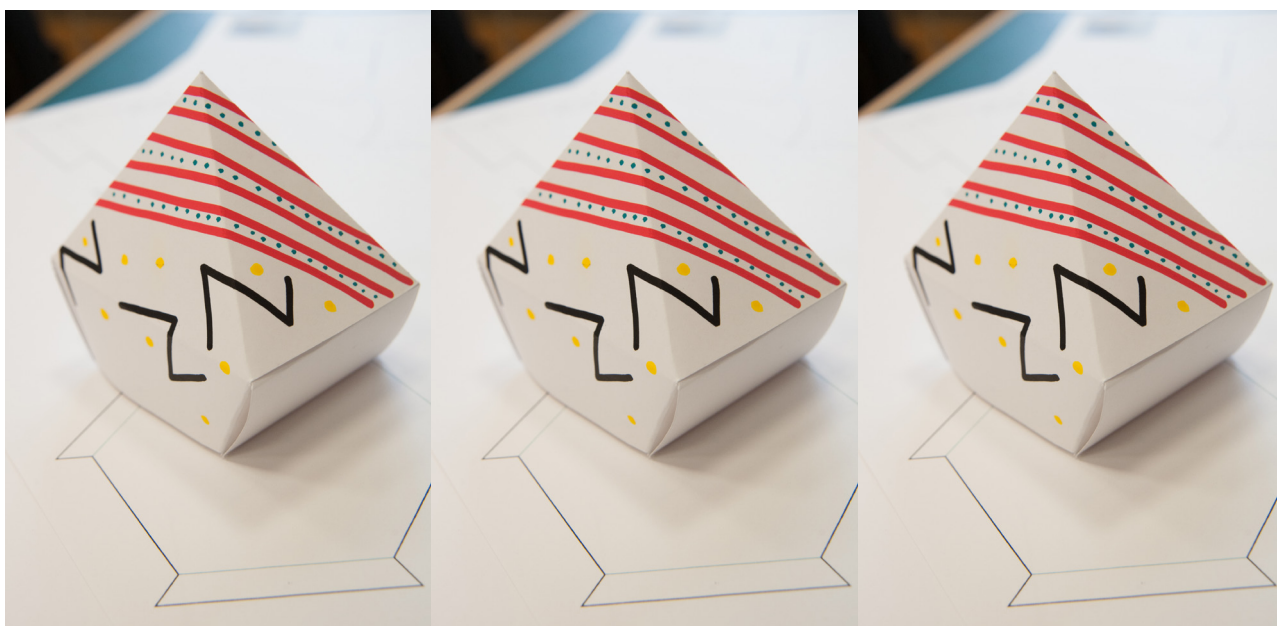


Les ateliers du Musée des Arts Décoratifs

Packaging

Publicité et design graphique

À partir de 14 ans ★ ★ ☆



MAAD

MUSÉE DES ARTS
DÉCORATIFS

Dans la rue comme à la maison, le design graphique est partout.

Sur papier (affiches, livres, programmes...), écran (sites web, séquences animées...) ou d'autres supports (panneaux de signalétique, emballages), le design graphique joue avec les images et les textes pour des compositions qui donnent à comprendre un message, à vendre un produit.

Tu peux en savoir en plus sur le métier de graphiste, les films publicitaires ou encore le design à la fin de ce document.

Cette activité t'invite à la réalisation d'un packaging (emballage visible du produit) inspiré de l'univers graphique et coloré des années 1980.

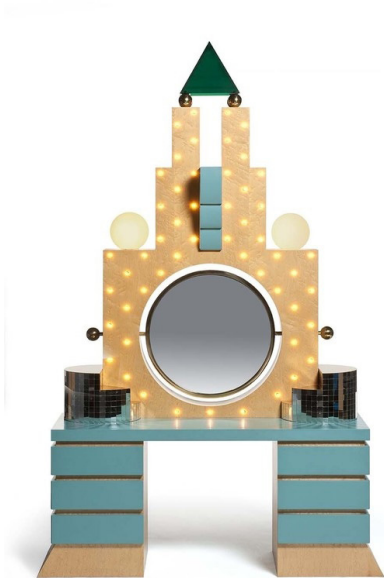
MODE D'EMPLOI

1. INSPIRATION / observe, découvre, relève

Appuie-toi sur l'observation des œuvres du groupe de design italien Memphis et des films publicitaires des années 1980 (clique sur le lien) pour compléter la planche graphique.

Imprime les planches et relève au crayon ou au feutre, les formes, les lignes, les motifs, les gammes de couleurs que tu as vu, qui t'ont plu, que tu trouves bien dans le thème. Aide-toi des définitions proposées.

PLANCHE CONTACT MEMPHIS



1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.

1. Coiffeuse *Plaza* —
Michael Graves, créateur
États-Unis, 1981
Memphis, éditeur
Bois peint et églantier
naturel, décor de petits
miroir et d'ampoules basse
tension
Inv. FNAC 2633.A

2. Bibliothèque *Carlton* —
Ettore Sottsass, créateur
Italie, 1981
Memphis, éditeur
Placage de bois recouvert
de laminé plastique
de différentes couleurs
Inv. FNAC 1980

3. Coupe à fruits *Sol* —
Ettore Sottsass, designer
Italie, 1982
Memphis, éditeur
Toso Vetri d'Arte, fabricant
Verre soufflé et modelé
à chaud
Inv. FNAC 2465

4. Coupe *Attide* —
Ettore Sottsass, designer
Italie, 1986
Memphis, éditeur
Verre soufflé et taillé
Inv. 988.1219

5. Saucière *Labrador* —
Andrea Branzi, designer
Italie, 1982
Memphis, éditeur
Argent, verre
Inv. 989.925

6. Chaise *First* —
Michele De Lucchi, créateur
Italie, 1982/1983
Memphis, éditeur
Métal et bois en laque époxy,
plastique
Inv 994.1

7. Vase *Danube* —
Matteo Thun, créateur
Italie, 1983
Memphis, éditeur
Porcelaine émaillée
Inv. 994.86.

ZOOM SUR LES MOTIFS DE NATHALIE DU PASQUIER

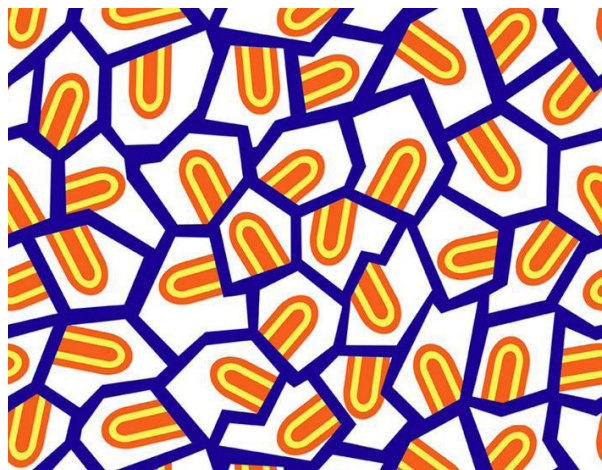
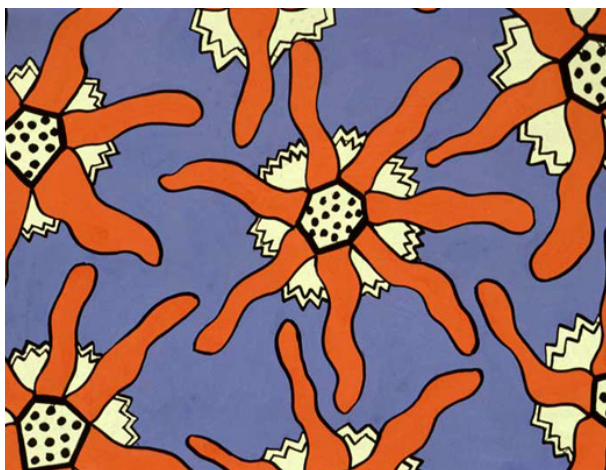
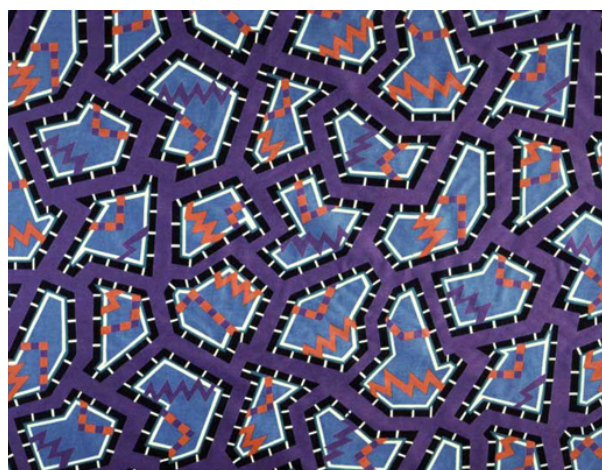
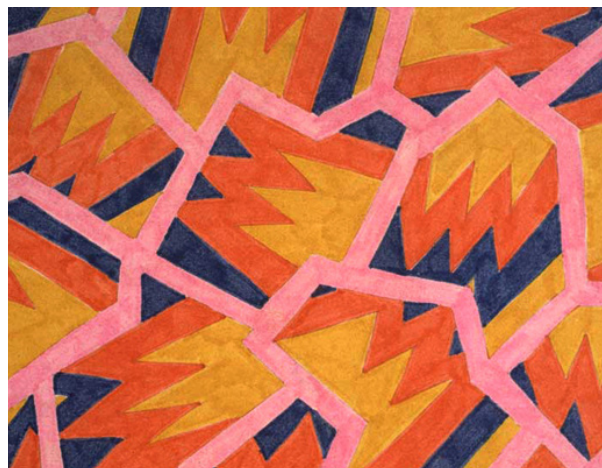
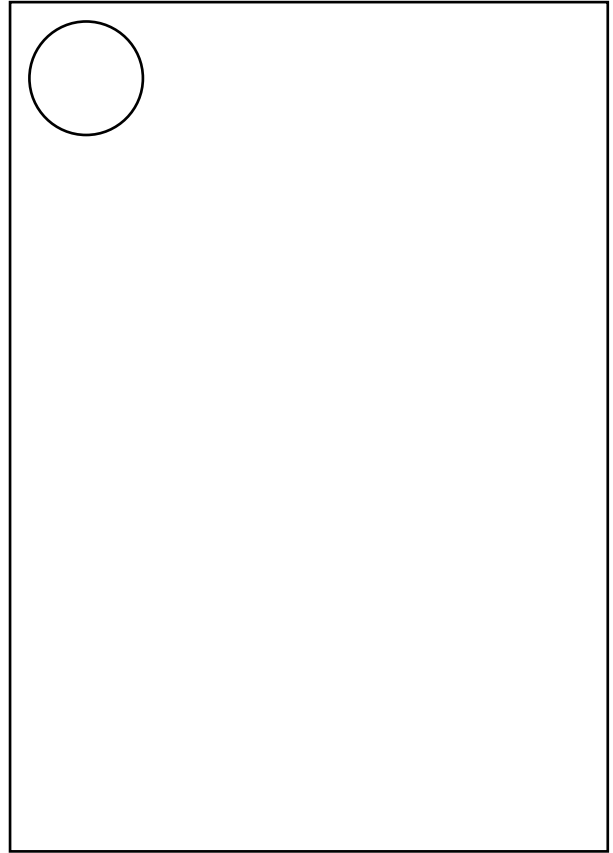


PLANCHE GRAPHIQUE À IMPRIMER

Les formes offrent une multitude de possibilités pour construire l'espace, soutenir le contenu, apporter une structure et de la clarté.



Les lignes peuvent être courbes, droites, ondulées, minces ou épaisses. Elles permettent de diviser l'espace et de focaliser le regard.

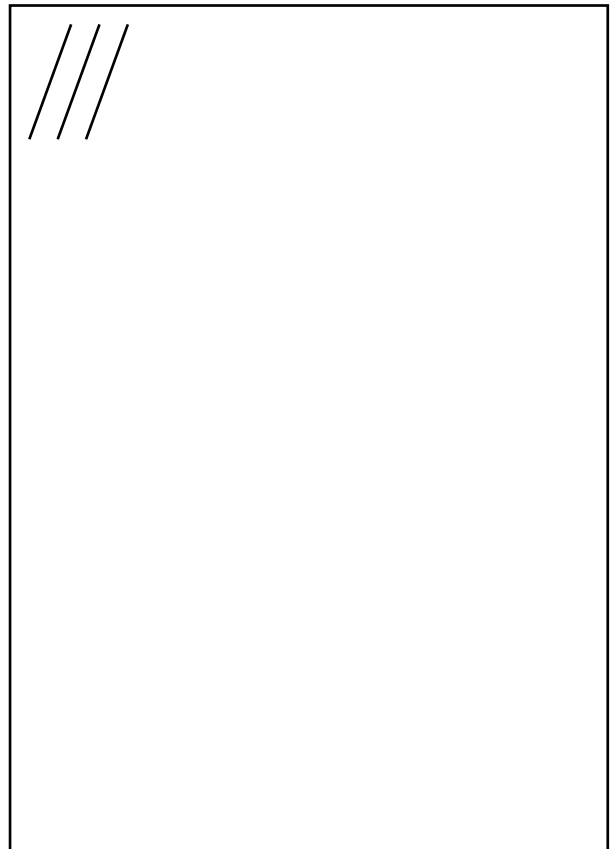
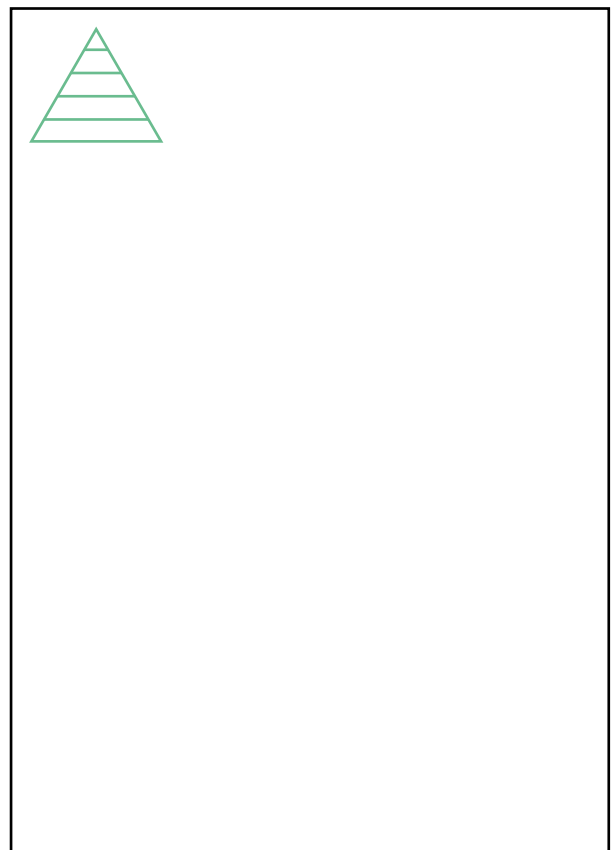


PLANCHE GRAPHIQUE À IMPRIMER

La couleur ou son absence joue un rôle très important.
La couleur chaude ou froide, contrastée ou en camaïeu, en aplat ou en dégradée influence la composition et notre perception du message.



Les motifs, par jeu de répétition, de combinaison de formes, composent un décor.



MODE D'EMPLOI (SUITE)

2. COMPOSITION / dessine, colorie, découpe et colle

Imprime le gabarit du packaging que tu souhaites réaliser.

À partir des éléments de ta planche graphique, compose un décor sur ce gabarit. Amuse-toi à répéter un motif, à créer un rythme, à donner une ambiance colorée... Choisis ce qui va bien ensemble, ce qui donne forme à ton idée. Dessine, colore, découpe dans des papiers, des magazines et colle pour composer une surface inspirée par les œuvres découvertes (objets et publicités). Attention à l'emplacement de tes motifs, pense que la surface sera ensuite pliée pour former la boîte.

3. FABRICATION / découpe, plie, monte et colle

Découpe le gabarit en aplat pour le plier en volume et obtenir ton packaging ou emballage.

PLANCHE GABARIT À IMPRIMER, DÉCOUPER, DÉCORER, PLIER, COLLER

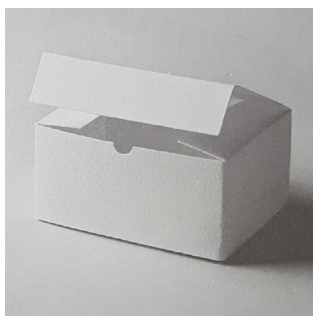
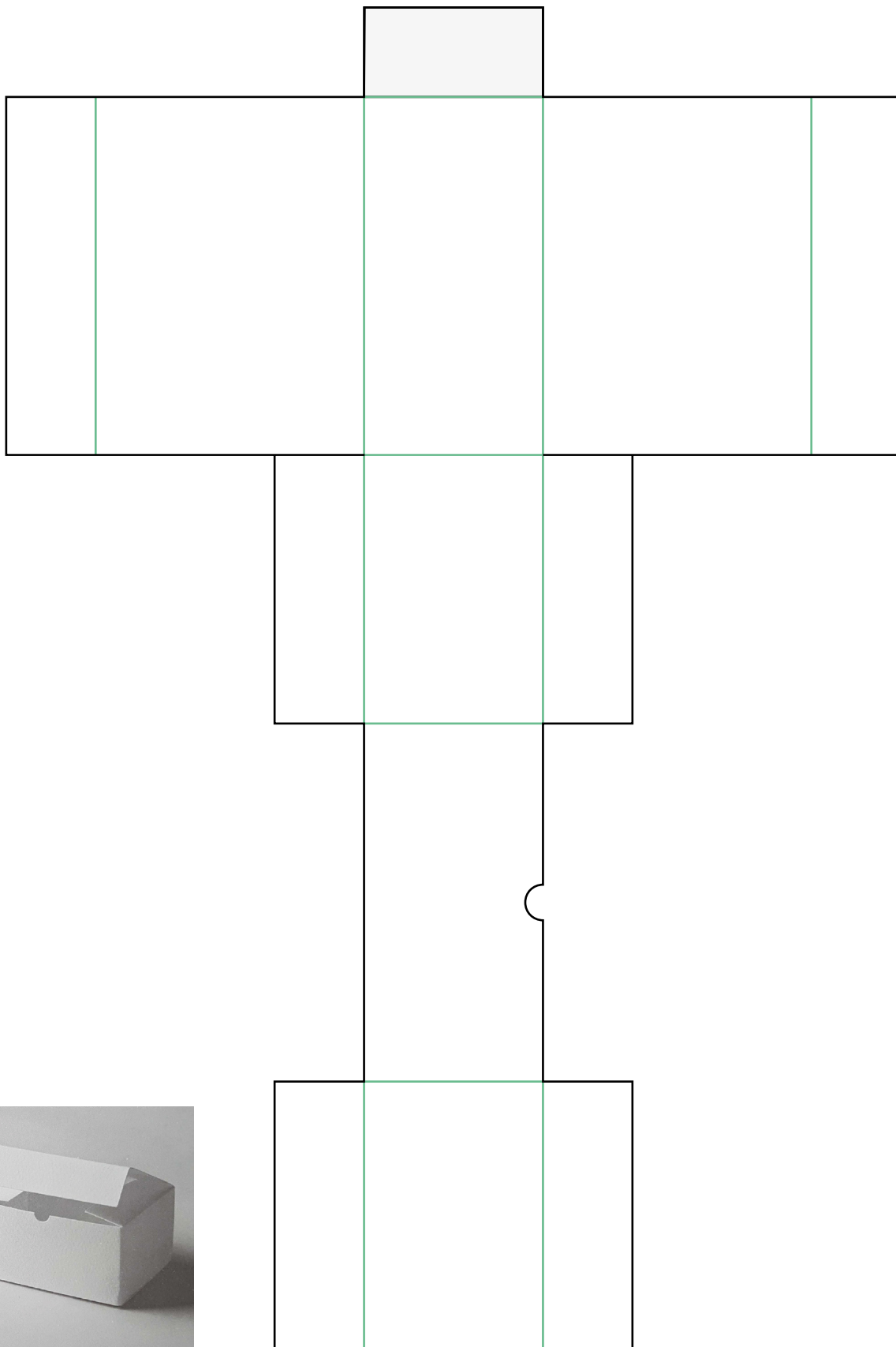


PLANCHE GABARIT À IMPRIMER, DÉCOUPER, DÉCORER, PLIER, COLLER

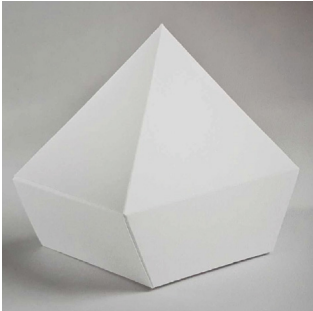
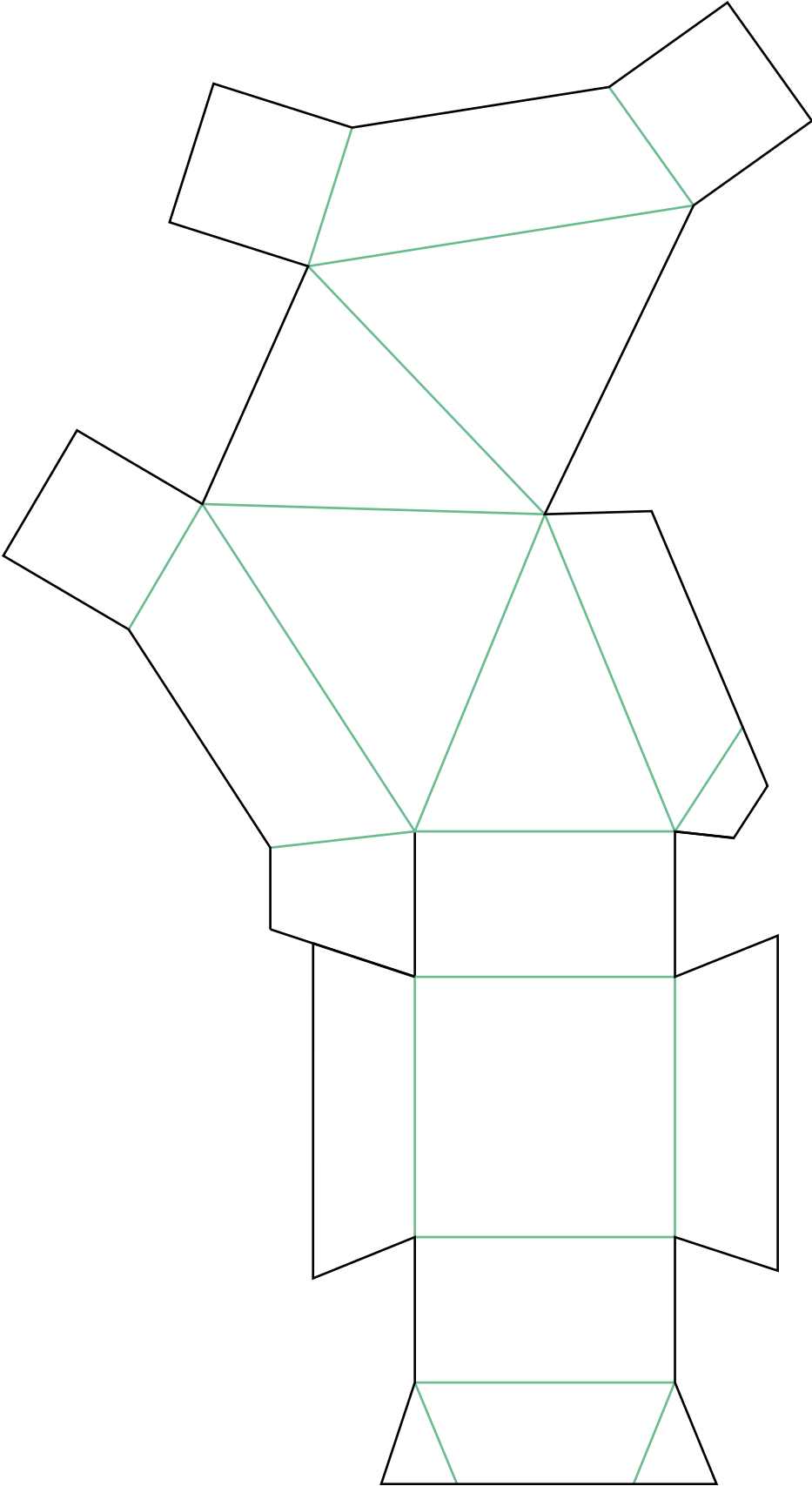
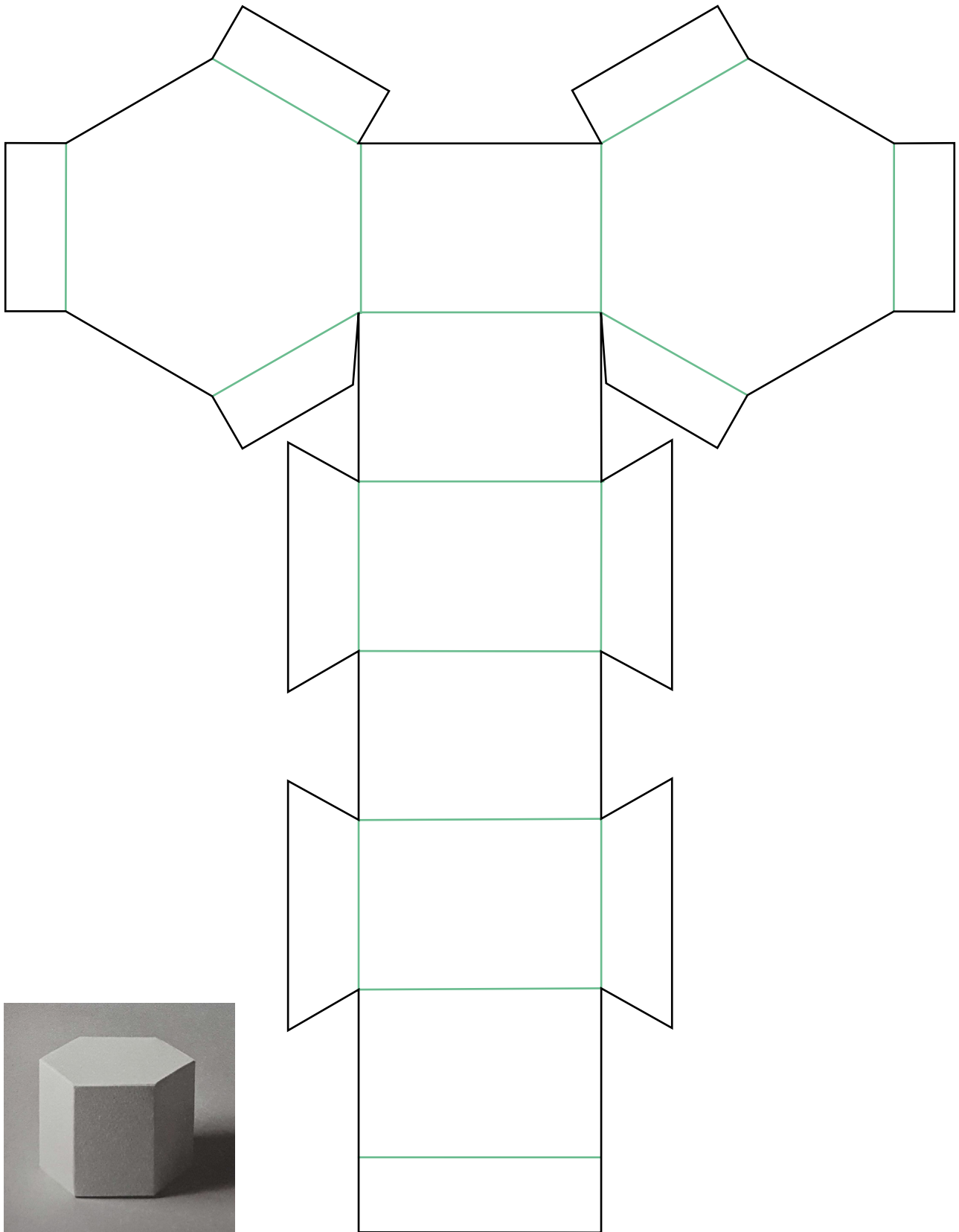


PLANCHE GABARIT À IMPRIMER, DÉCOUPER, DÉCORER, PLIER, COLLER



EN SAVOIR PLUS

Le département publicité et design graphique

Le département Publicité et design graphique du Musée des Arts Décoratifs collectionne les affiches (plus de 50 000 du XVIII^e siècle à aujourd'hui) mais aussi les objets promotionnels, les spots radio et les films publicitaires (plus de 20 000). Tous ces documents témoignent de la vie des hommes, de l'évolution de la société et des technologies, des mouvements artistiques qui ont marqué l'histoire. Ils sont régulièrement présentés dans le cadre d'expositions temporaires.

Les films publicitaires

Réalisateurs :

Étienne Chatiliez, né en 1957

Eram (Les étoiles), Diégo, Mapa, New Man, Saupiquet, Lustucru, Eminence, Chamalows, Eram (Sandrine), Vogica

Sarah Moon, née en 1941

Bourjois, Kiri (manège et piscine), Babivéa, Cacharel

Jean-Paul Goude, né en 1940

Vokswagen, Lee Cooper, Orangina, Maggi, Citroën, Kodac (family travels et les bougies), Perrier

Le métier de graphiste

C'est le graphiste ou designer graphique qui conçoit et coordonne la réalisation de la communication visuelle pour une marque, une institution culturelle, un produit. Dans une agence, un studio ou en indépendant, il travaille à partir de la demande du client (marque, entreprise, institution culturelle...). Selon la nature de cette commande, il cherche comment donner, graphiquement, l'image du bonheur, de la gourmandise, du savoir, de la séduction, de la sécurité...

Pour cela il joue avec les images et les textes, les lignes et les formes, les couleurs et les textures pour obtenir la composition qui restituera le mieux l'idée qu'il cherche à communiquer.

Dans un premier temps, le graphiste réalise une « planche tendance », composition d'images et de mots inspirée de l'idée qu'il cherche à transmettre. Cette composition peut être présentée sous forme de planche ou occuper un mur le temps de la conception.

Il définit ensuite une charte graphique, manuel d'utilisation dans lequel sont consignées toutes les règles à suivre concernant la mise en page, le choix des couleurs, des images et des illustrations, de la typographie (lettres, caractères). Elle garantit l'unité graphique de tous les documents qui donnent à voir l'identité de la marque, de l'établissement culturel, du produit...

Memphis, 1980-1988

« Le devoir des artistes doit être d'indiquer les chemins de la fantaisie, de la surprise, de l'indépendance. »

Ettore Sottsass

Memphis est créé à Milan par Ettore Sottsass qui réunit autour de lui un groupe de jeunes architectes, designers avec l'idée de bousculer les codes traditionnels du design. Ils inventent un nouveau langage dans lequel les formes, les échelles, les matériaux et les couleurs sont radicalement repensés et choisis pour communiquer une idée, raconter une histoire. Ils placent l'objet de cœur de la création et jouent à mixer les genres et les sources d'inspiration (Cubisme, Art déco, Art africain, Street art...) pour des créations colorées, ludiques, totémiques. Le groupe se dissout en 1988.

Pourquoi Memphis ? Le nom évoque à la fois la culture populaire américaine, Memphis est la ville natale d'Elvis Presley et la culture plus savante, Memphis est aussi la capitale de l'ancienne Égypte. Memphis est surtout repris de la chanson de Bob Dylan *Stuck Inside of Mobile With The Memphis Blues Again*.

Découvrir le podium Memphis dans le parcours design du Musée des Arts Décoratifs : <https://madparis.fr/francais/musees/musee-des-arts-decoratifs/parcours/moderne-et-contemporain/memphis/>

À découvrir les œuvres des créateurs :

Nathalie Du Pasquier, designer française née en 1957

Michael Graves, architecte américain (1934-2015)

Martine Bedin, designer française née en 1957

Andrea Branzi, architecte et designer italien né en 1938

Michele De Lucchi, designer et architecte italien né en 1951

Shiro Kuramata, designer japonais (1934-1991)

Alessandro Mendini, architecte et designer italien (1931-2019)

Ettore Sottsass, architecte et designer italien (1917-2007)

George J. Sowden, architecte et designer anglais né en 1942

L'action éducative, service des publics, de la médiation et du développement culturel s'adresse aux publics jeunes de 4 à 18 ans sur leur temps scolaire et extra-scolaire. Sa mission est d'initier et de développer des programmes riches et variés pour amener ses publics à découvrir les collections du Musée des Arts Décoratifs.

→ Ateliers enfants, adolescents, familles :
Le mercredi à 14h30, le dimanche à 10h30.
Pendant les vacances scolaires,
du lundi au vendredi à 10h30 et 14h30.

→ Anniversaires :
Le mercredi, samedi et dimanche.

Réservation :

<https://madparis.fr/francais/musees/musee-des-arts-decoratifs/activites/ateliers-stages/>

Information : 01 44 55 59 25

Textes et proposition plastique

Isabelle Grassart, responsable de l'action éducative et Estéla Alliaud, Anja Kornerup-Bang, Geneviève Grabowski, Catherine du Manoir, Elodie Maynard, Michèle Obriot, Charlotte Paris, Aйдé Rouvière, Lucy Winkelmann, conférencières du Musée des Arts Décoratifs

Accompagnement scientifique

Amélie Gastaut, conservatrice –
Département Publicité et design graphique
et Dominique Forest, conservatrice –
Département moderne et contemporain

Films publicitaires

Axelle Baroin, documentaliste –
Département Publicité et design graphique

Conception et réalisation graphique

François-Régis Clocheau
avec la complicité d'Élodie Maynard

Photographie

Lucy Winkelmann

MAD

MUSÉE DES ARTS
DÉCORATIFS