techniques for Architects, Landscape Architects, and Interior Designers, 2nd Edition*
New York: John Wiley, 1999. ISBN 0471292451

Fiell, Charlotte and Peter Fiell. *50's Decorative Art.*
Taschen, 2000. ISBN 3-8228-6119-9

Fiell, Charlotte and Peter Fiell. *60's Decorative Art.*
Taschen, 2000. ISBN 3-8228-6405-6

Fiell, Charlotte and Peter Fiell. *70's Decorative Art.*
Taschen, 2000. ISBN 3-8228-6406-4

Gotlieb, Rachel and Cora Golden.
Design in Canada – Fifty Years from Teakettle to Task Chairs.
Canada, Alfred A. Knopf, 2001. ISBN 0-676-97138-5

Huchinson, Karsnitz. *Design And Problem Solving.* New York: Glencoe/McGraw Hill, 1994. ISBN 0-8273-5244-1

Roukes, Nicholas. *Design Synectics: Stimulating Creativity in Design.* Worchester, MA: Davis Publications, 1988. P.52 ISBN 0-87192-198-7.

Smith Annie with Francena T. Handcock. *Getting Into Art History.*
Toronto, ON: barn Press, 1993. ISBN 9696953-0-6

Weinmann, Elaine and Peter Lourekas,
Photoshop for Windows & Macintosh a Visual QuickStart Guide
Peachpit Press ISDN: 020177321X