



MODE & DESIGN : LE CODE DE NOTRE QUOTIDIEN

Comment les objets et les vêtements façonnent notre monde.

DEUX ARTS DU QUOTIDIEN QUI ORGANISENT NOS VIES.



LA MODE

Organise le corps dans la société.

Définit les silhouettes, les genres, les codes sociaux.
Un système de création et de diffusion structuré par
des saisons, des maisons et un marché.



LE DESIGN

Organise les objets et les usages.

Une démarche de conception (chaise, affiche,
interface) qui articule fonction, forme, usage et
production.

Loin d'être superficiels, ils disent la technique d'une époque, ses valeurs, ses inégalités, ses rêves.

CRÉATION & INDUSTRIE : L'ADN COMMUN DE LA MODE ET DU DESIGN.



Au cœur de ces deux disciplines se trouve une tension permanente entre le geste créatif de l'atelier et les impératifs de la production à grande échelle. C'est l'oscillation entre l'artisanat et la chaîne de production globale.

QUATRE MOMENTS QUI ONT DÉFINI LE MONDE MODERNE



1919 - LA RATIONALISATION

Le Bauhaus théorise le design moderne : la fonction, la simplicité et l'industrie deviennent les piliers de la conception.



ANNÉES 60 - LA DÉMOCRATISATION

L'essor du prêt-à-porter, influencé par la jeunesse et la pop culture, accélère les cycles et élargit le marché.



1858 - L'INVENTION

Charles F. Worth fonde la haute couture moderne à Paris, institutionnalisant le créateur et la maison.



1947 - LA RECONSTRUCTION

Le 'New Look' de Dior redessine la silhouette d'après-guerre, affirmant le pouvoir économique et symbolique de la mode.

DEUX LOGIQUES : LE CYCLE DU DÉSIR CONTRE LA RÉOLUTION DE LA CONTRAINTE.

LA LOGIQUE DE LA MODE

Le récit et l'image.

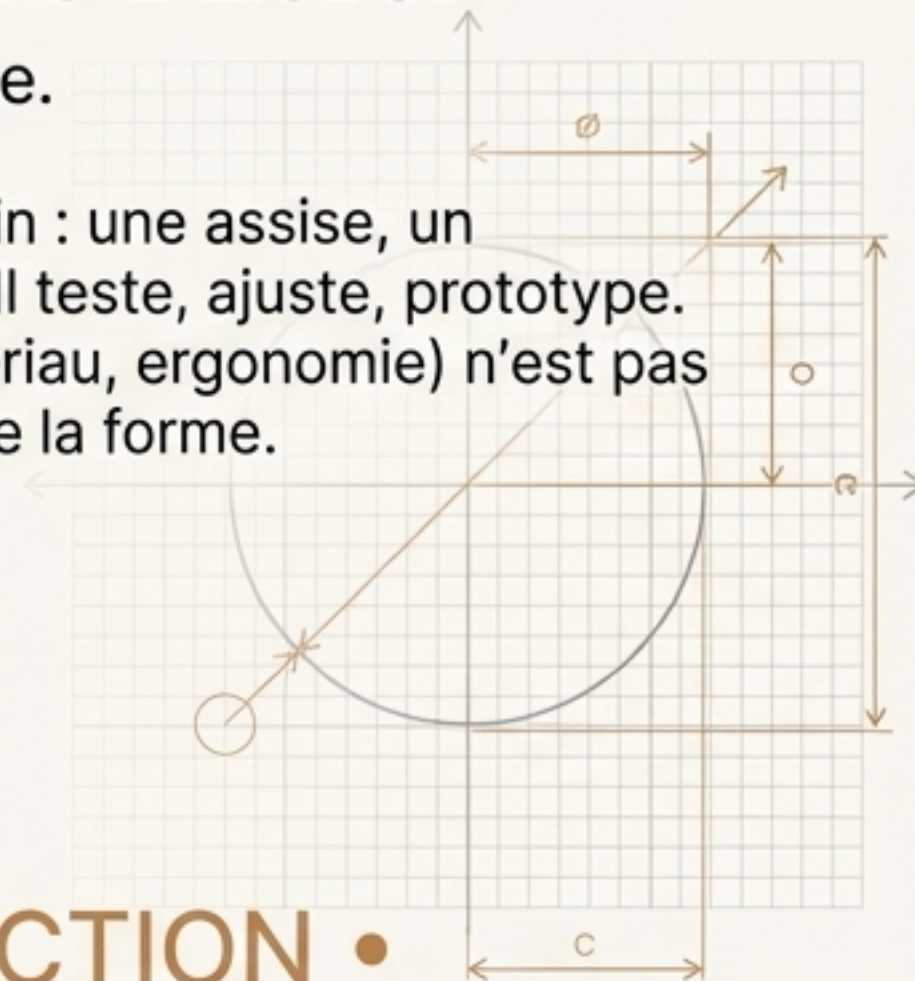
La mode fonctionne par collections, défilés et désir. Elle produit des "histoires" — un imaginaire puissant diffusé par les médias et les plateformes pour créer la tendance.

Récit • Désir • Collection • Image

LA LOGIQUE DU DESIGN

L'usage et le prototype.

Le design part d'un besoin : une assise, un éclairage, une interface. Il teste, ajuste, prototype. La contrainte (coût, matériau, ergonomie) n'est pas un obstacle, elle structure la forme.



USAGE • FONCTION •
CONTRAINTES • PRODUCTION

DU SIGNE À LA MATIÈRE : LA CONSTRUCTION DE LA VALEUR

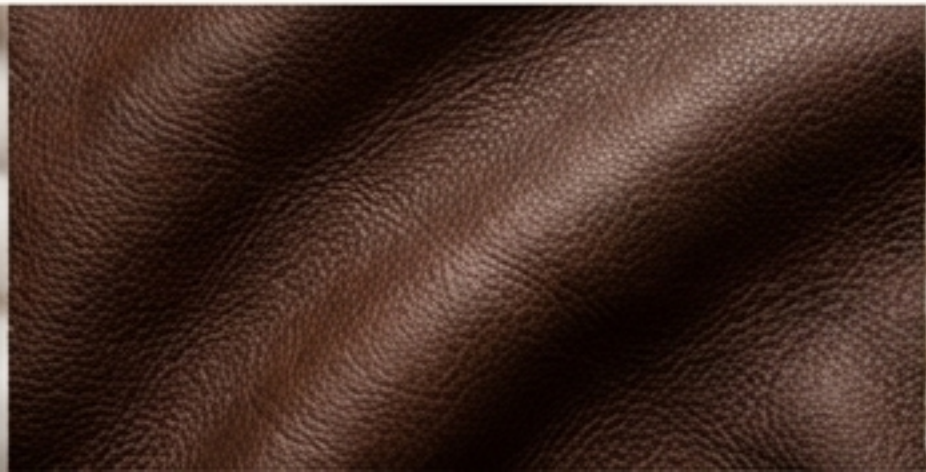


SYMBOLIQUE

Le logo, le monogramme, la signature. La valeur est d'abord symbolique. La mode est un langage social qui exprime la distinction, l'appartenance ou la transgression.

MATÉRIELLE

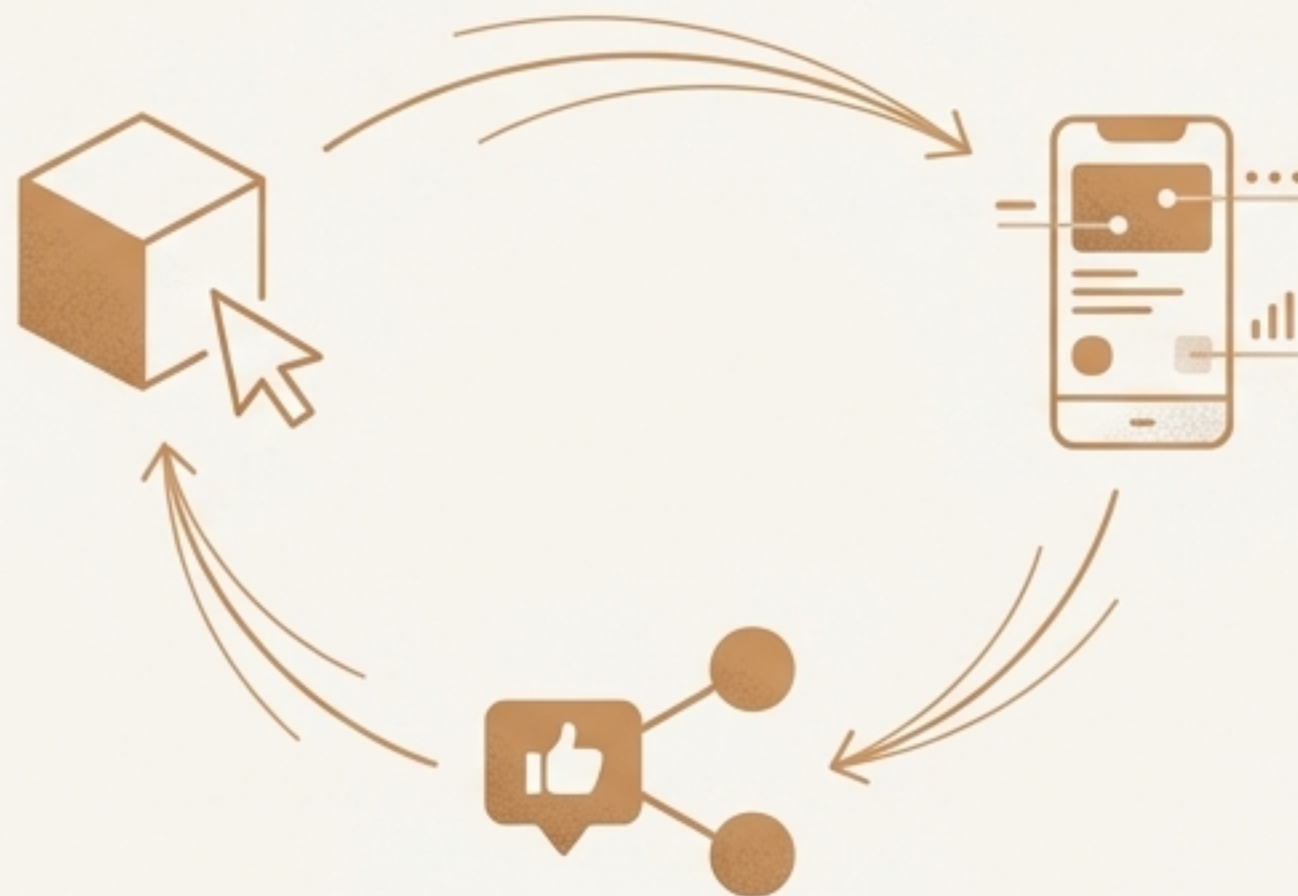
Coton, laine, cuir, synthétiques. Derrière le signe, chaque matériau a un coût social et environnemental. La conception doit désormais intégrer la fin de vie de l'objet : réparation, réemploi, recyclage.



LA RÉVOLUTION NUMÉRIQUE A CHANGÉ LES RÈGLES DU JEU

NOUVELLE CRÉATION

La 3D et l'IA permettent de concevoir des vêtements et objets virtuels, accélérant le prototypage.



NOUVEAU DESIGN

Le design d'objets s'efface au profit du design d'interfaces (UX). L'ergonomie, l'accessibilité et les données deviennent le vocabulaire central.

NOUVELLE DIFFUSION

L'e-commerce et les influenceurs sur les réseaux sociaux créent des micro-tendances et fragmentent l'autorité des maisons traditionnelles.

SOUTENABLE OU JETABLE ? L'IMPÉRATIF DE LA RESPONSABILITÉ

LE PROBLÈME

- **Fast Fashion** : Accélération des cycles de production et de consommation.
- **Pollution** : Impact des teintures, micro-plastiques, et déchets textiles.
- **Conditions de travail** : Manque de transparence dans les chaînes de production mondiales.

LES SOLUTIONS

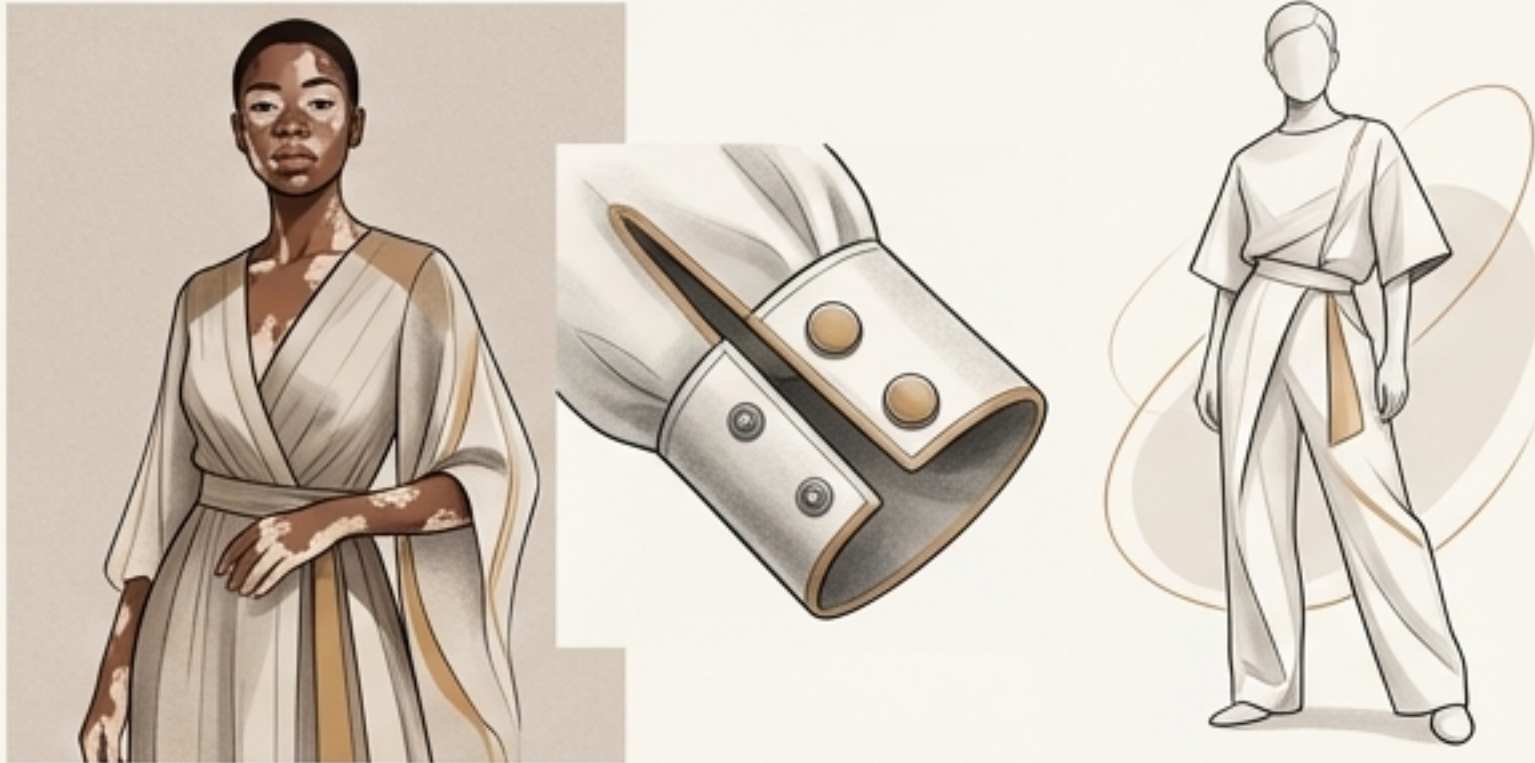
- + **Éco-conception** : Penser le cycle de vie du produit dès sa conception.
- + **Circularité** : Promouvoir la réparation, le réemploi et le recyclage.
- + **Traçabilité** : Assurer la transparence des filières.



QUI SOMMES-NOUS ? LE CORPS, LE GENRE ET LA DÉMOCRATIE EN QUESTION.

Le corps est-il libre ?

La mode libère-t-elle ou contraint-elle ? Elle peut imposer des normes et des silhouettes, mais aussi offrir des outils d'expression et de subversion des codes de genre.



Le design est-il pour tous ?

Un 'bon' design peut-il rendre la vie plus simple et plus accessible ? L'enjeu de l'inclusivité est de concevoir des objets, espaces et interfaces utilisables par le plus grand nombre, sans discrimination.



QUATRE EXEMPLES POUR INCARNER LES GRANDS PRINCIPES



Bauhaus (1919): La synthèse de la fonction, de la simplicité et de la production industrielle.



Dior 'New Look' (1947): Une silhouette qui incarne l'économie du luxe et les aspirations d'une société d'après-guerre.

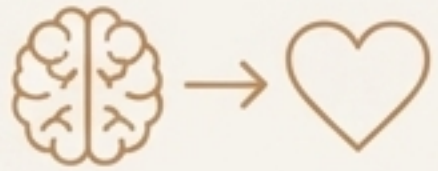


Dieter Rams & 'Less, but Better': La sobriété fonctionnelle comme principe esthétique et éthique. Moins, mais mieux.



Design d'Interface (XXIe siècle): L'ergonomie et l'accessibilité comme nouvelles frontières du design au quotidien (UX).

AU-DELÀ DES APPARENCES : LES CLÉS D'UNE ANALYSE PERTINENTE



Dépasser le 'goût' personnel → Analyser l'économie, la technique et les usages qui sous-tendent l'objet.



Remonter la chaîne de production → Questionner : qui fabrique, où, et dans quelles conditions ?



Distinguer les logiques → Ne pas confondre la haute couture (savoir-faire, sur-mesure) et le prêt-à-porter (production en série).



Concrétiser l'écologie → Parler de matières spécifiques, de durée de vie, de modèles de réparation.



Intégrer le numérique → Reconnaître que le design des interfaces structure notre quotidien autant que les objets physiques.

LA MODE ET LE DESIGN SONT DES ACTES POLITIQUES.

Ils ne sont pas neutres. Ce sont des systèmes qui :

- **Organisent la société** en définissant des codes et des identités.
- **Gèrent des ressources** à l'échelle planétaire, des matières premières au recyclage.
- **Façonnent nos corps et nos usages** à travers les silhouettes et les interfaces.

Ils sont la fusion indissociable de l'art, de l'industrie et de la culture.

LEXIQUE ESSENTIEL

Haute Couture

Pièces sur mesure, savoir-faire d'exception.

Prêt-à-porter

Production en série pour une large diffusion.

Design Industriel

Conception d'objets reproductibles (forme + usage + production).

Éco-conception

Penser le cycle de vie complet (matériaux, durée, réparation).

UX (User Experience)

Le design de l'expérience utilisateur (ergonomie, accessibilité).

Sobriété

Principe de design associé à Dieter Rams : "Less, but better."

Citation-clé

"Une maison est une machine à habiter." – **Le Corbusier, 1923** (pour lier design, usage et modernité).

LES DÉBATS QUI RESTENT OUVERTS.

Trois questions pour prolonger la réflexion.

- 1.** La mode est-elle définitivement un art ou une industrie ?
- 2.** Le design peut-il réellement être éthique dans un système capitaliste ?
- 3.** La sobriété est-elle une contrainte subie ou une nouvelle esthétique désirable ?