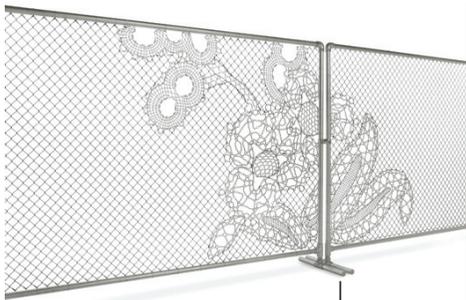




La Hollande, pays des tulipes et des moulins, ne manque pas d'imagination. Ainsi, le design néerlandais va à l'essentiel et n'est pas envisagé comme un art mais comme une technique destinée à résoudre des problèmes. Une de ses constantes consiste dans le détournement. Il recourt aussi bien aux technologies de pointe qu'aux procédés quasi artisanaux.



Demakersvan, Lace Fence

La prestigieuse **Design Academy d'Eindhoven** a été fondée en 1947 dans les anciens locaux de l'usine de lampes à incandescence Philips.

L'Academy se signale par son organisation des études. Les huit départements de spécialisation ont été définis autour des relations entre l'homme et son environnement : le bien-être, l'activité, le loisir, l'identité, la mobilité, l'espace public, la communication, et la vie.

Nom:

Prénom:

Classe:



ROUGE

Man and activity (activité)

Le travail, le repos, ou le jeu.

Comment le design peut-il créer ou changer nos besoins?



Man and identity (identité)

Le goût, le style, la culture.

Comment le design peut-il influencer notre personnalité?

Man and mobility (mobilité)

Le mouvement, les déplacements.

Comment le design peut-il générer de l'échange?

Man and public space (espace public)

L'environnement, la vie en commun.

Comment le design peut-il mettre en scène des situations nouvelles?

Man and living (vie)

L'individu, l'intime, l'appropriation.

Comment le design peut-il personnaliser notre cadre de vie?

Man and communication (communication)

Le marketing, les médias.

Comment le design peut-il transmettre une idée ou une information?

Man and well-being (bien-être)

«Cool head, warm heart» (tête fraîche, cœur chaud)
L'humain et l'émotion, la vie, les sensations.

Comment le design peut-il nous aider à être bien?



Demakersvan, Cinderella

Man and leisure (loisir)

Le temps libre, la curiosité et le plaisir.

Comment le design peut-il donner du sens à notre temps le plus personnel?



Le détournement est la réutilisation de quelque chose pour créer une nouvelle œuvre portant un message différent, souvent opposé au message original. Pour un artiste par exemple, la réutilisation de slogans, d'images publicitaires, de campagnes de marketing.

*Man and activity (activité)**
 Comment le design peut-il créer ou changer nos besoins?



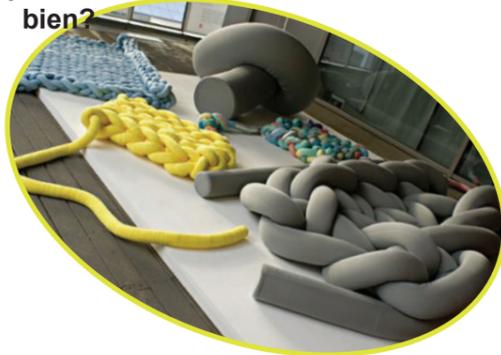
*Man and leisure (loisir)**
 Comment le design peut-il donner du sens à notre temps le plus personnel?



*Man and identity (identité)**
 Comment le design peut-il influencer notre personnalité?

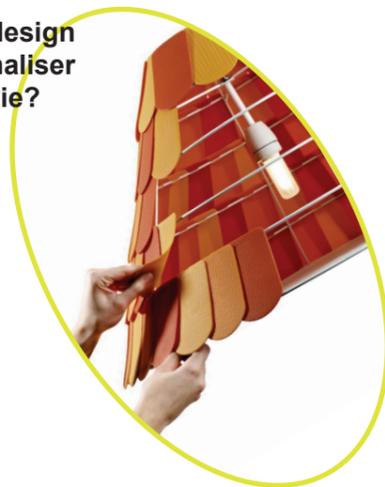


*Man and well-being (bien-être)**
 Comment le design peut-il nous aider à être bien?



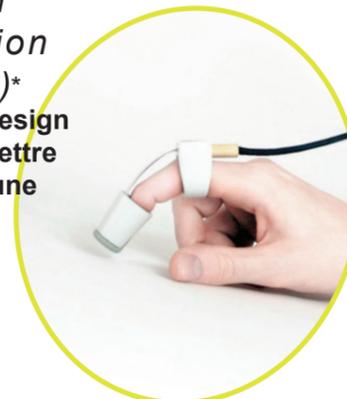
You are standing here → ■
 ... what's next ?

*Man and living (vie)**
 Comment le design peut-il personnaliser notre cadre de vie?



*Man and mobility (mobilité)**
 Comment le design peut-il générer de l'échange?

*Man and communication (communication)**
 Comment le design peut-il transmettre une idée ou une information?



*Man and public space (espace public)**
 Comment le design peut-il mettre en scène des situations nouvelles?

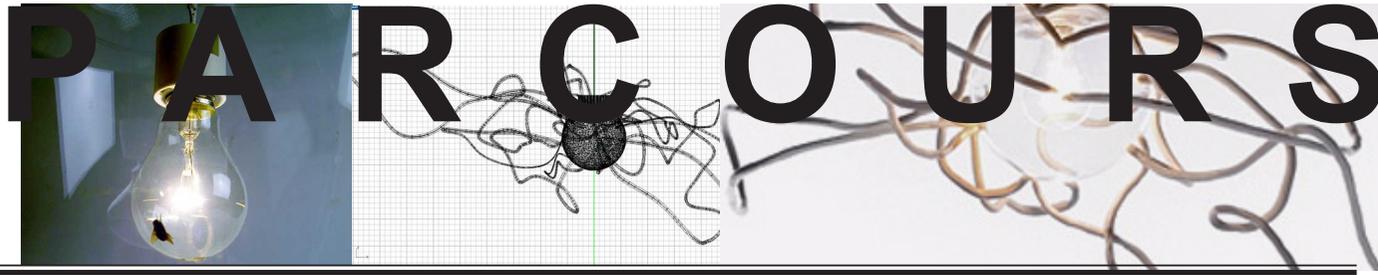


* Design Academy d'Eindhoven, Hollande

Nom:

Prénom:

Classe:



_Front Design, Fly Lamp

Consignes 1 (clarté du parcours): 5 pts

Consigne 1 (précision du parcours): 5 pts

Objectifs:

En Histoire-géographie et en français :

- Améliorer les compétences en français par la description et la narration en enrichissant son vocabulaire du ressenti (vue, ouïe, odorat)
- Etre capable d'argumenter
- Etre capable d'écrire un texte, au niveau syntaxique, correct
- Améliorer ses compétences en communication
- Etre capable de se repérer dans l'espace à différentes échelles
- Etre capable de comprendre le fonctionnement de l'espace urbain

En Arts Appliqués :

- Appréhender l'espace urbain dans toutes ses composantes (flux, transports, espace public/privé, architecture, ambiances...)
- Utiliser des symboles et représenter un parcours

Un **symbole** peut être un objet, une image, un mot écrit, un son ou une marque particulière qui représente quelque chose d'autre par association, ressemblance ou convention.

Consigne 1: A l'aide du tableau joint, décrire sommairement le parcours que tu fais de ton domicile au lycée

(tu peux prendre des photos)

Parcours: Route ou itinéraire emprunté pour aller d'un endroit à un autre, sports: itinéraire d'une épreuve sportive, ensemble des choix de vie qui caractérisent l'existence ou carrière

l'unité de temps
l'unité de lieu
l'unité d'action



Nom:

Prénom:

Classe:

PARCOURS (suite)

Objectifs:

- Comprendre ce qu'est un pictogramme et un symbole
- Utiliser des symboles et des pictogrammes et représenter un parcours
- Appréhender l'espace urbain dans toutes ses composantes (flux, transports, espace public/privé, architecture, ambiances...)

Consigne 2: Observe les pictogrammes de ce document.

Comment sont les formes?

Comment sont les lignes?

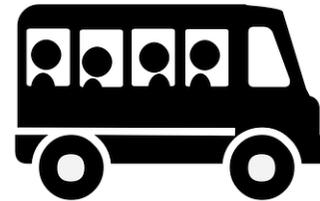
Les lignes sont

Comment sont les couleurs?

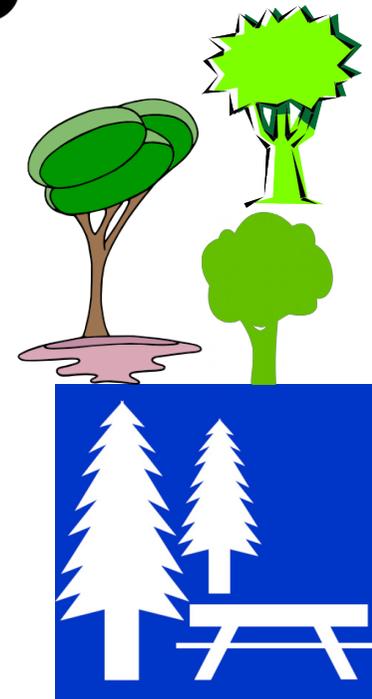
Les couleurs sont

Les formes sont.....

.....



Alberto Giacometti

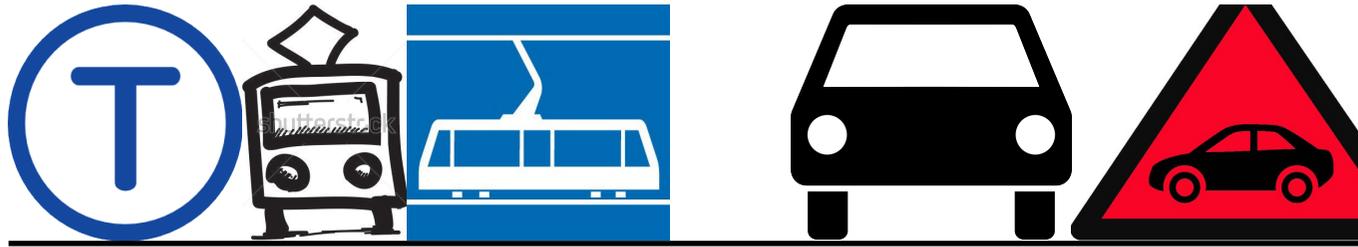


Un **pictogramme** est une représentation graphique schématisée, un dessin figuratif stylisé représentant une figure ou une action, habituellement utilisé pour la signalisation et ayant fonction de signe.

Nom:

Prénom:

Classe:



Consigne 3:

A l'aide de l'exemple donné ci-dessous, représente ton parcours de manière linéaire

Utilise des pictogrammes, des croquis et des couleurs pour décrire celui-ci et les impressions que tu ressens

Tu peux ajouter des mots

calme

KABOOM!!!

GAUCHE

DROITE

M

le passé qui revient

En mémoire de Marius CHARDON
Né le 17 décembre 1905
cheminot résistant assassiné
par la milice le 9 août 1944
dans les ateliers SNCF d'Oullins

triste

tranquille

village

impression d'espace

Consigne 3 (clarté et linéarité du parcours): 3 pts

Consigne 3 (variété des visuels): 3 pts

Consigne 3 (utilisation des pictogrammes, des symboles et des couleurs pour signifier) 4 pts

PARCOURS (réalisation)

Objectifs:

Représenter son parcours

Utiliser les lignes, les formes et les couleurs pour signifier quelque chose

Consigne 4: Observe la page d'enluminure du livre de Kells

Ci-dessous, décrit simplement ce qui est représenté, les lignes, les formes et les couleurs

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Une **enluminure** est une peinture ou un dessin exécuté à la main qui décore ou illustre un texte. L'enluminure tantôt se mêle au texte et tantôt s'en éloigne, au point même, parfois, de ne plus entretenir aucune relation avec lui. On peut établir différentes distinctions : scènes figurées, compositions décoratives, initiales ou lettrines, signes divers.

Nom:

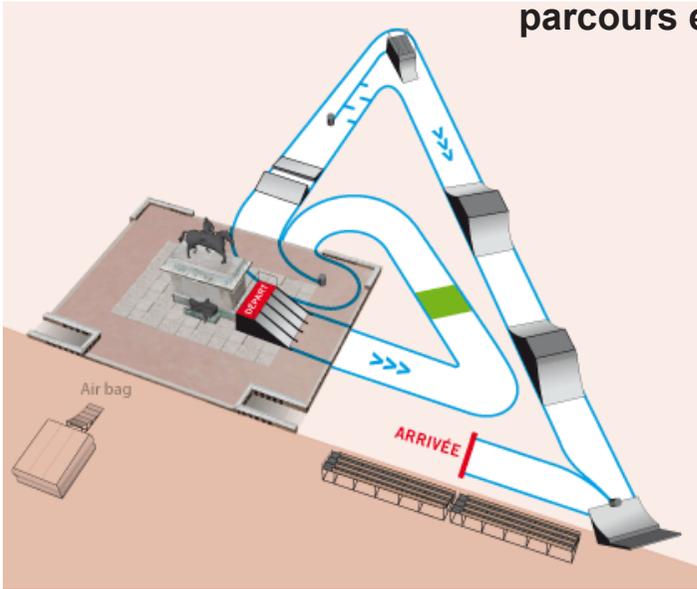
Prénom:

Classe:



Livres de Kells, Dublin, 8ème siècle

parcours en suivant les déplacements



Consigne 5 (clarté du parcours): 5 pts

Consigne 5 (respect des consignes): 8 pts

Consigne 5 (qualités plastiques) 5 pts

Consigne 5 (propreté) 2 pts

Consigne 5:

À l'aide des parcours proposés ci-contre représente ton propre parcours (moyens de transports, temps, bâtiments, paysages, impressions...)

Utilise des mots, des croquis, des couleurs, des pictogrammes, des photographies



parcours en labyrinthe

parcours en spirale



Géoglyphes de Nazca,
Pérou, 300 av J.C. 800

parcours en zig zag

New Grange, Irlande
3200 av J.C.

