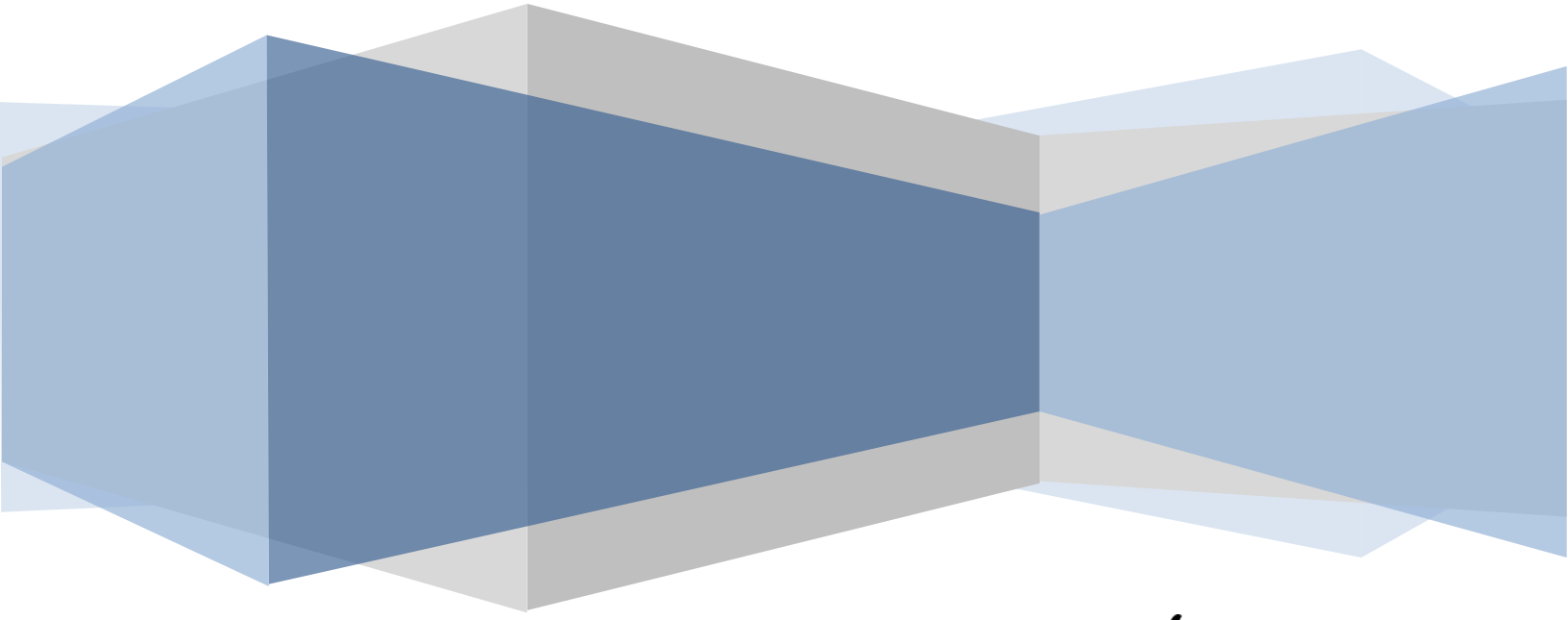
Dessin de mode 1

FAS1000 – Document d'appui

Ensemble d'outils destiné aux enseignants du cours FAS1000

2014



WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Alberta Government

ISBN 978-1-4601-1607-4

Remarque.– *Dans cette publication, les termes de genre masculin utilisés pour désigner des personnes englobent à la fois les femmes et les hommes. Ils sont utilisés uniquement dans le but d'alléger le texte et ne visent aucune discrimination.*

Plusieurs sites Web sont énumérés dans ce guide. Ces sites sont proposés à titre de service uniquement, pour vous aider à trouver des idées pouvant être utiles pour l'enseignement et l'apprentissage. Toutes les adresses des sites Web ont été vérifiées et étaient exactes au moment de la publication, mais il revient à l'utilisateur d'en valider l'exactitude au moment de les utiliser.

Pour obtenir de plus amples renseignements, communiquer avec :

Direction de l'éducation française
Alberta Education
Édifice 44 Capital Boulevard
10044, 108e Rue N.-O.
Edmonton (Alberta) T5J 5E6
Tél. : 780-427-2940 à Edmonton ou
Sans frais en Alberta en composant le 780-310-0000
Téléc. : 780-422-1947
Courriel : DEF@edc.gov.ab.ca

Ce document est destiné aux personnes suivantes :

Élèves	
Enseignants	✓
Personnel administratif	
Conseillers	
Parents	
Grand public	

Cette ressource est disponible en ligne seulement.

Copyright © 2014, la Couronne du chef de la province d'Alberta, représentée par le ministre d'Alberta Education. Tous droits réservés.

Tout a été mis en œuvre pour assurer la mention des sources originales et le respect de la loi sur le droit d'auteur. Nous prions toute personne qui relève un écart à ces principes de bien vouloir en informer la Direction de l'éducation française, Alberta Education.

Le détenteur des droits d'auteur autorise toute personne à reproduire ce document, ou certains extraits, à des fins éducatives et sans but lucratif. La permission de reproduire le matériel appartenant à une tierce partie devra être obtenue directement du détenteur des droits d'auteur de cette tierce partie.

Nous remercions de façon spéciale les compagnies et organismes suivants qui nous ont accordé la permission d'utiliser leurs œuvres (créations) originales dans cette ressource : Bourget Design Inc.,Clipart.com, Flickr.com, Photos.com.

☑ Ce document est conforme à la nouvelle orthographe.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Table des matières

Section A – Introduction 1

Section B – Organisation et planification du cours 3

Section C – Unités d'enseignement 4

- Unité 1 : Les arts de la mode 4
- Unité 2 : Le croquis, les planches et les spécifications 10
- Unité 3 : Le croquis technique 14
- Unité 4 : Les styles de vêtements 18

Section D – Équipement 19

Section E – Évaluation 21

Section F – Glossaire 22

Section G – Références et ressources 24

Annexes 25

- Annexe A-1 : Exemple de plan de cours 27
- Annexe C-1 : Définition des rôles et métiers 28
- Annexe C-2 : Recherche sur les tendances vestimentaires 31
- Annexe C-3 : Les dimensions humaines dans un croquis 32
- Annexe C-4.1 : Le dessin technique – les planches (Exercice 1) 33
- Annexe C-4.2 : Le dessin technique – les planches (Exercice 2) 34
- Annexe C-5 : Exemple d'une feuille de spécifications 35
- Annexe C-6.1 : La qualité de la ligne 36
- Annexe C-6.2 : La qualité de la ligne (Exercice) 37
- Annexe C-7.1 : Les points d'articulation (Exercice 1) 38
- Annexe C-7.2 : Les points d'articulation (Exercice 2) 39
- Annexe C-8.1 : L'étirement des silhouettes 40
- Annexe C-8.2 : L'étirement des silhouettes (Exercice) 41
- Annexe C-9.1 : Comprendre les proportions (Exercice 1) 43
- Annexe C-9.2 : Comprendre les proportions (Exercice 2) 44
- Annexe C-10 : Les lignes de style 46
- Annexe C-11.1 : La ligne d'équilibre 47
- Annexe C-11.2 : La ligne d'équilibre (Exercice 1) 48

© Alberta Education, Canada, 2014 WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Annexe C-11.3 : La ligne d'équilibre (Exercice 2) 49
Annexe C-11.4 : S'exercer à tracer un croquis de mode 50
Annexe C-12 : Les lignes guides 51
Annexe C-13.1 : Les différentes poses 52
Annexe C-13.2 : Dessiner un croquis à partir d'une forme ronde 53
Annexe C-14.1 : Styles de vêtements – les robes 55
Annexe C-14.2 : Styles de vêtements – les manteaux 57
Annexe C-14.3 : Styles de vêtements – les jupes 58
Annexe C-14.4 : Styles de vêtements – les pantalons 59
Annexe C-14.5 : Styles de vêtements – les cols 60
Annexe C-14.6 : Styles de vêtements – les manches 61
Annexe C-14.7 : Styles de vêtements – les poches 62
Annexe C-15.1 : Tissus et croquis – le tricot 63
Annexe C-15.2 : Tissus et croquis – la fourrure 64
Annexe C-15.3 : Tissus et croquis – les tissus luisants 65
Annexe C-15.4 : Tissus et croquis – les tissus tissés 66
Annexe C-15.5 : Tissus et croquis – les tissus imprimés 67
Annexe C-15.6 : Tissus et croquis – le cuir 68
Annexe C-15.7 : Tissus et croquis – le lainage 69
Annexe F-1 : Choix de carrière 70
Annexe F-2 : Grille des compétences de base 71
Annexe F-3 : Évaluation générale des connaissances du cours 73

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر
© Alberta Education, Canada, 2014

Section A – Introduction



Ce document se veut une aide précieuse pour l'enseignant qui planifie son cours et qui peut l'adapter comme il l'entend, selon ses préférences et ses connaissances personnelles. Il comprend les éléments nécessaires pour que l'élève puisse atteindre les résultats d'apprentissage du cours FAS1000 : Dessin de mode 1. Il a été élaboré conformément au programme d'études de l'Alberta. Ce dernier apparait dans le tableau présenté aux pages 1 et 2. Il est à noter que ce cours ne s'accompagne d'aucun préalable.

Dans ce cours, l'élève découvrira le monde du dessin de mode et apprendra à dessiner un croquis, à y intégrer des mouvements simples et à appliquer ces nouvelles connaissances à des illustrations de mode qu'il aura réalisées.

Un exemple de plan de cours à l'intention des élèves et des parents est fourni en annexe.

Voir l'**annexe A-1**

Résultats d'apprentissage

Voici les résultats d'apprentissage énoncés dans le programme d'études relativement au cours FAS1000 : Dessin de mode 1.

L'élève devra :

1. **définir les arts de la mode**
   - 1.1 décrire le travail du créateur de mode lorsqu'il doit traduire l'état d'esprit, le style ou l'attitude
   - 1.2 expliquer l'application des arts de la mode dans l'industrie de la mode
   - 1.3 expliquer les raisons pour lesquelles on utilise le croquis, les planches * et les spécifications dans l'industrie de la mode
   - 1.4 expliquer la notion de qualité de la ligne**
   - 1.5 reconnaitre divers outils et fournitures de dessin qui peuvent servir à dessiner un croquis de mode, p. ex., les stylos, l'encre, la gouache, le papier, les fiches d'exemples

2. **dessiner un croquis technique**
   - 2.1 identifier les proportions et la silhouette, p. ex., les proportions, l'anatomie, l'étirement des silhouettes
   - 2.2 dessiner le corps humain en respectant les proportions propres à la mode, comme l'agencement des blocs de couleur***, les lignes du modèle, les détails d'équilibre
   - 2.3 reconnaitre diverses poses de mode comme la pose intégrale, la pose de profil, le déhanché
   - 2.4 intégrer des mouvements simples en variant la position des jambes et des bras
   - 2.5 dessiner un croquis à partir d'une forme ronde
   - 2.6 intégrer divers mouvements simples en variant la position des jambes et des bras

3. **reconnaitre diverses silhouettes de mode**
   - 3.1 identifier divers styles de vêtements, p. ex., coupe évasée, taille empire
   - 3.2 identifier les détails de base du vêtement, p. ex., l'encolure, les manches

© Alberta Education, Canada, 2014
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

4. identifier des techniques de restitution

4.1 identifier diverses fournitures de dessin qui servent à représenter les tissus
4.2 classer divers tissus selon :
- 4.2.1 leur texture
- 4.2.2 leur poids
- 4.2.3 le toucher

5. appliquer des techniques d'esquisse de croquis pour réaliser des illustrations de mode

5.1 réaliser des illustrations de mode qui allient divers styles vestimentaires
5.2 présenter des croquis miniatures pour représenter les tissus qui vont servir à confectionner les vêtements

6. identifier les restrictions et les autorisations du droit d'auteur et les appliquer

7. démontrer qu'il possède des compétences de base

7.1 démontrer qu'il possède des compétences de base pour :
- 7.1.1 communiquer
- 7.1.2 gérer l'information
- 7.1.3 manipuler des chiffres
- 7.1.4 résoudre les problèmes éprouvés

7.2 démontrer qu'il possède les compétences requises sur le plan personnel pour :
- 7.2.1 adopter des attitudes et comportements positifs
- 7.2.2 agir de façon responsable
- 7.2.3 s'adapter à la situation
- 7.2.4 acquérir continuellement de nouvelles connaissances
- 7.2.5 travailler en toute sécurité

7.3 démontrer qu'il possède un esprit d'équipe suffisant pour :
- 7.3.1 collaborer avec les autres
- 7.3.2 participer aux projets et aux tâches

8. faire le rapprochement entre les possibilités qui s'offrent à lui, le contenu et les processus du thème afin de mieux choisir sa voie

8.1 réaliser ou tenir à jour un répertoire personnel, contenant par exemple ses préférences, ses valeurs, ses convictions, ses ressources, ses apprentissages précédents et ses expériences vécues

8.2 créer un lien entre son répertoire personnel et ses choix de carrière

* Veuillez noter que le terme « planche » se réfère au dessin d'un vêtement à plat, vu de devant et de dos. Le terme anglais est *flat*. Ne pas confondre le terme « planche » avec le terme courant de « planche de tendance », qui consiste en un tableau de couleurs, de textures et de styles qui sert notamment d'inspiration à la création de mode. Le terme anglais qui traduit l'idée de « planche de tendance » est *storyboard*.

** Veuillez noter que pour 1.4, l'anglais dit *Identify line quality* (traduction : la notion de qualité de la ligne). Ce résultat est expliqué à la page 12 de ce document, dans l'unité 2, « La qualité de la ligne dans le croquis ».

*** Veuillez noter que pour 2.2, l'anglais dit *Sketch the human figure to fashion proportions; e.g. blocking, style lines, balance lines* (traduction : dessiner le corps humain en respectant les proportions propres à la mode, comme l'agencement des blocs de couleur, les lignes de la figure de mode, les détails d'équilibre). Dans ce document, le terme *blocking* définit une manière de séparer les diverses parties du corps humain et de les représenter, ce terme sera utilisé pour préciser le résultat d'apprentissage 2.2. L'importance de la couleur dans les ombrages et la texture du vêtement sera analysée lorsque le résultat d'apprentissage 5 sera abordé.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر
© Alberta Education, Canada, 2014

Section B – Organisation et planification du cours



Alberta Education recommande aux enseignants d'allouer 25 heures au cours FAS1000 : Dessin de mode 1. La répartition du temps est laissée à la discrétion de l'autorité scolaire et des écoles.

Espace physique

Pour ce cours, il est conseillé de rester en salle de classe ou de se rendre dans la classe d'art pour avoir accès au matériel nécessaire et pour disposer de plus d'espace de travail.

Matériel et équipement

Ce cours exige du matériel spécifique. Il est nécessaire de se le procurer pour que les projets entrepris soient réussis. L'élève peut également contribuer aux ressources collectives en apportant du matériel d'art ou des vêtements de chez lui. Une liste du matériel essentiel est présentée à la section D du document.

Activités supplémentaires visant l'intégration de la matière

MATHÉMATIQUES :

- travailler le concept de mesures;
- étudier les concepts de géométrie;
- se familiariser avec les principes d'organisation visuelle.

FRANÇAIS :

- rédiger une description de son projet;
- travailler le contenu de son portfolio.

TECHNOLOGIE :

- photographier des ouvrages de couture;
- bâtir un portfolio électronique.

© Alberta Education, Canada, 2014
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Section C – Unités d'enseignement

Le cours FAS1000 : Dessin de mode 1 est divisé en quatre unités d'enseignement. Alberta Education recommande aux enseignants d'allouer 25 heures pour le cours.

Unités d'enseignement	Nombre d'heures
Unité 1 : Les arts de la mode	3 à 4 heures
Unité 2 : Le croquis, les planches et les spécifications	5 à 7 heures
Unité 3 : Le croquis technique	5 à 7 heures
Unité 4 : Les styles de vêtements	12 à 15 heures

La répartition du temps est laissée à la discrétion de l'enseignant.

❖ Unité 1 : Les arts de la mode

Pour l'illustrateur de mode, le dessin de mode sert d'expression artistique ou de stylisation de la forme humaine. En règle générale, l'illustrateur ne se préoccupe pas de la représentation exacte du vêtement, mais se soucie davantage de communiquer l'attitude véhiculée par cette conception. Ainsi, l'illustration de mode, notamment le croquis de mode, peut être considérée comme distincte du dessin technique. Les illustrateurs ne sont pas des créateurs de mode, même si les deux professions sont complémentaires et qu'ils ont en commun la production d'œuvres d'art de la mode. Le dessinateur en textile ne prend pas part aux complexités des coupes de patrons ni à la fabrication des vêtements proprement dite. Ce n'est pas sa fonction. Il n'a donc pas besoin d'annoter ses illustrations à l'aide de toutes les coutures, fléchettes et pinces. En fait, ces informations détaillées risquent parfois de surcharger l'illustration, surtout si les détails ont déjà été précisés dans le dessin technique du designeur, le créateur de mode.

Voir l'**annexe C-1**

Illustrer des vêtements de mode, c'est capter l'humeur, l'esprit et l'essence d'une conception vestimentaire. Les meilleures illustrations peuvent donner l'illusion qu'elles ont été dessinées presque sans effort, ce qui est faux, car effectuer de telles esquisses demande de la pratique, une bonne visualisation et de l'expérience. Il faut beaucoup de temps pour que le style d'un illustrateur évolue.



© Dasha Petrenko/Photos.com

Le style de l'illustrateur se définit par les matériaux qu'il choisit, les méthodes de travail qu'il adopte, les qualités de la ligne qu'il a choisie, le sujet qu'il privilégie, etc. L'illustrateur doit cibler la façon dont il veut présenter son thème ou son sujet. Pour ce faire, il choisit des outils, des couleurs et des techniques. Dans son arsenal, il a déjà toutes les techniques et les sept moteurs de l'art : la ligne, la forme, la valeur, la texture, la couleur, l'espace et le volume. Quand il dessine, il doit transposer son inspiration et son talent créatif sur une feuille de papier à l'aide des outils qu'il connait.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر © Alberta Education, Canada, 2014

Le croquis de mode a évolué et s'est adapté au fil du temps aux nouvelles habitudes, reflétant un style esthétique qui s'aligne sur les valeurs culturelles et sociales du jour. Depuis les années 1970, les créateurs de mode adoptent une grande variété de méthodes dans l'esquisse de la mode.

L'individualité ou l'originalité individuelle est souvent applaudie et encouragée dans les écoles, où la poursuite de l'expression créative à travers le dessin est grandement valorisée. Bien que les choix de médias se soient développés et diversifiés au fil des ans, le croquis de mode reste l'un des aspects les plus séduisants de la réalisation d'un style de dessin personnel.


© Photos.com

Pour réaliser un croquis de mode, il faut bien comprendre tous les mouvements du corps humain. Pour les gens qui ne sont pas du métier, le croquis de mode peut souvent sembler abstrait ou même inachevé, mais en fait, les croquis de mode visent différents objectifs selon leur utilisation prévue. C'est ce qui fait la différence entre le croquis de mode et les dessins techniques des vêtements qui sont destinés au fabricant du vêtement. Les dessins techniques doivent s'accompagner d'une multitude de détails et de finitions. Ils peuvent inclure des dessins de toutes les coutures, des plis et des surpiqures. Une esquisse ne s'accompagnerait pas de tels détails si le but visé par l'artiste était de transmettre une idée initiale ou d'explorer une silhouette. Souvent, l'artiste jette en vitesse son idée sur du papier avant qu'il ne l'oublie ou ne la perde. Il fait appel à une variété de styles de lignes, appelés qualité de la ligne, pour communiquer son émotion au public.

En termes de mode, les croquis figuratifs ne doivent pas être véritablement proportionnés à la forme humaine. La plupart des croquis sont dessinés en vitesse et servent surtout à exprimer le style, l'état d'esprit ou l'attitude de la personne qui va porter le vêtement. Le croquis va bien au-delà de la simple description visuelle d'un vêtement. C'est la qualité de la ligne que l'artiste utilise qui provoquera des émotions chez la personne qui regarde ce croquis.

La mode doit toujours être en transformation. En période d'évolution, ces transformations reposent sur les préférences personnelles du styliste. Puisque la mode est un état d'esprit, une extension de soi, le styliste doit exprimer son style personnel, son état d'esprit et son attitude. La mode parle. Elle peut être un murmure discret, un cri à haute voix ou un clin d'œil joint à un sourire. Suivre la mode ou être à la mode ou encore s'intéresser à la mode, cela veut tout d'abord dire que l'on est à l'aise avec soi, que l'on choisit de traduire son estime de soi par un style personnel. Par conséquent, quand on choisit un vêtement, on choisit un moyen de communiquer avec le monde extérieur; on choisit d'affirmer qui on est ou d'affirmer le statut que l'on a dans la société. La composition d'un dessin doit donc être efficace et il doit pouvoir traduire une ambiance et une émotion.


© Andrei Kiselev/Photos.com

L'illustration de mode est une forme d'art. Elle a une fonction, elle est forte d'un point de vue esthétique et elle doit transmettre le sens du design. L'art de la mode doit créer un style, une humeur et une attitude, car l'être humain s'habille en fonction de ses sentiments, de son humeur et de son attitude. Par ailleurs, on devrait aussi être en mesure de dire de quand date une illustration rien qu'en la regardant, car l'illustration doit refléter les mœurs de la société dont elle est issue.

© Alberta Education, Canada, 2014 WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

L'application des arts de la mode dans l'industrie de la mode

Puisqu'il n'y a pas de loi sur les droits d'auteur comme telle dans l'industrie de la mode, les stylistes peuvent prendre n'importe quels design et idée, de n'importe quelle époque, de n'importe quel autre styliste et créer sous un autre nom un nouveau produit. Les gouvernements ont décidé au début du XX^{e} siècle que le vêtement était un produit essentiel à l'être humain, donc que le droit d'auteur ne pouvait pas s'appliquer à ce secteur d'activités. La porte est grande ouverte à la créativité. Les grands créateurs de mode reconnaissent librement que leur inspiration vient de la rue, de la façon dont les gens marient les couleurs et les styles pour s'exprimer. C'est une industrie dont l'inspiration vient de la base : les idées viennent souvent du peuple et de sa culture. Au cours des semaines de *Fashion Week* qui se tiennent à Londres, Milan, Paris ou New York, les créateurs tiennent tous les aspects de leurs nouvelles collections secrets jusqu'au jour où elles sont présentées sur le podium, devant une foule enthousiaste composée de confrères, journalistes, éditeurs de magazines de mode et clients potentiels.





© Art Comments via Flickr, CC BY 2.0

Il est donc possible de prendre un style de vêtement provenant de la haute couture, de le fabriquer soi-même dans un tissu moins cher et de le vendre à bas prix. Aussitôt qu'une tendance de mode est établie, les fabricants produisent des milliers de vêtements qui traduisent cette tendance. Le créateur de mode est toujours à la recherche du prochain *New Look* et doit tenir compte de la complexité du vêtement à reproduire par les industries concurrentes. Il ne se sent pas menacé, car ses clients ne sont pas les mêmes que les clients qui se procurent des vêtements bon marché. Voilà donc la raison pour laquelle la mode change chaque année, selon les saisons.

Introduction : historique de la mode et du vêtement

La tradition du vêtement lié aux coutumes d'un peuple a une très longue histoire. Le vêtement a été créé avant tout pour répondre à des raisons très précises : se protéger des conditions climatiques, surtout dans les pays froids. De plus, l'être humain veut parfois aussi se soustraire au regard des autres pour des raisons de pudeur ou pour éviter les attitudes de séduction.

Voir l'**annexe C-2**



© anek suwannaphoom/ Photos.com

Les Romains portaient des toges et des tuniques aux bordures dorées, les Chinois fabriquaient des vêtements de soie, les Égyptiens portaient des vêtements de lin brodés de fils d'or. Dans les pays froids, l'être humain découvre vite que la peau d'animal peut lui servir de vêtement, tandis qu'il comprend qu'il est inutile de se couvrir dans les pays chauds. Depuis le début des temps, l'être humain a voulu se distinguer des autres, s'embellir pour se faire remarquer. Son pouvoir créatif l'a poussé à porter des plumes, des cornes, des colliers de dents autour du cou, des bijoux faits de coraux ou d'os. Des tendances se sont développées et le vêtement a voulu s'adapter à la norme des temps.

La mode, c'est donc l'adoption de nouveaux styles, c'est le désir d'originalité et en même temps, c'est l'affirmation de la rébellion contre la norme. La mode suit l'évolution de la société. Selon leur âge, leur sexe, leur pays et

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر
© Alberta Education, Canada, 2014

leur origine ethnique, les gens veulent personnaliser leurs vêtements. En plus des habits fonctionnels, ils veulent ajouter des accessoires à leurs tenues vestimentaires, comme des bijoux, du maquillage et des parfums. Ce sont des accessoires inutiles d'un point de vue fonctionnel. Ils ont pour seul but d'embellir ou séduire. La mode est donc dotée d'un pouvoir de séduction.

Les grands évènements qui ont influencé la mode

Pour bien comprendre l'évolution de la mode dans le monde, il faut expliquer les nombreux phénomènes qui ont influencé son cheminement. La mode peut être vue de trois façons : sous un angle strictement artistique et artisanal, comme un outil économique de développement ou encore, comme la réflexion sociale et culturelle d'une communauté.

La mode aristocratique : C'est en France, au XIV^{e} siècle, que la mode fait sensation à la cour. Elle permet de faire la distinction entre la classe aisée et la classe populaire. Cette période fera en sorte que Paris deviendra la capitale du monde de la mode. Cette mode devient vite le miroir des conditions sociales. La première publication de mode prend la forme d'un almanach illustré, qui présente les tendances parisiennes aux lectrices d'origines diverses, en Europe et en Amérique. Cette publication jouera un rôle important dans l'évolution du vêtement et, plus tard, dans l'émancipation de la femme.

Début de la mode : L'histoire moderne de la mode commence à Paris au XIX^{e} siècle (1858). On y compte déjà une vingtaine de maisons de haute couture. Charles Frédérick Worth organise le premier défilé de mode où les modèles portés par de vrais mannequins défilent devant une clientèle féminine confortablement assise dans de prestigieux salons parisiens. En 1946, on compte une centaine de maisons de haute couture à Paris.

La mode s'institutionnalise avec la création de maisons de haute couture, de grands magasins, des publications, des studios, des ateliers de création, des défilés de mode effectués par des mannequins professionnels. La haute couture a pris sa place parmi les autres expressions artistiques. Paris devient le symbole de l'élégance féminine et masculine et on y a créé, tout au long du XXe siècle, des maisons de haute couture, comme celle d'Yves Saint Laurent, de Courrèges, de Chanel, de Jean-Paul Gaultier, etc.

1920 : Les femmes changent après la Première Guerre mondiale. Plusieurs sont veuves et doivent travailler à l'extérieur. Elles ont besoin de vêtements confortables et modernes. C'est pendant ces années que la mode vestimentaire commence à suivre le mouvement artistique du jour, l'Art Déco. C'est l'âge d'or des couturiers et les patrons commencent à être publiés dans les journaux. C'est au cours des années 1920 que la silhouette féminine s'amincit, que la peau se fait bronzer et que les cheveux se portent courts. La femme commence à montrer ses jambes jusqu'au-dessus des genoux, quelle révolution! À la fin des années 1920, on assiste à de nouveaux changements : les vêtements à taille basse, les pantalons pour femmes et les beaux décolletés. Les vêtements scintillants sont très à la mode et on voit arriver, pour la première fois, la petite robe noire, présentée par Coco Chanel en 1926. On imagine alors une femme moderne et indépendante.


© Zedcor Wholly Owned/Photos.com

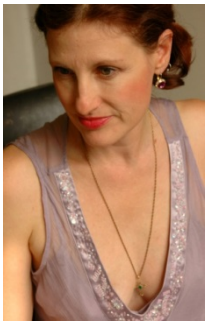
L'évolution de l'âge industriel voit les machines à coudre révolutionner le marché de la mode et, avec l'apparition des grands magasins, le « prêt-à-porter » voit le jour. Pour la première fois de son histoire, le vêtement n'est plus obligatoirement conçu par les mères de famille : il envahit les vitrines des grands magasins. Grâce à ces derniers, la mode est à la portée de tous et tout le monde finit par être convaincu qu'elle est

© Alberta Education, Canada, 2014 WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

saisonnière. De nouveaux modèles sont présentés lors de défilés de mode chaque saison : printemps, été, automne et hiver. La mode rejoint la population générale et transforme, peu à peu, le portrait de notre société.

1930 : Après une décennie d'années folles, la crise économique de 1929 menace plusieurs industries et la mode n'est pas à l'abri de ces secousses financières. L'attitude frivole est bannie et les femmes cessent de s'habiller à la garçonne et de porter les cheveux courts. On retourne aux tenues conventionnelles d'avant-guerre. La photographie de mode voit le jour au milieu des années 1930, dans les publications féminines comme *Vogue*, *Marie Claire* et *Bazaar*. Les mannequins représentent la femme, mère de famille dévouée et conservatrice, tout le contraire de la femme qui était apparue au lendemain de la fin de la Première Guerre mondiale. La mode la représente portant un tailleur aux épaules légèrement rembourrées, une robe ouverte dans le dos ou encore, portant une robe moulante au cours d'une réception.

En 1930, la mode fait ses premiers pas dans le marché de la publicité lorsque Coco Chanel et le producteur de cinéma Samuel Goldwyn concluent un accord sur le port des vêtements des stars de la société *United Artists*. Aujourd'hui, des contrats de markéting sont signés entre des célébrités sportives, des chanteurs, des comédiens, des journalistes et des personnages du petit écran et les maisons de couture.



© Les Byerley/Photos.com

1940 : La Seconde Guerre mondiale modifie l'industrie de la mode et des maisons de couture. Chanel et Vionnet ferment leurs portes, car les restrictions imposées par la guerre ne permettent pas de créer de nouvelles tendances. Les coupons de rationnement ont un impact sur l'achat de produits textiles et la mode de l'année 1939 reste la même jusqu'après la guerre. À la fin de la guerre, on cherche à s'amuser et la femme renoue avec sa féminité. En 1947, les jupes sont au genou et la femme porte des décolletés en forme de V qui montrent bien sa poitrine. En 1947, Christian Dior présente une collection de femmes fleurs : pour certaines robes, il faut utiliser jusqu'à 20 mètres de tissu, la taille est haute et elles tombent à quelques centimètres du sol. Quelle frivolité d'utiliser tant de tissu pour une seule robe!

1950 : Après avoir été forcées à porter leur uniforme de travail durant la Deuxième Guerre mondiale, les femmes veulent retrouver leur féminité. Elles recherchent le chic et l'élégance, elles veulent un changement de couleurs et de la nouveauté. On a découvert le nylon, le polyamide et l'acrylique, et le prêt-à-porter s'inspire des créations de Dior. En 1954, la maison Coco Chanel ouvre ses portes de nouveau et innove avec son fameux petit tailleur pour faire concurrence à l'allure féminine de Dior. Le tailleur Chanel sera très populaire jusque dans les années 1960. C'est l'Amérique qui va influencer la mode de Paris. Les jeunes veulent une mode plus « courante» et moins traditionnelle. Aux États-Unis, Hollywood présente Audrey Hepburn, Marilyn Monroe et Lauren Bacall qui s'imposent par la splendeur de leur style. Elvis Presley et James Dean introduisent les jeans et la mode américaine des rebelles. Vers la fin de la décennie, Yves Saint Laurent présente des robes droites et triangulaires ainsi que des robes à taille empire, et Mary Quant de Londres raccourcit ses robes pour introduire la minijupe qui dominera les années 1960.



© Hemera Technologies/Photos.com



© Nicolas McComber/Photos.com

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر © Alberta Education, Canada, 2014

1960 : C'est au tour des boumeurs (bébés nés après la Deuxième Guerre mondiale) de décider de la prochaine apparence du vêtement : finie l'allure féminine ronde des années 1950. Elle est remplacée par une silhouette mince et plate comme celle du modèle Twiggy. On constate l'influence des groupes de musique et des vedettes de cinéma. On voit apparaitre des styles de contreculture, par exemple les rockeurs qui portent des blousons noirs. La minijupe devient le symbole de l'indépendance féminine. On la porte avec des bottes et la création des collants ou bas-culottes remplace les bas traditionnels de nylon. Les robes trapèzes aux tissus de couleurs vives avec des motifs à fleurs, à pois, à rayures et aux formes géométriques sont partout.


© Ablestock.com/Photos.com


© Nicholas Monu/Photos.com

1970 : La mode des années 1970 est appelée « extrême », car les créateurs osent tout changer. Les femmes ont accès à des méthodes de contraception et elles peuvent choisir de mettre un terme à une grossesse. Il y a des bouleversements dans les mentalités et dans les coutumes quand la jupe ose remonter au-dessus du genou et que l'on porte même des *hot-pants*. Les années 1970 sont synonymes d'audace et d'extrémisme. On retrouve les hippies, les punks et les amateurs du disco qui influencent la musique et les façons de s'habiller. La femme est libérée et porte le pantalon et les jeans, les cheveux courts ou longs. Les hippies portent le jeans patte d'éléphant, serré aux cuisses et évasé à partir des genoux. Ce style devient le symbole des années 1970, car il est porté aussi par les vedettes du disco. Les vedettes internationales imposent leur style : on porte des souliers à plateforme et des coupes de cheveux à la Farrah Fawcett. Plusieurs maisons de couture en Europe ferment leurs portes puisque la mode est de plus en plus à la portée de tous. Le style punk voit le jour avec les groupes de musique. Leur style vestimentaire est copié par les jeunes. Ils portent des tartans, des bluejeans troués, des épingles à nourrice, des bracelets à clous et de grosses bottes.


© brentmelissa/Photos.com

1980 : La mode des années 1980 voit l'apparition de la diversité et de la multiplicité. On voit apparaitre les *Supers Models* : des mannequins qui deviennent des célébrités internationales. Pour la première fois dans l'histoire de la mode, la presse cible l'adolescente. On commence à idolâtrer l'apparence du corps, le physique devient la principale préoccupation. On reconnait l'art du vêtement et les créateurs de mode exposent leurs chefs-d'œuvre dans des musées et des galeries d'art. Les journaux et les magazines couvrent les défilés de mode et les nouvelles tendances. Côté musique, la pop remplace le disco et on voit apparaitre les tissus de couleur fluo et des accessoires aux tailles démesurées, comme les gros bracelets et les énormes boucles d'oreille en plastique. De plus, les silhouettes sont toujours accentuées, notamment avec le port d'épaulettes, surtout pour les tailleurs des femmes d'affaires. Le pantalon à pinces à taille haute est de mise ainsi que les collants portés sous un pull ample. On voit la naissance du look gothique et de la *New Wave*. Le noir est privilégié de même que le maquillage identitaire. Le jeans se porte déchiré ou frangé.

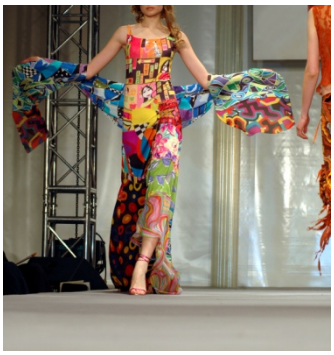

© Photos.com

© Alberta Education, Canada, 2014 WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

1990 : Les années 1990 sont marquées par les malaises sociaux et politiques et donc, le consommateur change sa façon d'acheter ses vêtements. La beauté du corps devient moins importante et on reprend les tendances des décennies passées. On réinvente l'imperméable long et on recycle le pantalon patte d'éléphant. Les t-shirts diffusent maintenant des messages politiques ou sociaux. Le grunge, qui, par définition, est antimode, devient un style et un mouvement copié par les jeunes. L'allure ultra fille des années 1970 renait, mise en évidence par les groupes de musique composés entièrement de filles. C'est aussi l'âge d'or du vêtement sport et les compagnies Nike et Adidas nous présentent une gamme de vêtements pour toute occasion.


© PhotoObjects.net/Photos.com

La mode est un sujet intéressant et, durant les années 1980 et 1990, les étudiants s'intéressent aux carrières de styliste, de modéliste, de créateur et de dessinateur de mode. Les maisons de haute couture fondent alors leurs propres académies pour enseigner la mode, qui devient une matière à étudier au même titre que les autres sujets. On étudie l'histoire de la mode, le stylisme, la haute couture, le modélisme, le dessin, les textiles, la coupe, la finition, le moulage, l'analyse, les techniques, le commerce, etc. Aujourd'hui, des milliers d'étudiants ont obtenu des diplômes de ces écoles et aspirent à démarrer leur carrière de créateur de mode.


© Tomasz Wojnarowicz/Photos.com

2000 : C'est l'explosion des marques et la mode consiste à acheter un vêtement qui porte la griffe d'un fabricant célèbre avant même de le choisir pour son style. En effet, ce sont les marques qui deviennent la mode. Toutes les grandes villes du monde présentent des défilés de mode et des Semaines de la mode. Le markéting prend racine et les grandes marques n'hésitent pas à dépenser des fortunes pour convaincre le consommateur que leurs produits sont les meilleurs. Puisqu'on voit nos personnalités sportives préférées porter de grandes marques, le consommateur croit qu'il devrait faire de même, et après tout, pourquoi pas? Les années 2000 se démarquent complètement des années 1970, où les tendances naissaient parfois du peuple ou d'un mouvement social ou artistique.

❖ Unité 2 : Le croquis, les planches et les spécifications

Le croquis de mode

Le terme « croquis de mode » se réfère à un dessin de la silhouette humaine qui est rapidement mis sur papier, comportant des lignes simples, sans détails, servant à illustrer des éléments plus importants tels que la pose et le mouvement. Le seul but du croquis de mode est de présenter un vêtement.

Pour une illustration de mode, on calcule la hauteur du croquis en unités de tête. Le croquis technique qui est utilisé pour effectuer les dessins techniques d'une collection de vêtements mesure 8 têtes. Ce nombre représente les proportions du corps féminin. On utilise également le terme « figure de mode » pour désigner ces croquis. Les illustrateurs de mode se servent du croquis stylisé pour s'exprimer et pour traduire une idée ou une création. Les proportions acceptées pour les croquis stylisés sont de 9 à 10 têtes.

Voir l'**annexe C-3**

Pour dessiner un vêtement de mode, l'élève aura besoin d'un bon gabarit de croquis de mode. Il pourra utiliser un croquis de base simplifié comme gabarit pour exécuter tous les dessins techniques de ce cours.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر © Alberta Education, Canada, 2014



© Morgan Mann/Photos.com

Les planches

Après avoir dessiné un nouveau vêtement sur le croquis de 8 têtes, il est nécessaire de réaliser le dessin technique appelé planche. Ce genre de dessin renvoie à une représentation du vêtement réalisé en deux dimensions. On doit le dessiner comme si le vêtement était étendu à plat et vu de haut. On présente toujours deux dessins : le devant et le dos du vêtement. Les dessins techniques sont utilisés pour fournir des informations techniques sur leur conception telles que le style de la coupe et la forme du vêtement. Le vêtement peut être dessiné à la main ou à l'ordinateur à l'aide de logiciels spécifiquement conçus pour effectuer ces dessins. Les dessins techniques peuvent être accompagnés d'un croquis ou d'une figure de mode pour donner plus d'informations sur le modèle et pour améliorer visuellement une présentation, mais de façon générale, les planches sont des dessins linéaires. On voit donc juste des lignes simples.

Voir les **annexes C-4**

Les dessins techniques consistent en une série de trois processus de visualisation :

Proportions réalistes : les dessins techniques sont exécutés avec plus de précision que les illustrations de figure de mode; donc, il est préférable de disposer d'un croquis de 8 têtes plutôt que d'un croquis stylisé de 9 à 10 têtes. Pour assurer une cohérence visuelle de la collection, il est important de toujours utiliser le même gabarit de croquis. Ainsi, tous les vêtements auront la même proportion. Il est cependant possible de dessiner des parties plus larges que le croquis si l'on cherche à montrer certains détails, comme les surpiqures. Il est important de respecter l'anatomie et les proportions de la silhouette humaine quand on fait un dessin.

Lignes de style : les dessins techniques doivent inclure les lignes de contour du vêtement, les coutures et les pinces qui donnent au vêtement son style. Toutes les lignes de style peuvent être dessinées en utilisant des techniques linéaires qui ne peuvent pas tenir compte de l'ombrage, la couleur et la nuance.

Lignes de détails : les lignes de détails comprennent tous les autres éléments du design tels les fronces et les plis, les surpiqures et les poches plaquées. Ces lignes de détails n'affectent pas l'ajustement ni le style du vêtement, mais font partie intégrante de sa présentation finale. Certains artistes ajoutent juste quelques lignes de plis ou varient l'épaisseur du tissu à l'aide des lignes du crayon. Ils réussissent ainsi à réaliser un dessin technique à trois dimensions.

La feuille de spécifications

Après avoir dessiné le dessin technique d'un vêtement, il faut rédiger une feuille de spécifications qui comprend toutes les mesures et les dimensions. Le seul but de la feuille de spécifications est de clarifier et d'expliquer tous les aspects techniques du modèle pour sa fabrication. Cela comprend les longueurs de manches, les ouvertures de l'emmanchure, le décolleté, les mesures du dos et du devant, les ourlets du bas, la largeur des coutures, le format des poches, l'ouverture pour les jambes, etc. À chaque style et à chaque taille des pièces correspond un ensemble de mesures. La quantité de tissu nécessaire pour réaliser chaque taille du même design sera donc notée sur cette feuille.

Voir l'**annexe C-5**

© Alberta Education, Canada, 2014
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Les mesures et les autres spécifications dépendent du vêtement et du style. Par exemple, une feuille de spécifications pour pantalon présentera les mesures du bas du corps : le tour de taille et des hanches, la longueur de la jambe, la circonférence des cuisses, l'entrejambe, etc. Pour une chemise, la feuille comportera les mesures pour la largeur des épaules, de la poitrine, du cou et pour l'ouverture de la manche. Il y a différentes façons de créer des feuilles de spécifications, mais elles doivent toutes inclure les informations suivantes :

- Nom de la pièce
- Nom de la collection
- Numéro de style
- Date
- Taille
- Accessoires : doublure, boutons, etc.
- Saison
- Fabrication
- Description
- Étiquette
- Nom du styliste
- Échantillon de tissu et sa composition
- Dessins techniques (linéaires)
- Estimation des couts de fabrication

Il est très important de s'assurer que chaque petit détail est inclus et que les mesures se rapprochent le plus possible des mesures du vêtement fini, à 2 mm près. C'est à partir de cette information que le fabricant taillera le patron.

La feuille de spécifications n'est pas embellie et ne revêt pas de valeur artistique et visuelle; ce n'est pas sa fonction. Le but des dessins techniques et des feuilles de spécifications est donc de recueillir les détails et les caractéristiques du vêtement qui va être confectionné dans le cadre de l'aspect technique de la conception et de la production. Ces dessins peuvent être faits à la main ou à l'aide d'un logiciel d'ordinateur.

La qualité de la ligne dans le croquis

Le croquis est dessiné avec des lignes simples, tracées d'un trait. Une ligne est composée d'une série de points qui ont une direction et un mouvement apparent. Une ligne, c'est un point qui se déplace dans l'espace. Il est important d'enseigner aux élèves que l'utilisation de 10 petits traits pour faire une seule ligne ne donnera pas un croquis de qualité. Il faut les encourager à tracer une ligne d'un seul trait.

Voir l'**annexe C-6.1**



© Gansovsky Vladislav/Photos.com

Sur le croquis, la ligne représente les bords ou les contours du sujet. Le contour sert à délimiter une forme et à montrer la profondeur ou la perspective. Elle exprime aussi le mouvement du sujet. À l'intérieur de la forme, les lignes servent à ajouter de la texture. Sur un dessin, la ligne peut même diriger le regard. Il est donc important de bien la comprendre.

Le symbolisme des lignes

Les lignes jouent différents rôles. La direction (verticale, horizontale ou en diagonale) de la ligne ainsi que la forme (courbée ou droite, brisée ou continue) transmet différentes informations. Les lignes agissent de façon indépendante pour suggérer des formes qui peuvent être reconnues, même lorsque les lignes sont limitées ou manquantes. Le cerveau peut facilement boucler mentalement un cercle s'il voit seulement la moitié de celui-ci.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر
© Alberta Education, Canada, 2014

Ligne horizontale : elle est parallèle au sol et invite au repos, relativement à la gravité. Les lignes horizontales créent donc un sentiment de tranquillité, de calme, de stabilité, de continuité.

Ligne verticale : elle communique une émotion d'élévation et de spiritualité. La ligne semble dépasser la portée humaine, elle se dirige vers le ciel, elle suggère la grandeur.

Ligne diagonale : elle suggère un mouvement ou une direction. Les objets placés en diagonale semblent vouloir tomber; ils semblent être en déséquilibre puisqu'ils ne sont ni à l'horizontale ni à la verticale. Dans un dessin, ces lignes sont utilisées pour indiquer la perspective, comme si on pouvait entrer dans le dessin. Ces lignes donnent une impression dynamique.

Courbes aigües et profondes : elles suggèrent la confusion, la turbulence et même la frénésie comme dans la violence des vagues lors d'une tempête, le chaos d'un fil emmêlé ou encore la tourmente dans les lignes suggérées par les formes d'une foule. Les courbes complexes utilisées pour donner une forme aux personnages peuvent suggérer des personnalités frivoles ou sévères.

Courbes douces et peu profondes : elles suggèrent le confort, la sécurité, la familiarité, la relaxation. Elles rappellent les courbes du corps humain et sont donc empreintes d'une agréable qualité sensuelle.

La ligne possède des qualités expressives. Est-elle noire ou en couleur? Est-elle floue, fluide, fine, douce, agitée, agressive, épaisse, mince, hésitante? Elle peut indiquer des humeurs ou des sentiments, être continue ou brisée. Les lignes peuvent être combinées pour créer des textures et des motifs. Les lignes hachurées et croisées permettent de créer un effet d'ombre. La largeur, l'épaisseur et la finesse d'un trait ou la densité et la valeur d'une ligne peuvent également définir son importance dans la composition.

Les variations qualitatives des lignes permettent d'exprimer les émotions et de créer un sentiment d'excitation ou d'énergie visuelle. Ces différents types de lignes sont qualifiés par les termes « qualité de la ligne ». Quand un artiste fait varier la qualité de la ligne dans son dessin, il lui donne une apparence visuelle passionnante, énergétique et émotionnelle. Pour diversifier la qualité de la ligne, il faut faire varier la pression sur le papier, le type de ligne et les outils avec lesquels on dessine. Même sans formation artistique, il est possible de comprendre le sens d'après le type de ligne utilisé dans un dessin. Il s'agit de bien observer les dessins des grands maitres comme Henri Matisse et Michel-Ange pour distinguer le style qui leur est propre.

Les variations en termes de qualité de la ligne peuvent être utilisées pour mettre en valeur et améliorer le dessin de la figure de mode, tout en dirigeant le regard du spectateur vers l'objet principal du dessin.

© Alberta Education, Canada, 2014 WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

❖ Unité 3 : Le croquis technique

La proportion

Un croquis équilibré et à l'échelle est plus facile à comprendre et à faire lorsque le corps humain est mesuré en unités de tête au lieu d'unités métriques. Les proportions idéales de la forme humaine sont dessinées avec une hauteur de 8 têtes. La figure de mode est donc construite sur un ensemble de 8 têtes et ces proportions seront toujours respectées, quelles que soient ses poses. Le corps est construit sur un axe vertical qui le partage en deux parties égales. La largeur des épaules est de deux têtes placées à l'horizontale. Le bassin et les hanches font aussi deux largeurs de tête. La moitié du croquis se situe à l'entrejambe.

Voir les **annexes C-7** et **C-8**

Exigences pour les croquis techniques :

- La figure humaine doit être simplifiée et mesurer 8 têtes : il doit s'agir d'un diagramme plutôt que d'un dessin stylisé.
- Il doit présenter une pose statique de devant et de dos;
- Il doit respecter les proportions de l'anatomie humaine;
- Il doit comporter toutes les lignes guides (lignes princesse, poitrine, taille et hanches).



© Slavenko Vukasovic/Photos.com

La méthode qui sert à montrer l'étirement de la silhouette sur un croquis à 10 têtes se trouve en annexe C-8. Voici quelques suggestions pour tracer un croquis stylisé de mode :

- Il peut illustrer une variété de poses;
- Il peut mesurer jusqu'à 10 têtes pour mieux insister sur un style;
- Il peut illustrer un mouvement dans la pose présentée;
- Il peut comporter quelques lignes de style comme celles de la taille, des hanches et la ligne d'équilibre.

L'anatomie

Il faut comprendre la beauté du corps humain ainsi que tous les points d'articulation du squelette avant de pouvoir dessiner une figure de mode qui porte bien les vêtements. Il est important que l'élève étudie le corps des femmes, des hommes et des enfants. Tous les êtres humains ont des points d'articulation à la colonne vertébrale, aux épaules, aux coudes, aux hanches, aux genoux et aux chevilles, sur les pieds, les mains et le visage. Avec ces points d'articulation, on peut dessiner des figures de mode dans différentes poses, car c'est grâce à ces articulations que le corps humain bouge.

Le corps humain est flexible. La colonne vertébrale peut se plier en adoptant un mouvement arrondi. Cette flexibilité déterminera les lignes d'inclinaison des épaules, de la taille et des hanches. Par contre, les coudes et les genoux ne tournent que dans un sens. On peut tracer le corps en le représentant schématiquement pour bien comprendre comment fonctionnent ses articulations : il faut alors dessiner quelques points pour représenter la colonne vertébrale, deux cercles pour les épaules, les coudes et les poignets, d'autres pour représenter les hanches, les genoux et les chevilles. Quelques traits relieront les cercles pour représenter les os droits des

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر © Alberta Education, Canada, 2014

membres. Il est aussi possible de tracer une ligne entre les deux cercles des épaules et des hanches. Ce schéma peut être perfectionné à l'aide de formes, comme des cercles, des triangles et des rectangles et même de formes en trois dimensions comme des sphères, des cubes, des cylindres ou des cônes. Ces formes représenteront la masse musculaire autour du squelette.

Le « *blocking* »

Dans un croquis, le *blocking* consiste à manipuler des formes de différentes façons pour représenter différentes poses, tout en respectant les bonnes proportions du corps humain. Le corps humain peut être divisé en blocs et manipulé selon cinq formes de base pour reproduire les structures anatomiques : la tête (ovale, sphère, carré), les bras et les jambes (cylindre) et le tronc (triangle).

Voir les **annexes C-9**

À l'aide d'une figure de mode en pose droite qui est déjà divisée en blocs de 8 têtes, on peut dessiner un premier croquis. Il y a 8 lignes pour un croquis de 8 têtes :

1. le menton;
2. la poitrine;
3. les coudes et la taille;
4. l'abdomen, les hanches et les poignets;
5. les cuisses et la pointe des doigts;
6. les genoux;
7. les mollets;
8. les talons ou les pieds.

Voici les étapes à suivre pour dessiner un croquis à 8 têtes :

1. Pour commencer, dessiner l'ovale pour représenter la tête.
2. Dessiner le cou en traçant deux lignes parallèles.
3. Marquer la base du cou, à l'encolure, et dessiner la ligne d'équilibre jusqu'au pied de la figure de mode. Commencer par des croquis qui montrent que le poids est réparti uniformément sur les deux pieds, donc que la ligne devrait arriver exactement entre les deux pieds. S'exercer en traçant des poses différentes après quelques essais.
4. Marquer la position des genoux et des jambes ainsi que celle des bras et des mains
5. Dessiner les différents blocs suivants : le torse, la poitrine, la taille et les hanches.
6. Tracer les lignes qui relient toutes les parties du corps.
7. Pour une pose déhanchée, une hanche est toujours un peu plus haute que l'autre et l'épaule du même côté est plus basse.
8. Si le pied sur lequel ne repose pas le poids est placé en avant, le dessiner plus gros.
9. Lorsqu'on dessine les blocs d'un croquis, il ne faut pas se concentrer sur les lignes de contour ou sur les détails, mais il faut penser en termes des masses qui composent la silhouette et à ses proportions relatives.

Comme pour toute habileté, il est important de s'exercer afin d'être à l'aise et acquérir de la vitesse. Les mêmes étapes sont applicables pour tracer les croquis à 10 têtes.

© Alberta Education, Canada, 2014 WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Les lignes de style

On doit ajouter au croquis les lignes de style pour indiquer l'emplacement des coutures, le style du modèle et pour donner des détails pertinents. On voit souvent les lignes suivantes sur les dessins techniques :

Voir l'**annexe C-10**

- la ligne du centre devant et du centre du dos. Elle commence au cou et se termine à l'entrejambe;
- la ligne horizontale du buste, située sur la pointe des seins;
- la ligne horizontale de la taille, située juste au-dessus du nombril, là où la taille est plus étroite;
- la ligne horizontale des hanches à la partie la plus large;
- la ligne verticale aux emmanchures des bras;
- la ligne princesse verticale du côté droit, allant du centre de l'épaule à la ligne des hanches;
- la ligne princesse verticale du côté gauche, allant du centre de l'épaule à la ligne des hanches.

La ligne d'équilibre

L'équilibre est très important dans le dessin d'une figure de mode en pose debout. Pour ne pas avoir l'air de tomber, la figure de mode semble tenir grâce à une ligne imaginaire qui la traverse verticalement et se termine entre ses deux pieds. La ligne d'équilibre dépend de la position des pieds et elle est déterminée par le centre de gravité de la pose. Elle se déplace selon que le poids est placé sur un pied ou sur l'autre.

Voir les **annexes C-11**

Pour une pose droite, la figure de mode se tient debout et son poids est réparti également sur les deux pieds : la ligne d'équilibre est toujours au centre; elle commence à la base du cou et se termine entre les deux pieds.

Sur une pose déhanchée, le bassin bascule du côté de la jambe d'appui. Le poids de la figure de mode est placé sur une hanche et c'est la plus haute hanche, celle qui soutient la jambe, qui marque l'équilibre de la figure de mode. La jambe qui soutient le poids part de la hanche la plus haute et descend en angle jusqu'à la ligne d'équilibre. Cette jambe est donc toujours dessinée avec un angle et une partie du pied doit toucher la ligne d'équilibre. Plus le poids du corps est près du pied d'appui, plus le déhanchement est accentué. Par contre, la jambe qui ne soutient pas le poids peut être dessinée selon différentes positions. L'équilibre du croquis ne sera pas affecté ; c'est ce qui donne du style à la pose.

Les lignes guides

Pour répartir le poids du corps humain, les épaules et les hanches (4 points) doivent être parfaitement équilibrées. Il faut dessiner des lignes horizontales entre les deux épaules et les deux hanches, puis dessiner une ligne oblique entre l'épaule gauche et la hanche droite en passant par le nombril. Il faut faire de même pour l'autre côté : dessiner une ligne oblique de l'épaule droite à la hanche gauche, en passant toujours par le nombril.

Voir l'**annexe C-12**

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر © Alberta Education, Canada, 2014

Une autre façon de dessiner un croquis consiste à commencer par les lignes guides. Sur le gabarit de 8 têtes, il faut dessiner l'ovale pour la tête, puis la ligne des épaules, de la taille et des hanches. Ensuite, il faut dessiner deux petits cercles pour les épaules. Après avoir dessiné toutes les lignes guides, il faut ajouter à main levée des courbes pour rendre la silhouette plus réaliste. Enfin, il convient d'ajouter les genoux, les mollets, le buste et la rondeur des épaules.

Les diverses poses

La silhouette de mode construite selon une hauteur de 10 têtes sera développée à partir de deux positions : la position debout, équilibrée sur les deux jambes, ou la position déséquilibrée sur une jambe, ce qui entraine le déhanchement du bassin par rapport au reste du corps. Avec ces deux positions établies, l'élève pourra dessiner les autres poses : droite, de dos, de profil, de trois quarts et la pose déhanchée.

La pose droite : la plus simple à dessiner. C'est la pose où la figure de mode est équilibrée également sur les deux jambes. C'est une image plutôt symétrique qui met en valeur les vêtements et qui évite de dessiner des plis.

La pose de profil : elle montre la figure de mode de côté.

La pose de dos : la pose de dos est simple puisque c'est une pose droite permettant de voir l'arrière de la figure de mode. La figure de mode est équilibrée également sur les deux jambes.

La pose de trois quarts : elle permet de montrer le devant du vêtement, mais aussi le côté. Plusieurs robes de mariée sont tracées de cette façon afin d'exhiber le volume du vêtement.

La pose déhanchée : cette pose particulière présente un déséquilibre sur une jambe, ce qui provoque un déhanchement naturel. L'épaule qui est basse est du même côté que la hanche la plus haute, car en se tenant sur une jambe seulement, la hanche sera plus haute du côté de la jambe qui soutient le poids.

L'intégration des mouvements simples et les variations des jambes et des bras

Plusieurs poses peuvent être créées en utilisant le même torse, mais en changeant la position des jambes et des bras. La jambe qui soutient le poids du corps doit être ancrée au sol et suivre la ligne d'équilibre, mais l'autre jambe peut être modifiée ou adaptée selon plusieurs poses différentes.

Voir les **annexes C-13**

Il existe une règle de base pour la pose déhanchée : c'est celle de la courbe de la colonne vertébrale. Quand la figure de mode baisse une épaule, la hanche du même côté remonte. Il est important de noter que les inclinaisons du corps humain doivent être symétriques à partir de la taille. Si les hanches sont inclinées, les genoux et les pieds doivent suivre la même ligne d'inclinaison ou ligne d'action.

© Alberta Education, Canada, 2014
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

❖ Unité 4 : Les styles de vêtements

Les diverses silhouettes de la mode

Afin de créer et de dessiner des vêtements, les élèves devront comprendre les styles de vêtements dans différentes catégories. Parmi les dessins techniques, on retrouve des styles bien établis. Les annexes proposent des illustrations des différents styles. Il faut demander aux élèves d'apporter en classe des magazines, des revues, des catalogues, des brochures de magasins de vêtements pour s'inspirer des styles, des tissus et des coupes, de façon à les reproduire.

Voir les **annexes C-14** et **C-15**

L'identification des techniques de restitution



© ImpaKPro/Photos.com

L'illustration d'un tissu ne se rapporte pas directement aux fibres ou au tissage; elle se rapporte à l'intérêt créé par la surface du tissu. L'intérêt peut provenir des lignes horizontales ou verticales, des cercles ou des fleurs ou même d'un motif tricoté. L'intérêt de la surface comprend alors la texture et le patron imprimé sur le tissu. Il est important de pouvoir représenter les textures de façon réaliste et de connaitre les effets qui rendront la sensation tactile des tissus. Il existe plusieurs façons de dessiner des tissus.

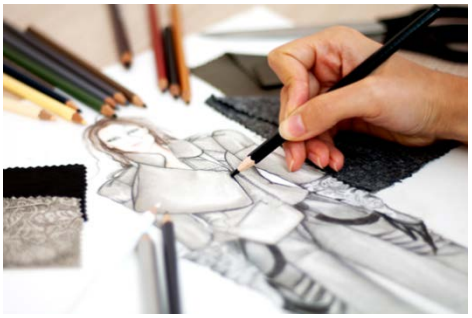
Dessiner un motif ou la texture d'un tissu s'appelle « rendre un tissu » ou « exécuter le rendu des matières textiles ».



© Дарья Петренко/Photos.com

La première méthode pour rendre un tissu consiste à le dessiner méticuleusement tel quel, avec toute sa texture, ses plis et ses reliefs. La texture de la matière est un facteur important à considérer dans le dessin de mode. On peut reproduire l'épaisseur et la souplesse d'un tissu en modifiant les détails du dessin. L'équilibre entre ligne et couleur a une influence immédiate sur la texture du tissu dessiné.

L'élève doit s'exercer à exagérer le rendu pour progresser. Il doit également explorer toutes les techniques possibles selon les moyens qui sont à sa portée. Un tissu fin sera rendu par des lignes minces et légères. Un coton possèdera beaucoup de plis qu'il faudra reproduire. Un jeans devra montrer les surpiqures et les détails spécifiques à la coupe. L'observation des tissus et des motifs aidera à rendre le tissu de façon exacte sur le croquis.



© illustrart/Photos.com

Plusieurs livres de référence sur le dessin de mode existent sur le marché. Ces documents constituent des ressources essentielles pour l'élève qui désire perfectionner son style et comprendre toutes les astuces du dessin de mode.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر
© Alberta Education, Canada, 2014

Section D – Équipement

Il est fortement recommandé que toutes les équipes disposent du même matériel. Vous trouverez la liste du matériel nécessaire ci-dessous. L'utilité de chaque pièce est par ailleurs expliquée.

Aquarelle : elle est disponible sous la forme de crayons, de blocs ou de tubes. Il existe une grande variété de pigments de couleur. Il faut parfois humecter le papier, car l'aquarelle sèche très rapidement à la suite de l'évaporation de l'eau. Il faut appliquer les couleurs plus pâles en premier, puis les couleurs moyennes et terminer par les plus foncées, tout comme pour les plis du tissu et les ombres. Il faut laisser le blanc du papier représenter les reflets blancs du tissu. Il convient de laisser sécher l'aquarelle entre chaque application. La quantité d'eau ajoutée à l'aquarelle détermine la luminosité des couleurs.

Calame : outil utilisé pour dessiner à l'encre, souvent taillé en biseau dans du bambou.

Compas : outil utilisé pour tracer des cercles. On peut y glisser un portecrayon.

Crayons Conté : crayon en graphite mélangé avec de l'argile, lui conférant plus de dureté que les crayons en graphite pur et ainsi une meilleure adaptation à l'écriture et au dessin technique.

Crayons de couleur : ils peuvent être durs ou mous et donner des résultats saisissants. La qualité est très importante, car elle permet une diversité de traits. Il faut commencer un dessin directement avec les crayons de couleur ou avec un crayon noir, puis ajouter la couleur. Pour remplir des formes avec le crayon de couleur, il faut l'incliner à 20 degrés pour éviter de laisser des marques sur le papier et pour assurer l'uniformité. Un dessin au crayon blanc sur du papier noir est très élégant.

Crayons de graphite et d'ébène (3H à 3B) : la dureté de plomb diffère d'un crayon à l'autre et permet d'obtenir différents effets de dessin. La mine des crayons B est plus douce, elle aide à créer de l'ombrage, alors que la mine des crayons H est plus dure, elle sert à élaborer les détails.

Échantillon : il est recommandé de conserver des dessins, des photographies de magazines, des croquis, des idées et des bouts de tissu dans un portfolio à des fins de référence future.

Encre de Chine : elle est utilisée sur le papier avec un pinceau ou une plume à calligraphie. Elle doit imprégner le papier et y laisser une trace qui sèche rapidement à la surface. Elle est dense et facile à diluer pour faire des lavis.

Feutre et feutre-pinceau : ils sont offerts en trois tailles : gros (7 mm), moyen (1,2 mm) et fin (0,4 mm). Les feutres fins sont utilisés pour les dessins très détaillés. En utilisant différentes épaisseurs de pointes de feutre, on peut démarquer les lignes plus importantes. Il faut faire les contours avec des feutres moyens et remplir l'espace avec les gros feutres.

Gomme blanche : les gommes blanches et tendres sont les plus facile à utiliser. Il ne faut pas utiliser les gommes en plastique dur ou les gommes de couleur, car elles étalent le graphite et peuvent laisser des taches indélébiles ou endommager le papier.

© Alberta Education, Canada, 2014 WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Gomme mie de pain : ce type de gomme est synthétique et s'utilise sur les crayons gras tels le pastel, la craie et les crayons de graphite detype B. Il faut la pétrir puis la tapoter sur la zone à effacer. Plus elle est pétrie, plus elle redevient claire. Lorsqu'elle reste noire, il faut la jeter car elle est trop usée.

Gouache : c'est une préparation faite avec des pigments colorés détrempés et de l'eau mêlée de gomme. La gouache diffère de l'aquarelle : on pose en premier les tons foncés pour finir par les tons plus clairs. La gouache permet de peindre plusieurs couches sur un même ton, ce qui donne de la vigueur et du relief au dessin. Elle est réversible, c'est-à-dire qu'une fois sèche, on peut ajouter de l'eau pour qu'elle se délaye.

Papier : il existe autant de sortes de papier que d'outils pour dessiner des lignes. Le papier doit avoir une bonne adhérence pour accrocher les pigments et une bonne résistance pour supporter les gommages répétés sans s'abimer. Certains conviennent aux techniques sèches ou humides et possèdent des surfaces rugueuses ou lisses. Il convient de se procurer du papier sans acide.

Papier calque : c'est un papier semi-transparent qui permet de tracer ou de copier des formes.

Pastels : ils sont offerts dans une variété de couleurs. Il faut mélanger les couleurs avec les doigts, une estompe ou du coton. Le crayon blanc sert à ajouter de la lumière. Il faut traiter le croquis avec un produit fixatif spécialisé, car les pastels, le fusain et le graphite sont des médiums très salissants.

Peinture tempera : c'est un type de peinture qui contient de l'huile dans une émulsion pouvant être utilisée avec de l'eau. Elle est souvent utilisée pour exécuter les textures dans les dessins de tissu.

Pinceaux : ils permettent de faire des lavis avec l'encre de Chine diluée dans l'eau. Ils sont utilisés également avec l'aquarelle.

Plume pour calligraphie : elle s'utilise avec de l'encre. Les pointes sont disponibles en différentes largeurs pour créer des effets variés de traits.

Portemine : il permet de toujours conserver la même largeur de trait et il est utilisé pour les petits croquis.

Règle et équerre : il faut se procurer des instruments antitaches pour que l'encre ne bave pas sous la règle ou l'équerre. Une règle antidérapante est à privilégier.

Stylos : il convient de se procurer des stylos de différentes couleurs et aux pointes variées. Les stylos sont souvent utilisés pour l'élaboration des parures ou pour montrer les détails.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر
© Alberta Education, Canada, 2014

Section E – Évaluation



Tout au long de ce cours, on doit évaluer les connaissances et les habiletés des élèves.

Le portfolio témoigne des progrès de l'élève. Il est fortement suggéré que chaque élève monte un portfolio contenant les photos des ouvrages qu'il a réalisés. L'élève devra fournir quelques informations pertinentes pour chaque ouvrage : la date de sa réalisation, le type de tissu utilisé, le nombre de têtes de la figure de mode, le style du vêtement, etc. Le portfolio pourrait être un outil très utile pour constater l'amélioration des habiletés de l'élève en couture et pour l'évaluation finale du cours. Il pourrait être utilisé pour tous les cours de couture que l'élève suivra.

Pour étoffer le contenu du portfolio, vous pourriez exiger que chaque élève produise 15 croquis en respectant des consignes précises. Ainsi, l'élève pourrait compiler une collection de trois styles différents appliqués à cinq vêtements choisis dans la liste suivante :

- Les robes;
- Les jupes;
- Les pantalons;
- Les manteaux;
- Les cols;
- Les manches;
- Les poches.

Deux ou trois de ces croquis devraient être exécutés sur une forme ronde. Des dessins techniques de certains vêtements présentés dans la collection pourraient être reproduits pour montrer que l'élève a compris les détails et le style du vêtement. La minutie et le travail soigné sont de rigueur dans ce cours.

Vous trouverez en annexe des fiches d'évaluation qui vous aideront à vérifier les compétences des élèves.

Voir les **annexes F-2** et **F-3**

© Alberta Education, Canada, 2014 WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Section F – Glossaire

Anatomie : forme extérieure du corps humain, considérée selon son aspect esthétique.

***Blocking* :** ensemble des lignes de 8 ou 10 têtes qui est nécessaire pour construire un croquis de mode.

Croquis de mode : dessin de la forme humaine qui sert à faire valoir la création de vêtements.

Designeur : celui qui invente la mode par ses créations de vêtements.

Dessin technique : vêtement dessiné en deux dimensions.

Détails du vêtement : les encolures, les manches, les styles de poches sont des détails décoratifs du vêtement.

Échantillon : pièce de tissu servant de référence à la fabrication du vêtement.

Encolure : finition du vêtement à la base du cou.

Étirement des silhouettes : dans l'industrie de la mode, les stylistes utilisent un étirement de figure de mode pouvant aller jusqu'à 10 têtes.

Feuille de spécifications : document qui comprend les informations nécessaires au fabricant pour la fabrication du vêtement, comme les mensurations, les échantillons de tissu, les accessoires et les dessins techniques.

Figure de mode : dessin technique de la forme humaine qui portera le vêtement créé par le styliste.

Forme ronde : forme créée par l'ajout des rondeurs de la forme humaine aux croquis, comme les muscles et la peau.

Lavis : technique à mi-chemin entre le dessin et la peinture qui consiste à teinter un dessin à l'encre de Chine, à la sépia ou avec quelque autre couleur délayée dans l'eau.

Ligne d'équilibre : ligne verticale au centre du croquis qui commence à la base du cou et se termine sur le pied qui soutient le poids.

Ligne guide : ligne qui traverse le corps, des épaules jusqu'aux hanches, en passant par le nombril.

Ligne princesse : ligne qui présente le style ajusté à la taille.

Lignes de détails : lignes du dessin technique qui représentent les détails comme les plis, les surpiqures et les poches.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر
© Alberta Education, Canada, 2014

Lignes de style : lignes qui affectent le style du vêtement : ligne verticale du centre/ligne horizontale du buste/ligne horizontale de taille/ligne horizontale des hanches/ligne horizontale des emmanchures/ligne verticale princesse passant par le buste.

Mannequin : personne qui porte les vêtements d'une collection durant un défilé de mode.

Mode : changement de style des vêtements, selon les saisons.

Poids du tissu : mesuré en gramme par mètre linéaire, ce qui permet de déterminer son épaisseur.

Pose de trois quarts : la figure de mode légèrement tournée, entre la pose de face et la pose de profil.

Pose de dos : figure de mode vue de dos.

Pose de profil : figure de mode vue de côté.

Pose déhanchée : pose où le bassin de la figure de mode bascule d'un côté et où le poids est sur une jambe.

Pose droite : figure de mode debout, son poids étant réparti sur les deux jambes.

Proportion du corps humain : dimension des parties du corps calculée par unité de tête.

Qualité de la ligne : en dessin, la ligne doit provoquer les émotions chez le public.

Rendre les tissus : conférer, grâce au dessin, les différentes qualités des tissus (tombé, lustre, texture, etc.).

Style de vêtement : particularité d'un vêtement tant dans son apparence que dans son usage; par exemple, les robes taille empire, les robes à taille basse ou les vêtements sport.

Tendances de mode : phénomène qui s'observe quand plusieurs personnes portent un style de vêtement en même temps.

Texture du tissu : relief du tissu.

Toucher du tissu : impression que donne le tissu dans la main en termes de qualité, de douceur et de rigidité.

© Alberta Education, Canada, 2014 WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Section G – Références et ressources

Sites Web :

« Tuto Atelier sur la mode : La planche tendance », *tuto.com.,* http://fr.tuto.com/photoshop/atelier-sur-la-mode-la-planche-tendance-photoshop-indesign,25947.html

« Introduction : historique de la mode et du vêtement », *Portail de la Mode*. http://www.portaildelamode.com/histoire-mode-vetement.html

« Les métiers de la mode – 1 », *Intellego.fr*. http://www.intellego.fr/soutien-scolaire-seconde-professionnelle/aide-scolaire-arts-appliques/les-metiers-de-la-mode--1/12283

« On s'inspire de la mode des années 50 », *Elle*. http://www.elle.fr/Mode/Histoire/Mode-annees-50

Vêtements images, *Dictionnaire Visuel*. http://www.ikonet.com/fr/ledictionnairevisuel/vetements/

Ressources :

Lafuente, Maite. 2006, *Illustrer la mode*, Evergreen Press, TASCHEN GmbH.

Watanabe, Naoki. 2009, *Comment dessiner la mode – Bases & Techniques*, Dessain et Tolra.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر © Alberta Education, Canada, 2014

Annexes

Les annexes A, C et E, qui s'adressent aux enseignants, ont été conçues pour leur faciliter la tâche, mais il ne s'agit que de suggestions. L'enseignant est libre de les adapter à sa guise pour les besoins de son propre cours.

Annexe A-1 : Exemple de plan de cours

Annexe C-1 : Définition des rôles et métiers

Annexe C-2 : Recherche sur les tendances vestimentaires

Annexe C-3 : Les dimensions humaines dans un croquis

Annexe C-4.1 : Le dessin technique – les planches (Exercice 1)

Annexe C-4.2 : Le dessin technique – les planches (Exercice 2)

Annexe C-5 : Exemple d'une feuille de spécifications

Annexe C-6.1 : La qualité de la ligne

Annexe C-6.2 : La qualité de la ligne (Exercice)

Annexe C-7.1 : Les points d'articulation (Exercice 1)

Annexe C-7.2 : Les points d'articulation (Exercice 2)

Annexe C-8.1 : L'étirement des silhouettes

Annexe C-8.2 : L'étirement des silhouettes (Exercice)

Annexe C-9.1 : Comprendre les proportions (Exercice 1)

Annexe C-9.2 : Comprendre les proportions (Exercice 2)

Annexe C-10 : Les lignes de style

Annexe C-11.1 : La ligne d'équilibre

Annexe C-11.2 : La ligne d'équilibre (Exercice 1)

Annexe C-11.3 : La ligne d'équilibre (Exercice 2)

Annexe C-11.4 : S'exercer à tracer un croquis de mode

Annexe C-12 : Les lignes guides

Annexe C-13.1 : Les différentes poses

Annexe C-13.2 : Dessiner un croquis à partir d'une forme ronde

Annexe C-14.1 : Styles de vêtements – les robes

Annexe C-14.2 : Styles de vêtements – les manteaux

Annexe C-14.3 : Styles de vêtements – les jupes

Annexe C-14.4 : Styles de vêtements – les pantalons

Annexe C-14.5 : Styles de vêtements – les cols

Annexe C-14.6 : Styles de vêtements – les manches

Annexe C-14.7 : Styles de vêtements – les poches

© Alberta Education, Canada, 2014 WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Annexe C-15.1 : Tissus et croquis – le tricot

Annexe C-15.2 : Tissus et croquis – la fourrure

Annexe C-15.3 : Tissus et croquis – les tissus luisants

Annexe C-15.4 : Tissus et croquis – les tissus tissés

Annexe C-15.5 : Tissus et croquis – les tissus imprimés

Annexe C-15.6 : Tissus et croquis – le cuir

Annexe C-15.7 : Tissus et croquis – le lainage

Annexe F-1 : Choix de carrière

Annexe F-2 : Grille des compétences de base

Annexe F-3 : Évaluation générale des connaissances du cours

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

© Alberta Education, Canada, 2014

Annexe A-1 : Exemple de plan de cours

Entête de l'école

Plan de cours (*indiquer l'année scolaire*)

FAS1000 : Dessin de mode 1

Enseignant : (*nom*)

Objectifs généraux

L'élève découvrira le monde du dessin de mode et apprendra à dessiner un croquis, à y intégrer des mouvements simples et à appliquer ces nouvelles connaissances à des illustrations de mode qu'il aura réalisées.

Informations générales

– L'élève aura besoin d'une reliure à anneaux, etc. (*à la discrétion de l'enseignant*)
– L'élève aura besoin de feuilles mobiles, de séparateurs, etc.

En cas d'absence, il revient à l'élève de s'informer du travail fait en classe et des devoirs à remettre. Pour toute question, l'élève peut s'adresser à l'enseignant.

Ordre des unités

Unités d'enseignement	Échéancier (ces heures sont approximatives) (*à déterminer selon votre horaire*)
1. Les arts de la mode	(3 à 4 heures)
2. Le croquis, les planches et les spécifications	(5 à 7 heures)
3. Le croquis technique	(5 à 7 heures)
4. Les styles de vêtements	(12 à 15 heures)

Évaluation

Examens et travaux	40 %
Portfolio	60 %

© Alberta Education, Canada, 2014 WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Annexe C-1 : Définition des rôles et métiers

Voici une liste des rôles et métiers que l'on retrouve dans le domaine de la mode.

Attaché de presse : personne qui écrit un court texte pour présenter la série de vêtements du créateur de mode et qui l'envoie aux agences de presse.

Bijoutier : personne qui sélectionne (ou crée) les bijoux que portera le mannequin sur le podium, et qui s'inspire des lignes directrices du croquis du créateur de mode.

Brodeur : artisan qui brode à la main les motifs désirés sur le vêtement créé.

Chapelier : créateur et fabricant de chapeaux traditionnels pour hommes.

Chausseur : fabricant de chaussures. Il peut aussi trouver la chaussure appropriée pour compléter un vêtement.

Coiffeur : personne qui coiffe le mannequin lors du défilé de mode.

Créateur de mode : designeur artistique, celui qui crée l'idée, souvent désigné par le terme « couturier ».

Créateur d'accessoires : personne travaillant sur les aspects autres que les vêtements (les chapeaux, les bijoux, les souliers, le cuir, les perruques, les plumes, la broderie, le maquillage, etc.)

Dentelier : artisan qui crée de la dentelle à la main pour un vêtement.

Dessinateur en textile : personne qui dessine les motifs sur les tissus.

Directeur artistique : personne qui gère les différentes lignes de produits.

Illustrateur de mode : personne qui reproduit l'idée du créateur de mode par un dessin à l'intention de la publicité, de la vente.

Mannequin : personne qui porte le vêtement sur le podium de mode. Moule de forme humaine fabriqué en bois et ajustable, utilisé comme base pour créer le vêtement.

Modéliste : personne qui crée les dessins techniques des prototypes.

Modiste : créateur et fabricant de chapeaux pour hommes et femmes.

Maroquinier : personne qui travaille le cuir.

Patronnier-gradeur : à partir du prototype et du patron de base, personne qui développe les patrons pour toutes les tailles. Ce travail sert à l'élaboration de la feuille de spécifications pour la création d'un vêtement spécifique.

Perruquier : personne qui fabrique les perruques que porteront les mannequins sur le podium de mode.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر
© Alberta Education, Canada, 2014

Photographe : personne qui capte, par l'utilisation d'un appareil photographique, le mannequin portant le vêtement que l'on veut mettre en évidence.

Plumassier : personne qui prépare les plumes et les garnitures de plumes pour un vêtement.

Premier d'atelier : personne qui crée les prototypes avec le tissu sur le mannequin vivant ou sur le mannequin technique.

Podium de mode : plateforme sur laquelle les mannequins défilent pour présenter la nouvelle collection du créateur de mode.

Rédacteur de mode : personne qui écrit des articles pour la presse (les journaux, les magazines, les blogues), qui partage ses impressions sur les tendances de la mode, les défilés, les styles des créateurs de mode.

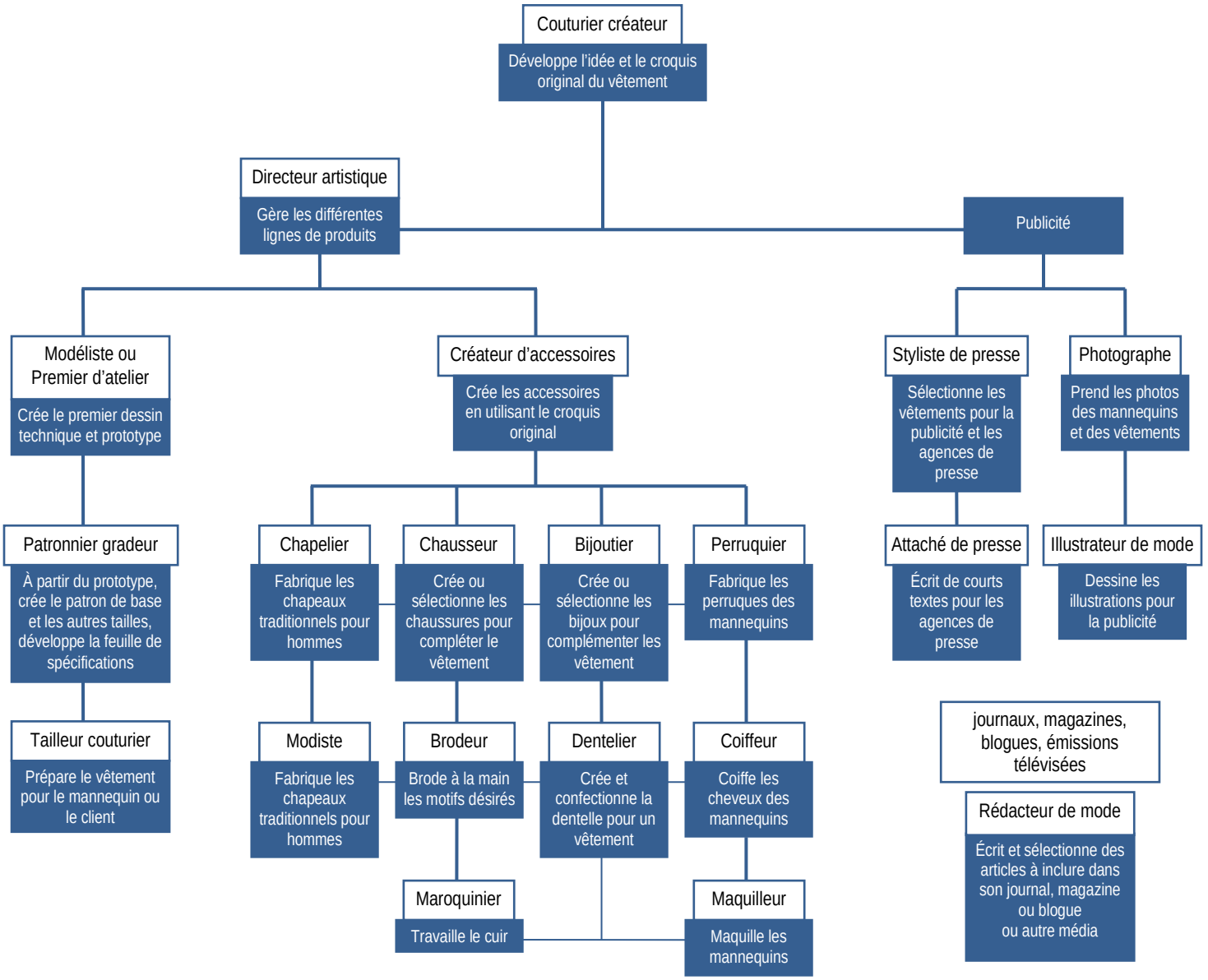
Styliste : personne qui travaille dans le domaine de la mode dans une maison de haute couture.

Styliste de presse : personne qui sélectionne les vêtements, les images et les illustrations qui seront envoyés à la presse (pour être publiés dans un magazine, dans les journaux ou lors d'émissions de télévision).

Tailleur ou couturier : personne qui est surtout responsable des opérations de finition du vêtement et de l'ajustement final du vêtement sur le mannequin ou le client.

© Alberta Education, Canada, 2014 WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Rôles et responsabilités en haute couture



WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر
© Alberta Education, Canada, 2014

Annexe C-2 : Recherche sur les tendances vestimentaires

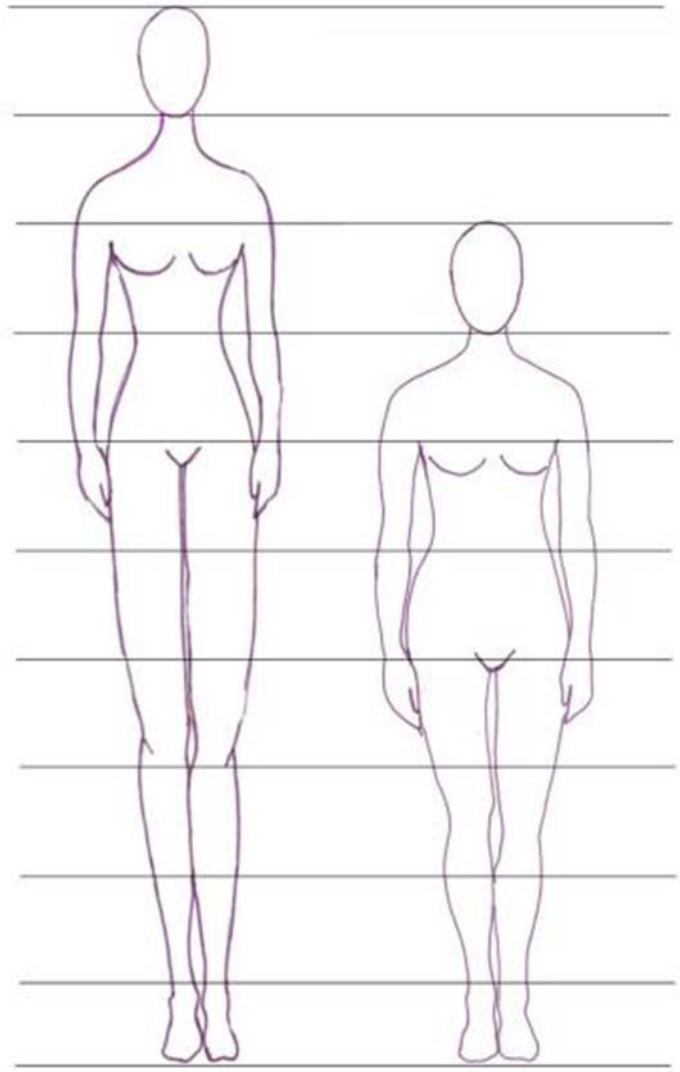
Chaque pays possède ses vêtements traditionnels. Ces habits varient en couleur, en forme et en texture. Demandez aux élèves de faire une recherche sur le vêtement traditionnel de deux pays différents.

- Décrire les vêtements : quels sont ses couleurs, ses accessoires? Quels types de tissus sont utilisés? Comment les tissus sont-ils teints?
- Déterminer le symbolisme du vêtement traditionnel : pourquoi le port de l'épée, du tablier ou des fleurs est-il important dans cette culture? Quel est le but de ce vêtement?
- Expliquer ce qui détermine l'aspect du vêtement : pourquoi utiliser de la laine et non de la soie? Pourquoi est-il drapé et non cousu? Pourquoi le port de grosses bottes et non de sandales? Comment la situation géographique de ce pays influence-t-elle le style du vêtement?

© Alberta Education, Canada, 2014
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Annexe C-3 : Les dimensions humaines dans un croquis

Le terme croquis se réfère à un dessin de la silhouette humaine qui est rapidement mis sur papier à l'aide de lignes simples, sans détails, et qui sert à illustrer les éléments plus importants tels que la pose et le mouvement. Le seul but de la figure de mode est de présenter un vêtement. Dans l'illustration de mode, on calcule la hauteur du croquis en unités de tête. Le croquis technique utilisé pour faire les dessins techniques d'une collection de vêtements mesure 8 têtes. Ce nombre représente les proportions du corps féminin. Cependant, les illustrateurs de mode se servent du croquis stylisé pour s'exprimer et pour communiquer une idée ou une création. Les proportions acceptées pour les croquis stylisés varient de 9 à 10 têtes.



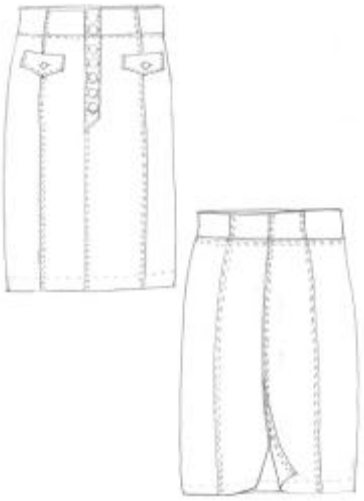
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

© Alberta Education, Canada, 2014

Annexe C-4.1 : Le dessin technique – les planches

Exercice 1

Le dessin technique se réfère à un dessin de vêtement réalisé en deux dimensions. On dessine le vêtement comme s'il était étendu à plat et vu de haut. On présente toujours deux dessins : le devant et le dos du vêtement. Les dessins techniques sont utilisés pour fournir des informations techniques sur leur conception, notamment le style de la coupe et la forme du vêtement.



1. Avoir sous la main une diversité de vêtements fabriqués avec différents tissus.
2. Mettre chaque vêtement à plat et l'étudier de face et de dos. Noter les détails et les caractéristiques de la mise en forme.
3. Dessiner chaque vêtement en utilisant uniquement les lignes. Ne pas utiliser d'ombrages. Garder en mémoire les trois lignes principales du dessin technique :
   a. la ligne de la silhouette, ce qui va définir la forme globale et la proportion du vêtement;
   b. les lignes de style qui définissent la coupe et l'ajustement du vêtement (tout devrait être dessiné dans des proportions réalistes);
   c. les lignes de détails telles les surpiqures, les boutonnières et les poches.

© Alberta Education, Canada, 2014
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Annexe C-4.2 : Le dessin technique – les planches

Exercice 2

a. Utiliser le gabarit de la figure de mode de 8 têtes pour créer un dessin technique de vêtement.

b. Bien suivre les lignes de style pour montrer clairement les parties du vêtement.

c. Pour une symétrie parfaite, dessiner la moitié d'un vêtement choisi dans un magazine. Marquer la ligne du centre et, avec le papier calque, tracer l'autre moitié. On obtient ainsi un dessin symétrique. La symétrie du vêtement n'est pas toujours nécessaire ou voulue : on peut plier une manche pour montrer les boutons au poignet ou relever un côté du col pour montrer un détail.

d. Ajouter les lignes de style et les lignes de détails.

e. Courber la ligne du col à l'arrière, là où le tissu rejoint la doublure.

f. Dessiner les lignes de couture à l'aide d'une ligne continue et les surpiqures à l'aide d'une ligne pointillée.

g. Indiquer une fermeture à glissière à l'aide d'une ligne en pointillé. Pour une fermeture invisible, dessiner seulement la tirette au haut de la fermeture.

h. Pour dessiner du volume dans le vêtement ou à l'ourlet, utiliser des courbes ou des lignes irrégulières.

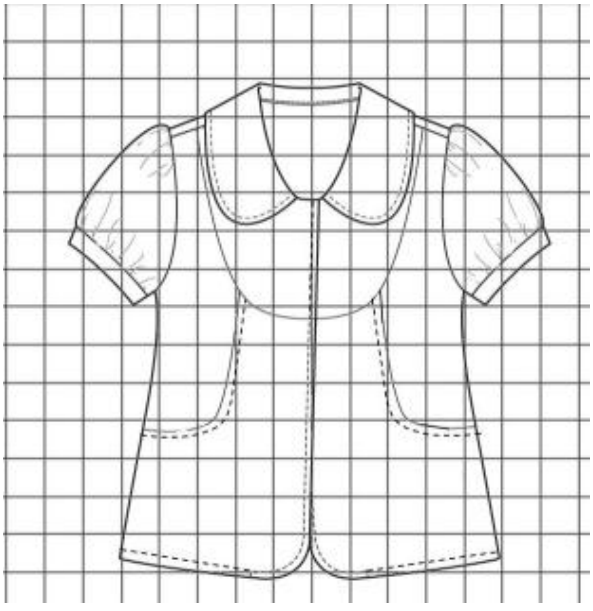
i. Pour indiquer l'intérieur du vêtement, faire un ombrage dans cette zone.

j. Pour les boutons ordinaires ou à pression, utiliser la ligne du centre du devant comme guide, que de petites marques horizontales chevaucheront.

k. Pour dessiner l'intérieur des plis à l'ourlet, faire des traits plus courts que dans le reste du vêtement.

l. Répéter pour le dos de la figure de mode. Il est tout aussi important.

m. Faire attention à ne pas trop styliser le dessin technique.



WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

© Alberta Education, Canada, 2014

Annexe C-5 : Exemple d'une feuille de spécifications

Après avoir esquissé le dessin technique d'un vêtement, il faut rédiger une feuille de spécifications qui comprend toutes les mesures et les dimensions. Le seul but de la feuille de spécifications est de clarifier et d'expliquer tous les aspects techniques de la figure de mode pour sa fabrication.

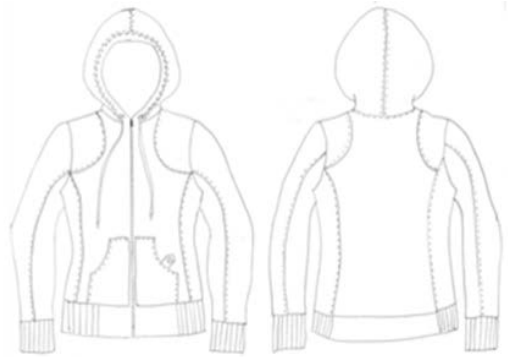
Il est très important de s'assurer que chaque petit détail est inclus et que les mesures se rapprochent le plus possible des mesures du vêtement fini. C'est à partir de cette information que le fabricant taillera le patron. La feuille de spécifications peut être faite à la main ou à l'aide d'un logiciel.

Feuille de spécifications

Date : 2/8/2013		2/8/2013
Nom :	Machin Chouette	MC
Fabrication :		
Saison :		2014

Style :	Blouson avec capuchon
Description :	Manteau jeunesse
Étiquette :	Compagnie X
Dessin :	Devant et dos
Collection :	Abeille 8546325485

Taille du vêtement *Mesures*	**moyenne** *cm*
Longueur du corps de la taille à la bordure	61
Largeur du buste à 3 cm sous le bras	40,5
Largeur de la taille à 16 cm sous le bras	39
Ourlet du bas	7,5
Largeur des épaules de la couture à la couture	38
Longueur de la manche de la couture à l'épaule	66
Longueur du poignet	6
Largeur de la poche	14
Longueur de la poche	16,5
Longueur de la pince	7,5



Accessoires

Coton/Polyester à 50 %

Doublure de satin imprimé en noir & blanc

Boutons : 25 mm en cuivre X 16

Garniture : bande de fourrure de 6 cm X 40 cm

Fermeture éclair de nylon noir de 10 cm

4 mètres de coton/polyester 50 % en gris et rose

4 mètres de doublure en nylon à motif papillon



© RuslanOmega/Photos.com

Échantillon du tissu

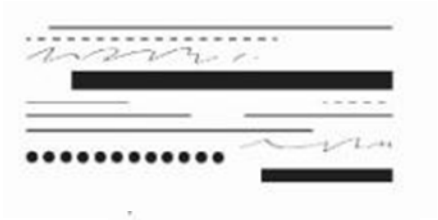


© Mária Valková /Photos.com

Échantillon pour la doublure

Annexe C-6.1 : La qualité de la ligne

Sur le croquis, la ligne représente les bords ou les contours du sujet. Le contour sert à délimiter une forme et à montrer la profondeur ou la perspective. Elle exprime aussi le mouvement du sujet. À l'intérieur de la forme, les lignes servent à ajouter de la texture. Sur un dessin, la direction de la ligne peut même diriger le regard. Elle est donc très importante à comprendre.

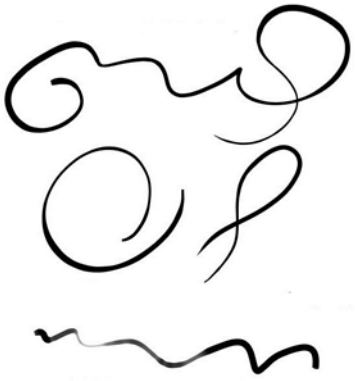


Ligne horizontale : elle est parallèle au sol et invite au repos, relativement à la gravité. Les lignes horizontales créent donc un sentiment de tranquillité, de calme, de stabilité, de continuité.



Ligne verticale : elle communique une émotion d'élévation et de spiritualité. La ligne semble dépasser la portée humaine, elle se dirige vers le ciel, elle suggère la grandeur.

Ligne diagonale : elle suggère un mouvement ou une direction. Les objets placés en diagonale semblent vouloir tomber; ils semblent être en déséquilibre puisqu'ils ne sont ni à l'horizontale ni à la verticale. Dans un dessin, ces lignes sont utilisées pour indiquer la perspective, comme si on pouvait entrer dans le dessin. Ces lignes donnent une impression dynamique.



Courbes aigües et profondes : elles suggèrent la confusion, la turbulence et même la frénésie comme dans la violence des vagues lors d'une tempête, le chaos d'un fil emmêlé ou encore la tourmente dans les lignes suggérées par les formes d'une foule. Les courbes complexes utilisées pour donner une forme aux personnages peuvent suggérer des personnalités frivoles ou sévères.

Courbes douces et peu profondes : elles suggèrent le confort, la sécurité, la familiarité, la relaxation. Elles rappellent les courbes du corps humain et sont donc empreintes d'une agréable qualité sensuelle.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

© Alberta Education, Canada, 2014

Annexe C-6.2 : La qualité de la ligne

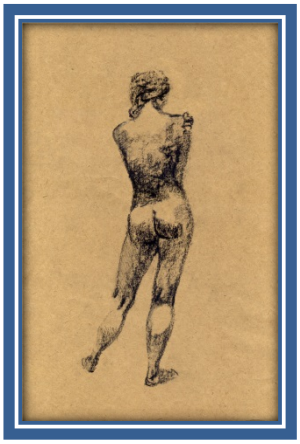
Exercice

Dessiner une figure de mode d'après une photo. Exécuter un trait le plus long possible sans lever le crayon. S'exercer et expérimenter avec toutes sortes de lignes pour décider celles qui sont les préférées et les plus faciles à exécuter.

Laisser la ligne capter le caractère du design ou la qualité du tissu qui servira à fabriquer le vêtement. La peau ou les parties exposées du corps de la figure de mode ne doivent jamais être texturées. Toutes les lignes intéressantes devront être réservées pour le vêtement. À l'intérieur de la figure de mode, ce sont les lignes entrecroisées qui donneront l'effet de texture du tissu.

La qualité de la ligne contribue à l'ambiance du travail. Pour l'artiste, la qualité de la ligne est une expression fondamentale de son style.

Le dessin d'un nu par Henri Matisse démontre la capacité de l'artiste à créer son image avec un nombre minimal de lignes astucieusement placées. Ces lignes identifient l'artiste aussi bien qu'une signature personnelle.



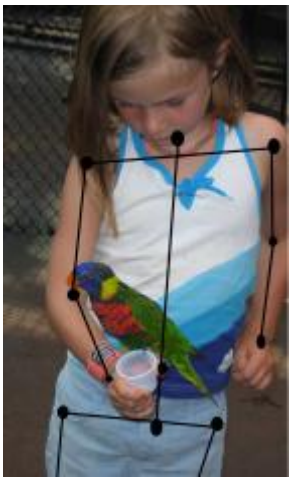
© jetFoto/Photos.com

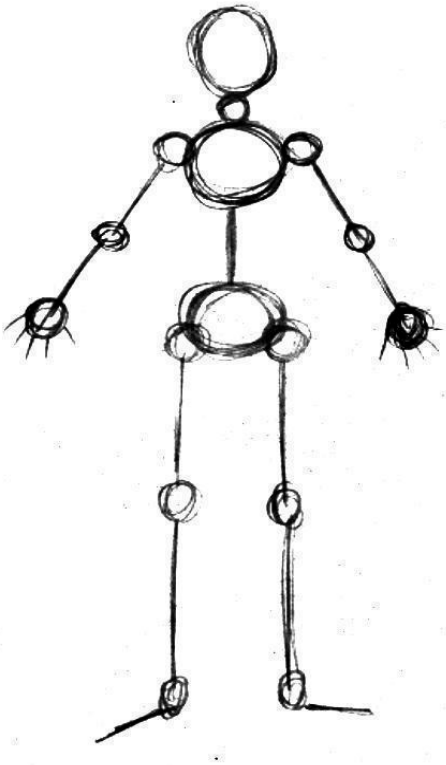
© Alberta Education, Canada, 2014
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Annexe C-7.1 : Les points d'articulation

Exercice 1

Identifier les points d'articulation sur cinq illustrations issues de revues. Dessiner la colonne vertébrale de la personne au feutre. Relier les cercles des épaules, des coudes et des mains. Dessiner les articulations aux hanches et les relier avec une ligne horizontale. À l'aide d'une ligne verticale, descendre aux genoux et aux pieds. Trouver des poses différentes à travailler.





WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

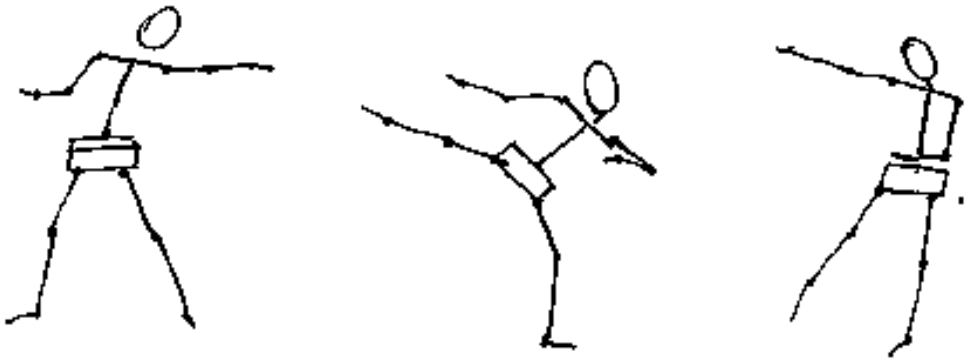
© Alberta Education, Canada, 2014

Annexe C-7.2 : Les points d'articulation

Exercice 2

Personne ne nait avec un talent de designeur. Il faut observer et s'exercer à appliquer les techniques du dessin pour apprendre. Prendre au moins 20 minutes chaque jour pour améliorer ses techniques : le talent se développera à la suite des observations et de la pratique.

Bien observer les schémas dessinés et les utiliser pour en créer d'autres. Varier le genre d'action.



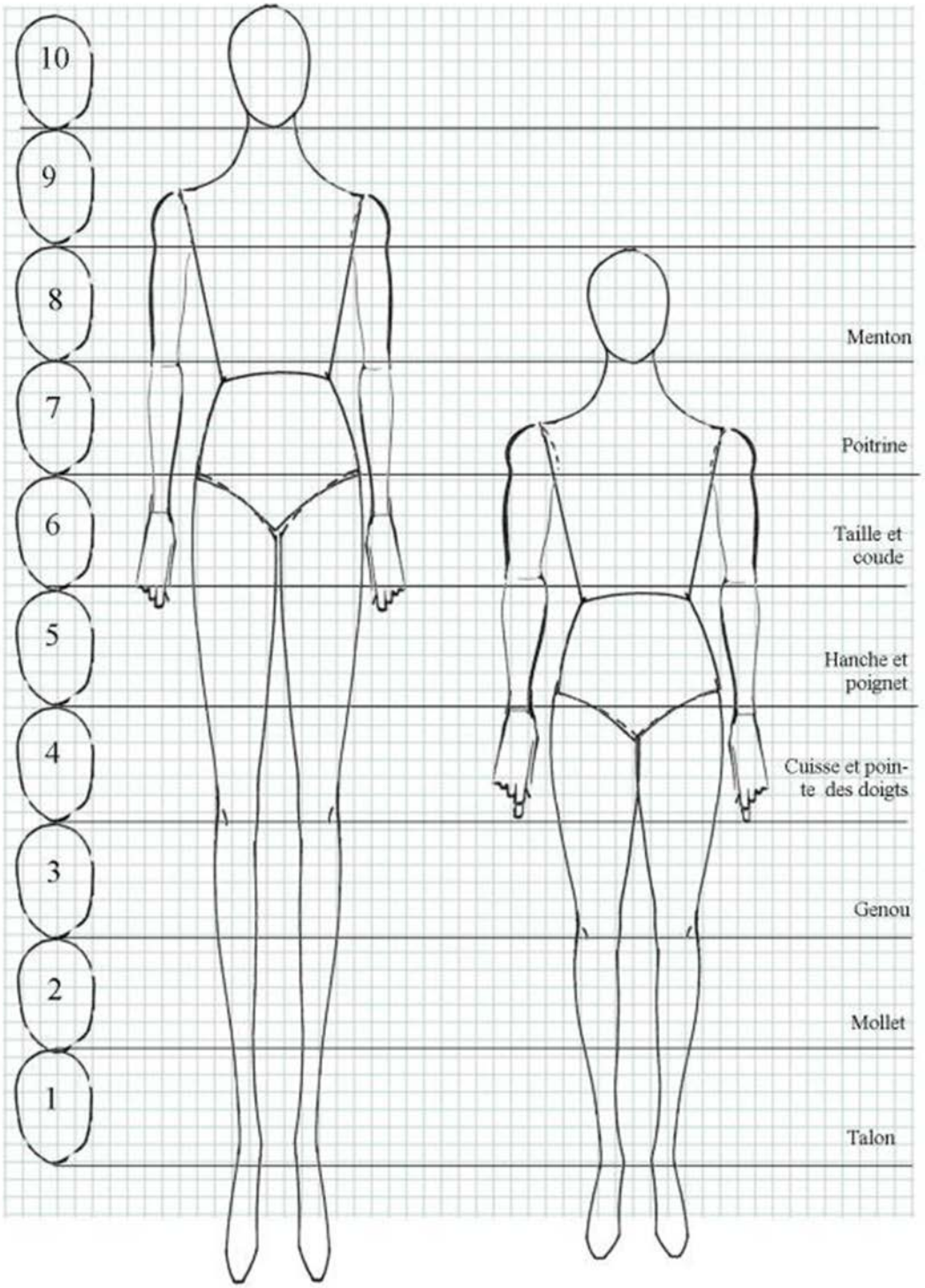
Dans un portfolio ou un cahier de croquis, représenter schématiquement des personnages qui prennent différentes poses. Pour ce cours, choisir 6 poses différentes. Voici des poses possibles :

- Debout, les mains derrière la nuque;
- De côté, appuyé sur un arbre;
- De face, avec un sac à main et un chapeau;
- De dos, cueillant une fleur;
- De profil, montant un escalier.

© Alberta Education, Canada, 2014
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Annexe C-8.1 : L’étirement des silhouettes

Dans l’industrie de la mode, les stylistes utilisent souvent un étirement de figure pouvant aller jusqu’à 10 têtes. Relever les différences entre la figure de mode à 8 têtes et celle à 10 têtes.



WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

© Alberta Education, Canada, 2014

Annexe C-8.2 : L’étirement des silhouettes

Exercice



Étape 1 :

- Trouver la photo d’un mannequin dans un magazine.
- Il vaut mieux choisir des photos de mannequins en bikini ou en sous-vêtements, car on peut voir tout le corps.
- Choisir une photo montrant une pose intéressante.



Étape 2 :

- Utiliser une feuille de papier calque et tracer l’image.
- Dessiner seulement la ligne de contour.
- Ne pas se préoccuper des détails.

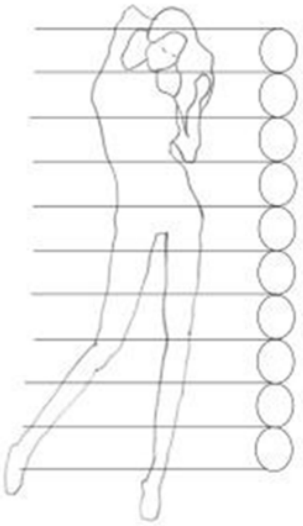
Étape 3 :

- Tracer l’image à plusieurs reprises pour améliorer la qualité de la ligne.

  Note : La figure humaine mesure 8 têtes de hauteur, tandis que la figure de mode mesure de 9 à 10 têtes de hauteur.

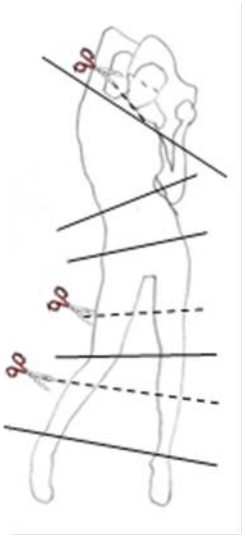
- Dans le dessin de mode, conserver les proportions de base de la forme humaine pour la tête et le torse.

© Alberta Education, Canada, 2014
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر



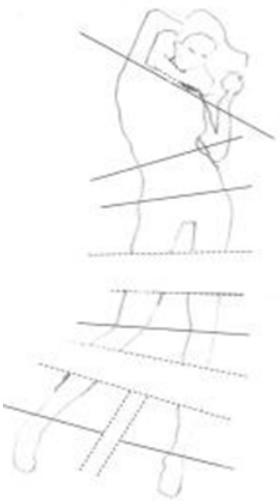
Étape 4 :

- Tracer des lignes horizontales sur l'image pour pouvoir allonger le corps.
- Les longueurs seront ajoutées au niveau du cou et à la partie supérieure et inférieure de la jambe.
- Ces longueurs confèrent un effet dramatique stylisé et une allure plus dynamique.



Étape 5 :

- Découper la figure de mode sur les lignes tracées et séparer les languettes de papier.
- Les placer et les coller sur une autre feuille, tout en ajoutant la longueur désirée à la figure de mode.
- Jouer avec les languettes pour obtenir l'effet désiré.



Étape 6 :

- Styliser le croquis : ajouter son style personnel.
- Avoir beaucoup de papier calque sous la main.
- Afin de progresser, pratiquer, pratiquer et pratiquer!

Voici maintenant un croquis de mode de 10 têtes!

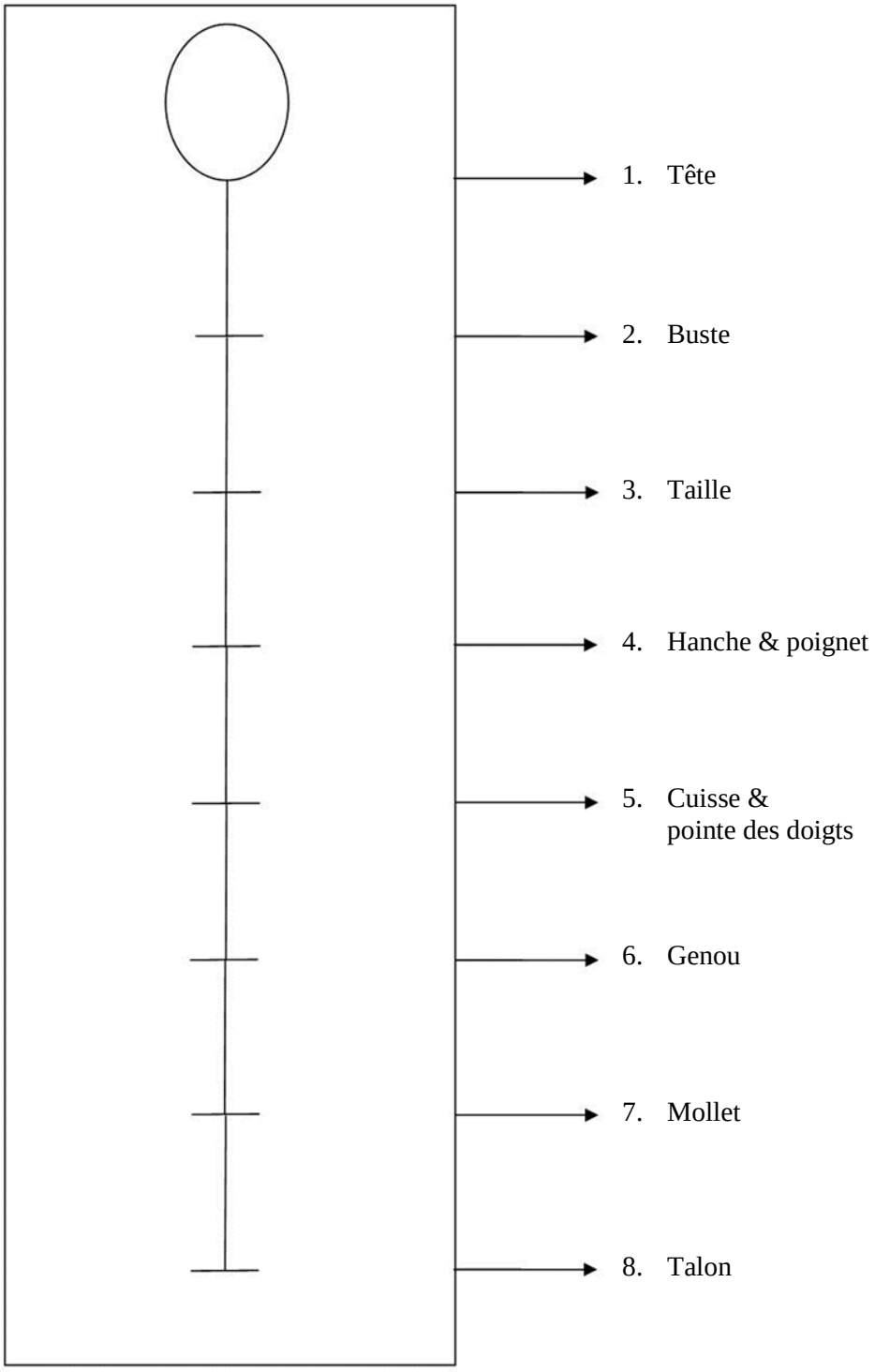
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

© Alberta Education, Canada, 2014

Annexe C-9.1 : Comprendre les proportions

Exercice 1

En se référant aux annexes C-3 et C-8.1, dessiner le croquis d'une personne en pose droite dans ce gabarit.



© Alberta Education, Canada, 2014
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Annexe C-9.2 : Comprendre les proportions

Exercice 2

Pour tracer une figure de mode :

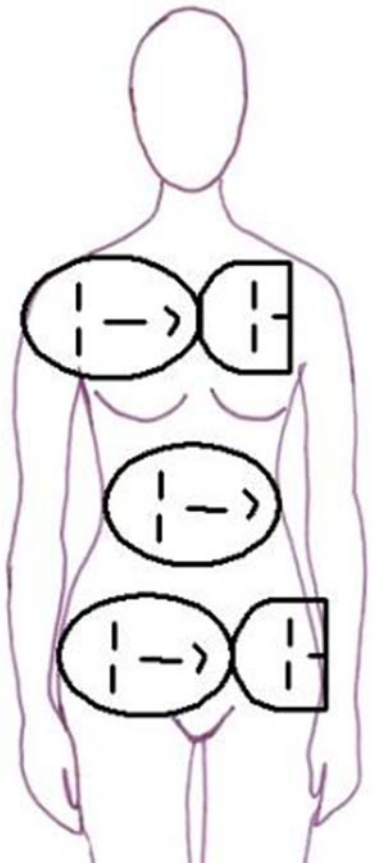
1. Dessiner une ligne verticale d'environ 25 cm au centre d'une feuille.

2. Ajouter un ovale au-dessus : celui-ci représente la tête de la figure.

3. Sous cet ovale, ajouter 9 unités de la même proportion que la tête. Ces unités sont les blocs de référence pour les proportions.

4. Prendre en considération la largeur des épaules, de la taille et des hanches. Utiliser la longueur de tête à l'horizontale pour déterminer ces proportions :
   - 1,5 à 2 têtes de largeur pour les épaules;
   - 1 tête de largeur pour la taille;
   - 1,5 tête de largeur pour les hanches.

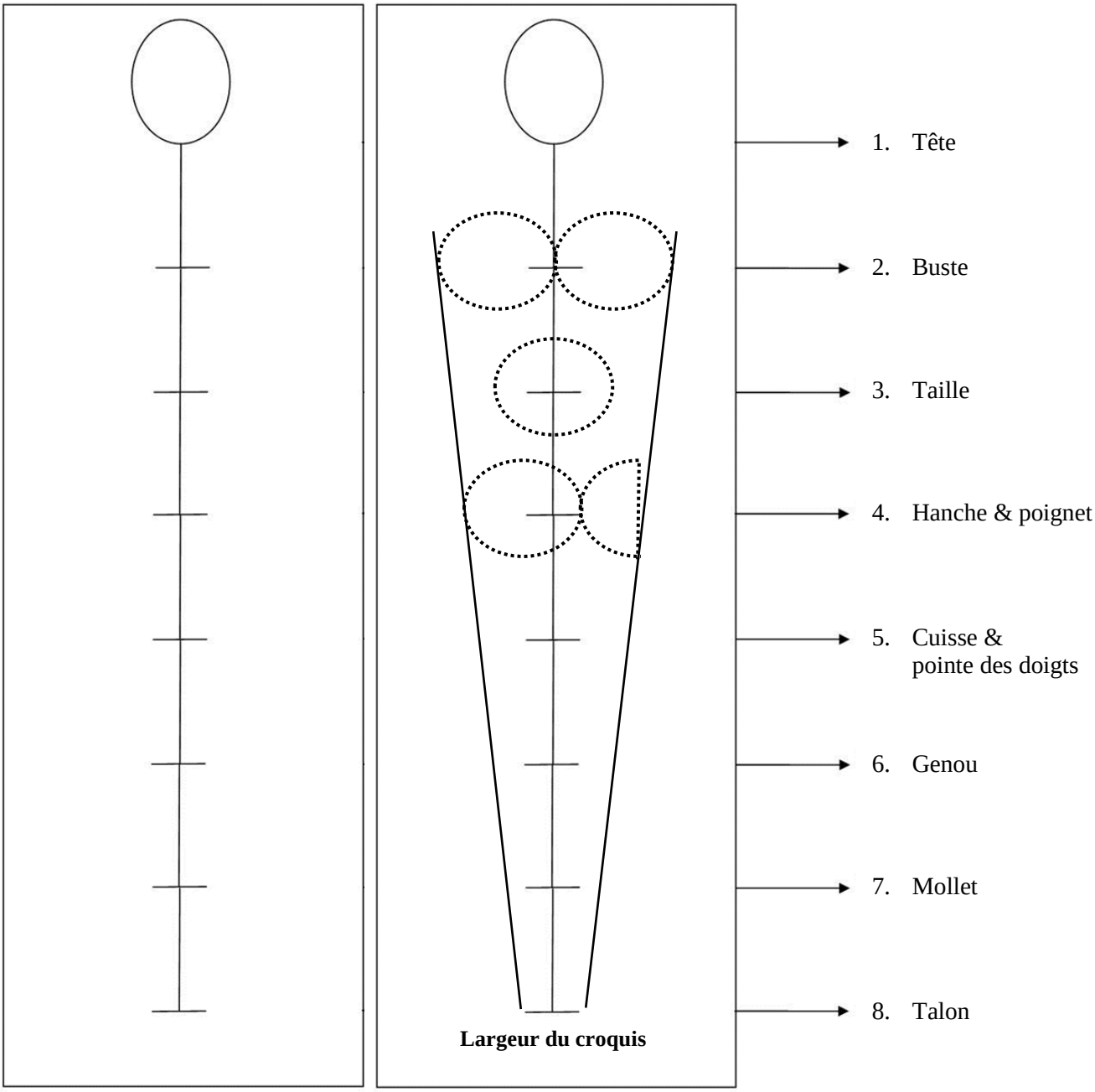
Ces proportions donneront la silhouette idéale pour mettre en valeur les vêtements qui seront ajoutés ultérieurement.



WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

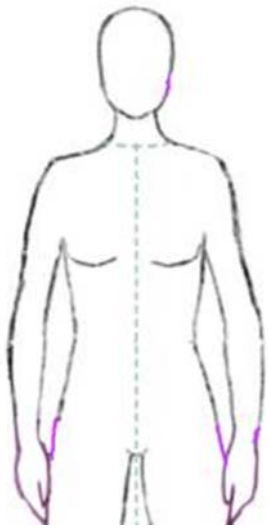
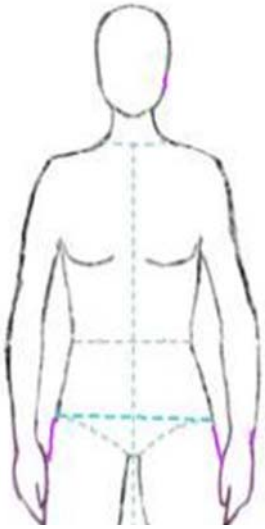
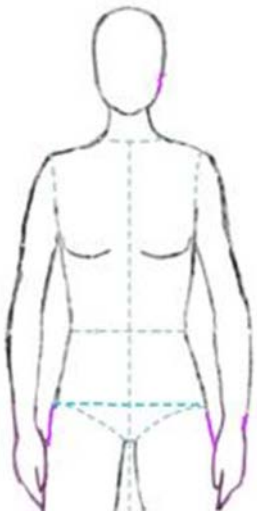
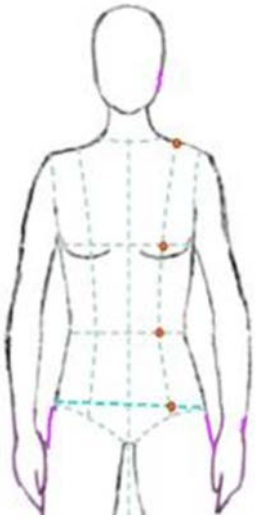
© Alberta Education, Canada, 2014

Utiliser les gabarits suivants pour s'exercer.



© Alberta Education, Canada, 2014
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Annexe C-10 : Les lignes de style

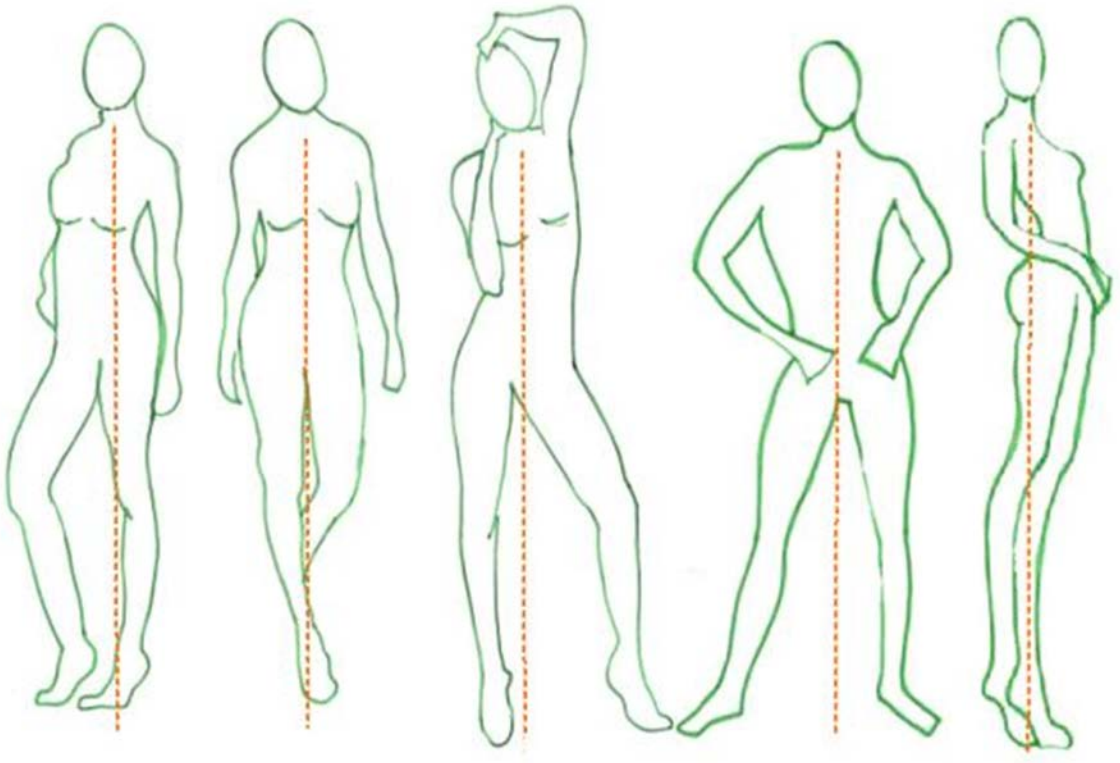
	
Dessiner la ligne verticale du centre ainsi que la ligne horizontale du cou, sur le croquis de face.	Dessiner la ligne des hanches et la ligne de la taille. Dessiner deux lignes qui font l'entrejambe.
	
Dessiner la ligne de l'emmanchure de l'épaule, au-dessous des bras.	Faire quatre points d'un côté de la ligne du centre : au centre entre l'épaule et le cou, au centre sur la ligne de la poitrine, au centre de la ligne de la taille et au centre de la ligne des hanches. Tracer une ligne verticale entre les points. Répéter de l'autre côté du torse.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

© Alberta Education, Canada, 2014

Annexe C-11.1 : La ligne d’équilibre

L’équilibre est très important dans le dessin d’une figure de mode. Pour ne pas donner l’impression de tomber, la figure de mode se tient debout à l’aide d’une ligne imaginaire qui la traverse verticalement, comme une marionnette.

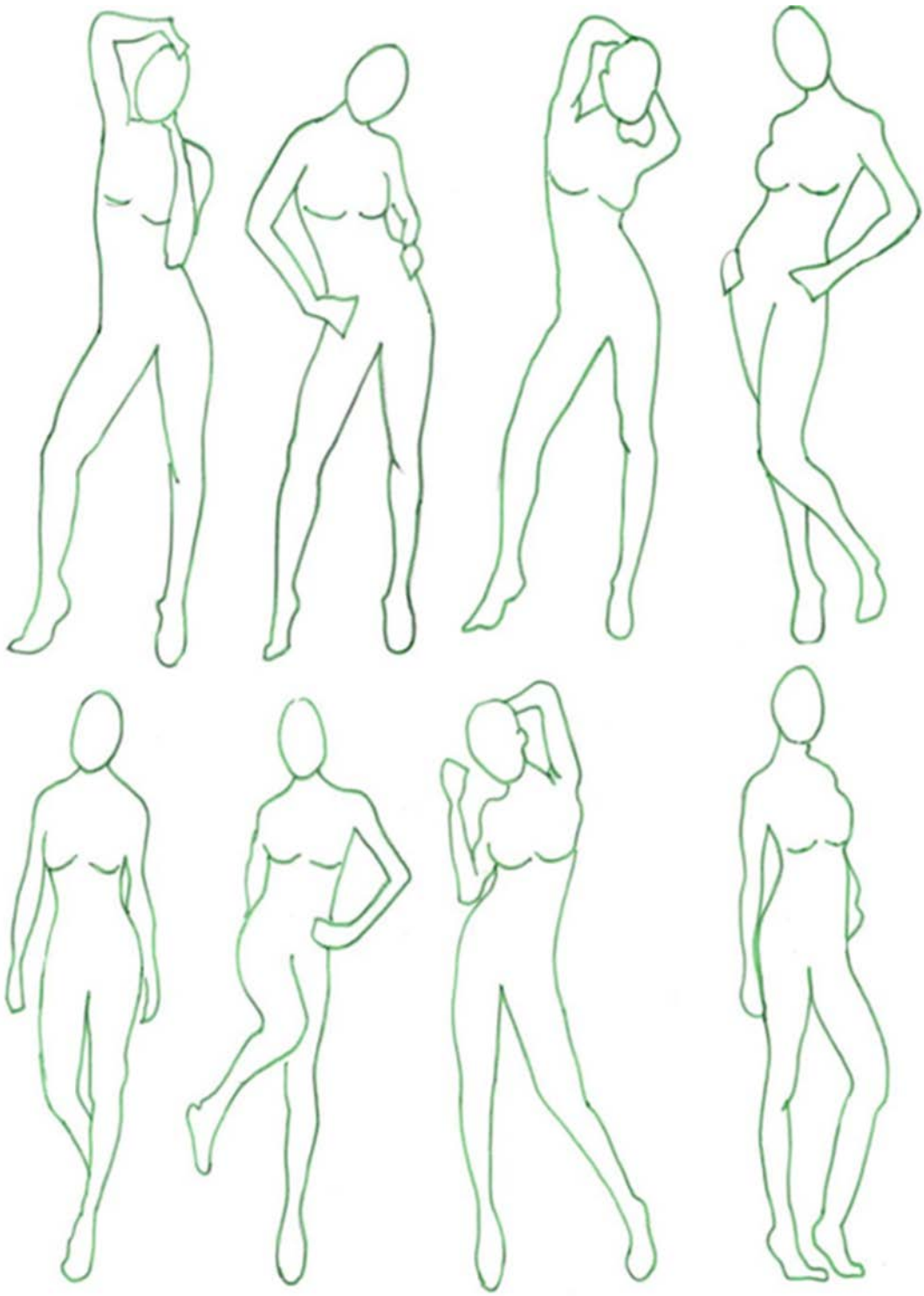


© Alberta Education, Canada, 2014
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Annexe C-11.2 : La ligne d’équilibre

Exercice 1

Dessiner la ligne d’équilibre au centre de chacune des figures de mode suivantes.



WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

© Alberta Education, Canada, 2014

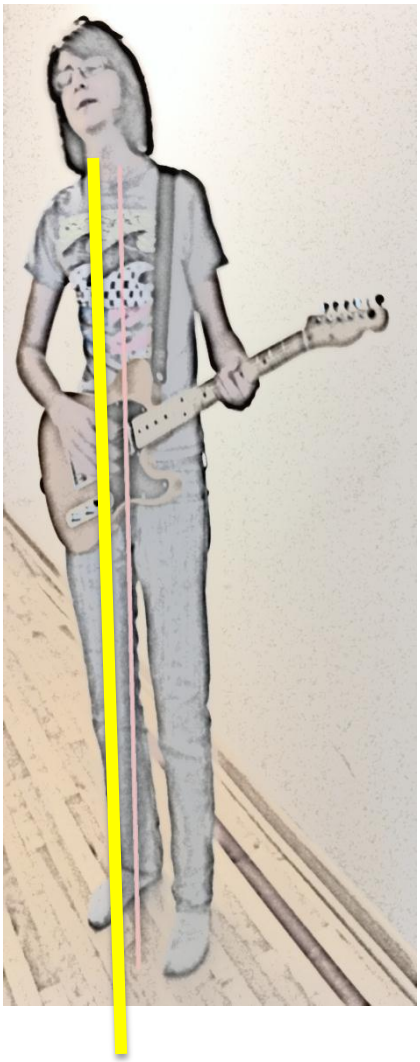
Annexe C-11.3 : La ligne d’équilibre

Exercice 2

Analyser les lignes d’équilibre sur des illustrations prises dans des revues de mode.

Découper plusieurs illustrations montrant des poses simples. Éviter les figures de mode ayant des poses étirées ou tordues. Avec un feutre, dessiner la ligne d’équilibre au centre de la figure de mode. Toujours commencer à la base du cou et descendre jusqu’aux pieds. Avec un feutre de couleur contrastante, dessiner la ligne des hanches.

Sur certaines illustrations, on constate que la ligne d’équilibre n’est pas parfaitement centrée. Souvent, la photo a été prise pendant que la personne était en mouvement, donc en déséquilibre. Choisir des photos qui représentent des poses droites, qui montrent une personne de la tête aux pieds.



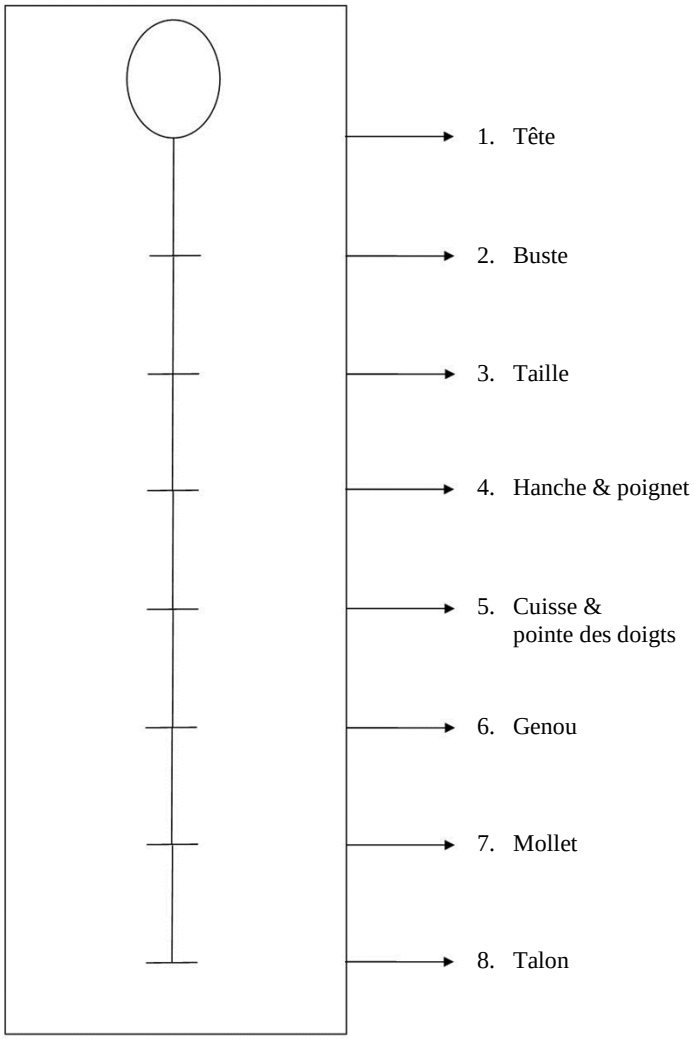
© Alberta Education, Canada, 2014
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Annexe C-11.4 : S’exercer à tracer un croquis de mode

Trente secondes sont suffisantes pour dessiner un croquis. Cette limite de temps élimine l’ajout de détails inutiles. C’est le temps nécessaire pour dessiner une pose vite fait. Il s’agit d’utiliser le gabarit qui donne déjà le niveau des hanches, des genoux et de la poitrine. La priorité, c’est l’équilibre du corps, du cou aux pieds.

Il convient d’expérimenter à l’aide de différents outils : le fusain ou la craie pastel utilisés de côté donnent un trait large et vite rendu. Il faut se tenir confortablement debout devant un chevalet, à une bonne distance et utiliser le bras en entier. Même si l’espace est restreint, il faut utiliser tout le bras et non seulement la main pour dessiner.

Il y a deux approches principales à la forme humaine pour tracer un croquis : l’interne et l’externe. Il faut voir l’interne en premier, donc le squelette. Il convient de tracer la ligne d’équilibre de la colonne vertébrale, des jambes et des bras, et indiquer l’inclinaison des côtes et du bassin. Cet exercice est suffisant pour capter la pose. Ensuite, il faut dessiner les formes extérieures avec des lignes minimales pour indiquer les principaux contours du corps. Il faut que les lignes soient pâles et fluides.



WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر
© Alberta Education, Canada, 2014

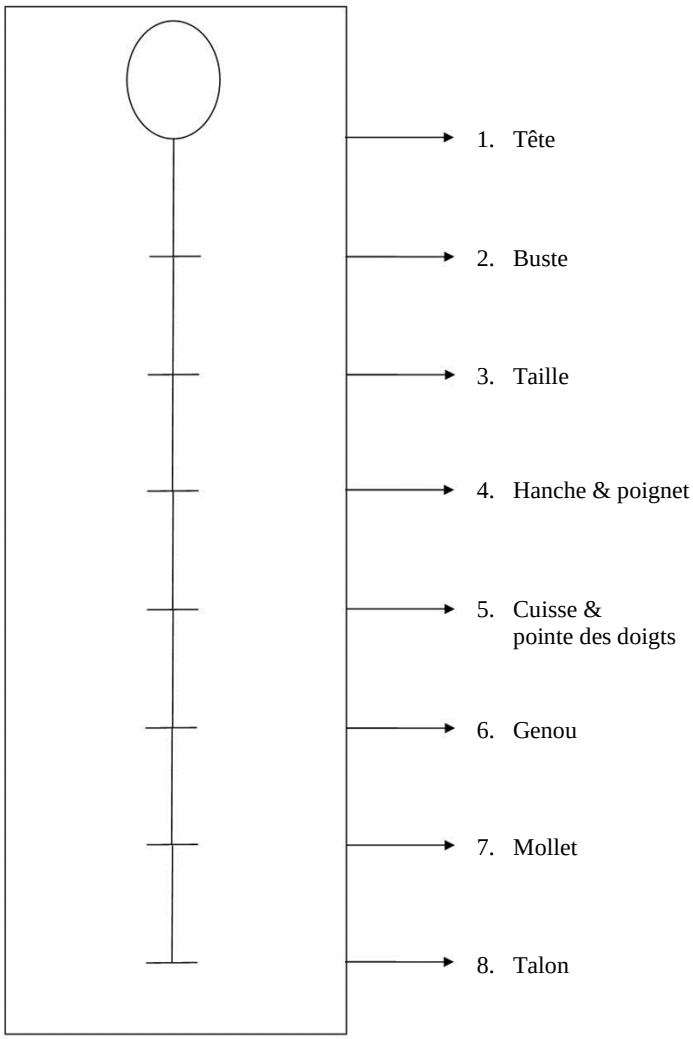
Annexe C-12 : Les lignes guides

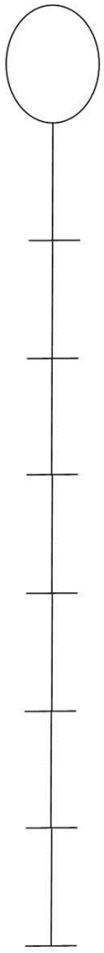
Pour répartir le poids du corps humain, les épaules et les hanches (4 points) doivent être parfaitement équilibrées. Pour ce faire, il convient de dessiner des lignes horizontales entre les deux épaules et les deux hanches, puis de tracer une ligne oblique entre l'épaule gauche et la hanche droite en passant par le nombril. Faire de même pour l'autre côté : dessiner une ligne oblique de l'épaule droite à la hanche gauche, en passant toujours par le nombril.



Une autre façon de dessiner une figure de mode consiste à commencer par les lignes guides.

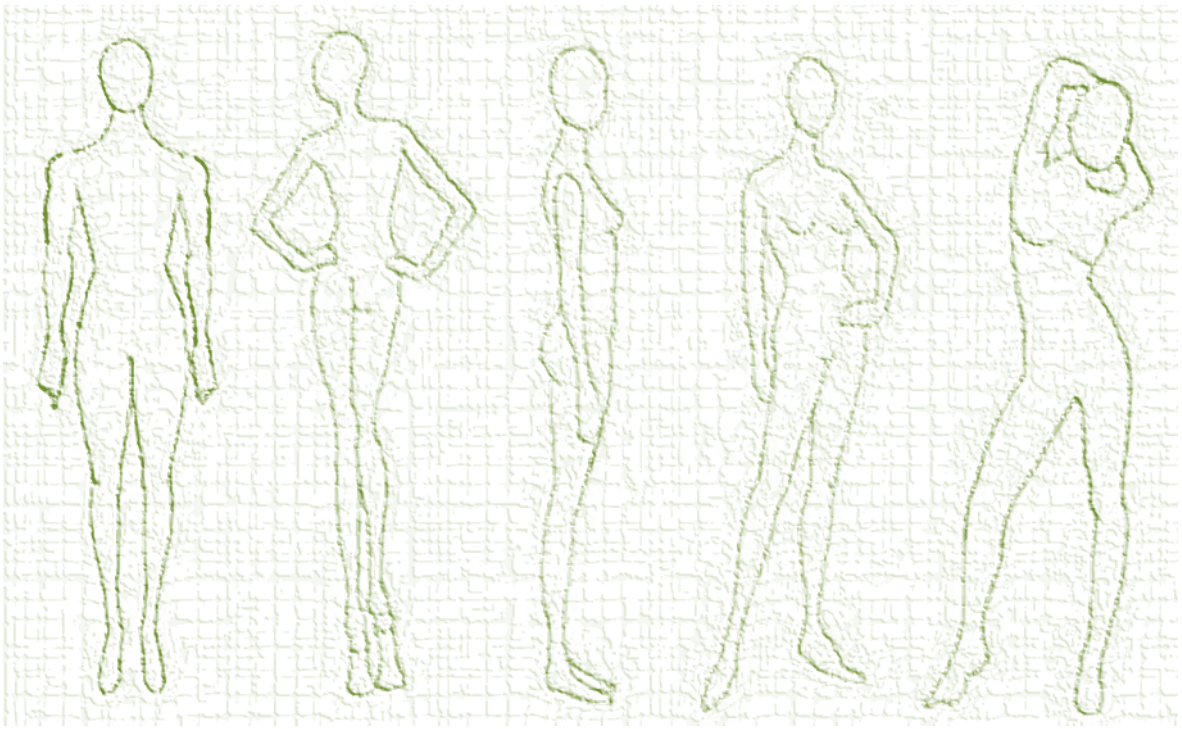
Sur le gabarit de 8 têtes, dessiner l'ovale pour la tête, puis la ligne des épaules, de la taille, des hanches. Dessiner deux petits cercles pour les épaules. Après avoir dessiné toutes les lignes guides, ajouter à main levée des courbes pour rendre la silhouette plus réaliste. Ajouter les genoux, les mollets, le buste et la rondeur des épaules.





© Alberta Education, Canada, 2014
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Annexe C-13.1 : Les différentes poses



Pose droite

- La plus simple à dessiner, car elle est symétrique.
- Nul besoin de dessiner des plis aux vêtements.

Pose de dos

- Semblable à la pose droite, mais vue de dos.

Pose de profil

- Vue de côté

Pose de $^{3}/_{4}$

- Permet de voir le vêtement de face et de côté.
- Le poids est sur une jambe.
- C'est une pose qui suggère le mouvement.

Pose déhanchée

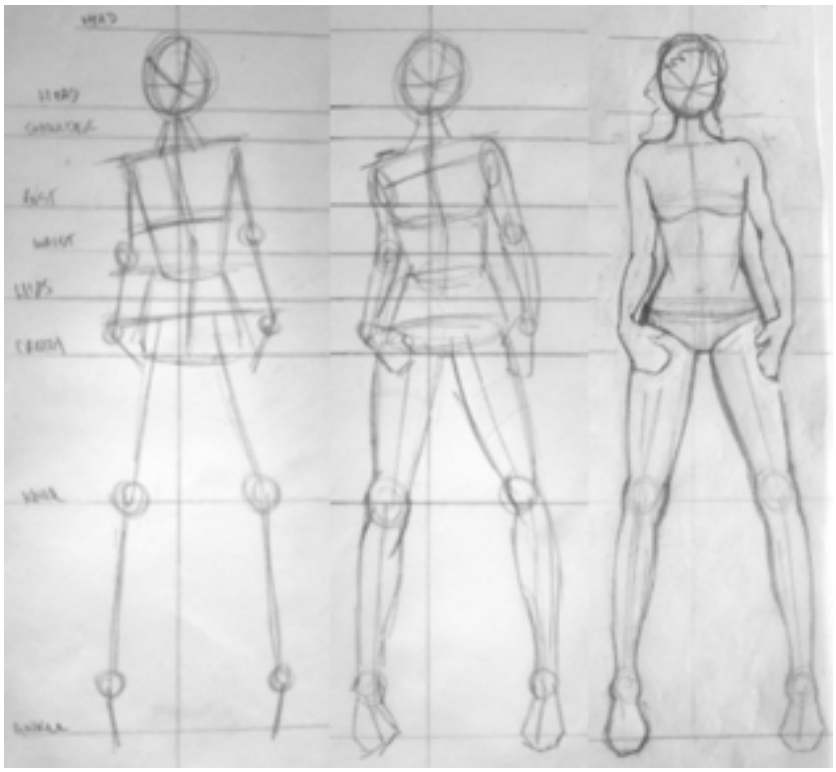
- L'épaule est plus basse du côté du déhanchement, là où la hanche est plus haute.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

© Alberta Education, Canada, 2014

Annexe C-13.2 : Dessiner un croquis à partir d'une forme ronde





© Alberta Education, Canada, 2014
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

1. Pour commencer, choisir la photo d'une personne dont la pose est intéressante.

2. La coller dans un cahier à croquis, sur la page de gauche.

3. Mesurer la tête avec une règle et créer un gabarit de 8 têtes.

4. Ajouter la ligne d'équilibre qui part du cou et va jusqu'au sol.

5. Avec une règle, mesurer l'angle des épaules, de la taille, des hanches, des genoux et des pieds, et copier ces lignes en suivant l'angle de la figure de mode.

6. Dessiner deux triangles, un pour le torse et l'autre pour les hanches, en suivant l'angle des épaules et des hanches. Les pointes des triangles se rejoignent au nombril.

7. Après avoir esquissé toutes les lignes de repère, dessiner des cercles pour les épaules, les coudes, les poignets, les genoux et les chevilles.

8. Remplir le croquis avec les rondeurs du corps humain.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر
© Alberta Education, Canada, 2014

Annexe C-14.1 : Styles de vêtements – les robes

Style sans taille : • Ce style n'a pas de taille. • Il agrandit et amincit en cachant la taille. Ainsi, l'épaisseur de la silhouette est minimisée.	
Style ligne A : • Il ne possède pas de ligne de taille. • Il allonge et amincit la silhouette en cachant la taille. Ainsi, l'épaisseur de la silhouette est minimisée.	
Style taille haute : • Il donne l'illusion que le haut du corps est plus court, tout en élargissant et en mettant l'accent sur la taille. • Il allonge la ligne des jambes. • Il camoufle le ventre.	
Style taille basse : • Il donne l'impression d'élargir les hanches. • Il fait paraitre la silhouette plus longue en abaissant la taille.	
Style avec taille : • Il donne de bonnes proportions à la silhouette normale. • Il met l'accent sur la taille, qu'elle soit normale, épaisse ou petite. • Il ne faut pas porter ce style si on a la taille haute, basse ou épaisse, car la taille est accentuée.	

© Alberta Education, Canada, 2014
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Style taille empire : • Le style typique du XIX^{e} siècle : encolure basse avec taille haute et corsage très court. • La taille se situe juste sous le buste. • C'est un bon style pour les silhouettes de petite taille, car il donne l'illusion de grandeur. • Il camoufle les hanches larges et la taille forte.	
Style mini : • La robe est très courte, en haut du genou. • Le style s'agence selon l'occasion et l'âge de la figure de mode. • Pour porter ce style, il faut avoir des jambes bien proportionnées : on ne doit pas avoir de gros mollets, genoux ou cuisses.	
Style maxi : • C'est un style qui va bien à toutes les silhouettes. • Le bord est large et féminin et couvre bien les hanches et les fesses. • À porter avec des escarpins pour allonger la silhouette.	
Style sirène : • La robe se porte parfois sans bretelles. • Elle est ajustée au buste et aux hanches. • La jupe s'évase aux mollets. • Le style prononce les courbes minces ou athlétiques.	

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

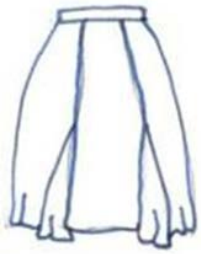
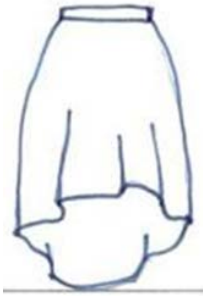
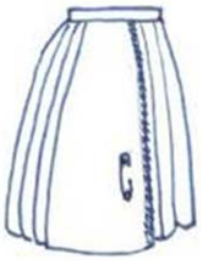
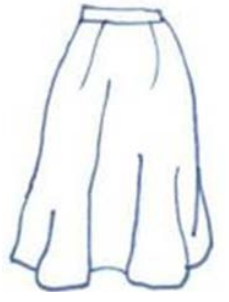
© Alberta Education, Canada, 2014

Annexe C-14.2 : Styles de vêtements – les manteaux

		
Double boutonnage	Jeans	Imperméable
		
Blazer	Anorak	Blouson de cuir
		
Boléro	Blouson d'aviateur (Bomber)	Militaire

© Alberta Education, Canada, 2014
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

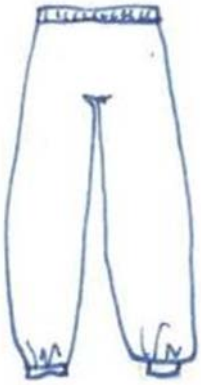
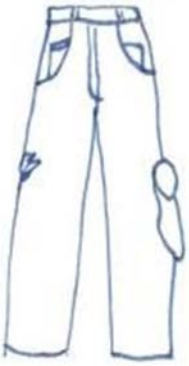
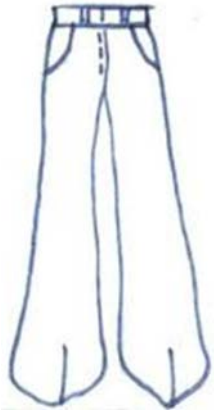
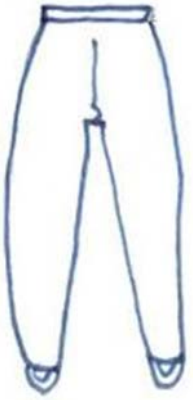
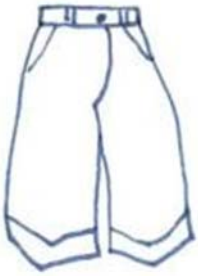
Annexe C-14.3 : Styles de vêtements – les jupes

			
À plis creux	À godets	À plis	À volants
			
Asymétrique	À foulards	Kilt	Ligne A
			
Parachute	Paysanne	Portefeuille	À taille plissée
			
Sarong	Tailleur	Trompette	Évasée

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

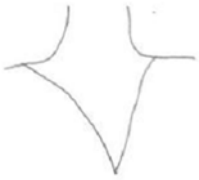
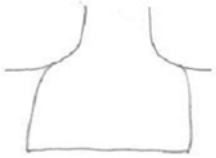
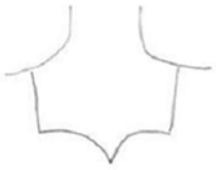
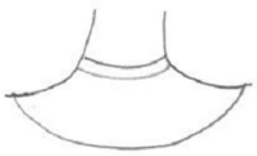
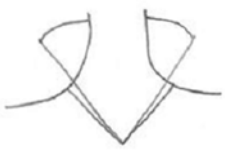
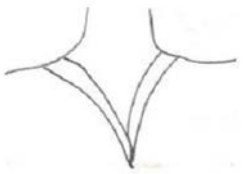
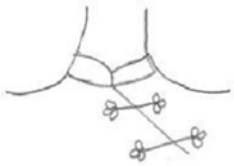
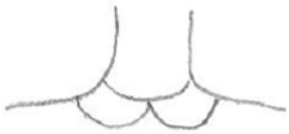
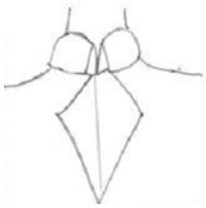
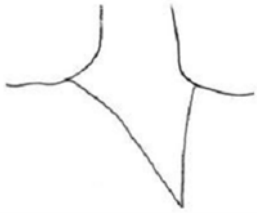
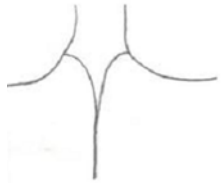
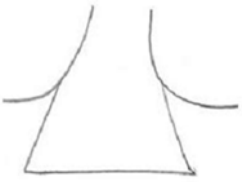
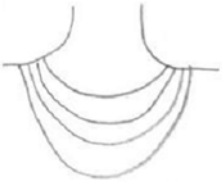
© Alberta Education, Canada, 2014

Annexe C-14.4 : Styles de vêtements – les pantalons

			
Gaucho	Palazzo	Traditionnel	Harem
			
Survêtement	Cargo	Patte d'éléphant	Fuseau
			
Cycliste	Course	Capri	Bermuda

© Alberta Education, Canada, 2014
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Annexe C-14.5 : Styles de vêtements – les cols

			
Col rond	Col bateau	Col en V	Col carré
			
Décolleté plongeant	Col officier	Col bateau	Col en cœur
			
Col Berthe	Col reine	Col châle	Col chinois
			
Col Claudine	Col Napoléon	Col asymétrique	Col roulant
			
Col cygne	Col trapèze	Col trapèze inversé	Col drapé

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

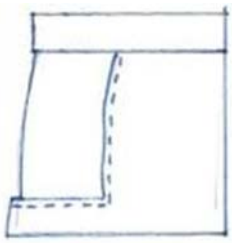
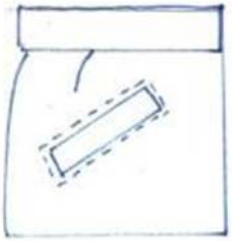
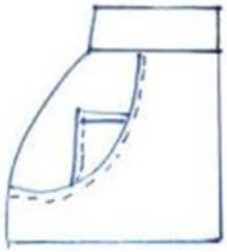
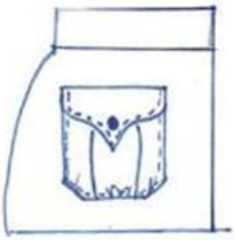
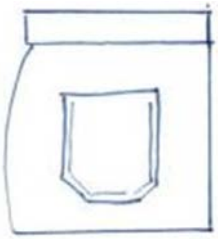
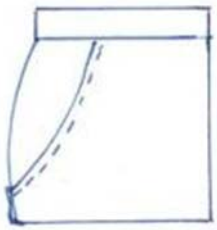
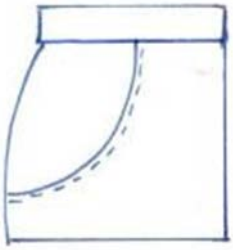
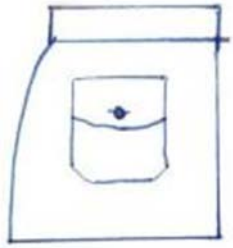
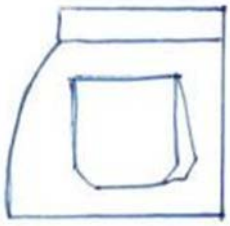
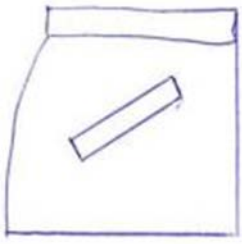
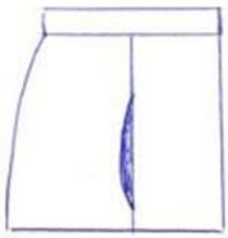
© Alberta Education, Canada, 2014

Annexe C-14.6 : Styles de vêtements – les manches

			
Manche ange	Manche ballon	Manche à volant	Manche paysanne
			
Manche bishop	Manche bouffante	Manche bouillonnée	Manche bracelet
			
Manche chauve-souris	Manche cloche	Manche dolman	Manche calypso
			
Manche courte	Manche tulipe	Manche gigot	Manche raglan

© Alberta Education, Canada, 2014
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Annexe C-14.7 : Styles de vêtements – les poches

			
Poche cargo	Poche de ville	Poche montre	Poche à monnaie
			
Poche safari	Poche plaquée	Poche coupée	Poche western
			
Poche à rabat	Poche soufflet	Poche raglan	Poche cachée

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

© Alberta Education, Canada, 2014

Annexe C-15.1 : Tissus et croquis – le tricot

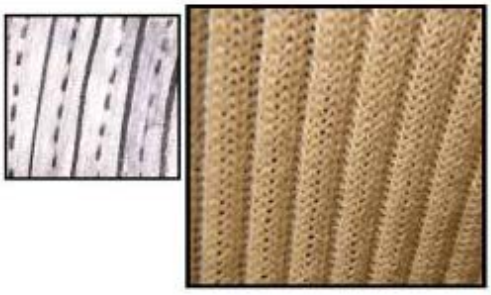
Le tricot a une texture créée par les différents points utilisés pour former le bouclage. Prendre conscience des variations des divers tricots, car ils exigent autant de différentes techniques de dessin que de variations de laines et de fils, comme l'angora, le cachemire, le mohair, la chenille, le bouclé et les fils métalliques.

Pour rendre la maille, mettre l'accent sur les quelques mailles principales qui peuvent indiquer une ligne répétitive. Il y a souvent un point différent utilisé autour du cou, des poignets, et des bords d'un vêtement. S'exercer à faire des câbles et des points répétitifs qui peuvent être mis en valeur par une combinaison de lignes courbes et droites. Plusieurs modèles en tricot comprennent souvent des formes géométriques, des textures en relief ou des fleurs. Ceux-ci sont généralement connus sous le nom de *Fair Isle* ou *Argyle* et sont plus faciles à faire si on commence en dessinant l'illusion du motif avant d'ajouter la texture et la couleur.









© Alberta Education, Canada, 2014
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Annexe C-15.2 : Tissus et croquis – la fourrure

La fourrure naturelle ou synthétique ainsi que les plumes sont trop difficiles à rendre de façon réaliste. Il ne faut pas représenter tous les poils. La meilleure méthode consiste à utiliser du papier aquarelle, de le mouiller, puis d'ajouter de l'encre ou de la peinture en touches légères. Cela créera des lignes douces et floues, qui représentent la délicatesse des plumes et des fourrures. Pour rendre des plumes ou de la fourrure de couleur blanche, peindre l'arrière-plan d'une teinte sombre, puis utiliser de l'eau de Javel pour ajouter des lignes fines.









© Alberta Education, Canada, 2014

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

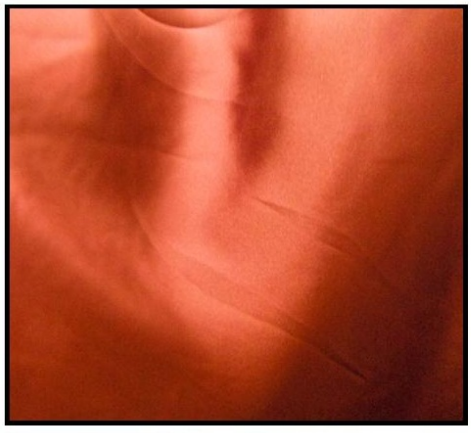
Annexe C-15.3 : Tissus et croquis – les tissus luisants

Les tissus luisants sont généralement rendus en trois nuances. La teinte la plus foncée est utilisée pour les plis et les ombres, la teinte moyenne est de la couleur du vêtement en général et la plus légère est pour les endroits saillants. Choisir n'importe quel médium pour ces trois nuances tout en se concentrant sur l'imitation de la brillance. Le ton le plus clair sera le blanc qui entoure souvent les ombres sombres. Utiliser le blanc du papier pour représenter l'endroit où la lumière tombe sur le vêtement, la couleur foncée pour les ombres et la couleur moyenne pour le reste du tissu.

Un crayon doux, demi-sec comme le pastel, est idéal pour la création d'un velours. Pour donner un éclat supplémentaire à l'esquisse, utiliser des stylos à encre métallique. Ne pas oublier les reflets dans les plis du cuir, tel que représenté sur le pantalon à droite.





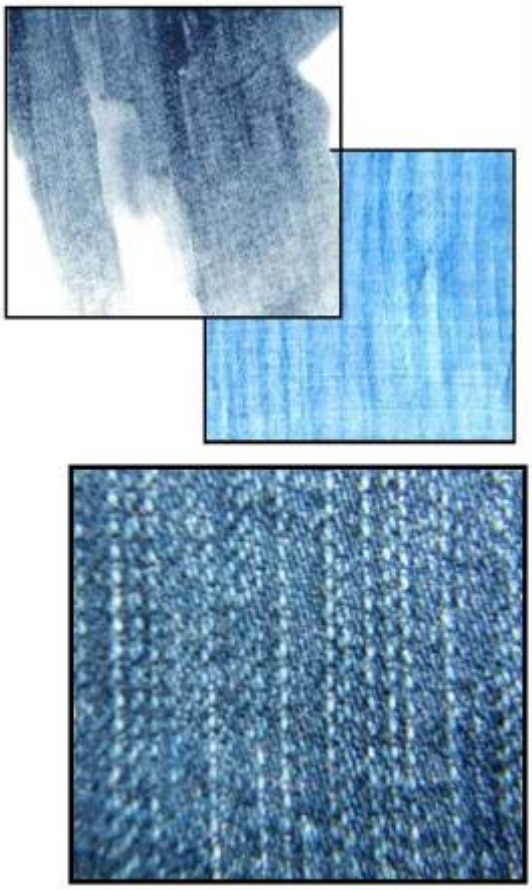


© Alberta Education, Canada, 2014
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Annexe C-15.4 : Tissus et croquis – les tissus tissés

Le denim, un tissu lourd, est souvent orné de surpiqures, de rivets et de coutures saillantes. Si on regarde soigneusement une pièce de tissu en jeans, on constate qu'il est composé d'une série de lignes diagonales séparées par la trame. On peut copier cet effet en utilisant des crayons de différents tons de bleu, solubles dans l'eau. Utiliser des tons plus sombres pour les lignes diagonales et des tons plus pâles pour le tissage. Pour les zones où le denim est usé, diluer les marques de crayon avec de l'eau. Aujourd'hui, le denim est souvent personnalisé pour inclure de la broderie, des déchirures et même des accessoires, comme des bijoux.



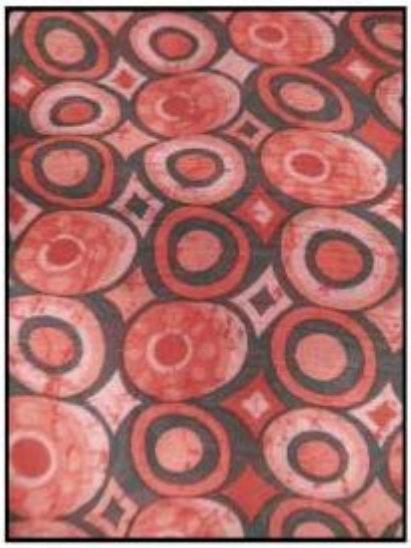


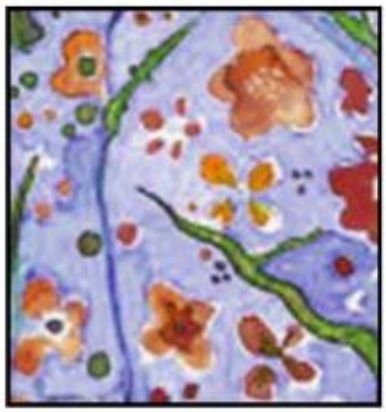
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

© Alberta Education, Canada, 2014

Annexe C-15.5 : Tissus et croquis – les tissus imprimés

Comme pour tous les autres dessins, faire attention à ne pas reproduire exactement le motif des tissus imprimés, que ce soit des fleurs, des pois, des formes géométriques ou des rayures. Pour les rayures, leur faire suivre le corps : commencer par le centre du croquis et suivre le contour du corps.







© Alberta Education, Canada, 2014
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Annexe C-15.6 : Tissus et croquis – le cuir

Le cuir se dessine comme les tissus luisants. On doit utiliser les tons foncés, moyens et pâles pour obtenir l'effet lisse de la surface du cuir.

Pour rendre le suède ou le daim, essayer plutôt des crayons Conté pour imiter l'aspect doux et mat de la peau.







WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

© Alberta Education, Canada, 2014

Annexe C-15.7 : Tissus et croquis – le lainage

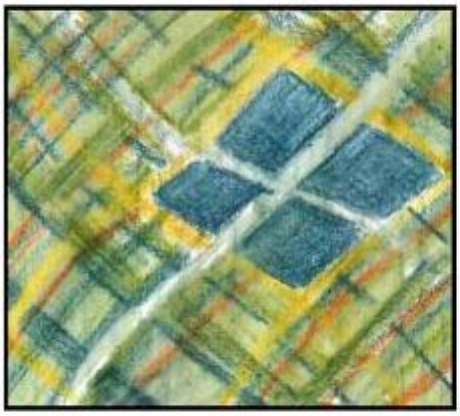
1. Commencer par dessiner le grain du tissu avec le côté de la mine du crayon de couleur.

2. Dessiner les carreaux en pensant au sens de la chaine et de la trame du tissu qui forme les carreaux.

3. Si seuls des crayons de couleur sont utilisés, alors faire les ombres avec le crayon de couleur grise.

4. Ajouter des plis avec un crayon plus foncé, presque noir.

Ne pas dessiner tous les carreaux, mais donner l'impression qu'ils sont tous présents.







© Alberta Education, Canada, 2014
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Annexe F-1 : Choix de carrière

Faire le rapprochement entre les possibilités qui s'offrent à lui, le contenu et les processus du thème afin de mieux choisir sa voie

- réaliser ou tenir à jour un répertoire personnel, contenant par exemple ses préférences, ses valeurs, ses convictions, ses ressources, ses apprentissages précédents et ses expériences vécues;
- créer un lien entre son répertoire personnel et ses choix de carrière.

Pour que ta future carrière te donne entière satisfaction, tu dois connaitre tes points forts et avoir une bonne idée de ce qui t'intéresse. Tu acquerras plus d'expérience au fur et à mesure que tu avanceras dans la vie, tu développeras de nouvelles habiletés et il se pourra que tu changes fréquemment de choix de carrière.

Prends du temps pour consulter les sites suivants :

ALIS et Jeunesse Canada.

Ces sites fournissent des outils de planification de carrière et d'autoévaluation qui t'aideront à mieux cerner tes options de carrière et à réviser certains choix de carrière.

Voici ce que tu dois faire :

- compléter au moins trois des outils d'autoévaluation suggérés sur l'un des sites (ces outils t'aideront à établir ton répertoire personnel);
- faire une recherche sur ces sites pour repérer des profils professionnels qui correspondent à ton répertoire personnel;
- choisir trois carrières qui t'intéressent;
- en répondant aux questions suivantes, écrire un paragraphe qui relie ton répertoire personnel et tes champs d'intérêt à des métiers ou à des professions possibles :
  - Qu'as-tu découvert sur toi-même à partir des autoévaluations?
  - Quelles sont les carrières qui t'intéressent (donnes-en une brève description)?
  - Comment ton répertoire personnel correspond-il à tes choix de carrière?
  - Pourquoi cette carrière te convient-elle ou t'intéresse-t-elle?
  - Quels sont les aspects positifs reliés aux choix de carrière que tu as faits? Quels sont les aspects négatifs?

Avec ton enseignant, un ami ou un membre de ta famille, discute de tes découvertes au sujet de tes valeurs, de tes convictions et de tes champs d'intérêt personnels. L'autre personne, a-t-elle des conseils pour toi? Quelles sont les ressources disponibles pour t'aider à atteindre ton but?

Ajoute des commentaires personnels au besoin et selon tes découvertes.

Bonne chance!

*Si tu le désires, commence à accumuler de l'information en utilisant le guide **Planification de carrière**. Garde ce document avec toi, tu pourras y ajouter des notes tout au long de tes études du secondaire 2e cycle.*

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

© Alberta Education, Canada, 2014

Annexe F-2 : Grille des compétences de base

Nom de l'élève : _____

Pondération / Critère	Excellent	Très bien	Satisfaisant	Limité*	Insuffisant*
Communication					
• L'élève utilise le vocabulaire approprié. • L'élève s'exprime clairement et avec confiance. • Le langage corporel et les expressions faciales de l'élève, qui sont appropriés et respectueux, signifient que l'élève s'intéresse vraiment à son sujet.	L'élève communique **toujours** de façon claire et avec confiance. Son langage corporel reflète son intérêt et son enthousiasme.	L'élève utilise **souvent** le vocabulaire approprié et s'exprime de façon claire et confiante. Son langage corporel et ses expressions faciales reflètent généralement son intérêt et son enthousiasme.	L'élève utilise **quelquefois** le vocabulaire approprié et s'exprime de façon claire, mais peu confiante. Son langage corporel et ses expressions faciales sont neutres.	L'élève utilise **rarement** le vocabulaire approprié, et il marmonne ou ne se fait pas comprendre clairement. Son langage corporel et ses expressions faciales expriment un manque d'intérêt et d'enthousiasme.	Aucune note n'est attribuée en raison du manque de preuves du rendement de l'élève en fonction des exigences de la tâche d'évaluation.
Gestion de l'information					
• L'information est organisée et un système approprié de conservation des informations est mis en place.	L'élève garde **toujours** l'information à un endroit approprié. Il peut facilement et rapidement se retrouver dans ses documents.	L'élève garde **habituellement** l'information à un endroit approprié. Il peut assez facilement se retrouver ses documents.	L'élève n'a **pas maitrisé** l'organisation de l'information et a de la difficulté à retrouver ses documents.	L'élève n'a en place **aucun** système d'organisation de l'information.	Aucune note n'est attribuée en raison du manque de preuves du rendement de l'élève en fonction des exigences de la tâche d'évaluation.
Utilisation des nombres					
• L'élève connait les différents symboles numériques et les utilise adéquatement.	L'élève utilise **toujours** les nombres de façon appropriée pour présenter l'information exactement et clairement.	L'élève utilise **habituellement** les nombres de façon appropriée pour présenter l'information correctement et clairement.	L'élève utilise **de temps à autre** les nombres de façon appropriée.	L'élève sait **rarement** utiliser les nombres pour présenter l'information correctement.	Aucune note n'est attribuée en raison du manque de preuves du rendement de l'élève en fonction des exigences de la tâche d'évaluation.
Résolution de problème					
• L'élève fait preuve d'initiative pour trouver des ressources et des solutions.	L'élève peut **toujours** trouver différentes solutions à des problèmes grâce à son initiative personnelle.	L'élève peut **souvent** trouver des solutions à des problèmes et a **rarement** besoin de soutien ou de conseils.	L'élève peut **habituellement** trouver des solutions à des problèmes, mais a **occasionnelle-ment** besoin de soutien ou de conseils.	L'élève peut **rarement** trouver des solutions à des problèmes et a **souvent** besoin de soutien ou de conseils.	Aucune note n'est attribuée en raison du manque de preuves du rendement de l'élève en fonction des exigences de la tâche d'évaluation.

© Alberta Education, Canada, 2014
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Pondération / Critère	Excellent	Très bien	Satisfaisant	Limité*	Insuffisant*
Compétences personnelles					
• L'élève agit de façon responsable. • L'élève démontre une attitude et un comportement positifs. • L'élève veut bien apprendre de nouvelles choses de nouvelles façons. • L'élève sait s'adapter et être flexible relativement à toute situation qui émerge. • L'élève travaille toujours de façon sécuritaire.	L'élève démontre **toujours** des habiletés de gestion personnelle et apprend passionnément.	L'élève démontre **souvent** des habiletés de gestion personnelle et aime apprendre.	L'élève démontre **habituellement** des habiletés de gestion personnelle et s'implique quelquefois dans son apprentissage.	L'élève démontre **rarement** des habiletés de gestion personnelle et semble s'intéresser peu à son apprentissage.	Aucune note n'est attribuée en raison du manque de preuves du rendement de l'élève en fonction des exigences de la tâche d'évaluation.
Habiletés de travail d'équipe					
• L'élève travaille bien avec les autres. • L'élève possède un bon esprit d'équipe.	L'élève démontre **toujours** des habiletés de travail d'équipe efficaces et prend souvent l'initiative, excédant ainsi les attentes en matière de travail de groupe.	L'élève démontre **souvent** des habiletés de travail d'équipe efficaces et a rarement besoin d'aide ou de conseils lors des activités de groupe.	L'élève démontre **habituellement** des habiletés de travail d'équipe efficaces, mais a occasionnellement besoin d'aide ou de conseils.	L'élève démontre **rarement** des habiletés de travail d'équipe efficaces et a souvent besoin d'aide et de conseils. Il veut souvent travailler seul.	Aucune note n'est attribuée en raison du manque de preuves du rendement de l'élève en fonction des exigences de la tâche d'évaluation.
• L'élève participe aux tâches et aux projets.	L'élève participe **toujours** aux tâches et projets requis et effectue tous les travaux.	L'élève participe **souvent** aux tâches et projets requis et effectue la plupart des travaux.	L'élève participe **habituellement** aux tâches et projets requis et effectue quelques travaux.	L'élève participe **rarement** aux tâches et projets requis et effectue peu de travaux.	Aucune note n'est attribuée en raison du manque de preuves du rendement de l'élève en fonction des exigences de la tâche d'évaluation.
Commentaires :					

* Lorsque le travail est jugé limité ou insuffisant, l'enseignant prend des décisions sur les mesures appropriées à prendre pour aider l'élève à s'améliorer.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

© Alberta Education, Canada, 2014

Annexe F-3 : Évaluation générale des connaissances du cours

Nom de l'élève :	Acquis	En cours d'acquisition	Non acquis
Définir les arts de la mode			
Décrit le travail du créateur de mode			
Explique l'application des arts de la mode dans l'industrie			
Explique les raisons pour lesquelles on utilise le croquis, les planches, les spécifications			
Explique la notion de qualité de la ligne			
Reconnait divers outils et fournitures de dessin pouvant servir à dessiner un croquis de mode			
Dessiner un croquis de mode			
Identifie les proportions et la silhouette			
Dessine le corps humain en respectant les proportions propres à la mode			
Reconnait diverses poses de mode			
Intègre des mouvements simples en variant la position des jambes et des bras			
Dessine un croquis à partir d'une forme ronde			
Reconnaitre diverses silhouettes de mode			
Identifie divers styles de vêtements			
Identifie les détails de base du vêtement			
Identifier des techniques de restitution			
Identifie diverses fournitures de dessin qui servent à représenter les tissus			
Classe divers tissus selon : • Leur texture • Leur poids • Leur toucher			
Appliquer des techniques de dessin de croquis pour réaliser des illustrations de mode			
Réalise des illustrations de mode qui allient divers styles vestimentaires			
Présente des croquis miniatures pour représenter les tissus qui serviront à confectionner les vêtements			

© Alberta Education, Canada, 2014
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Nom de l'élève :	Acquis	En cours d'acquisition	Non acquis
Compétences personnelles			
Démontre une attitude positive			
Est responsable			
Range son matériel et ses outils aux endroits appropriés			
Termine son projet dans les délais prévus			
Esprit d'équipe			
Aide les autres			
Reçoit positivement la critique			
Apparence générale des croquis et commentaires :			

Date remise :_____

Commentaires :

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

© Alberta Education, Canada, 2014