



Création et culture design

Classe de seconde, enseignement technologique optionnel

Sommaire

Préambule	3
Principes	3
■ Pratiques exploratoires	3
■ Démarches analytiques	3
■ Ouverture artistique et culturelle	4
Objectifs et compétences	4
■ Acquérir les bases d'une culture du design et des métiers d'art	4
■ Initier des pratiques de conception et de création	5
■ Communiquer ses intentions	5
La pédagogie se fonde sur :	5
■ Des situations concrètes observables	5
■ Des microprojets	5
Outils	6
Programme	7
Analyse et compréhension : le design et les métiers d'art examinés, analysés, expliqués	8
■ Design, métiers d'art et significations	8
■ Design, métiers d'art et technologies	9
Conception et création en design et en métiers d'art	11
■ Les productions du design et des métiers d'art	11
■ Les finalités du design et des métiers d'art	12
Méthodologie	12
Questionnements	12

Préambule

L'enseignement optionnel technologique de « Création et culture design » permet une approche théorique, pratique et sensible des champs de la création appliquée. Les élèves développent des compétences et une culture de la conception et de la création en se confrontant aux univers complexes du design et des métiers d'art.

Cet enseignement sensibilise aux outils, aux méthodes et aux savoirs fondamentaux, utiles à la préparation du cycle terminal du baccalauréat Sciences et technologies du design et des arts appliqués (STD2A), lequel est ouvert à des poursuites d'études inscrites dans l'espace européen de l'enseignement supérieur : Licences et masters à l'université, diplôme national des métiers d'art et du design (DNMADE) et diplôme supérieur des arts appliqués (DSAA) en établissement public local d'enseignement (EPL), diplômes des écoles d'architecture, des écoles du paysage et des écoles d'art et de design du ministère chargé de la Culture conduisant à une insertion professionnelle en France ou à l'étranger dans les secteurs professionnels concernés.

Principes

L'enseignement articule des apports théoriques et pratiques, soutenus par une transversalité avec l'ensemble des disciplines, notamment l'enseignement de l'histoire des arts. Ces apports font interagir trois approches indissociables mettant en jeu des questions fondamentales des champs du design et des métiers d'art : des pratiques exploratoires, des démarches analytiques et une ouverture artistique et culturelle.

■ Pratiques exploratoires

Elles concernent les recherches plastiques, graphiques, volumiques, la réalisation de maquettes d'étude, la formulation d'hypothèses. Elles sont soutenues par le recours à divers éléments tels que les objets en 3D, les documentations spécifiques, les définitions de termes, les témoignages ou expériences, mais aussi par l'expérimentation de matériaux servant de support à des recherches créatives et par la pratique d'outils d'expression traditionnels et numériques.

■ Démarches analytiques

Elles s'appuient sur des investigations sous forme de notations écrites, graphiques ou photographiques qui permettent des comparaisons entre des productions issues de cultures différentes. Elles développent un regard critique qui s'applique également aux recherches créatives.

■ Ouverture artistique et culturelle

Elle est fondée sur l'appropriation de références documentaires et sur la visite de sites culturels, de musées et d'entreprises favorisant la rencontre avec les œuvres ou les lieux de conception et de création du design et des métiers d'art dans leurs contextes de production. Au croisement des champs artistique et technologique, elle favorise l'élaboration d'un corpus de références en design et métiers d'art.

Ces trois approches font nécessairement appel à la culture et aux ressources du numérique.

L'infographie et les technologies de l'information et de la communication font en effet partie intégrante des démarches créatives propres au design et aux métiers d'art. Elles sont étroitement associées au processus de conception et de création, à sa compréhension, à la sensibilisation, à la veille technologique et aux innovations. Les langages et les outils numériques nourrissent les pratiques exploratoires, les démarches analytiques et participent à la structuration des connaissances en développant l'esprit critique et l'autonomie des élèves.

Ces principes pédagogiques accompagnent les élèves dans leur découverte des champs du design et des métiers d'art et favorisent l'apprentissage des démarches d'investigation, de conception et de communication.

■ Objectifs et compétences

L'enseignement de « Création et culture design » vise l'acquisition de compétences de premier niveau dans les champs de la création appliquée. Sa finalité consiste à développer la curiosité, le sens de l'observation, l'autonomie et l'esprit critique des élèves en les sensibilisant aux enjeux de société, politiques et environnementaux, toutes compétences qui leur permettront de devenir des citoyens avertis et des acteurs pleinement impliqués dans la vie en société.

Les compétences visées par l'enseignement de « Création et culture design » sont les suivantes :

- **Acquérir les bases d'une culture du design et des métiers d'art**
 - prélever dans un ensemble documentaire des références et des ressources spécifiques ;
 - maîtriser quelques repères historiques et contemporains de la création ;

- comprendre les grandes étapes de l'histoire des techniques et des évolutions technologiques ;
- identifier, comparer, évaluer des productions, pour appréhender la démarche de conception.

■ Initier des pratiques de conception et de création

- interroger des situations et des contextes dans le cadre d'une démarche de projet ;
- expérimenter divers moyens, médiums, matériaux et supports ;
- éprouver des méthodologies d'investigation sur des cas concrets ;
- repérer les étapes qui constituent les démarches de conception et de création d'un artefact ;
- aborder la conception dans une approche globale en apprenant à identifier un besoin, à situer une demande, à synthétiser des informations de différentes natures.

■ Communiquer ses intentions

- dessiner dans le but d'exprimer un principe, une idée, un concept ;
- utiliser un vocabulaire adapté associant divers modes de représentation ou d'expression ;
- formuler, sélectionner, contextualiser des hypothèses ;
- hiérarchiser, expliciter, transmettre un message synthétique (graphiquement, oralement et par écrit).

■ La pédagogie se fonde sur :

■ Des situations concrètes observables

Les enseignements s'appuient, entre autres, sur des cas concrets sélectionnés afin que soit mise en évidence la démarche de conception et de création. Ils privilégient un élargissement pluriculturel et permettent d'établir des correspondances avec des références historiques et contemporaines.

Les activités sont guidées par un souci d'observation et de compréhension des choix qui ont présidé à la conception du support d'étude.

■ Des microprojets

Les microprojets s'appuient sur des notions, principes et concepts issus de l'observation de contextes diversifiés. Ils conduisent les élèves à répondre à de courts programmes de conception et de création sans pour autant développer une visée professionnelle.

Ils fédèrent les axes d'étude des différentes entrées du programme et peuvent débiter dès le début de l'année scolaire, en veillant toutefois à aborder les difficultés de façon progressive.

Pour conduire les microprojets, les élèves doivent avoir accès à divers outils et ateliers : maquette, fablab, matériauthèque, outils et supports numériques, complétés par des dispositifs expérimentaux simples qui permettent une approche analytique, sensible, méthodique et créative. Cette approche est, autant que possible, associée à un dialogue avec des spécialistes de différentes disciplines (anthropologues, philosophes, sociologues, ingénieurs, économistes, commerciaux, techniciens, etc.).

Les microprojets développent une démarche structurante et argumentée des intentions et des processus de créativité. Leur communication s'appuie sur l'adéquation des moyens employés avec la nature des informations à transmettre.

■ Outils

Les outils traditionnels et numériques sont largement mis en œuvre pour observer, analyser, expérimenter et communiquer les données repérées (croquis, schémas perspectifs, maquettes d'étude, carnets d'enquêtes, regroupement de références, légendes, etc.).

L'exploitation des outils graphiques, chromatiques et volumiques fondamentaux permet à l'élève une exploration des modes de représentation, de leurs usages et une approche des champs d'investigation (forme, structure, volume, matière et matériaux, couleur et lumière, espace, temps, mouvement, corps, échelle, etc.).

L'ensemble de ces outils valorise la démarche de conception et de communication ; il permet :

- la captation, l'enregistrement et la modification des images, du son et de la lumière ;
- la représentation, la modélisation, la production des formes, des volumes et des espaces ;
- la communication via la présentation des différentes étapes de la conception.

Programme

Le programme s'organise en deux approches croisées, complémentaires et indissociables :

- Analyse et compréhension : le design et les métiers d'art examinés, analysés, expliqués.
- Conception et création en design et en métiers d'art.

Chaque thématique générale comporte plusieurs entrées (cf. les tableaux dont la présentation n'induit pas une organisation chronologique des apprentissages).

Analyse et compréhension : le design et les métiers d'art examinés, analysés, expliqués

Cette approche est un premier questionnement des productions dans les différents domaines de la création appliquée. Il s'agit de permettre à l'élève, à partir de références actuelles et issues du passé, de prendre connaissance et d'analyser, à l'aide d'outils spécifiques, les différentes caractéristiques d'un artefact.

Design, métiers d'art et significations : le point de vue, le contexte, la fonction.

Design, métiers d'art et technologies : matières et matériaux, mise en œuvre, technicité et créativité, innovation et prospective.

Conception et création en design et en métiers d'art

Il s'agit de développer le potentiel créatif de l'élève par des approches intuitives, inductives, déductives permettant de multiples explorations des processus de conception et de création. Ces démarches engagent l'analyse de productions actuelles et issues du passé, les capacités de synthèse et l'esprit critique des élèves.

Les productions du design et des métiers d'art : pièce unique, petite série, production industrielle.

Les finalités du design et des métiers d'art : le travail de conception et de création, les microprojets.

Au cours de l'année, les objets d'étude portent sur au moins trois des secteurs du design et/ou des métiers d'art et les font interagir (liste non exhaustive) :

- design d'espace (architecture d'intérieur, cadre de vie, scénographie) ;
- design graphique (médiats, multimédia) ;
- design de mode, textiles et environnement ;
- design de produits ;
- métiers d'art (bijou, cinéma d'animation, céramique, décor architectural, habitat, livre, spectacle, textile, verre).

L'équipe pédagogique en détermine le choix en fonction des ressources de l'établissement et du contexte local. Les notions ne sont pas traitées de façon systématique mais sont retenues selon leur référence à l'objet d'étude.

Les différents axes d'étude abordent les caractéristiques et les qualités de l'objet situé dans son contexte culturel, patrimonial, environnemental, sociétal et technologique.

L'enseignement est dispensé par des professeurs d'arts appliqués qui, le cas échéant, s'adjoignent le concours de partenaires professionnels.

■ Analyse et compréhension : le design et les métiers d'art examinés, analysés, expliqués

Un seul axe d'étude, parmi ceux proposés ci-dessous, sera retenu par entrée.

■ Design, métiers d'art et significations

L'objet : quelle identité ?

Axes d'étude	Notions essentielles
Grandes périodes de la conception : Des arts industriels au design. Des métiers d'art. De l'atelier aux manufactures. De l'idée originale à l'édition.	Évolutions historique, culturelle et technique. Caractéristiques structurelle, plastique et sémantique. Lisibilité et dimension narrative. Relations entre objet fonctionnel et art contemporain.

L'observation : quoi, pourquoi et avec quoi ?

Axes d'étude	Notions essentielles
Quoi ? : la morphologie de l'objet d'étude. Pourquoi ? : la singularité, l'identité, la finalité. Avec quoi ? : les matériaux, les outils et techniques de représentation.	Représentations Description Communication

Le contexte : quelles conditions, quelles circonstances ?

Axes d'étude	Notions essentielles
Enjeux culturels, économiques, de société, environnementaux et technologiques. Inscription et statut de la production dans le temps. Relations et interactions avec d'autres productions.	Environnements naturel et sociétal. Cycles de vie du produit. Transformation des attitudes et des comportements individuels et collectifs. Supports et espaces de diffusion.

La fonction : à quoi cela sert-il ?

Axes d'étude	Notions essentielles
Relations à l'utilisateur. Conception et modes de vie.	Besoins et usages. Formes et fonctions. Formes et fictions. Formes et utopies. Fonctions utilitaires et/ou symboliques Ergonomie.

■ **Design, métiers d'art et technologies**

Matières et matériaux : en quoi est-ce fait ?

Axes d'étude	Notions essentielles
Adéquation des qualités des matières et des matériaux à des besoins, à des fonctions. Conditions du développement durable. Perception sensible des matières et des matériaux.	Principales familles de matériaux physiques naturels, artificiels. Données numériques (cf. programme des sciences numériques et technologie). Approche des propriétés physiques, mécaniques, thermiques et chimiques des matériaux (cf. programme des sciences physiques). Protection de l'environnement, éco-conception, normes HQE. Relation finalité-technicité-impact environnemental.

Outils et mise en œuvre : comment est-ce fait ?

Axes d'étude	Notions essentielles
Choix technologiques. Matière et invention. Contraintes techniques et production.	Grands principes de mise en œuvre et de façonnage. Liens entre les caractéristiques matérielles, la mise en œuvre et le sens produit (esthétique et signification). Systèmes d'acquisition d'images fixes et animées. Procédés de fabrication, d'impression et de reproduction.

Technicité et créativité : la technique, levier créatif ?

Axes d'étude	Notions essentielles
Nature et artefact. Principes techniques, technologie et procédés. L'accident, l'aléatoire, l'erreur.	Approche technique dans les stratégies créatives. Expérimentation à partir de matériaux singuliers ou détournés. Expérimentations techniques, perception des degrés de technicité d'un objet et conséquences sur son usage.

Innovation et prospective : et après ?

Axes d'étude	Notions essentielles
Enjeux culturels, éthiques, sociétaux et environnementaux. Progrès scientifiques et technologies. Évolution par échange entre technicité, créativité et prospective.	Transferts de technologie. Démarches innovantes en matière de recherche industrielle. Technologies en développement. Invention et propriété intellectuelle. Durabilité, obsolescence, recyclage. Économie circulaire, innovation sociale.

■ Conception et création en design et en métiers d'art

■ Les productions du design et des métiers d'art

Un seul axe d'étude est retenu par entrée. Les caractéristiques et qualités des objets d'étude doivent être systématiquement situées dans leur contexte culturel, patrimonial, sociétal et technologique.

Productions artisanales

Axes d'étude	Notions essentielles
Gestes, transmission et innovation. Objet manufacturé. Pièce unique ou de série. Original et copie.	Secteurs de création et de fabrication : artisanat d'art, artisanat numérique. Savoir-faire issus des manufactures et des métiers d'art.

Productions industrialisées

Axes d'étude	Notions essentielles
Objets de grande série. Images sérielles et séries différenciées. Environnement du produit et diffusion.	Secteurs de création et de fabrication. Enjeux sémantiques, économiques, environnementaux liés à la multiplicité. Conditionnement et secteurs de diffusion.

Productions d'exception

Axes d'étude	Notions essentielles
Objet emblématique ou manifeste. Objet patrimonial, transmission, restauration, conservation. Créations événementielles.	Formes, matières, ornements, conditionnements en relation avec le sens qu'ils portent. Enjeux sémantiques, économiques et environnementaux liés à l'unicité.

Productions du quotidien

Axes d'étude	Notions essentielles
Objet usuel. Objet jetable. Objet durable.	L'objet en relation avec son utilisation. Collection, déclinaison et personnalisation.

■ Les finalités du design et des métiers d'art

Cette partie du programme est fondée sur les microprojets.

Les thématiques des microprojets proposent de questionner les besoins élémentaires humains, sociétaux et environnementaux au regard des réponses créatives, conceptuelles et formelles envisagées par la conception et la création en design et en métiers d'art. Leurs objectifs sont transversaux : elles structurent les axes d'étude en leur donnant une finalité concrète et pratique, elles font la liaison avec les thèmes abordés au collège (la statistique, le développement durable, l'énergie, le climat, la santé, la sécurité) et avec les autres enseignements de la classe de seconde, notamment celui de **sciences numériques et technologie**.

Au cours de l'année, au moins trois types de questionnement sont retenus.

■ Méthodologie	■ Questionnements
Conduire une démarche d'investigation à partir d'objets d'étude de complexité croissante : <ul style="list-style-type: none"> – interrogation d'un contexte et développement d'une démarche d'investigation ; – recherche et exploitation d'une documentation ; – repérage d'éléments significatifs ; – identification des besoins des usagers ; – analyse des réponses des designers ; – expérimentation de principes simples ; – utilisation des modes et codes de recherche, d'expression et de représentation ; – proposition d'hypothèses créatives. 	Communiquer
	Cultiver (se)
	Déplacer (se)
	Éclairer (s')
	Habiter
	Instruire (s')
	Jouer
	Laver (se)
	Nourrir (se)
	Parer (se)
	Protéger (se)
	Se reposer
Travailler	
Vêtir (se)	