

LES ENFANTS

+ friands d'aventures, de jeux...

Développer encore + leur **imagination**.

+ **les impliquer** dans les histoires.

Implication physique.

Nouveau statut face à l'histoire :

Héros, Narrateur, Acteur...

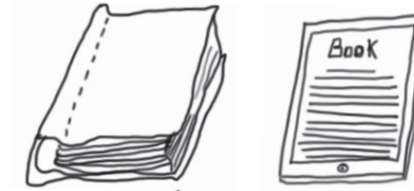
HISTORIQUE

Supports narratifs dans une notion de **spatialité**.

Les grottes de Lascaux

Egypte

Architecture, tableaux, livres, tablette, jeux vidéo...

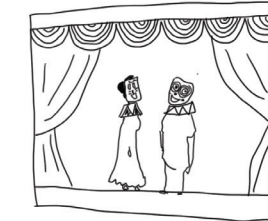
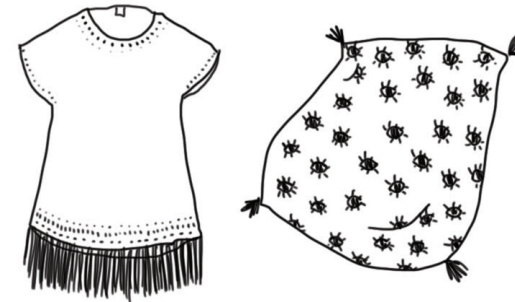


Se **détacher** des **médiums habituels**.

Perturbations = Nouvelles postures et rituels de narration.

PROPOSER DE NOUVEAUX SUPPORTS DE NARRATION

MISE EN RÉCIT DES OBJETS DU DESIGN



THÉÂTRALITÉ

Chorégraphie

Jeux

Vivant

RAPPORT AUX VÊTEMENTS

Changement sociaux

Construction de l'individu

Rapport aux autres

Notion de style

Expression

écran - miroir = **Langage**

POST - MODERNITÉ

globalisme,

tribalisme, nature,

instant présent,

identité pluriel,

ensemble, **partage**.

Blogeuse, self stylist,

collectif,

relationnel,

ici & maintenant,

diversités des modes

et des parures, **DIY**,

mise en scène,

médiation...



LES MARQUES

diffusent des **récits**

ambitions identitaires

appartenance

Nouvelle géographie

de la mode

DIMENSION SPATIALE

nous portent

nous fait **voyager**

dans d'autres dimensions



SENS

signification

histoire

légende

culture

tradition

LE CORPS ORNEMENTÉ

du récit

d'art graphique

d'illustration

de symbole

de motif

de typographie



IDENTITÉ

appartenance

empreinte identitaire

Gestes

Mîmes

Jeux



NOUVEAUX RITUELS

insolites,

impliquant directement le corps.