

L'OUVERTURE CULTURELLE, ARTISTIQUE ET CITOYENNE EN RÉPARATION AUTOMOBILE

Le deuxième pôle¹ permet de porter un regard ouvert sur les pratiques artistiques et d'appréhender les processus créatifs afin d'élargir la culture de l'élève à d'autres contextes que son cadre professionnel.

Il s'agit pour l'élève de prendre conscience que les compétences ou les problématiques liées à son univers professionnel peuvent s'envisager dans d'autres contextes et ne sont pas associées uniquement à l'exercice du métier de carrossier.

La ressource propose quelques exemples illustratifs non exhaustifs.

Les domaines du design

La finalité première des programmes est d'initier l'élève au design dans toute sa variété et sa richesse. Il en constitue le cœur. Aussi son approche ne peut-elle se limiter au simple cadre professionnel. Préciser « Les grandes notions du design » demande la présentation de références illustratives souvent situées dans d'autres contextes, d'autres cultures, d'autres territoires, d'autres époques que ceux abordés dans le cadre du pôle *Design et culture appliqués au métier*.

Les réalisations présentées peuvent être sélectionnées au regard de leur dimension emblématique, de l'univers non professionnel de l'élève, de ses centres d'intérêt, de l'actualité...

Dans le cadre d'une séquence traitant de la citation dans le domaine de l'objet domestique utilitaire, il est par exemple possible de s'appuyer sur les références suivantes :

- le porte-manteau *After Thonet* de Mathieu Lehanneur, conçu en 2003 et réalisé par Bernard Mauffret en 2009 ;
- le porte-manteau *P29*, conçu en 1929 par les frères Thonet ;
- le fauteuil *Louis Ghost* créé par Philippe Starck en 2002
- le fauteuil médaillon Louis XVI.

Un passage par le pôle *Design et culture appliqués au métier* ou un basculement vers ce pôle, peut se faire au travers de références comme la *New Beetle* de Volkswagen, commercialisée en 1998, la Volkswagen Type 1 de 1938 ou des Fiat 500, celle mise sur le marché en 2007 et celle de 1957.

Les arts du spectacle

Éloignée du métier de carrossier, il s'agit d'un univers riche de sens mettant en œuvre, autour de logiques propres, décors, costumes ou éclairage, en offrant une approche particulière de notions également liées aux différents domaines du design.

Dans un deuxième temps, un basculement vers le premier pôle permettra de mettre en relation ces mêmes notions avec l'univers professionnel de l'élève.

L'entrée par les machines de spectacles peut conduire, par exemple, à lui faire prendre conscience que des techniques et matériaux employés dans les domaines des arts vivants nécessitent des compétences communes à celle du carrossier : assembler, souder, connaître les propriétés des matériaux, etc.

Ainsi, certaines pièces des machines de spectacle Royal de Luxe sont-elles réalisées en métal et possèdent-elles des mécanismes d'articulations anticipés. Nous pouvons aisément faire le lien avec le métier de carrossier.

Il est également possible de faire référence aux chars des carnivals, comme par exemple celui du carnaval de Nice en 2011 qui proposait un hommage à l'emblématique 2CV.

Références

- Machines de spectacle de rue, Royal de Luxe
- Char 2CV du carnaval de Nice, 2011

Il est également possible d'établir des liens entre la danse et le geste professionnel chorégraphié. Il s'agit alors pour l'élève de conscientiser le geste lié à l'action et d'en percevoir la précision et la maîtrise qui en découlent. Cela permet également de décentrer la représentation du seul travail de force liée au métier de carrossier.

Les arts visuels

L'approche des arts visuels proposée par les programmes n'est en rien un balayage chronologique et hors contexte de l'histoire de l'art. Dans leur dimension historique, les arts visuels prennent tout leur sens par l'établissement de liens avec la période contemporaine (événement artistique ou sociétal, référence publicitaire, citation stylistique d'une production de design contemporain...), l'environnement familial de l'élève ou dans le cadre d'une démarche pédagogique active, comme une sortie scolaire. Ils peuvent notamment s'intégrer à la contextualisation ou la mise en perspective d'une réalisation ou à la présentation de références historiques en relation avec une thématique ou un domaine. Dans le cadre d'une telle approche, tout sujet d'étude peut être abordé, les programmes ne fixant qu'une limite temporelle, celle de l'*Histoire des arts*, le Moyen Âge.

L'organisation et la logique des programmes situent cependant la place des arts visuels dans l'enseignement des *arts appliqués et cultures artistiques* : ils sont un des quatre domaines proposés par le deuxième pôle d'une discipline qui est avant tout une initiation au design.

Une des approches possibles consiste à choisir des supports d'études en relation avec le champ professionnel de l'élève, établissant une forme de lien indirect élargi avec le métier préparé.

Ainsi les véhicules (et plus précisément les voitures) sont-ils largement exploités dans les arts visuels. Il s'agit alors de sensibiliser l'élève aux sens des différentes démarches artistiques et de questionner la place et l'influence des véhicules dans les arts visuels. La voiture comme symbole de la société de consommation avec notamment *Cars*, de Walt Disney, *Mercedes Benz C111*, en 1970, d'Andy Warhol ou encore les compressions monumentales de voitures de l'artiste César. Ces références peuvent induire des questionnements et échanges de points de vue sur le statut de l'objet voiture en tant que tel.

Il est également possible de se référer au sentiment de vitesse, de mouvement ou de puissance que peuvent dégager les véhicules et qui a inspiré les artistes futuristes comme par exemple Luigi Russolo avec son tableau *Dynamisme d'une automobile* en 1913 ou encore la sculpture *L'Homme en mouvement* d'Umberto Boccioni en 1913.

Références

- *Mercedes Benz C111*, Andy Warhol, 1970
- *Dynamisme d'une automobile*, Luigi Russolo, 1913
- *L'Homme en mouvement*, Umberto Boccioni, 1913

L'artisanat d'art

L'objectif est de questionner le « faire » et les « savoir-faire » pour tisser des liens entre le façonnage de la matière et les considérations artistiques, notamment celles liées aux différents mouvements artistiques.

Il s'agit de valoriser la mise en forme et d'en comprendre son ancrage artistique. Il est également possible de sensibiliser l'élève à la notion d'artisanat et de grande série.

Si, à l'image des autres domaines, l'artisanat d'art peut être abordé sans relation avec le métier préparé par l'élève, dans le cadre du deuxième pôle, les pistes proposées par la ressource s'inscrivent dans le cadre d'une approche au travers d'un lien indirect élargi avec la carrosserie.

Par exemple, la marque de véhicules Mazda prône l'artisanat dans la démarche de conception. Notamment dans le recours à des techniques de maquette avec l'argile ou encore le travail de finesse du métal. Plus largement, des maîtres-artisans reconnus au Japon (appelés « *Takumi* ») sont au service de grands noms de l'automobile pour la création des carrosseries.

En abordant l'art nouveau et en s'attachant à la notion du programme « les contextes de production, d'échanges ou de créations », il est possible d'explorer avec les élèves la courbe des matériaux et la sublimation par la mise en forme spécifique de la matière. Cette même notion peut être abordée dans un contexte plus contemporain, notamment à travers le bureau *Elytre* de Ludovic Avenel datant de 2013 qui exploite l'étirement et la courbe du bois. Ces exemples peuvent permettre aux élèves de questionner les matériaux et les techniques de mise en forme novatrices.

Il est également possible de s'appuyer sur la notion « les codes formels propres aux différentes cultures » avec ces mêmes références.

Références

- Site internet Mazda
- Bureau *Elytre*, Ludovic Avenel, 2013

Retrouvez éduscol sur

