

Seconde:

Introduction à la discipline Arts Appliqués

(préconisée en 1ère séance sous la forme d'un QCM)

- différence Arts App ≠ Arts Pla (objet sériel / Oeuvre d'art, objet manufacturé/signature de l'artiste, fonctionnel / décoratif, cahier des charges / inspiration...)
- arts appliqués (design graphique / design d'objet / design d'espace / design de mode) ≠ arts plastique (peinture, sculpture, installation,...)
- notion de concepteur ≠ créateur ≠ ingénieur ≠ éditeur ≠ fabricant.
- histoire de l'Art ≠ histoires des arts (arts visuels, photographie, cinéma, littérature, scénographie,...)

OBSERVER / ANALYSER / ESQUISSEZ / TRADUIRE

Acquérir les techniques de représentation avec des outils traditionnels :
pour permettre l'étude des différents domaines du design et de l'histoire des arts.

- Travail noir / blanc
- Expressivité de la ligne : ligne pure / ligne sensible, ligne brisée / courbe, lignes entrelacées
- Aplats / gris optique
- Simplification (silhouette, positif / négatif, plein / vide)
- Harmonies / contrastes colorés (complémentaires, qualité, quantité)
-
- Esquisser / traduire le volume par des valeurs (ombre / lumière, dégradés)
- Traduire les textures niveau 1 (métallique ≠ bois)
- Traduire le volume et représenter l'espace par la ligne (perspective conventionnelle : axonométrique + conique 1pt)
- appliquer un motif sur un volume
- mise au carreau
-
- lettre / image
- notions de logotype / monogramme / caligramme
-
- premier plan / arrière plan, sujet / paysage, forme / fond.
- les proportions et les échelles (rapport longueur / largeur)
- symétrie / asymétrie (dissymétrie)
- composition (notion de format paysage / portrait et de cadrage)
-
- répertoire formel - grille d'analyse (carré, rectangle, triangle, cercle, ovale, losange, trapèze)
- type d'organisation (répétition, rotation, alternance, juxtaposition, superposition, plein/vide, aléatoire/organisé)
- notions de forme / fonction

- **Respecter les contraintes d'une demande ou d'un cahier des charges simple**

-

Notion de cible / client / gamme / standing

Charte graphique à respecter : titre / image / légende.

Composition d'une planche lisible et cohérente.

Communiquer graphiquement, à l'oral et à l'écrit.

Utilisation d'un vocabulaire précis à partir d'une liste proposée.

Poser des mots sur ce que l'on observe.

Savoir reformuler.

S'approprier les connaissances et les savoirs.

Première:

Acquérir des méthodes d'analyse et des savoirs élémentaires :

- Dénoter / connoter (analyse d'images et de productions de design)
- Stylisation et degré d'icônicité (réaliste / figuratif / abstrait)
- Traduire par des moyens plastiques une idée, une notion abstraite
- Notions de relation forme / décor / fonction / matériaux
- Notion d'ergonomie (matériaux, confort...)
- Réinvestir/ transposer un principe (organisation, stylistique, fonctionnel...)
- Notion de lisibilité / visibilité
- Notion de base typographique (famille de caractère, shérif/sans shérif, corps, alignements, graisse)
- Hierarchiser / classer
- Notion de style / courant artistique
- représenter le volume et représenter l'espace d'après ses observations (perspective cônica 2pts de fuite)
- repérer les structures et enveloppes dans les volumes (squelettes et enveloppe, piliers porteurs et murs rideaux)

Classer de manière chronologique et dater des œuvres ou des produits emblématiques,
Décrire leurs caractéristiques plastiques et techniques, les comparer.
Exploiter des références à des fins créatives ou documentaires.

Diversifier ses ressources (numériques, internet, catalogues, revues, livres, témoignages...)

Vérifier et confronter les sources iconographiques. Citer ses sources.

Utiliser à bon escient et de manière autonome et méthodique les outils de base du numérique :

- recherche d'image à une bonne résolution dans le but de constituer une banque d'images exploitables
- « enregistrer sous » de manière référencée et rigoureuse
- organiser son « bureau » avec la création de dossiers et sous dossiers cohérents (dossiers images, par type, designers, style,...)
- mise en forme du dossier dans un logiciel de traitement de texte ou sous la forme d'un diaporama
- application des règles de base de la mise en page, gestion du texte de l'image de manière hiérarchisée.
- finalisation du dossier prêt à être imprimé --> version PDF)

Terminale

Réinvestir des méthodes d'analyse et d'investigation dans une démarche créative personnelle et autonome :

- Situation / problème, expérimenter.
- Dégager une problématique arts appliqués (paramètres divers : forme, fonction client, cible, contraintes techniques, coût de revient, rentabilité, viabilité d'un projet...)
- Engager une démarche créative personnelle à partir d'un cahier des charges
- Justifier ses choix / se situer / esprit critique
- Références / sources : influences, supports, identité culturelle
- Dynamique de projet transdisciplinaire
- Analyser et confronter des productions

S'impliquer dans un projet de conception

Proposer des réponses variées, créatives et pertinentes,

Réaliser une production de qualité,

La présenter de manière explicite : visuellement à l'aide des outils adaptés, oralement et par écrit.

Quelques activités suggérées à partir des compétences visées

| Compétence | Activité |
|--|---|
| Apprendre à communiquer : en simplifiant une forme pour communiquer une idée (Travail noir / blanc, silhouette, positif / négatif, plein / vide) | Réalisation de stickers pour habiller un espace de vente à l'occasion de la sortie d'un coffret collector de jeu video (lapin cretin) ou l'anniversaire d'un walt disney. Reprise au calque des personnages en question qui doivent rester lisibles (silhouette, positif/négatif, aplat) et exploitables en stickers (plein/vide) (principe du pochoir) |
| Apprendre à communiquer : en utilisant le vocabulaire de la couleur Harmonies / contrastes colorés | Réalisation de maillots de football de l'équipe jouant à domicile (évocation de la ville, pays) / à l'extérieur (complémentaire) / 3eme maillot |
| - Apprendre à communiquer : en appréhendant les composantes formelles du logotype (analyse typographique, principe d'organisation) | Proposer des « No Logo » sur la base du détournement de logos existants d'un point de vue uniquement formel et dans un strict respect de la composition, des couleurs et de la typographie d'origine en intégrant son prénom en vue de réaliser des tee shirt sérigraphiés. |
| Apprendre à communiquer en appliquant une charte graphique (appliquer un motif sur un volume, mise au carreau) | Dans le cadre d'une charte graphique, appliquer un logo (de forme simple) sur différents objets publicitaires (casquette, semi-remorque, verre,...) en ayant recours à la technique de la mise au carreau. |

| | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - entrelacs - monogramme - principe d'organisation | Réalisation d'un monogramme à partir ses propres initiales et de la famille de caractère imposée en proposant 3 recherches différentes mettant en jeu le principe de l'entrelacs |
| | |
| <p>Dénoté / connoté</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stylisation (réaliste / figuratif / abstrait) - Traduire par des moyens plastique une idée, une notion abstraite | Réaliser des pictogrammes destinés à la signalétique de l'établissement qui présente à destination des élèves les ateliers et sections professionnelles, les codes de conduite, les pôles internat/externat. |
| <ul style="list-style-type: none"> - Dénoté / connoté - notions de logotype - analyse typographique - principe d'organisation - Stylisation (réaliste / figuratif / abstrait) | Proposer des « No Logo » sur la base du détournement de logos existants d'un point de vue formel et conceptuel en proposant un détournement du logo de base dans une visée humoristique et/ou revendicatrice et/ou contestataire et/ou poétique. |
| Esquisser un objet en respectant ses proportions | Travailler avec différents outils les différentes vues de plusieurs objets (chaise, table, stylo,...) |
| Représenter un espace en maîtrisant les échelles | Utiliser Sketchup pour expérimenter l'implantation d'un espace intérieur. |
| Analyser un objet pour transférer ses caractéristiques par analogie | A partir d'un fauteuil du Bauhaus, proposer une table et une étagère de la même « collection » |
| Maîtriser et décliner une charte graphique simple pour la présentation de ses planches d'arts appliqués | Appliquer une trame de composition texte / image dynamique et/ou statique à partir de documents proposés aux élèves, avec le logiciel Inkscape. |
| | |