

VOIE PROFESSIONNELLE

CAP

2^{DE}

1^{RE}

T^{LE}

Arts appliqués et cultures artistiques

ENSEIGNEMENT
COMMUN

PARCOURS CARROSSERIE

Les exemples de parcours pédagogiques sont liés à la filière carrosserie. Ils mettent en évidence l'articulation et les interdépendances possibles entre les deux pôles de connaissances structurant les programmes : *Design et cultures appliqués au métier* et *Ouverture artistique, culturelle et citoyenne*.

Passer du premier pôle au second consiste à partir du métier de l'élève pour opérer un élargissement vers une culture design plus approfondie ou vers d'autres champs de la création.

Ces propositions de mise en œuvre ont été pensées pour s'inscrire dans une transversalité au regard du référentiel du baccalauréat « Réparation des Carrosseries ».

La lecture du référentiel permet de dégager des axes qui font écho au programme d'Arts appliqués et cultures artistiques, notamment la compétence : « Identifier la nature des éléments à remettre en forme (matière, contraintes de réparation) » et les savoirs associés suivants :

- les divers éléments constitutifs d'une carrosserie ;
- les caractéristiques de l'aérodynamique d'un véhicule ;
- les différents types de structures ;
- les matériaux utilisés en carrosserie.

Questionnements en relation avec le contexte professionnel de l'élève

- Comment se traduit la valeur d'estime dans le design des véhicules ?
- Comment une typologie de véhicule transmet-elle une image ?

Notions liées au design d'objet

- Relations à l'usage et à l'utilisateur (valeur d'estime et valeur d'usage).
- Statuts des objets industriels.
- Relations entre caractéristiques plastiques et techniques (volumes, formes, structures, matières, etc.).

Les élèves sont ainsi amenés à comprendre les différentes typologies de véhicules et à en dégager les caractéristiques spécifiques.

Par des investigations, des analyses écrites, graphique et orale, ou encore des classifications et comparaisons, ils identifient les différentes caractéristiques qui constituent les typologies des véhicules : les formes, l'image de marque, la cible, les lignes, les matériaux, le coût, etc.

Il s'agit donc de sensibiliser les élèves aux dimensions fonctionnelles et symboliques du design de différents types de véhicules qu'ils seront amenés à réparer dans le cadre de leur métier.

Quelques exemples de typologies :

- la Fiat 500, petite citadine emblématique, aux formes arrondies, élégantes et compactes pour se déplacer aisément dans les espaces urbains ;
- un véhicule comme la Lamborghini Aventador S aux lignes sportives aérodynamiques, qui traduisent l'élégance et la performance liées à la puissance ;
- le véhicule Espace de Renault qui met en avant un design robuste et fluide pour un usage familial, notamment sur grandes distances.

Nous pouvons également envisager la réalisation d'une planche tendance par les élèves pour traduire les impressions données par ces différentes typologies de véhicules.

La première ouverture envisagée vise à approfondir l'acquisition des notions design abordées dans le premier pôle par un élargissement des références et des contextes. Ainsi la valeur d'estime d'un objet industriel comme l'automobile peut-elle être approfondie par un travail d'analyse ou/et recherche autour de réalisations majeures issues du même domaine, l'objet, comme d'un autre domaine, l'espace par exemple. L'approche effectuée dans le cadre du premier pôle confronte l'élève à une notion à partir d'éléments d'un univers proche, le cadre professionnel, le deuxième pôle présente cette même notion dans un contexte pouvant être sans relation avec son cadre professionnel.

Quelques exemples dans le cadre d'un prolongement traitant de la forme englobante en architecture :

- le Ferrari Restaurant à Maranello, construit en 2007, conçu par l'architecte Marco Visconti.
- le Centre national des arts du spectacle de Pékin, construit en 2007, conçu par l'architecte Paul Andreu ;
- le BLOB VB3, première fabrication en 2014, conçu par DMVA architecte et réalisé par l'entreprise AD&S.

Ainsi est-il possible d'envisager, après une première phase de séquence ancrée dans le premier pôle, des réalisations totalement indépendantes de l'univers de l'automobile. La finalité première des programmes est d'initier l'élève au design dans toute sa variété et sa richesse.

Le second pôle vise à élargir la culture métier de l'élève à d'autres contextes et domaines artistiques, il lui propose d'appréhender plus largement dans le cadre des arts visuels, les éléments abordés dans le premier pôle.

Nous pouvons envisager le questionnement suivant, qui s'attache aux repères culturels et artistiques : **Comment est représenté le véhicule dans les arts visuels ?**

Ainsi nous appuyons-nous sur les notions dégagées dans le premier pôle pour élargir davantage.

Il s'agit par exemple d'amener les élèves à analyser les caractéristiques de mouvements artistiques utilisant ou s'inspirant des véhicules, par des codes, des techniques, des couleurs spécifiques.

Cela fait référence à la notion «élargissement des grandes notions de design» du programme d'Arts appliqués et cultures artistiques.

On peut s'appuyer sur le mouvement du Futurisme qui a la volonté d'exprimer le mouvement, en écho au contexte de fascination et de développement des machines du début du 19^{ème} siècle en Italie.

Ou encore sur les œuvres de Pop Art d'Andy Warhol qui questionnent le véhicule comme objet de consommation.

Il est également possible d'aborder la notion de «codes formels des différentes cultures» du programme d'Arts appliqués et cultures artistiques, notamment en s'appuyant sur l'environnement familier de l'élève à travers un focus sur l'univers cinématographique.

En effet, en proposant une analyse des affiches des différents genres de films (drame, action, comédie, etc.) qui font figurer des véhicules ou encore des courts extraits vidéo. Il s'agit d'en extraire les couleurs, les codes, les angles de vue, etc. qui caractérisent les différents genres de films pour initier le questionnement suivant : **Comment est représenté le véhicule dans les affiches de cinéma en fonction du genre de film ?**

Nous pouvons nous appuyer sur les exemples concrets issus du design graphique comme :

- *Fast and Furious*, 2001 : utilisation de codes liés à la performance et à la vitesse. Le véhicule a une place d'objet puissant, renforcée par des contrastes intenses dans le traitement de l'image et des lignes de forces très présentes ;
- *Cars*, 2006 : traitement de l'image pour les enfants avec une humanisation du véhicule. Les couleurs sont multiples et vives avec des personnages souriants ;
- *Un amour de coccinelle*, 1968 : l'accent est mis sur le côté sympathique du véhicule avec une mise en scène rocambolesque et des personnages dynamiques. Le véhicule a une place centrale et les lignes de force obliques renforcent le sentiment d'action.

Ces différents points d'analyse portant sur les arts visuels ou les affiches de cinéma font écho à la typologie des véhicules du premier pôle. Ils viennent renforcer les notions extraites et permettent à l'élève de comprendre l'image transmise par un véhicule et les impressions données.

À travers cet exemple de parcours pédagogique allant du premier pôle vers le deuxième pôle, nous pouvons envisager des productions comme :

- la réalisation d'un mini-film de présentation de la filière carrosserie en reprenant les codes d'un genre étudié ;
- la réalisation d'une affiche qui présente un projet de l'élève en reprenant les codes d'un genre souhaité.

À travers ce parcours, il s'agit donc d'amener les élèves à comprendre les ancrages du design dans leur contexte professionnel. Il est également question d'élargir la culture métier des élèves.