

Nom :  
Prenom :  
Classe :

# ANIMAL MANIA

Food packaging-

DOMAINE DES ARTS APPLIQUES

Communication Visuel

## Le packaging c'est quoi

Un packaging est constitué de l'emballage et du conditionnement d'un produit. C'est une étape dans la stratégie de communication de la marque, et qui sert à valoriser un produit, à attirer le client .... Le packaging a un rôle pivot dans la perception qu'a le consommateur de la marque et du produit.



## Ses fonctions :

- Protéger le produit
- Le conserver
- C'est un contenant mais aussi un support pour l'information et la publicité
- Un support de reconnaissance pour le client
- Vise une cible client et une gamme de prix



La lampe «paper pulp» de D. Gardener est à la fois de l'objet et son propre packaging.

Le packaging n'est pas un déchet mais une matière à recycler ... un élément que l'on peut détourner et ré-exploiter

Le packaging fait à la fois parti du design produit mais aussi du design de communication.

## Le packaging

- Constitue une référence couleur, forme, format qui révèle le contenu du produit.
- Fournit des informations
- Est utilitaire (ergonomie et stockage)
- Peut-être doté de fonction technique



Nom :  
Prenom :  
Classe :

# ANIMAL MANIA

Source inépuisable d'inspiration, **l'animal s'offre comme motifs** et émerveille par ses nobles matières qui embellissent l'objet utile ou futile. La forme même de l'animal s'adapte à celle de l'objet, ou parfois l'engendre. Par un jeu de mots : becs verseurs, pieds en tous genres ou boas accessoirisent avec fantaisie notre quotidien.



Christopher Schulz



Ibride - Kermit Tesoro



MAMBAJAMBA PACKAGING by MEG EATON crackers

Les animaux nous permettent **de raconter une histoire, traduire un caractère et bien sûr, créer une émotion.**

## Investigation



Masaya Kushino

De quel animal s'inspire cet objet?

---

---

---

---

---

---

---

---



Lampes Markus Johansson

A quoi reconnaît-on cet animal?

---

---

---

---

---

---

---

---

Qu'est ce que **les designers ont gardés permettant de reconnaître les animaux sujet d'inspiration?** dans les 2 exemples.

Pouvez vous expliquer **avec vos mots ce que les designers ont voulu mettre en avant.**

---

---

---

---

---

---

---

---



D-Clips by Midori



---

---

---

---

---

---

---

---

## Investigation

# ANIMAL MANIA

Nom :  
Prenom :  
Classe :

- Observez ces packaging et dites quels sont les parties de l'animal qui ont été conservées pour créer l'objet ?
  - A quoi servent les parties de l'animal qui ont été conservées ?
- Reliez le packaging avec l'animal d'inspiration.

.....

.....

.....

.....

.....

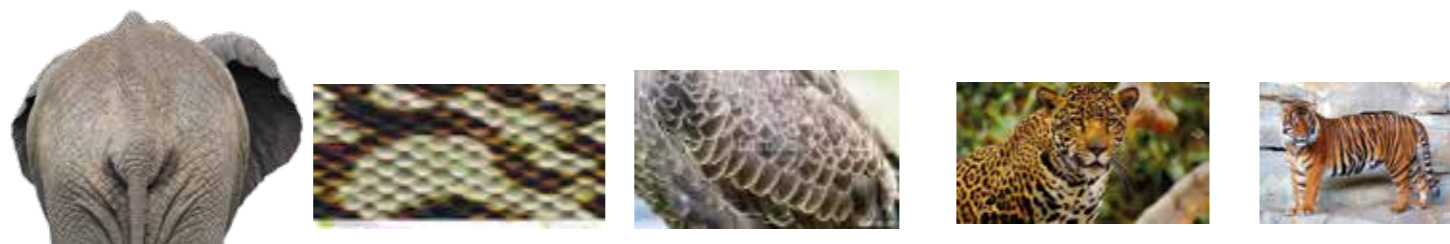
.....

.....

.....

.....

.....



La marque **KENZO** souhaite réaliser en collaboration avec le célèbre maison **Ladurée** une **boîte de macaron de prestige**. Il vous est demandé de réaliser les macarons mais aussi le **packaging** dans lequel ils seront distribués. Pour réaliser ce décors **vous devez reprendre les caractéristiques plastiques et graphiques (motifs, couleurs, ...)** des documents liés à la marque **KENZO**.



Nom :  
Prenom :  
Classe :

# ANIMAL MANIA

## Déroulement :

I. Dans un premier temps vous ferez une analyse écrite et graphique des documents sur KENZO inspirés des créations de l'artiste Mat Maitlan ou de Maurizio Cattelan.

II. Ensuite vous réaliserez des recherches formelles au crayon de vos macarons et de leur packaging. Vous devrez réinvestir les caractéristiques plastiques (forme/ couleur/ organisation/ structure) du document analysé précédemment.

III. Enfin vous finaliserez votre proposition par une mise en couleur soignée et de qualité. Vous la présenterez en vue de face et couleur en essayant de rendre les effets de volume.



## Étape n°1: ANALYSER

### OBSERVER / IDENTIFIER

Des caractéristiques structurelles, formelles et chromatiques  
En vous appuyant de la planche Kenzo en annexes.

- **A/ Entourez les 3 mots qui vous semblent le mieux définir les formes.**

Géométriques      Organiques      Courbes

Carrées      Rectilignes

- **Entourez les 3 mots qui vous semblent le mieux définir les motifs**

Abstraites (qui ne représentent rien de reconnaissable)      Figuratives

Animales      Modernes      Ethniques

- **Entourez les 3 mots qui vous semblent le mieux décrire la disposition des motifs**

Concentrée      Éparpillée      Irrégulière      Régulière

Symétrique      Répétition      Alternance

- **B/ Relevez la gamme colorée dominante**



- **Puis qualifier la gamme colorée. Entourez les 3 mots qui vous semblent le mieux définir les couleurs :**

Contrastées      Primaires & secondaires      En camaïeux

Vives      Pures      Dégradées      Ternes      Pastels

Saturées

OBSERVER / IDENTIFIER

Nom :  
Prenom :  
Classe :

# ANIMAL MANIA

C/ Relevé de motifs et d'éléments décoratifs


D/ Trouvez 3 mots qui vous semblent le mieux définir l'effet produit :

1) ..... 2) ..... 3) .....



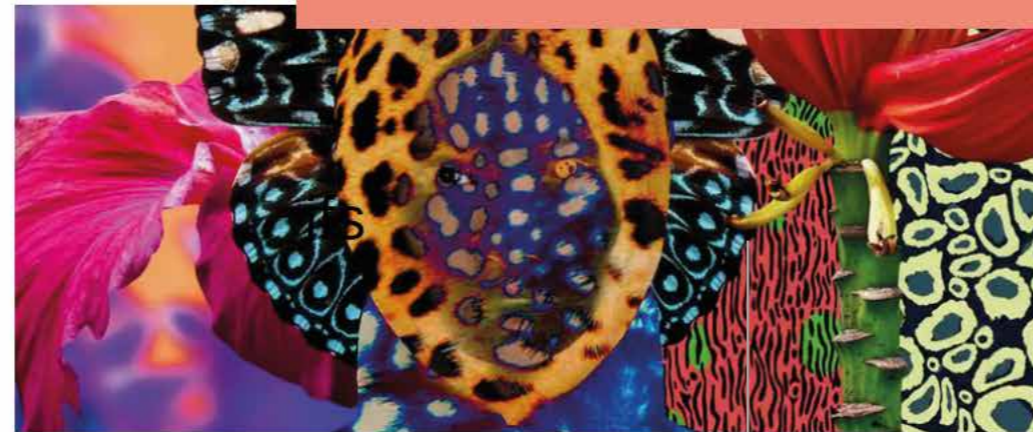
ANNEXE\_2

Nom :  
Prenom :  
Classe :

# ANIMAL MANIA



MOTIF ANIMAL  
**ANIMALAMANIA**



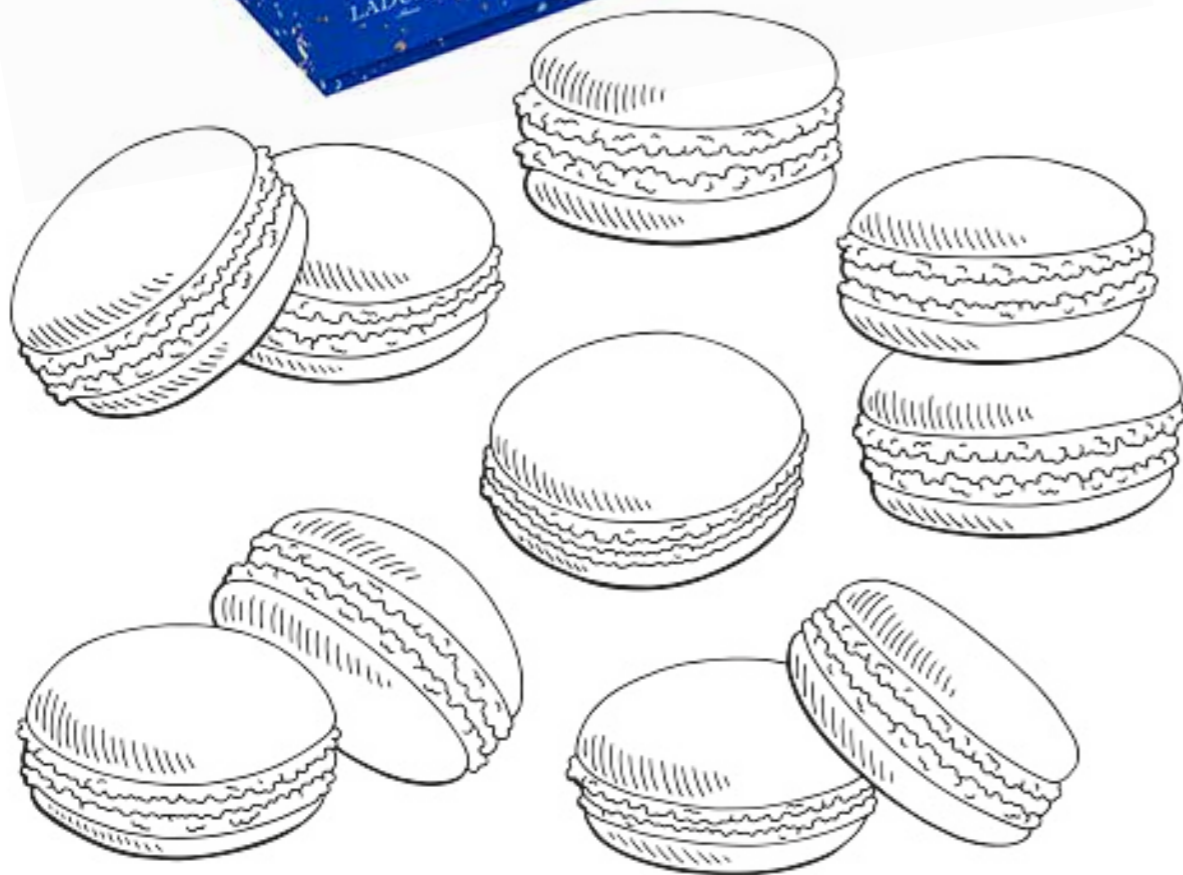
MOTIF ANIMAL



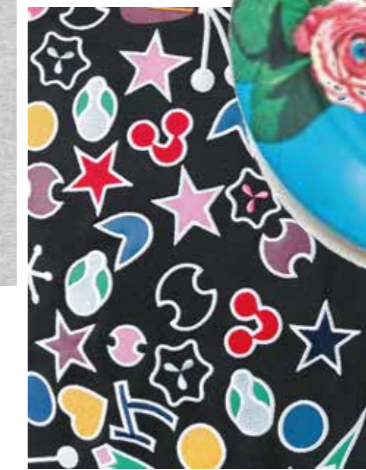
ANNEXE\_3

Nom :  
Prenom :  
Classe :

# ANIMAL MANIA

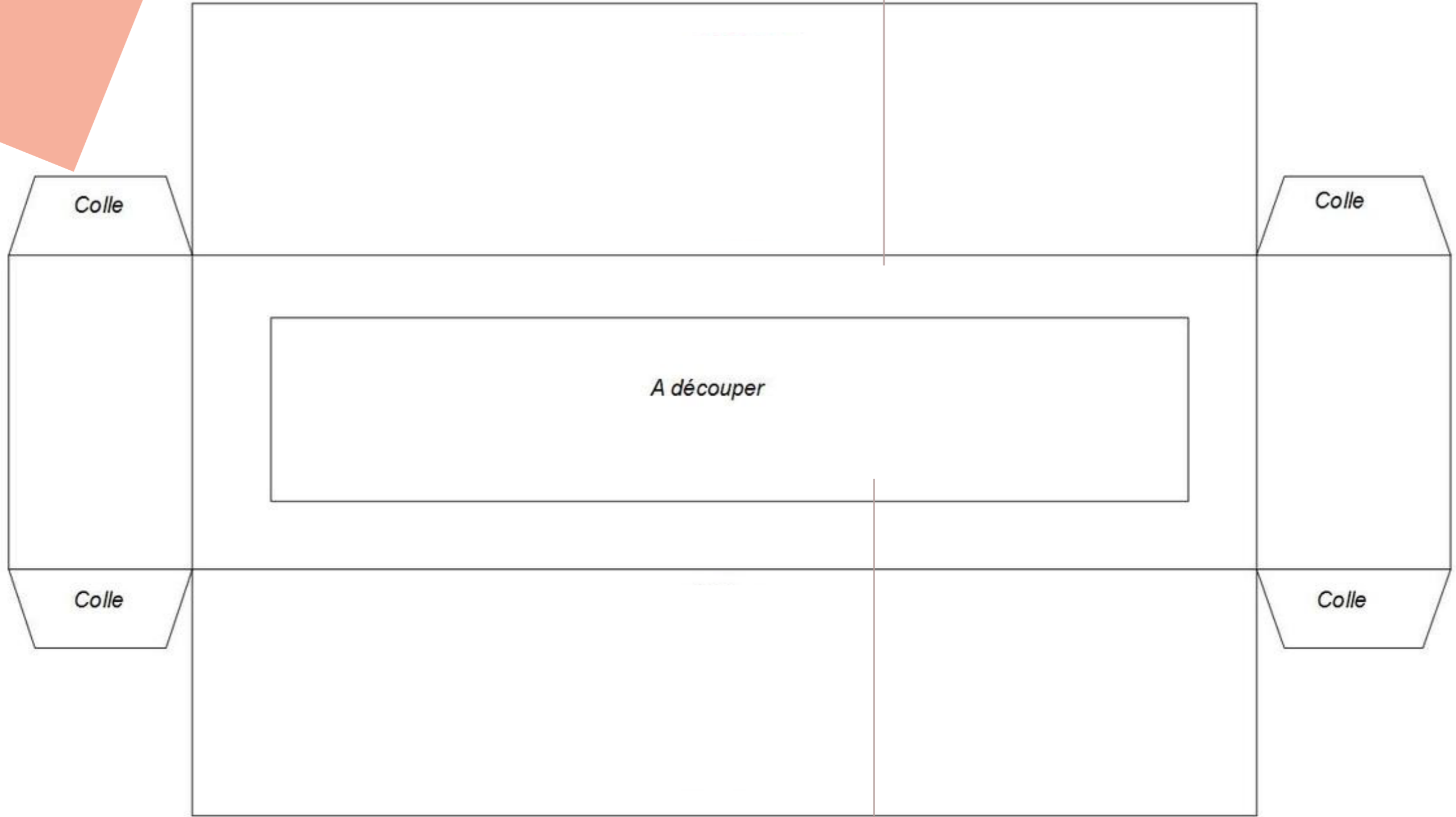


THANK YOU!



ANNEXE\_4

# Couvercle de la boîte





ANNEXE\_5

*Fond de la boîte*

