

# Sommaire

<b>Design graphique</b> .....	<b>5</b>
Leçon 1 - L'affiche : une esthétique du choc .....	6
Leçon 2 - L'affiche de pub aujourd'hui : « à fond la photo » .....	8
Leçon 3 - La mode, une histoire de temps .....	10
Leçon 4 - Évolutions des formes .....	14
<b>Identité visuelle</b> .....	<b>17</b>
Leçon 5 - Charles Loupot, un créateur publicitaire .....	18
Leçon 6 - Identité visuelle et packaging .....	20
Leçon 7 - Lisibilité + fonctionnalisme et hop ! modernité .....	22
Leçon 8 - La mode, une histoire d'emprunts .....	24
<b>Design produit</b> .....	<b>27</b>
Leçon 9 - Décor, fonction, forme : que choisir ? .....	28
Leçon 10 - Design et innovation technique .....	30
Leçon 11 - Le corps, mesure de notre environnement .....	32
Leçon 12 - Un designer moderne .....	34
<b>Architecture et design d'intérieur</b> .....	<b>37</b>
Leçon 13 - Façade .....	38
Leçon 14 - Le plan, l'échelle, le logement .....	40
Leçon 15 - Évolution « naturelle » des formes .....	42
Leçon 16 - Que de ressemblances ! .....	44
<b>Stylisme</b> .....	<b>47</b>
Leçon 17 - La mode, une sacralisation du corps .....	48
Leçon 18 - Cuisine et salle de bains, espaces fonctionnels et espaces conviviaux .....	50
Leçon 19 - L'automobile, l'objet mythe .....	52
Leçon 20 - Logos, pictos... que de signes ! .....	56

■ 2

ISBN : 2-7135-2154-8

© Éditions Casteilla, 2001 - 25, rue Monge 75005 PARIS



Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays.

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa 1<sup>er</sup> de l'article 40).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français du droit de copie (20, rue des Grands-Augustins 75006 Paris), constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

# Sommaire

<b>Principes de base</b> .....	<b>59</b>
1. Dessiner en observant la forme enveloppante .....	60
2. Dessiner en observant les axes, les directions et les aplombs .....	61
3. Dessiner en observant les proportions .....	62
4. Dessiner en observant le fond et le contour .....	64
5. Dessiner en observant les volumes .....	65
6. Maîtriser le geste .....	66
7. Libérer le geste .....	67
8. Traduire un relief par des lignes .....	68
9. Traduire une texture par des points et des lignes .....	69
10. Constituer un ensemble par les rapports de proportion .....	71
11. Trouver des idées par des manipulations de matériaux .....	72
12. Trouver des idées par analogie .....	73
13. Trouver des idées par déclinaison .....	74
14. Exprimer une idée par des signes abstraits et symboliques .....	75
15. Représenter la profondeur .....	77
16. Représenter un volume en perspective cavalière .....	78
17. Représenter un volume en perspective axonométrique .....	79
18. Représenter un cube de face en perspective conique .....	80
19. Représenter un cercle en perspective .....	82
20. Représenter un parallélépipède en perspective conique .....	84
21. Représenter un espace en se servant d'une échelle de réduction .....	86
22. Donner un sens à l'image par le cadrage .....	87
23. Organiser une surface en affirmant une dominante .....	88
24. Organiser une surface en établissant une hiérarchie .....	89
25. Organiser une surface en répartissant les noirs et les blancs .....	90
26. Organiser une surface en établissant une relation entre les pleins et les vides .....	91
27. Imaginer des formes complexes à partir de volumes simples .....	92
28. Construire les ombres .....	93
29. Analyser une image sans jamais l'interpréter .....	94
30. Analyser une image en l'interprétant .....	95
31. Analyser une image par la relation texte/image .....	96
32. Analyser une image en mettant en évidence la manière de communiquer .....	97
33. Reconnaître les différentes caractéristiques de la couleur .....	99
34. Connaître le vocabulaire de la couleur .....	100
35. Constituer un accord coloré par analogie de teintes .....	101
36. Créer des effets de contraste par la couleur .....	102
37. Utiliser la valeur expressive des couleurs .....	107
38. Prendre en compte la forme et les dimensions de la surface à organiser .....	108
<b>Sujets d'examen</b> .....	<b>109</b>
Annexe quadri sujet 1 .....	110
Annexe quadri sujet 2 .....	111
Annexe quadri sujet 3 .....	112
Sujet 1 : Communication visuelle/conditionnement .....	113
Sujet 2 : L'image de marque .....	117
Sujet 3 : Vantaux d'une grille .....	121

# Design graphique

## Images et communication

Toute image est un signe. L'image communique et informe par nature : elle le fait plus vite et bien mieux que les mots ; elle entraîne l'adhésion du public.

C'est pourquoi la société industrielle, qui s'est mise en place au XIX<sup>e</sup> siècle, s'est surtout servie des images pour communiquer sur les produits qu'elle créait par milliers. Ainsi est née une stratégie de communication, la publicité, d'abord appelée *réclame*, et avec elle un support idéal : *l'affiche*.

Aujourd'hui, la communication publicitaire est universellement répandue. L'affiche et la presse en ont été des supports longtemps privilégiés, mais d'autres médias sont arrivés depuis : le cinéma, la télévision et aujourd'hui l'Internet.

Avec ces supports si performants, nous sommes entrés dans une société de communication totale – communication qu'il n'est pas si facile de maîtriser correctement. La publicité nous a appris l'importance de la forme dans le contenu des messages. Le sens de ce qui est dit a autant d'importance que la manière de le dire. Une célèbre formule le dit : « *medium is message* ». C'est pourquoi le designer graphique a aujourd'hui un si grand rôle.

5

## Design et Art.

Le design graphique participe aux formes artistiques de son temps.

Les deux peintres, Braque et Picasso, associés entre 1908 et 1914, ont complètement bouleversé le paysage pictural. En mettant au point le Cubisme, ils ont modifié notre perception du monde. Ils ont notamment inventé le « collage » en 1912, une pratique qui consiste à introduire des éléments étrangers et extérieurs à la toile. Ce faisant, ils ont démultiplié l'espace pictural.

Quelques années plus tard, un artiste allemand, John Heartfield, à la frontière de l'art et du design graphique découpe et colle uniquement des photographies. Il fabrique ainsi de fausses images mais des images qui paraissent plus vraies que des vraies.

Bien avant la technologie d'aujourd'hui, ces innovateurs ont imaginé les possibilités expressives du couper-coller et des images virtuelles de l'univers infographique.



Pablo Picasso,  
La Bouteille de Suze,  
1913 © Agence TOP  
© Succession  
Picasso 2001.



John Heartfield,  
Les Soutiens de la  
société (1933),  
Arch. Heartfield, Berlin  
© ADAGP, Paris, 2001.  
Droits réservés.

Aujourd'hui, notre environnement montre une tendance marquée pour les objets enveloppés, aux formes sinueuses et ovoïdes. Cette tendance est apparue à la fin des années 80, on l'a appelée *Bio-design* (ces formes rondes évoquant des formes organiques). Elle domine encore actuellement de nombreux secteurs de l'objet, notamment l'automobile (même si dans le secteur une nouvelle tendance appelée *hard edge* est apparue, ce qui signifie « profil dur »).

## 1 Tendances dure ou « soft ».

Observez ces six objets aussi différents qu'une chaise et un tramway. Ils parcourent le siècle.

1 Ils vous sont présentés deux par deux. Comparez-les dans le même ordre, que constatez-vous, pour chacun, du point de vue du dessin, de la forme ?

2 Sous la rubrique « Vocabulaire » on explique les termes *classique* et *baroque* au sens habituel. Pourriez-vous classer chacun de ces objets parmi ces deux tendances ?



Chaise bistrot la plus vendue au monde, Vitra design museum © X. Testelin/TOP.



Chaise Gerrit Rietveld Vitra design museum © X. Testelin/Rapho © ADAGP, Paris, 2001.



Marco Zanuso, Fauteuil Lady, Arflex, Milan, 1951. Droits réservés.



Dieter Rams, Radio T1000, Braun, Francfort-sur-le-Main, 1963. Droits réservés.

Voici trois vignettes de trois albums de bandes dessinées célèbres, deux sont signées de Hergé (le Lotus bleu 1934, Tintin et les Picaros 1975) et la dernière de Franquin (Bonjour Modeste 1959).

- 1 Dans chacune des vignettes, on remarque divers objets, des sièges, un téléviseur ?

Certains de ces objets se trouvent en photo dans ce manuel. Retrouvez-les ? Attention, il y a des pièges.

- 2 Quelle conclusion en tirez-vous ?

Avec quoi ?

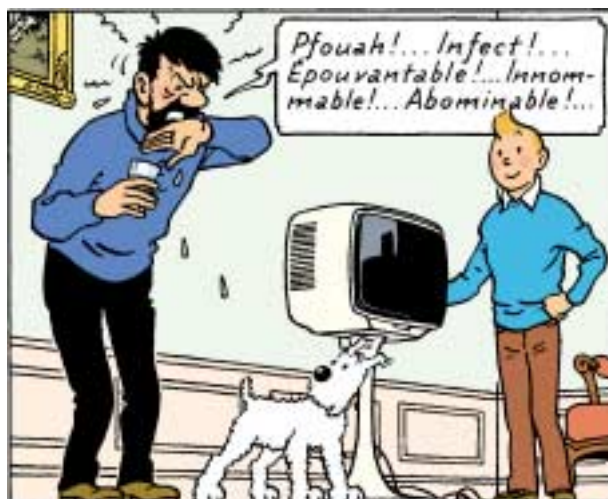
Rien d'autre que de la patience et... de l'observation.



© Hergé/Moulinesart 2001.



« Bonjour Modeste », 1959, © Les Éditions du Lombard.



© Hergé/Moulinesart 2001.

## Vocabulaire

Classique, baroque, expressionniste

- **Sens général** : Dans le langage courant, on dit parfois d'une chose qu'elle a un aspect baroque ou expressionniste, ou à l'opposé qu'elle présente un aspect classique. Ces termes sont alors utilisés dans leur sens général. *Baroque* et *Expressionniste* évoquent un aspect dynamique et exhibitionniste ; les formes sont rondes, en spirale, les compositions tourmentées. Au contraire, *classique* exprime retenue, ordre et raison ; les lignes sont droites et strictes, les compositions symétriques.

- **Sens historique** : Ce sens général renvoie à des styles qui s'expriment de manière similaire et qui correspondent à des époques précises : le Classique et le Baroque sont des styles du XVII<sup>e</sup> siècle, l'Expressionnisme un style du début du XX<sup>e</sup> siècle.

# 1

# Dessiner en observant la forme enveloppante

De même qu'il est intéressant de dégager l'idée générale d'un texte, il est très utile de schématiser une forme complexe avant d'en dessiner les détails. « Tracer cette enveloppe » permet de « mettre en place » la forme générale du sujet que l'on dessine.

## ex 1 De l'ensemble aux détails

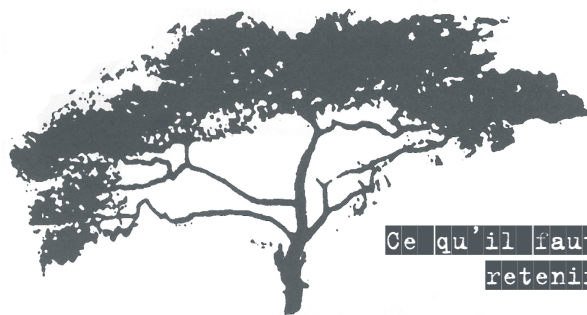
Faites le croquis de l'une de vos chaussures en suivant la progression présentée ci-dessous.



60

## ex 2 Juste la silhouette

Schématisez cet arbre et ce coq (au moyen d'un calque et d'un feutre noir) en simplifiant les formes au maximum.



Ce qu'il faut retenir

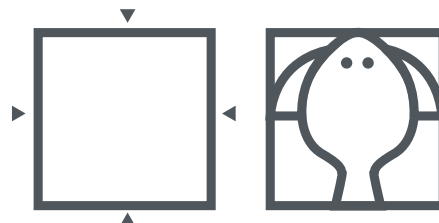
Le dessin à l'observation nécessite une vision d'ensemble avant la mise en place des détails.



## ex 3 De l'extérieur vers l'intérieur

Imaginez une signalétique de parking pour une grande surface ayant pour thème des fruits et des légumes. La forme d'enveloppe vous est donnée : c'est un carré. Le panneau, bien que petit, doit être visible de loin. Inspirez-vous du panneau « poisson » ci-dessous.

Faites trois propositions différentes. Le dessin doit être tangent au moins en un point de chaque côté du carré.



Conseils

Pour le premier exercice :

- Les schémas de départ paraissent faciles. Ils demandent en fait beaucoup de précision dans l'observation et un geste souple et léger pour le tracé.
- Ne laissez aucune faute de proportions apparaître.

À voir aussi

- 3 Dessiner en observant les proportions.
- 6 Maîtriser le geste.
- 10 Constituer un ensemble par les rapports de proportions.

# Traduire une texture par des points et des lignes

## e<sub>x</sub> 1 Des matières et des mots

Associez ces dix textures à des qualificatifs, des matières et des objets. Plusieurs réponses sont possibles.

### • Qualificatifs

Lisse	Neigeux	Liquide	Moucheté	Translucide	Transparent
mat	Effrité	Élastique	Souple	Duveteux	Marbré
Spongieux	Rugueux	Écailleux	Veiné	Strié	Diaphane
Granuleux	Opaque	Pelucheux	Soyeux	Scintillant	Visqueux
Brillant					

### • Matières

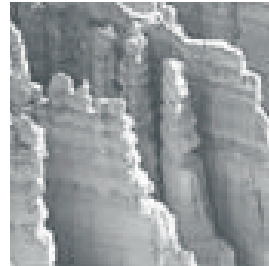
Terre	Plastique	Coton	Chrome	Eau	Albâtre
Métal	Cuir	Bois	Caoutchouc	Plumage	Pierre
Laine	Inox				



1



2



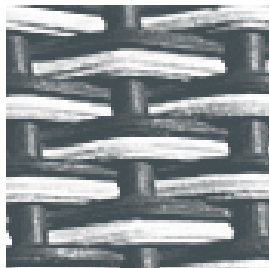
3



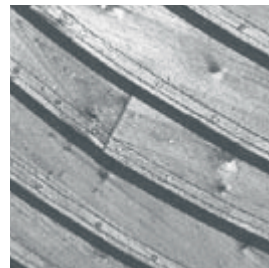
4



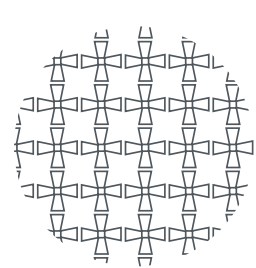
5



6



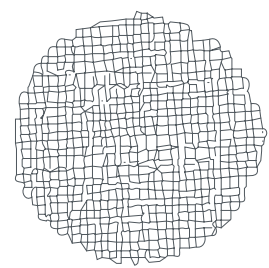
7



8



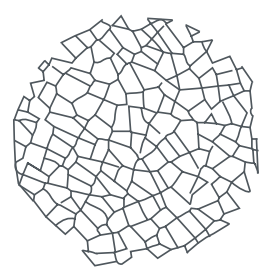
9



10



11



12

# Sujets d'examen



## Sommaire

Annexe en quadri sujet 1 .....	110
Annexe en quadri sujet 2 .....	111
Annexe en quadri sujet 3 .....	112
Sujet 1 :	
Communication visuelle/conditionnement .....	113
Sujet 2 : L'image de marque .....	117
Sujet 3 : Vantaux d'une grille .....	121