

ÉPREUVE D ÉDUCATION ARTISTIQUE ARTS APPLIQUÉS

Durée : 3 heures

Coefficient 1

"Le streamline" : Le design américain des années 30

Dans les années 30, le design américain donne naissance à de nouvelles formes grâce à l'apparition d'un nouveau matériau, le bakélite (premier plastique de l'histoire), mais également grâce aux recherches menées sur la dynamique des fluides, en particulier sur l'aérodynamisme. Les créateurs américains célèbrent alors la machine, l'esthétique du mouvement et de la vitesse. Réfrigérateurs, appareils-radio, télévisions, aspirateurs, matériel de bureau reprennent les formes fuselées des avions, des paquebots, des voitures.

Définition de l'aérodynamisme: caractère de ce qui est dessiné pour offrir peu de résistance à l'air.

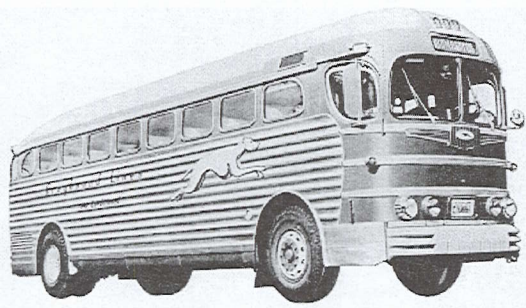
1 - ANALYSE : 6 points

A - Après lecture de l'introduction, indiquez quels sont les 2 facteurs importants qui ont donné naissance aux formes nouvelles apparues dans les années 30.

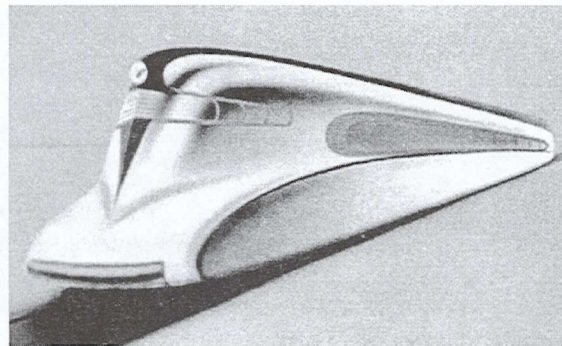
.....

.....

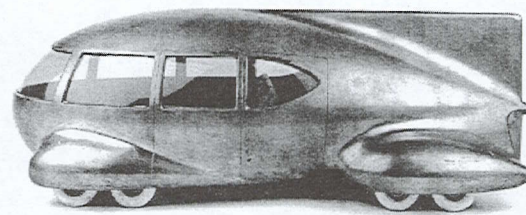
B - En observant et en comparant les documents ci-dessous, complétez par écrit le tableau :



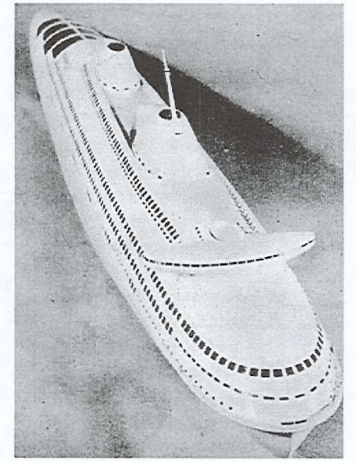
Car de tourisme Silversides - 1940



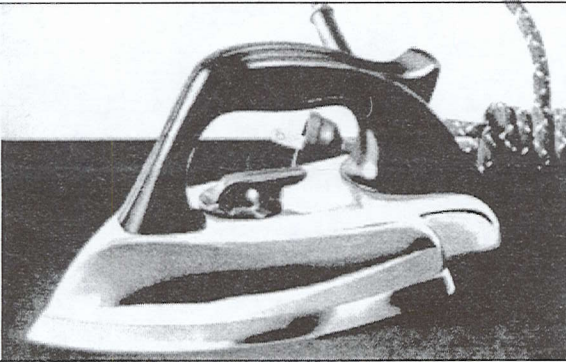
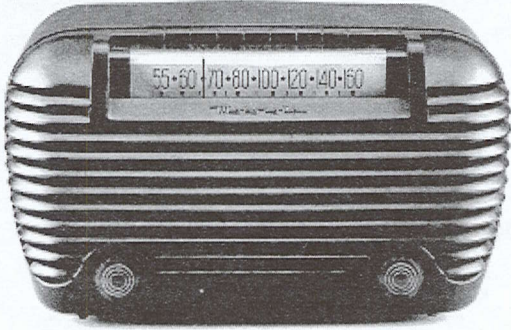
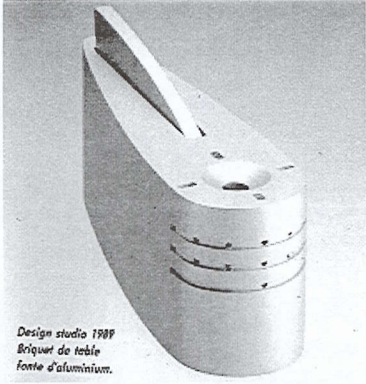

Wagon fast commuter



Modèle d'automobile - 1937



Bateau de Norman Bel Geddes

Documents à analyser	Nom de la source d'inspiration	Éléments communs Forme générale, détails, textures	Éléments fonctionnels rajoutés ou modifiés
			
			
 <small>Design studio 1939 Briquet de table fonte d'aluminium.</small>			
			

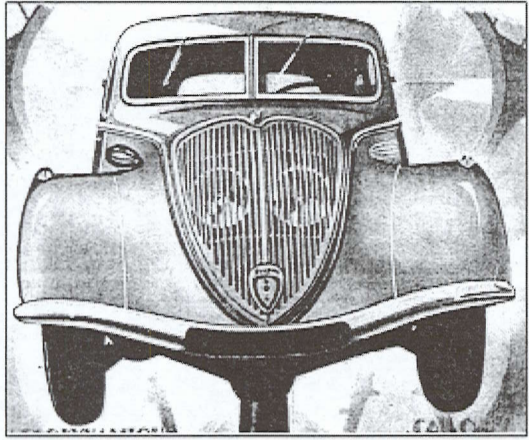
C - Parmi la liste de mots ci-dessous, choisissez 4 mots qui caractérisent le mieux le design des années 30.
Statique, dynamique, cubique, curviligne, rectiligne, fluide, massif, fuselé, vertical, galbé.

.....

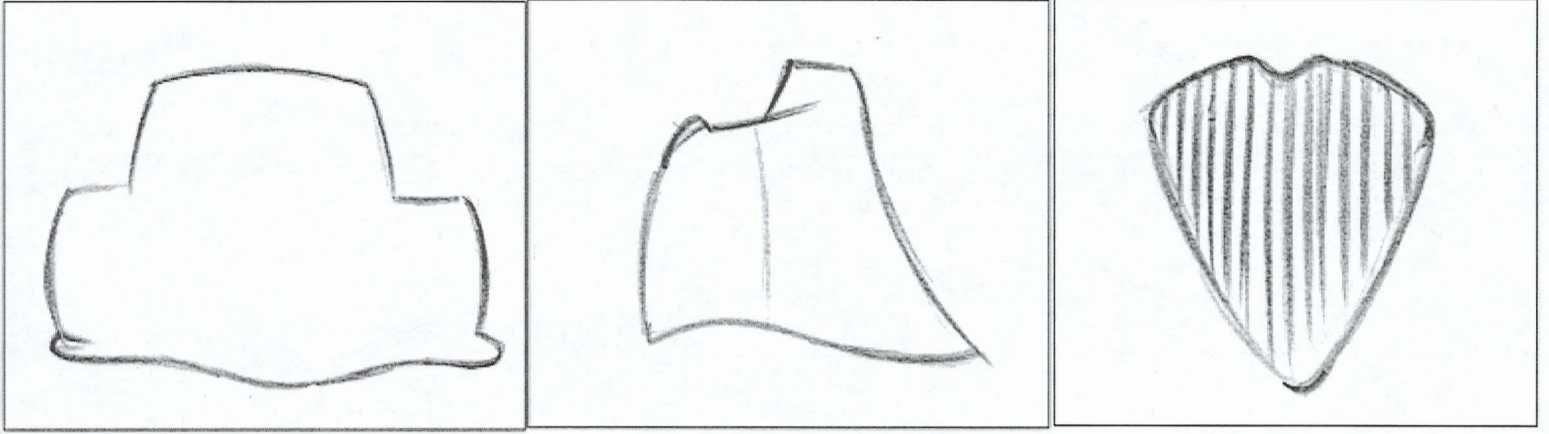
2 - RELEVÉ GRAPHIQUE : 2 points

A-1 - En observant l'exemple présenté ci-dessous et en choisissant 2 véhicules sur le folio 3/4, relevez pour chaque véhicule choisi :

- la forme générale,
- des détails de carrosserie (pare-chocs, fenêtres, phares, calandre etc.),
- des textures, des répétitions de formes.



exemple



Nom du véhicule choisi :

.....

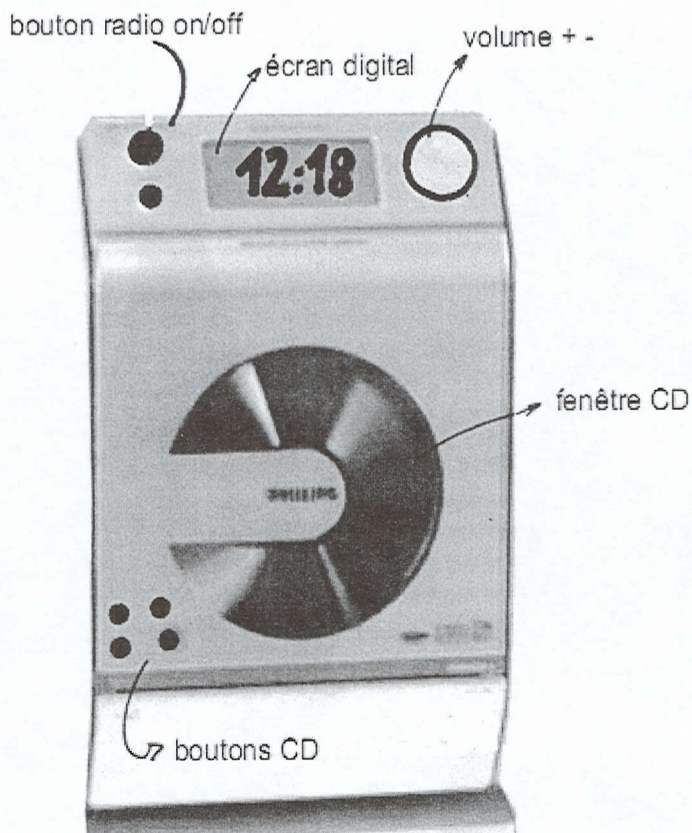
--	--	--

Nom du véhicule choisi :

.....

--	--	--

3 - RÉALISATION GRAPHIQUE : 12 points



En hommage au Streamline des années 30, PHILIPS souhaite éditer un nouveau radio-réveil CD.

1 - Il vous est demandé d'imaginer 2 façades différentes de radio-réveil sur le folio 4/4. Chaque recherche s'inspirera d'un des véhicules proposés sur le folio 3/4. Vous rechercherez une proposition symétrique et une asymétrique, sous la forme de croquis (dessin au trait). Comme dans les exemples analysés sur le folio 1/4, vous pourrez modifier le véhicule dont vous vous inspirerez. Vous pourrez agrandir, rétrécir, déformer, inverser, ajouter, enlever, répéter etc.

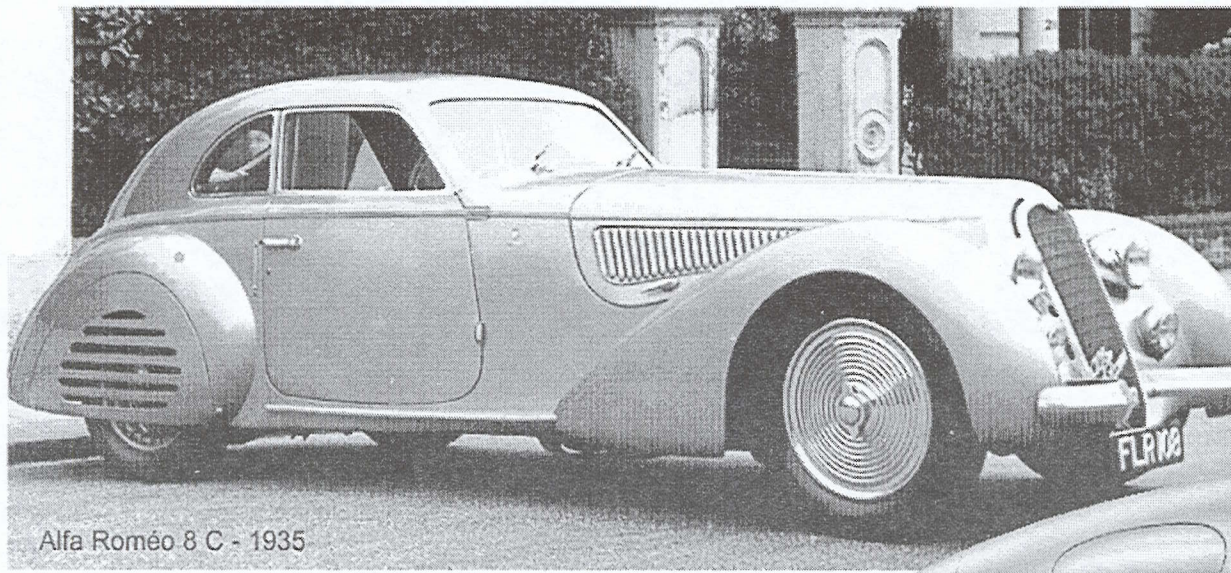
Sachant que le CD est représenté en pointillés, vous devrez travailler :

- la forme de la façade du radio-réveil CD
- la forme de l'écran digital
- la forme de la fenêtre du CD

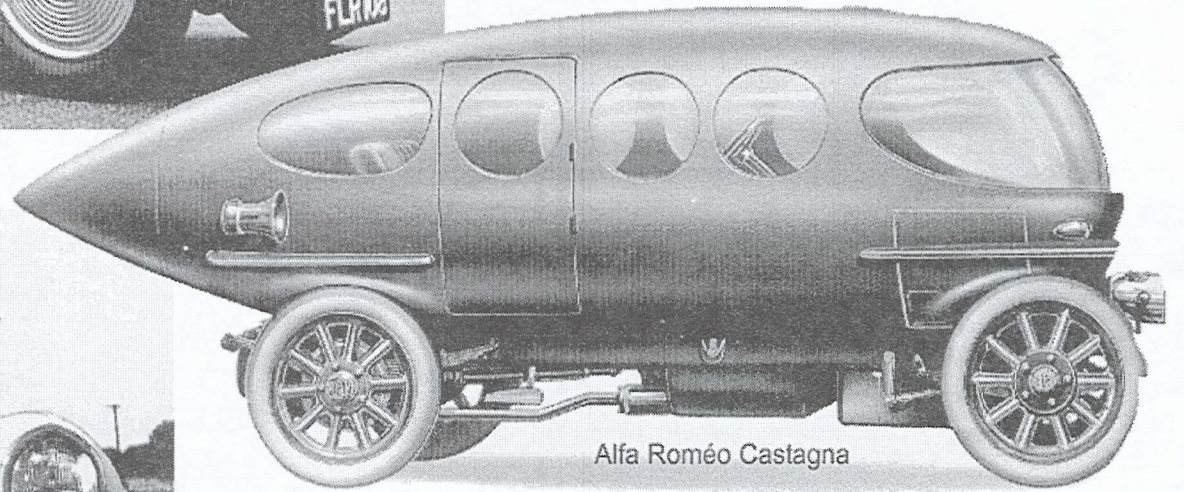
Vous pourrez également faire apparaître les différents boutons

2 - Vous choisirez une de vos 2 recherches que vous agrandirez et mettrez en couleur en utilisant une dominante de gris pour la façade. Vous devrez faire apparaître tous les boutons ainsi que le signe indicateur de leurs fonctions (voir légende) pour une bonne compréhension du fonctionnement du radio-réveil. Votre mise en couleurs devra mettre en valeur les boutons et les écrans.

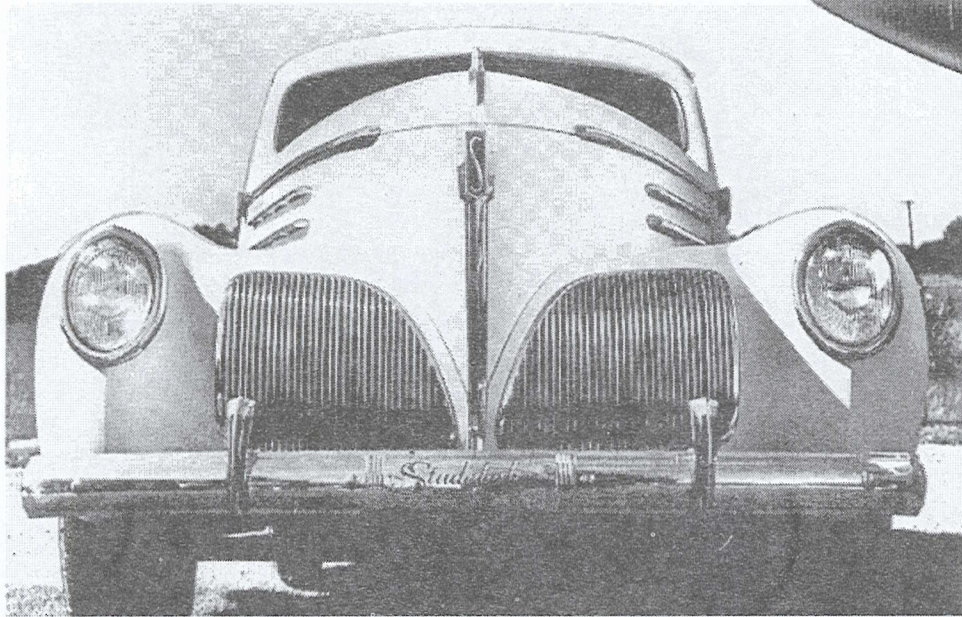
Matériel : crayons de couleur et crayon HB pour les valeurs de gris.



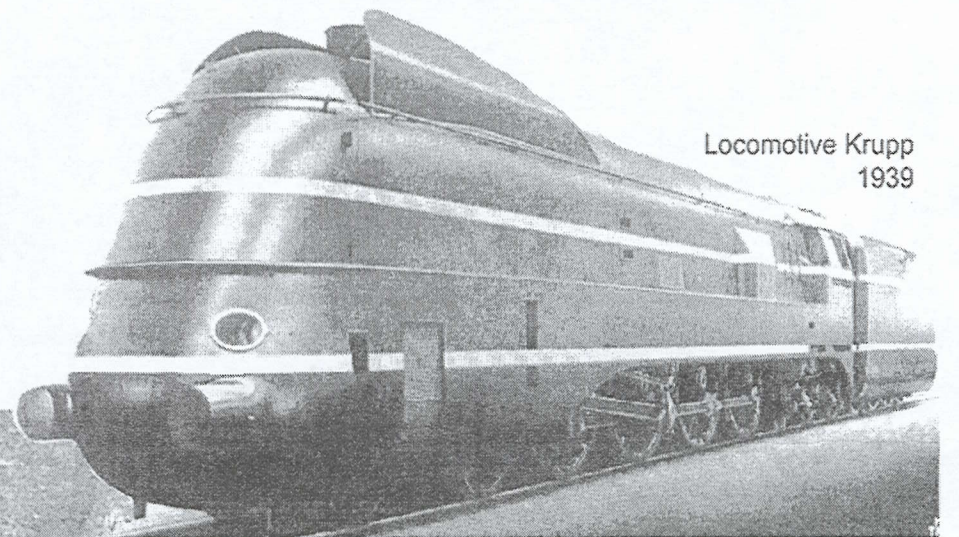
Alfa Romeo 8 C - 1935



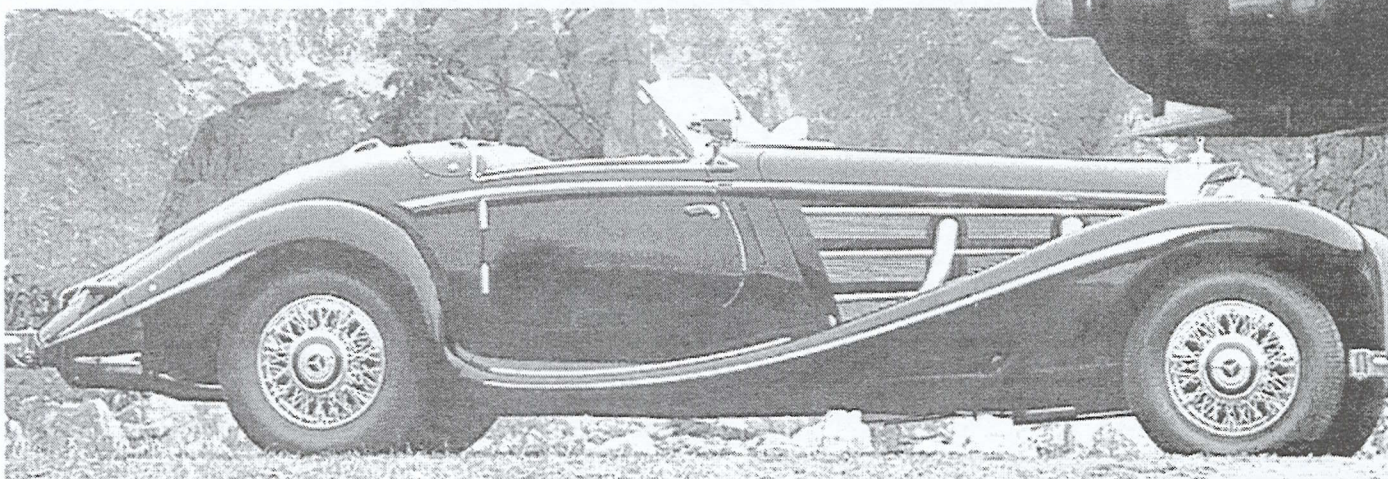
Alfa Romeo Castagna



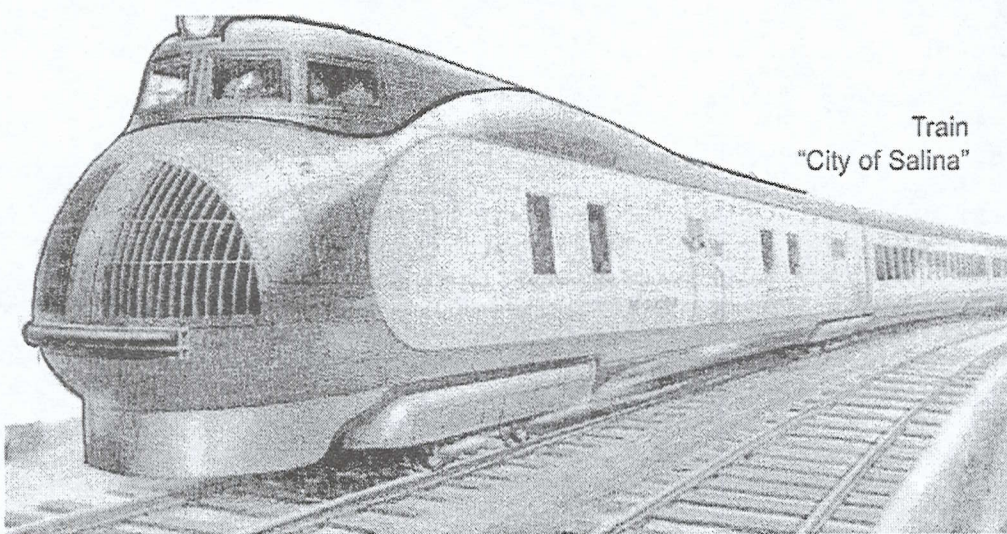
Voiture Présidentielle - 1938



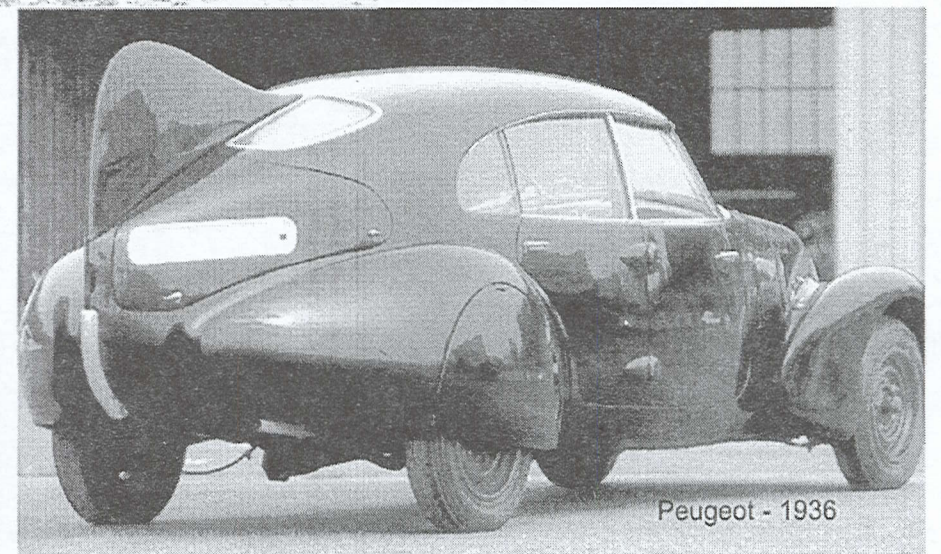
Locomotive Krupp
1939



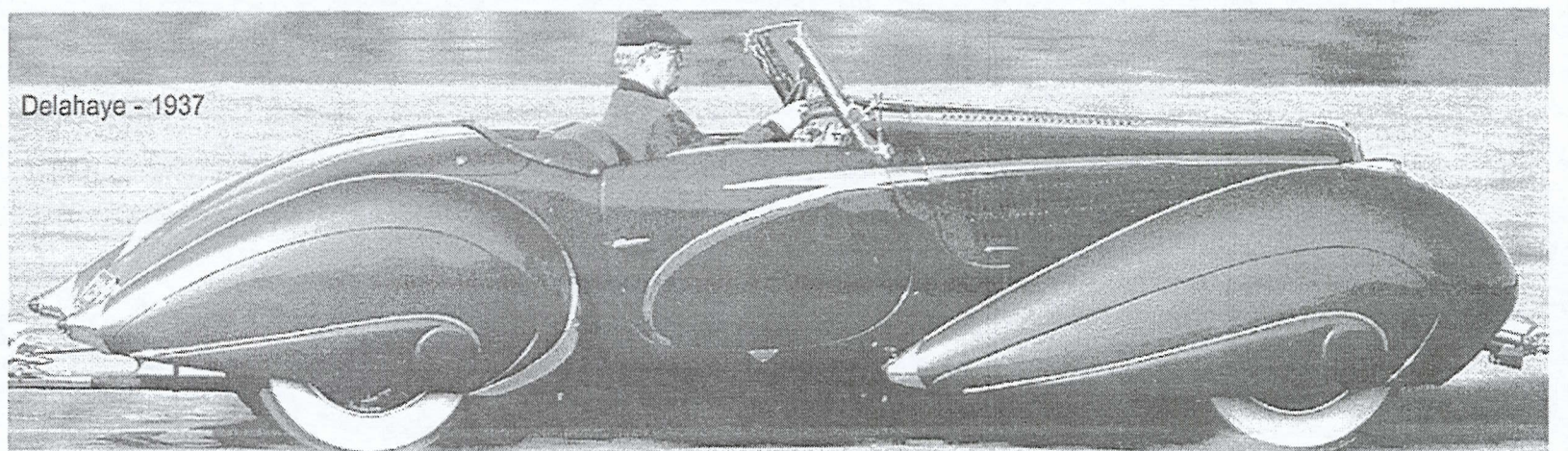
Roadster Mercedes - 1934



Train
"City of Salina"



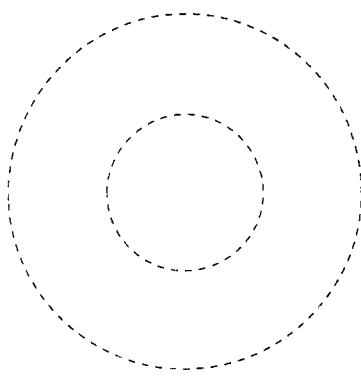
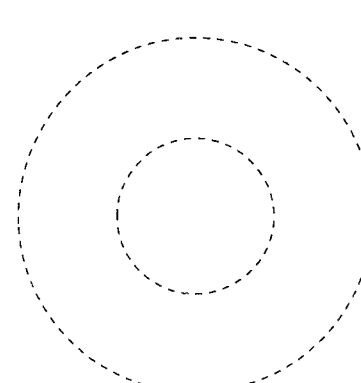
Peugeot - 1936



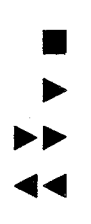
Delahaye - 1937

1 - ESQUISSES : 6 points

Les pointillés représentent la forme du CD

 Esquisse N° 1 Source d'inspiration :	 Esquisse N° 2 Source d'inspiration :
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2 - PROJET FINAL : 6 points

<p>Légende pour les boutons</p> <p>On Off</p> <p>Vol+ vol-</p> 	
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

- FOLIOS À RENDRE À L'ISSUE DE L'ÉPREUVE : 1/4, 2/4, 4/4

- CRITÈRES D'ÉVALUATION :

- justesse de l'analyse 6 points
- qualité du relevé graphique 2 points
- qualité des croquis et justification 6 points
- qualité formelle, respect des consignes et qualité de la mise en couleur du projet final 6 points