

1 : INTRODUCTION AUX ARTS APPLIQUÉS

1 : LES TROIS DOMAINES DES ARTS :

- **ARTS-PLASTIQUES** : Traditionnellement appelés **Beaux-Arts** jusqu'au XX^e. Siècle, ils sont l'ensemble des techniques relatives à l'élaboration des formes : **sculpture, architecture, dessin, peinture, gravure...** La liste moderne des Arts-Plastiques s'étend à la **photographie**, au **cinéma**, la **création digitale** (vidéo, jeux vidéos, VR, 3D) et la performance.
- **ARTISANAT** : L'association de disciplines des **Arts-Plastiques** et des méthodes employées pour produire, **à la main**, des objets uniques ayant une fonction précise. Il regroupe des pratiques liées à la maîtrise technique que l'on nomme **métiers d'arts**.
- **ARTS-APPLIQUÉS ou DESIGN** : L'usage des disciplines des **Arts-Plastiques** appliquées aux sciences et techniques de l'industrie est appelé **Arts-Appliqués** ou **Design**. Ils naissent de la rencontre entre **Arts-Plastiques** et **Artisanat**, à l'aube du XX^e siècle.

Les réalisations issues des **Arts-Appliqués**, comme celles issues de l'**Artisanat**, sont produites dans un but **utile** et **pratique**. Elles ont une **Valeur d'Usage**.

Les réalisations issues des **Arts-Plastiques**, sont produites dans un but émotionnel ou intellectuel. Elles ne possèdent **pas d'utilité pratique** ou de Valeur d'Usage.

Les réalisations issues des **Arts-Plastiques** et de l'**Artisanat** sont, généralement, produites **à la main** et ne sont **pas reproductibles** à l'identique, industriellement. Elles sont **Uniques**.

Les réalisations des **Arts-Appliqués** sont, généralement, produites **industriellement** et **reproductibles** à l'identique et à l'infini grâce aux procédés industriels. Elles ne sont **pas Uniques**.

EXEMPLES :

ARTS-PLASTIQUES		ARTISANAT		ARTS-APPLIQUÉS - DESIGN	
pas utile et pas reproductible		utile et pas reproductible		utile et reproductible	
 <p>"PORTRAIT DE DORA MAAR" Peinture à l'huile sur toile Pablo PICASSO, 1937</p>	 <p>"DAVID" Sculpture en marbre MICHEL-ANGE, 1501-1504</p>	 <p>"COURONNE IMPÉRIALE" Bijou d'apparat divers, 1937</p>	 <p>"CATHÉDRALE St. GATIEN" Édificez Religieux divers, 1170-1547</p>	 <p>"BOUTEILLE DE COCA-COLA" Récipient alimentaire Raymond LOEWY, 1957</p>	 <p>"TOUR EIFFEL" Antenne de télécommunication Gustave EIFFEL, 1889</p>

2 : LES FAMILLES DU DESIGN

• Design d'Espace :

Ce qui est en trois dimensions et ne peut pas être déplacé sans être détruit (le bâti, l'immobilier, ...)

Tout ce qui a trait à l'espace et à son organisation fonctionnelle est considéré comme du design d'espace. L'architecture en général et l'architecture d'intérieur notamment, le paysagisme, l'urbanisme, l'organisation d'événements publics, la décoration de vitrine (merchandising visuel), sont des disciplines relevant du Design d'Espace.

• Design d'Objet :

Ce qui est en trois dimensions et peut être déplacé (les produits, le mobilier, ...)

Tout ce qui a trait à l'objet, son aspect et sa forme dans un but fonctionnel est considéré comme du design d'Objet. Ce domaine recouvre la création de mode et de vêtements en général, de bijoux, d'objets industriels et de mobilier, entre autres.

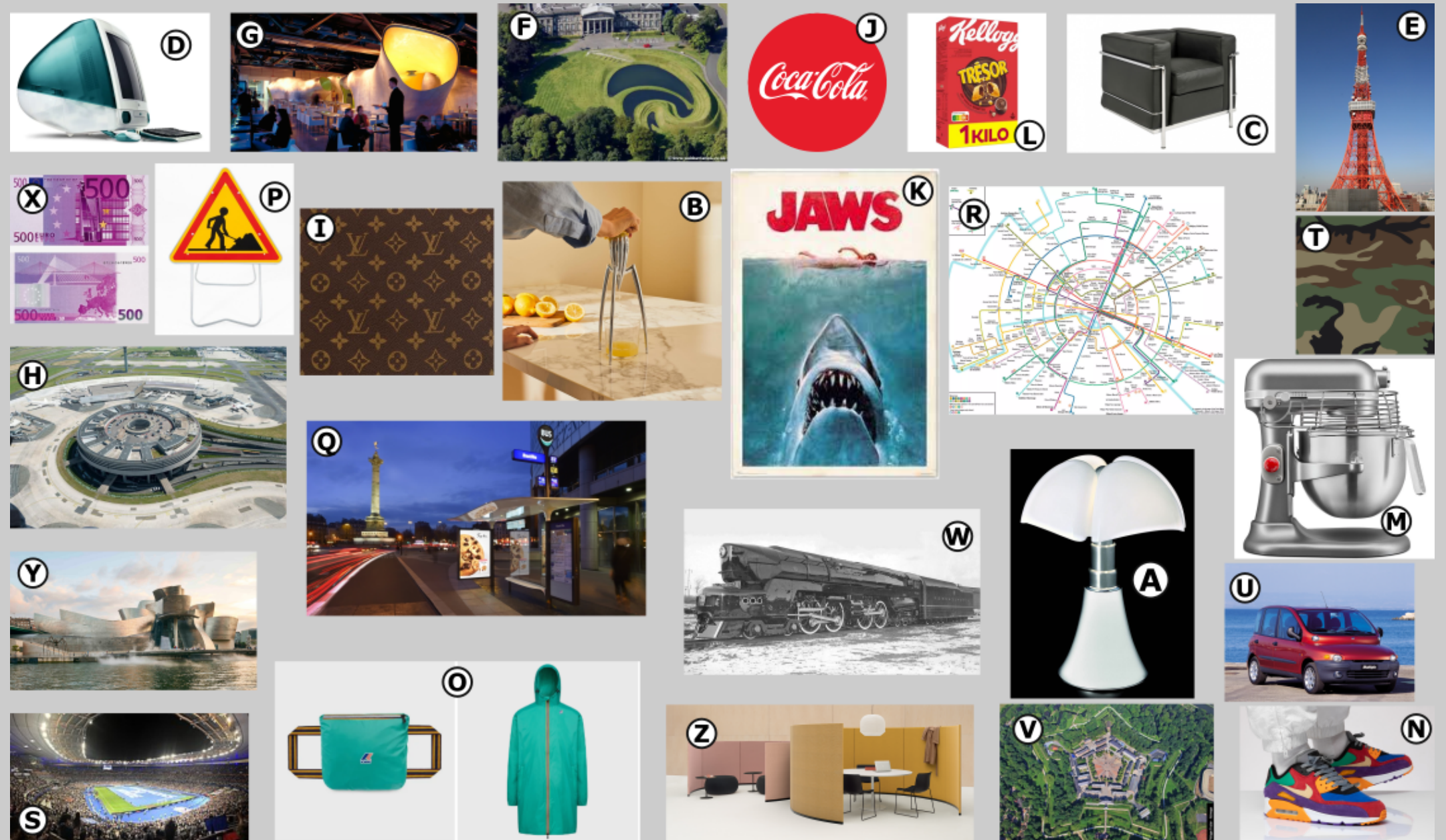
• Le Design Graphique :

Ce qui est en deux dimensions et qui communique une information visuelle ou audiovisuelle.

Tout ce qui a trait à l'image, imprimée, affichée ou projetée est considéré comme relevant du Design de Graphique. Il s'étend aussi au Design de Communication. Il englobe le graphisme, la publicité, la création numérique, la création audiovisuelle et l'édition.

ATTENTION : Cette typologie n'est pas restrictive. Elle permet d'appréhender le domaine du design de façon générale. Il existe d'autres catégories de design qui mêlent ces familles, les superposent ou les contredisent.

PLANCHE DOCUMENTAIRE



LÉGENDES :

- A : "Lampe Pipistrello", Lampe de Table, Martinelli Luce, 1969
- B : "Juicy Salif", Presse-Citron, P. Starck / ALESSI, 1988
- C : "LC2", Fauteuil grand confort, C. Perriand/ Cassina, 1928
- D : "iMac", Ordinateur de Bureau, J. Ives / Apple, 1998
- E : "Tour de Tokyo", Antenne radio, N. Sekkei et T. Naitō, 1958
- F : "Landform Edinburg", Jardin Paysagé, C. Jencks, 2004
- G : "Le Georges", Salle de Restaurant, Jakob + MacFarlane, 2000
- H : "Terminal 1, CDG", Terminal d'Aéroport, P. Andreu, 1967-1974
- I : "Toile Monogram", Motif Textile, L. Vuitton, 1896
- J : "Logo Coca Cola", Signature Visuelle, J. S. Pemberton, 1886
- K : "JAW", Affiche de film, R. Kastel, 1975
- L : "Trésor, Kellogg's", Packaging Alimentaire, Landor et Fitch, 2020

- M : "Artisan", Robot Culinaire, Kitchen Aid, 1919
- N : "Air Max 90", Sneakers, Viotech / Nike, 1998-2021
- O : "Coupe-Vent / Bannane", Vêtement pliable, JC Duhamel, 1965
- P : "Attention Travaux", Panneau de signalisation routière, -, ?
- Q : "Arrêt Bastille", Abrisbus Parisien, JC Decaux, 2020
- R : "Circle Map, Paris", Plan de métro parisien, M. Roberts, 2012
- S : "Stade de France", Arène Sportive, M. Macary, 1995-1997
- T : "M81 Woodland", motif de camouflage, US Army, 1981-2012
- U : "Fiat Multipla", Vehicule automobile, R. Giolito, 1998
- V : "Citadelle de Lille", Caserne Fortifiée, S. Vauban, 1667
- W : "GG1", Locomotive de train, R. Loewy, 1934
- X : "500 €", Billet de Banque, R. Kalina, 1996
- Y : "Guggenheim Bilbao", Musée, F. Gehry, 1997
- Z : "Paravan", Cimaises modulaires, L. Altherr, 2018

3 : QUESTIONS

Les questions suivantes portent sur les 26 exemples illustrant la planche documentaire en page 2. Aidez-vous des définitions et des indications données sur la page ainsi que du tableau reproduit en page 4 pour répondre aux questions.

NOM : _____ PRÉNOM : _____ CLASSE : _____

Rechercher, identifier des ressources documentaires

A : Parmi les exemples, combien datent du XXe siècle ?

B : Quel exemple représente un véhicule conçu par R. Loewy ?

C : Quel nom porte la lampe de table éditée par Martinelli Luce ?

D : Parmi les exemples, combien sont en lien avec l'alimentation ?

Sélectionner, classer et trier différentes informations.

E : Parmi les exemples proposés, listez ceux qui ont trait au design d'espace. (listez les lettres)

F : Parmi les exemples proposés, listez ceux qui ont trait au design d'objet. (listez les lettres)

G : Parmi les exemples proposés, listez ceux qui ont trait au design graphique. (listez les lettres)

Analyser, comparer des œuvres ou des produits.

H : Donnez la valeur d'usage des exemples C, J, N et X (à quoi servent-ils).

- | | |
|-------|-------|
| • A : | • C : |
| • J : | • N : |
| • U : | • X : |

Situer des œuvres ou des produits dans leur contexte de création.

I : Donnez les lettres désignant les exemples correspondants aux valeurs d'usage suivantes :

- | | |
|---------------------------|--------------------------|
| • Camoufler : | • Éclairer : |
| • Mélanger : | • Extraire le jus : |
| • Identifier une marque : | • Protéger de la pluie : |

Établir des convergences entre différents domaines de création.

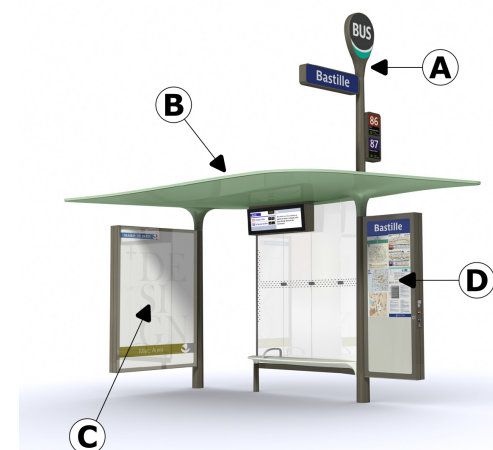
J : Le packaging alimentaire (L) sert à identifier et protéger le produit qu'il contient. Il est la rencontre de deux familles du design. Lesquelles ? (entourer la bonne réponse)

Objet + Espace	Objet + Graphique	Espace + Graphique
----------------	-------------------	--------------------

K : Les cimaises (Z) sont des objets qui permettent de délimiter des espaces de travail. Quelles familles du design font-elles se rencontrer ? (entourer la bonne réponse)

Objet + Espace	Objet + Graphique	Espace + Graphique
----------------	-------------------	--------------------

L : L'abribus parisien fait se rencontrer les trois familles des arts appliqués. Précisez, pour chacune des 4 parties qui le composent, la famille à laquelle il est rattaché.



A : Enseigne		
Objet	Espace	Graphique
B : Abri		
Objet	Espace	Graphique
C : Affiche Publicitaire		
Objet	Espace	Graphique
A : Plan de Circulation		
Objet	Espace	Graphique

ÉVALUATION : INVESTIGATION

TRÈS SATISFAISANT	SATISFAISANT	FRAGILE	INSUFFISANT
PARTICIPATION Répondre et questionner à l'oral			
Vous savez répondre et questionner spontanément	Vous savez répondre et questionner, mais il faut vous interroger	Vous peinez à répondre et questionner. Il faut vous interroger et vous aider à formuler votre pensée	Vous n'intervenez pas à l'oral. Il faut vous interroger. Même avec de l'aide, vos prises de paroles manquent de pertinence avec la leçon
RECHERCHER, IDENTIFIER DES RESSOURCES DOCUMENTAIRES Retrouver des informations spécifiques dans une documentation fournie (Q. A à D)			
retrouver 4 informations ou +	retrouver 3 informations	retrouver 2 informations	retrouver une seule information ou -
Sélectionner, classer et trier différentes informations Classer des exemples en fonction de la famille du design à laquelle ils appartiennent (Q. E à G)			
classer correctement 20 exemples	classer correctement 15 exemples	classer correctement 10 exemples	classer correctement moins de 10 exemples
Analyser, comparer des œuvres ou des produits Désigner la valeur d'usage, la fonction, d'une chose (Q. H)			
donner 5 fonctions justes	donner 4 fonctions justes	donner 2 fonctions justes	donner moins de 2 fonctions justes
Situer des œuvres ou des produits dans leur contexte de création Identifier une chose à partir de sa valeur d'usage (Q. I)			
identifier 7 exemples	identifier 6 exemples	identifier 4 exemples	identifier moins de 3 exemples
Établir des convergences entre différents domaines de création relever des indices, des exemples de convergence entre les familles du design (Q. J à L)			
5 réponses justes ou +	4 réponses justes	3 réponses justes	1 réponse juste ou -
APPRÉCIATION			

