

## VOIE GÉNÉRALE

2<sup>DE</sup>

1<sup>RE</sup>

T<sup>LE</sup>

*Langues, littératures et  
cultures étrangères et régionales*

ENSEIGNEMENT  
SPÉCIALITÉ

### ITALIEN

**THÉMATIQUE : « LABORATORIO ITALIANO »**

**AXE D'ÉTUDE : « DÉCOUVRIR, CONSTRUIRE, INVENTER »**

**OBJET D'ÉTUDE : « INNOVATIONS SCIENTIFIQUES ET  
TECHNIQUES » DE LA RENAISSANCE AU DESIGN MADE IN ITALY**

*Contextualisation et problématisation à partir du programme de  
spécialité de la classe terminale*

#### Problématique

L'histoire de l'Italie est parsemée de grandes découvertes, qu'elles aient été à l'origine mues par le désir de conquête de nouveaux territoires ou par un désir de faire fructifier les activités et circuler les richesses. Les navigateurs, les marchands, les architectes, plus tard les industriels et les designers ont révolutionné nombre de pratiques. Moyen Âge et Renaissance marquent une floraison des arts, en particulier de l'architecture qui a modifié le paysage urbain des villes et des campagnes italiennes.

Le boom économique et l'industrialisation ont produit la « civilisation des machines », louée par certains écrivains et artistes, mais aussi une forme de déshumanisation dénoncée par d'autres. Le design italien a fait entrer l'art dans la vie quotidienne en proposant une stylisation d'ustensiles et d'objets destinée à embellir l'habitat tout en ne renonçant pas à la fonctionnalité. Des grandes inventions scientifiques et techniques du passé à l'industrialisation de la société, de la production d'objets de design et de consommation de masse à la construction de grands ouvrages, l'Italie a été et reste marquée par l'invention, la créativité et l'instauration d'une nouvelle relation entre l'art, l'artisanat et l'industrie. Il est intéressant d'interroger ces dynamiques tant dans une approche diachronique que synchronique. On pourra ainsi se poser la question suivante : quels sont les moteurs et les limites qui conditionnent les innovations scientifiques et techniques en Italie ?

## Séquence 1 : la recherche du beau et de l'original dans la réinvention des objets du quotidien

### Objectifs :

- définir les notions d'art et de design, en interrogeant les notions de beauté et d'utilité ;
- cerner les différentes valeurs de la conception de créativité.

### Séance 1

Étude des « forchette parlanti » de Munari, à la frontière de l'art et du design.

- Document iconographique : photo des fourchettes.
- Document filmique : présentation des fourchettes par Munari.
- Prolongement possible : *Supplemento al dizionario italiano* de Bruno Munari, 1963, Corraini.

### Séance 2

Étude de la salière de Benvenuto Cellini, à la frontière de l'art et du design.

- Analyse d'une photo de la salière.
- Document littéraire : étude de la description de la salière faite par Cellini dans sa *Vita*, a cura di Ettore Camesasca, Bur, 1985.
- Prolongement possible : étude des salières de Alessi, modèle design italien à partir des années 60.

### Séance 3

La mode, de l'exceptionnel au quotidien, de la haute couture au prêt-à-porter.

- Analyse des créations de Elsa Schiaparelli, de la collaboration avec Dali (la robe homard) et Cocteau (tailleur tête de femme) au prêt-à-porter.

Elsa Schiaparelli étant à l'origine des principes économiques de la mode (ex : elle est, avec Chanel, à l'origine des ventes de parfums par les maisons de haute couture, cf Giorgio Riello, *La moda, Una storia dal Medioevo a oggi*, Laterza, Roma-Bari, 2012 ), cette figure permettra de faire la transition avec la deuxième séquence consacrée aux enjeux socio-économiques de la création.

**Prolongement possible :** Dolce & Gabbana, Versace.

### Activité intermédiaire

Choisir un défilé italien de l'année et écrire ou enregistrer le commentaire de ce défilé.

### Activités langagières

- Expression orale.
- Expression écrite.
- Compréhension de l'oral.
- Compréhension de l'écrit.

Retrouvez éducol sur



## Outils linguistiques

- Le vocabulaire des arts de la table et des matériaux.
- Le vocabulaire des vêtements.
- Approfondissement et révision des genres et pluriels irréguliers.
- Utilisation des temps du passé.
- Les outils de la comparaison.

## Séquence 2 : les enjeux socio-économiques de la création à travers l'architecture et l'urbanisme

### Objectif

Comprendre les enjeux et intérêts économiques, sociaux et politiques pouvant conduire à la commande, au financement et à la conception d'œuvres architecturales.

### Séance 1

Étude de la description faite par Vasari dans ses *Vite* de la Coupole de Brunelleschi : comment l'architecture permet la démonstration du pouvoir social, économique et politique.

**Prolongement possible** : la rivalité entre Bernini et Borromini.

### Séance 2

Étude du projet du nouveau Ponte Morandi par Renzo Piano.

#### Prolongements possibles

- Les œuvres de Renzo Piano en France (Beaubourg, Université d'Amiens).
- *Le città invisibili* de Calvino, 1972.

### Activité intermédiaire

- En interdisciplinarité avec le cours d'arts plastiques et arts appliqués, construction d'une maquette ou d'un projet que l'élève devra présenter par écrit en italien.
- Imaginer un dialogue entre Bernini et Renzo Piano sur le rôle de l'architecte.

### Activités langagières

- Expression orale.
- Expression écrite.
- Compréhension de l'écrit.

## Outils linguistiques

- Vocabulaire de l'urbanisme et de l'architecture.
- Étude du futur et du conditionnel.
- Étude écrite de la forme dialogique.

Retrouvez éducol sur



## Séquence 3 : le progrès scientifique et ses limites

### Objectifs

Interroger le sens du progrès, ses dérives possibles, en particulier en ce qui concerne les innovations techniques et scientifiques.

### Séance 1

Étude des dessins de machines de guerre de Léonard et d'une maquette du musée de Vinci (voir sur le site du musée).

**Prolongement possible** : les carnets de Léonard et ses réflexions sur le dessin et l'art.

### Séance 2

Étude de *Marcovaldo* de Calvino, 1963 : comment le progrès technique peut conduire à la déshumanisation (capitolo *La città tutta per lui* ou *Marcovaldo al supermarket*).

### Séance 3

Étude de Sciascia, *La scomparsa di Majorana*, Einaudi, 1975 : capitolo 11 (thèse de Sciascia sur les raisons de la disparition de Majorana. Réflexion de la responsabilité du scientifique quant à l'invention de la bombe atomique).

#### Prolongements possibles

- *La bambina di Pompei* de Primo Levi.
- Reprise de l'étude du projet de Renzo Piano pour le Ponte Morandi, insister sur sa fonction mémorielle, qui coexiste avec la fonction pratique et esthétique étudiée lors de la séquence deux.

#### Activités langagières

- Expression orale.
- Expression écrite.
- Compréhension de l'oral.
- Compréhension de l'écrit.

#### Outils linguistiques

- Vocabulaire de la guerre et de l'éthique.
- Étude du subjonctif.

#### Activité finale

Immaginate un'invenzione tecnica e / o scientifica che permetterebbe di migliorare il mondo e renderlo più bello.