

CONCEPTION EN ORIGAMI

CHAPITRE 1 LES BASES

Voici la première fiche pratique origami. Le but de ces fiches n'est pas de vous donner une potion magique, qui d'un coup de baguette magique fait apparaître un modèle. Cette potion n'existe pas.

Le but de ces fiches est tout simplement de vous donner les clefs, la méthodologie, et les astuces des concepteurs de pliages.

Pour le design de modèles, le travail exécuté à partir d'une base ou d'une forme de base est certainement l'approche la plus simple quand on débute dans la conception de pliages.

La base offre en effet une forme caractéristique avec un nombre X de pointes, des proportions, des épaisseurs, des axes de symétries...

Une base propose en quelque sorte une ébauche de travail sur un thème, animaux, module, avion...

Pour un livre de pliage adressé aux enfants, je cherchais une forme très simple à plier, offrant assez d'ouverture pour l'imagination et la créativité d'un jeune plieur débutant. Je souhaitais que cette base ne nécessite pour sa réalisation que des plis vallées ou montagnes et pas de geste technique comme les plis aplatis ou plis pétales.

Je désirais également que la base soit rapidement réalisée afin de pouvoir l'utiliser lors de démonstration en publique. Dernière contrainte, cette base devait faire apparaître tous les éléments fondamentaux d'un mammifère, 4 pattes, une tête, une queue.

Bien entendu cette base comporte quelques « défauts » de surépaisseurs, mais ces « défauts » deviennent vite des qualités au fur et à mesure que le pliage devient complexe.

Cette fiche est décomposée en quatre étapes.

•1 / **PLIAGE DE LA BASE**

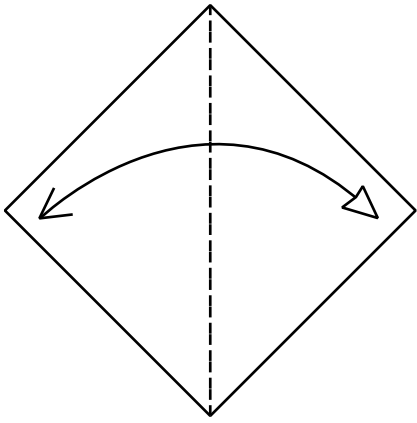
•2 / **CLASSIFICATIONS**

•3 / **MÉTHODOLOGIE**

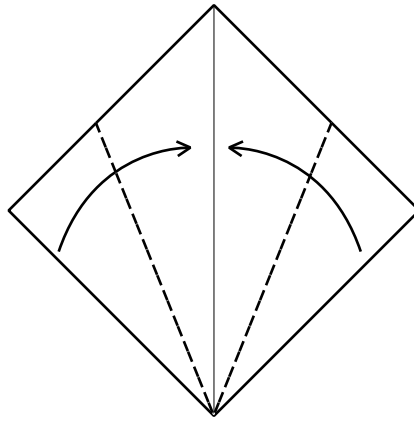
•4 / **PHASE FINALE**

Bon pliage Lionel

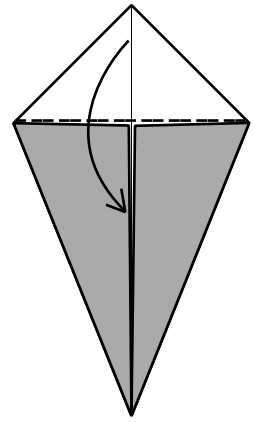
BASE DE TRAVAIL I#



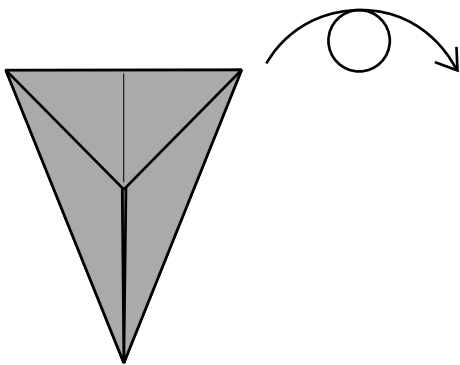
1 Plier la diagonale en vallée.



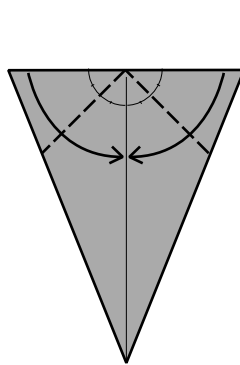
2 Plier les 2 bissectrices.



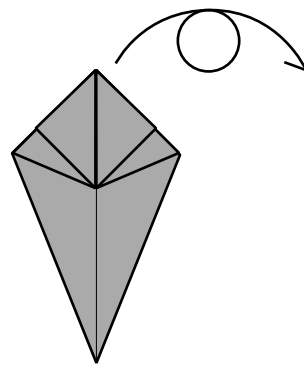
3 Plier en vallée.



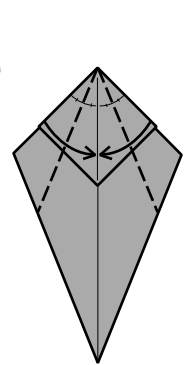
4 Retourner le modèle.



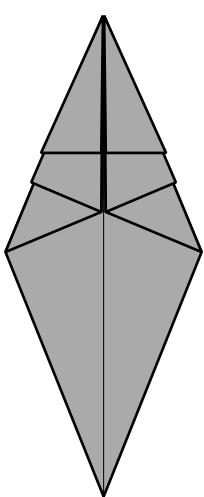
5 Plier les 2 bissectrices.



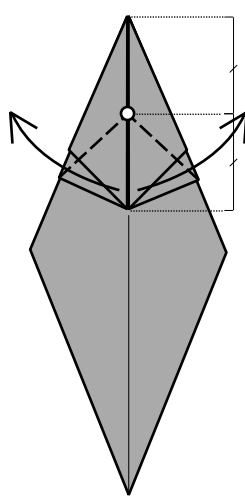
6 Retourner le modèle.



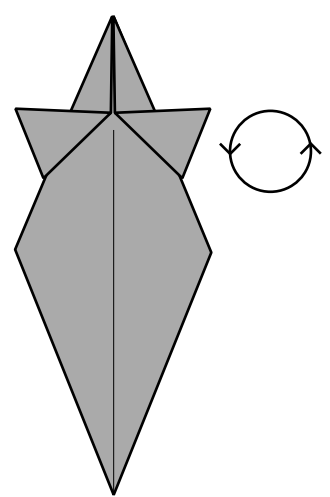
7 Plier les 2 bissectrices.



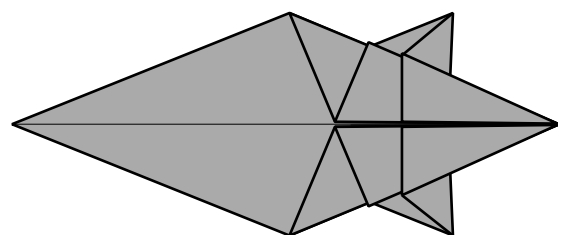
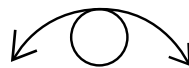
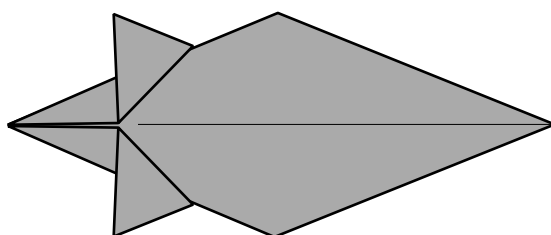
8 Retourner le modèle.



9 Plier en vallée à la moitié de la hauteur.



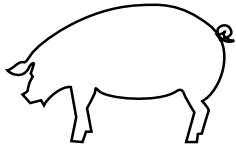
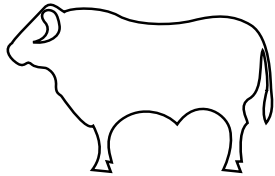
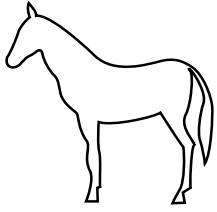
10 Rotation du modèle.



11 La base de travail est terminée.

CLASSIFICATIONS

En Origami, tous les animaux ne sont pas logés à la même enseigne.
Personnellement je les classe en 3 catégories.



1 ÉQUILIBRÉS

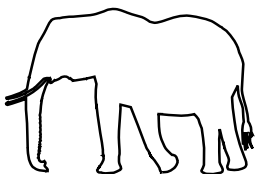
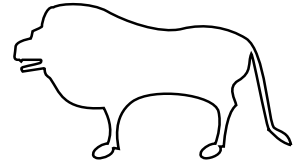
Je classe dans cette catégorie tous les mammifères qui offrent des proportions équilibrées de masse, de taille entre le corps, la tête, la queue et les pattes.

EXEMPLES : Cheval, vache, cochon, chien, chat, mouton ...

2 CARACTÉRISTIQUE

Tous les animaux qui ont une seule caractéristique forte, comme un ou des membres atrophiés ou hypertrophiés sont classés dans cette catégorie.

EXEMPLES : L'écureuil pour sa queue, le dauphin pour ces nageoires, le lion pour sa crinière...



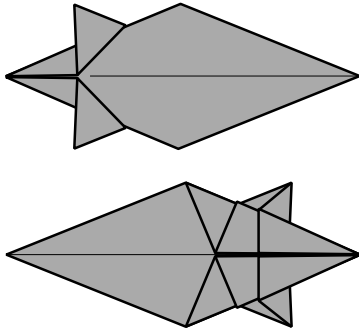
3 SPÉCIFIQUE

Tous les animaux qui ont plusieurs caractéristiques fortes.

EXEMPLES : La girafe pour son cou et ses pattes, l'éléphant pour sa trompe et sa tête, l'hippopotame pour ses mâchoires et ses petites pattes...

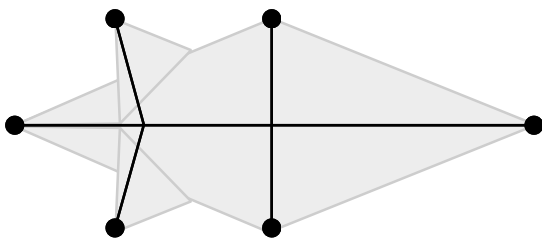
Toutes les catégories décrites ci-dessus peuvent être pliées avec notre base, mais pour cette fiche nous nous intéresserons exclusivement à la catégorie des animaux équilibrés. Une fois la corrélation entre la base et le sujet fait, il faut simplifier et épurer la forme que vous souhaitez réaliser. Vous devez en quelque sorte imaginer votre sujet en pliage dans sa plus simple expression.

MÉTHODOLOGIE



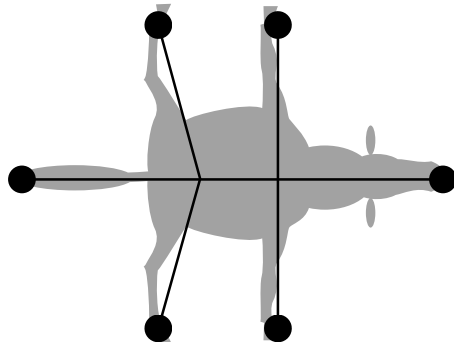
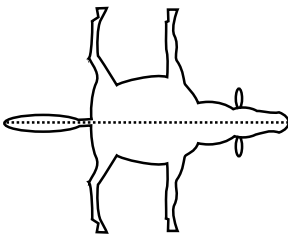
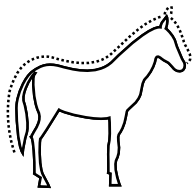
- **a/** Étude de la base.

La première étape est de décortiquer la forme générale, les caractéristiques de la base. N'hésitez pas, dépliez-la, repliez-la à plusieurs reprises en essayant de comprendre chaque épaisseur et chaque pli, cette base ne doit plus avoir de secret pour vous.



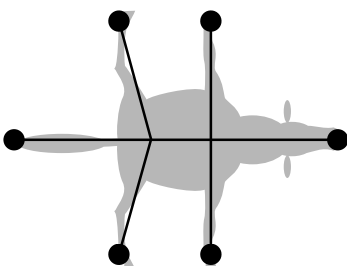
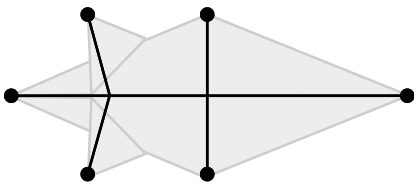
- **b/** Étude du squelette.

À partir de l'axe de symétrie commencez à « calculer » les pointes qui deviendront les pattes, la queue et la tête de votre animal.



- **c/** Choisir un sujet de travail.

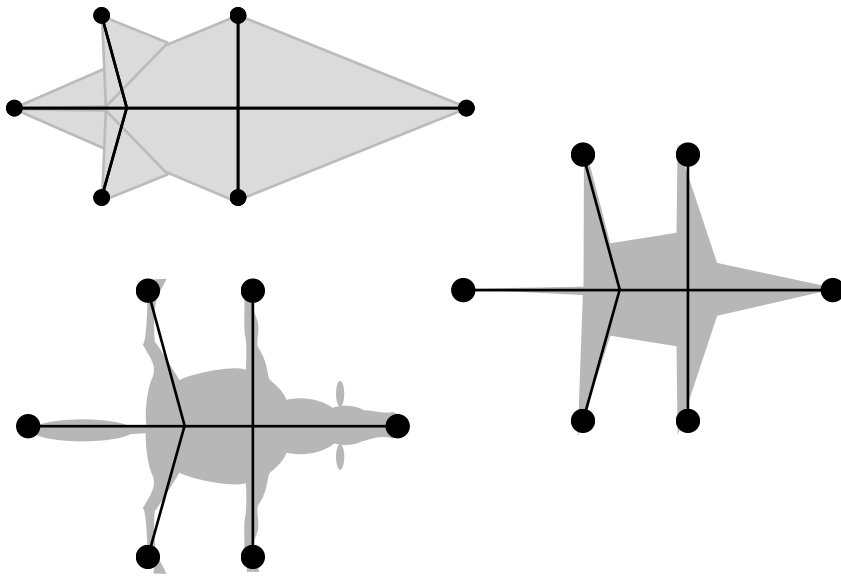
Tout animal a un axe de symétrie, la colonne vertébrale, cet axe part de la tête et va à la queue. Imaginez votre animal étalé sur le sol comme une carpe. Observez cette nouvelle forme en notant ces caractéristiques majeures.



- **d/** Corrélation

Mettez en parallèle les caractéristiques de votre base et votre sujet de travail. Inutile de faire un grand discours pour se rendre compte qu'elles sont très proches.

PHASE FINALE

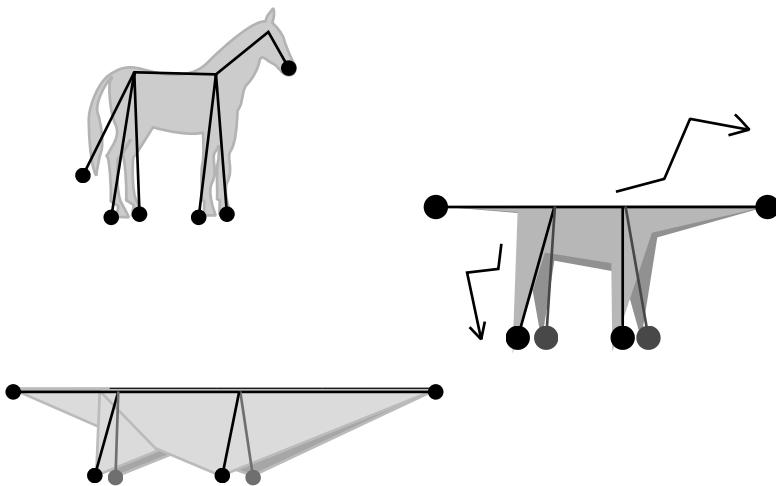


Maintenant il vous faut avancer étape par étape en travaillant par zone. Ne considérer jamais votre modèle dans son intégralité lors de son élaboration.

Travailler zone par zone, les pattes arrière puis les pattes avant, le cou...

Un pliage n'est en fait qu'un puzzle de forme simple mis bout à bout.

Une fois votre modèle terminé, vous pouvez considérer votre modèle dans son intégralité et peaufiner les points de détails.



QUELQUES CONSEILS

Si vous êtes totalement débutant en pliage les coups de ciseaux sont autorisés uniquement pour le façonnage de la tête.

Si vous êtes un amateur, utilisez des techniques simples de pliage, comme le repli, simple ou double. Préparez plusieurs bases de travail pour comparer les résultats au fur et à mesure de l'avancement de votre modèle.

N'hésitez pas à utiliser les techniques de plieurs confirmés comme Montroll, Budai, Lang... pour la tête, l'encolure et les pâtes.

Une fois votre travail terminé envoyez une photo numérique à pour apparaître sur le superbe site de Nicolas.