

# DC Mode, domaine Textile, Motif

---

S. Renazé-Garreau

Thématique 1 :

## Perturber

*Le premier abord de la thématique est prévu en classe entière, exercice du brainstorming et de sa mise en forme en vue d'être communiqué.*

### Objectifs du travail :

- Analyse d'une demande propre à générer la démarche créative
- Aborder les différentes compositions : le motif placé, le all-over, les rapports fond-forme... motifs textile, raccords, notion de coordonné, ...
- Aborder l'esprit d'une collection, les différentes étapes de conception et de mise au point de projets textiles en expérimentant l'IA à plusieurs moments du process
- Travailler les outils de dessin (stylisation, rapports d'échelle, placement...) manuels ET CAO abordés en OLN, dont le cours pavage Maths.
- commencer à s'approprier des données pour prendre parti plastiquement, formuler des axes de travail et des hypothèses
- communication plastique, écrite, graphique et infographique (début) de cette démarche et des productions en résultant. Essais du recours à l'IA pour les mises en situation, crédibilisations du projet.

### Préambules PAV, apports AMD, OLN, Maths, ... apports méthodo :

- Le brainstorming, méthodologie
- Collecte et observation motifs, croquis couleur
- Croquis d'espaces dans le Lycée.
- Apport méthodo Comment prendre parti en DC
- La planche tendance, méthodologie
- Les outils informatiques pour dupliquer, faire des rotations... orchestrer des raccords et mettre en situation un motif placé, les outils IA pour demander une mise en situation silhouette et les placements motifs sur vêtements portés.

### Demande :

Vous allez proposer une gamme déclinée de motifs pour le contexte suivant :

**Motifs textiles** pour la marque de streetwear Bape ( acronyme d'A Bathing Ape, une marque de vêtements japonaise créée en 1993 par Nigo (Tomoaki Nagao), DJ et producteur de musique). Vous vous intéresserez au motif camo, et à leur modèle Bape Shark Hoodie (reconnaissable à son design de requin imprimé sur la capuche, souvent justement accompagné de motifs camo). La direction artistique vous a passé commande **d'une version « perturbée » de leur motif identitaire**. A choisir et analyser dans un premier temps. On se place dans l'hypothèse de sortie d'un modèle appelé « disturb », qui serait photographié justement dans votre lycée.

Pour faire suite à cette création textile, vous imaginerez également des **applications murales**, avec un choix de placements dans le contexte du lieu choisi dans le lycée d'Avesnières, en accord avec « Perturber »

### **Etape 1.**

Partant d'une enquête photo et croquis / lieu d'une improbable séance de shooting photo de mode dans votre lycée, avec carnet d'enquête et d'inspiration, + planche tendances répondant à l'incitation de la thématique Perturber.

### **Etape 2.**

Elaborer un minimum de 4 motifs distincts, déclinés dans des versions graphiques différentes et qui, potentiellement, pourraient se coordonner ou s'associer ensemble dans un projet textile. Vous ferez état des différentes recherches en les organisant autour de 2 pistes de recherche distinctes. Cf apport méthodo comment prendre parti en DC.

Conseils :

- A partir des visuels collectés, isolez des formes, il est question d'interprétation, de stylisation en plusieurs étapes, jusqu'à la limite de l'abstraction peut-être, assurez-vous d'être compris. Repérez et exploitez les éléments porteurs dans les sources d'inspiration dont vous disposez. Sélectionnez les éléments qui peuvent vous être utiles, vous servir pour leurs caractéristiques plastiques (couleurs – chromatisme et valeurs-, formes, ...) et graphiques (dessin, qualités de la ligne, linéarité/expressivité, contours ou pas, etc...). Investissez la couleur d'une part ET le noir et blanc pour une partie des productions.
- L'idée est d'aborder l'esprit d'une collection en mode. Vous pouvez aussi partir de collages.
- Des références issues des divers domaines du design (mode, architecture, communication visuelle et objet) peuvent être utiles, ici collectez des motifs.
- Des références issues des divers domaines du design (mode, architecture, communication visuelle et objet) peuvent être utiles. Mais dans ce cas à commenter un minimum, à associer à des mots ou notions clefs par exemple.
- Réfléchissez à ce qui se dégage des thèmes graphiques obtenus pour les titrer de façon judicieuse. Un mot-clef, ou une dualité entre 2 mots-clefs, une expression, une courte phrase... faites les propositions en suivi prof.
- Il s'agit toujours de travailler en ayant soin de garder trace des diverses étapes pour le rendu final.

### **Etape 3.**

Partant de ces motifs initiaux, vous allez les associer au sein de compositions variées. Plusieurs éléments de nature, de traitements graphiques ou de styles différents peuvent être combinés, mêlés, mixés. Jouez sur les rapports d'échelle, travaillez seulement certaines zones, faites des zooms... Utilisez le calque et la photocopie, l'outil informatique suite à l'apport CAO en OLN, et complété par les outils IA expérimentés.

Variez les outils, les techniques, les modes d'expression graphique. Vos graphismes peuvent être linéaires, avec des aplats ou des jeux de trames, de négatif, etc. Jouez avec les différences d'épaisseur de trait, les effets de lignes discontinues, ... En modifiant votre prompt, vous ferez décliner à l'IA les motifs qui vous semblent les plus porteurs. Cf cours de rédactionnel de prompt en AMD.

Vous organiserez cette étape 3 en proposant des hypothèses de motifs placés et de all-over. Cf le travail des raccords (raccords droits et raccords sautés), harmonie, rapports fond-formes, pleins-vides avec des espacements différents, des fonds unis ou à pois, rayures, trames...

Déclinaisons chromatiques : contrastes, camaïeux, divers degrés de saturation. Les couleurs de vos gammes, en référence Pantone par exemple, doivent être renseignées.

### **Etape 4.**

Collections d'imprimés.

Applications motif textile et version motif mural.

Il s'agit de crédibiliser un projet en particulier, en le visualisant en situation. Plutôt que d'utiliser Photoshop par exemple pour créer un insert photomontage sur des objets, éléments de l'espace ou des silhouettes, cette fois vous aurez recours à l'IA, en lui fournissant vos photos prises dans le lycée. Soyez critique ! les itérations seront à faire figurer et à critiquer en TP d'AMD.

## Planning de travail et méthode

- **lundi 8 Septembre** : temps en classe entière / les objectifs de la DC en Première STD2A. La Thématique 1 : Perturber, lancement par l'exercice du brainstorming. Explication du déroulement/organisation année, le principe de répartition des groupes /heures/suivi. Cette fois : Textile. Distribution et commentaires des sujets DC Perturber. Questions diverses et début du travail.

*Vous poursuivez l'étape 1 / cours prochain.*

- **lundi 15 Septembre** : Début des questionnements, nourriture par références et début de liens. La recherche se met en place, vos planches tendances sont à investir, les gammes colorées peuvent également être exploitées, transposées. Suivi prof individuel, validation des 2 pistes de recherches à projeter.

*2 heures de travail personnel comptabilisées / cours prochain.*

- **lundi 22 Septembre** : travail d'argumentation, justification de 2 pistes de recherches sur les premières intuitions, apports transversaux à réinvestir. Phase de recherches et de productions autour des hypothèses à diversifier, plusieurs seront retenues. Suivi individuel. Les techniques et outils de dessin sont à faire varier en vue de la communication du travail sur formats libres.

*2 heures de travail personnel comptabilisées entre chaque cours.*

- **lundi 29 Septembre** : Suite à la phase de recherches, vous communiquerez les données par le croquis et la mise en perspective / mise en situation à rendre crédibles cf l'IA. Travail d'écriture des argumentaires. Ces annotations et visuels IA seront à intégrer aux planches finales. Pensez aux prises de vue pour garder trace étape par étape et rendre compte de la démarche de projet. Faites figurer des mots-clefs ou des intentions.

*2 heures sont à consacrer aux argumentaires et à différents types de compositions de planches (éléments repositionnables), afin de préparer la phase de communication du rendu, chemin de fer à faire valider.*

- **Lundi 6 Octobre** : Séance de communication de toutes vos données sur formats libres mais à unifier, numéroté, titrer. Il faut faire état de votre démarche, depuis les premières recherches, avec l'argumentation et la visualisation des étapes et choix opérés. Le brainstorming initial devra figurer, et vous aidera à situer et communiquer vos axes de recherche. La planche tendance sera également jointe au rendu.

*2 à 3 heures comptabilisées à la finalisation des planches, réalisation des derniers visuels, titres et mots-clefs, anticipez sur les besoins éventuels en impression, objectif lisibilité, clarté et pertinence. Attention à la gestion du temps, je serais absente la semaine du 11 au 17 pour voyage scolaire, il faut donc poser les dernières questions avant...*

- **mercredi 8 Octobre** : rendu des formats numérotés, impératif en début de séance d'AMD à 8h. Vos nom et prénom complets doivent figurer au dos de la première et de la dernière planche au moins. (Pour info tout retard non justifié implique un décompte de points / la note finale à raison d'un point par jour de retard et de 3 points pour un week-end. Ici, n'attendez pas de se revoir en cas d'absence ! j'accompagne le voyage à Salamanque. Pour toute question : [srenaze@avesnieres.fr](mailto:srenaze@avesnieres.fr) ou mail sur Ecole Directe)

Pour info, critères d'évaluation de la DC Textile :

- Capacité à mettre en place une démarche de travail et à opérer des choix cohérents, dont rédactionnel de prompt / 5
- Diversité et pertinence des recherches, exploitation transversales, y compris IA / 5
- Qualités & diversité graphiques, plastiques, ainsi que modes de représentation / 4
- Bon sens technologique, crédibilité des mises en situation IA / 2
- Communication globale / 4

+ Planche tendance évaluée.

+ A savoir : chaque séance sera sanctionnée par une note d'avancement sur 5 points, donc il faut montrer des productions nouvelles, une avancée de la réflexion, bref faire état d'un travail conséquent entre chaque séance.



<https://www.street-rules.com/histoire-marque-bape-streetwear-influence-culturelle/>



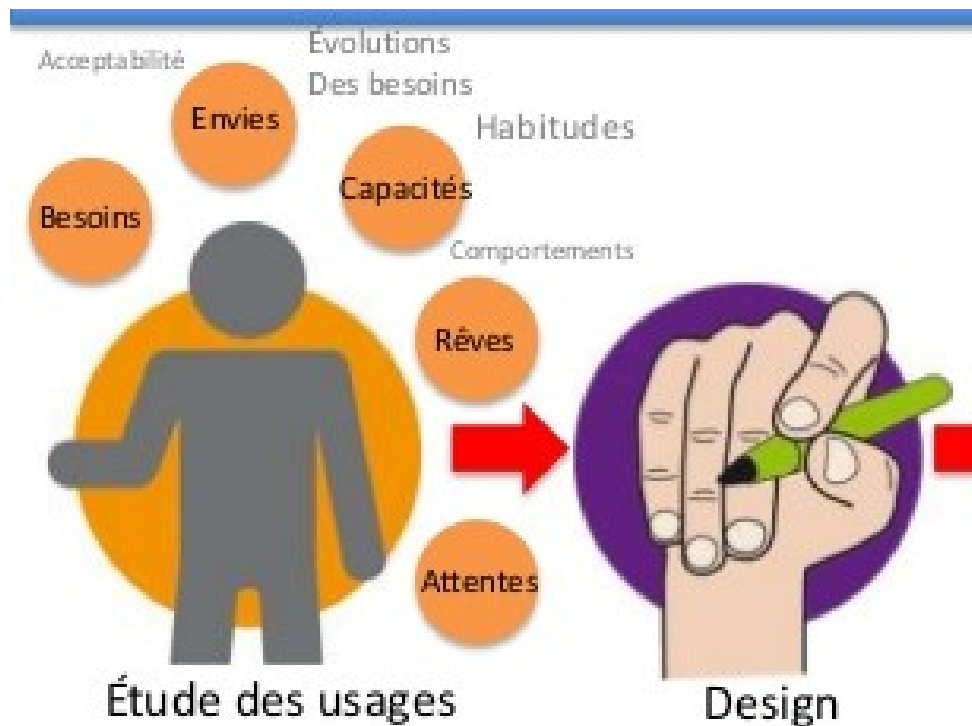
<https://www.youtube.com/watch?v=kpgKaWB9tj4>

## DC Perturber

S. Renazé

Apport méthodo, il n'y a pas une seule entrée en matière possible pour la DC ! Faites le point sur vos micro-projets de l'an dernier.

### IL FAUT PROBLEMATISER



#### Exemples de méthodes :

- l'entrée par l'identification de besoins : entrée usages / usagers, d'une situation, on pose ainsi un cadre à la fonction EN RAPPORT A LA THEMATIQUE, attention
- L'entrée par la PAV peut vous donner de la matière première Plastique et/ou graphique à manipuler pour générer une intuition EN RAPPORT A LA THEMATIQUE, sur laquelle partir / DC Ici Perturber
- l'entrée par l'AMD, vous avez un corpus de docs à croiser pour votre premier TP, vous allez en extraire des principes et notions, des mots-clefs EN RAPPORT A LA THEMATIQUE, qui peuvent vous aider à trouver votre point de départ
- l'entrée par la réflexion engagée à partir de la thématique SAUVAGE ?!, un brainstorming, une recherche de champ lexical ? vous cheminez intellectuellement pour en extraire des principes et des notions porteuses et EN RAPPORT A LA THEMATIQUE, qui vous font débiter la DC
- l'entrée par l'intuition d'un DOMAINE des ARTS APPLIQUES vers lequel on se dirige, là aussi des principes et des notions porteuses et EN RAPPORT A LA THEMATIQUE, peuvent lancer votre DC
- l'entrée par une envie de MATIERE/MATERIAU, basé sur une manipulation, une recherche technique et technologique EN RAPPORT A LA THEMATIQUE, et c'est le point de départ de votre DC
- l'entrée par les Tendances socio styles, vous partez d'une cible en particulier, en créant le lien EN RAPPORT A LA THEMATIQUE, et cela peut impulser votre DC

...