



# B.A.D.

Beaux-Arts.Architecture.Design.



ÉCOLE  
SUPÉRIEURE  
D'ART ET DE DESIGN  
ANGERS

Première et quatrième de couverture :  
Honorine Bergé, *21-06-18*, détail DNSEP, 2018.

# B.A.D.

DNSEP valant grade de master

*B.A.D.*, acronyme pour beaux-arts/architecture/design, insiste de façon pragmatique sur une relation – dialectique et complémentaire – entre ces trois instances et pratiques qui structurent l'enseignement du design à l'École supérieure d'art et de design TALM-Angers, au sein d'ateliers de projets où chacun de ces domaines est représenté à part égale. C'est à dessein que l'option *Design* ne se saisit pas d'un médium ou d'une notion pour en faire une spécialité, mais propose une approche non-spécialiste et polyvalente – conformément à la vocation généraliste du design. Parce que le design n'est pas unilatéralement d'objet, d'espace, social, écologique, digital, culinaire, vestimentaire, sonore ou encore de service, il a en charge de convoquer, d'articuler et d'agencer l'ensemble des données mises en jeu dans un projet, que l'enseignement *B.A.D.* entend construire et dialoguer avec l'art contemporain – en lieu et place de l'esthétique dite « industrielle ». La transversalité n'est pas seulement constitutive du design mais elle en est – pour former un concepteur en capacité de faire face à la complexité – la condition même de son renouvellement et de son extension.

1. « Un art sale » comme le conçoit le *Dirty Art Department* du Sandberg Instituut à la Gerrit Rietveld Academie à Amsterdam (fondé en 2011 et accrédité comme master Art et Design par le gouvernement néerlandais en 2012) avec lequel l'option Design TALM-Angers a eu l'occasion de travailler ou avec certain.e.s de ses membres fondateur.trice.s, à plusieurs occasions.  
2. Ettore Sottsass Jr., « Tout le monde dit que je suis méchant », pamphlet paru dans le *Casabella* n° 376 en 1973 sous le titre « *Mi dicanno che sono cattivo* ». S'y mettant en scène comme designer-martyre, Sottsass tourne en dérision la situation pour qualifier le.la designer de combattant.e engagé.e socialement et politiquement.  
3. *Never Leave Well Enough Alone* (« Le mieux n'est jamais l'ennemi du bien ») fut traduit en français par *La laideur se vend mal*. Dans cet ouvrage paru en 1953, Raymond Loewy, tenu pour le fondateur du design industriel, prônait une apparence parfaite liée à un fonctionnement parfait. Le design a bien retenu cette leçon d'harmonie et n'a cessé de produire ses icônes – belles !

## BAD ?

*B.A.D.*, un acronyme simplement tapageur dont il serait aisé d'être friand ? Assumant pleinement les sous-entendus de *B.A.D.*, le DNSEP *Design* de TALM-Angers interroge le design en ce qu'il est une discipline critique et frondeuse, volontiers protestataire et dissidente. Mais quelles en sont ses manifestations ? La position du design au sein des écoles supérieures d'art est souvent celle d'une sous-discipline de l'art, considérée comme impure, servile, parce que soumise au marché, en connivence avec l'industrie, comptable des maux du capitalisme. Un « art sale »<sup>1</sup> parce qu'assujéti. Qu'il en soit donc ainsi : le design comme mauvais art dans l'Art. Après tout, Ettore Sottsass Jr. avait lui-même concédé avoir été « très méchant » en son temps<sup>2</sup>. Les designers savent composer avec les rôles qui leurs sont attribués, tout comme ils.elles savent jouer avec les contraintes qui leurs sont soumises. C'est leur force.

## GOOD ?

Ce qui importe est la question suivante : que serait un bon design ? L'époque où Raymond Loewy imprimait cette courte phrase *Never Leave Well Enough Alone*<sup>3</sup> est révolue. Depuis, les bouleversements géopolitiques, climatiques, politiques, techniques, esthétiques, ont rebattu les cartes de la production, définie comme l'activité de transformation de matières premières en artefacts, apportant de la valeur ajoutée à la réalisation de biens et services. C'est la raison pour laquelle, le DNSEP *B.A.D.* propose de dépasser les qualificatifs courants accolés au terme « design » en accompagnant l'élève dans la définition, en permanence réactualisée, de sa propre pratique, pour que celle-ci continue de s'inventer, imprégnée des urgences contemporaines (réchauffement climatique, finitude des ressources, hétérogénéisation des modes de productions et de conceptions, clivages sociaux, etc.). Et si elle n'a pas vocation à produire du bon design, pour le moins, elle envisage de former de bons designers. Des designers capables d'aborder sereinement les enjeux climatiques, ceux de la décroissance et de la déconsommation que la production contemporaine peine à appréhender. Si l'économie de gestes et de moyens, tout comme les politiques de recyclage et de réemploi, sont un réflexe de bon sens, elles sont loin d'être suffisantes. Il s'agit pour le.la futur.e designer d'être formé.e pour intervenir dans la mise en forme du monde matériel en dépassant les clivages manichéens : *high/low* ; *fast/slow* ; le pur/l'appliqué ; le sacré/le profane ; le.la technicien.ne/l'amateur ; la théorie/la pratique ; le brut/le lisse ; etc. Ceci afin de participer d'une économie renouvelée autant que d'une écologie des formes à venir.

# SOMMAIRE

Une présentation de <i>B.A.D.</i>	5
Pour quels débouchés ?	7
Pour quel.le.s candidat.e.s ?	9
Dans quel environnement ?	11
Quels modules d'enseignement ?	13
La maquette pédagogique	17
Avec quel.le.s partenaires ?	18
Avec quel.le.s professeur.e.s ?	20
L'entrée dans <i>B.A.D.</i>	23

"Good design goes to heaven;  
bad design goes everywhere."

Mieke Gerritzen, tweet de la designer.



# UNE PRÉSENTATION DE B.A.D.

## LES FILIATIONS DE B.A.D.

En proposant une approche critique, le DNSEP *B.A.D.* – valant grade de master – se place dans une certaine histoire du design, de l'architecture et de l'art :

- dans la lignée du Design radical italien des années 1970 ou dans celle des Anglais Dunne & Raby, un design qui développait ou développe des projets et des scénarios de vie alternatifs et utopiques, plus qu'il ne produit des objets ou des services ;
- dans la lignée du courant post-moderne architectural, celle de *L'Enseignement de Las Vegas* de Robert Venturi et Denise Scott Brown ou encore celle de *New York délire : un manifeste rétroactif pour Manhattan* de Rem Koolhaas ;
- dans la lignée des mouvements post-Dada, des situationnistes, du mouvement Fluxus.

Les un.e.s comme les autres posent la question d'un nouveau rapport entre disciplines de la conception et société : quel rapport social, culturel, politique, esthétique, à la technique faut-il inventer pour la société à venir ? Quelle sera la place et le rôle des concepteur.trice.s ? Quelles matières ces dernier.ère.s devront-il.elle.s dorénavant manipuler ? Avec quels outils ? Et pour répondre à quelles aspirations et exigences sociales ?

## LE DESIGNER, UN INTERPRÈTE

Art, architecture et design sont, à la fois et alternativement, envisagés comme objet et sujet de leur propre pratique, c'est-à-dire comme matrice du projet, à l'instar de la double hélice d'ADN contenant les informations nécessaires à son autoreproduction et le logiciel pour le faire. Le design n'est pas réductible à la création industrielle, il dépasse le fonctionnalisme par décentrement du point de vue spécialisé, au profit d'un centre de gravité art/architecture/design. Il s'agit d'une approche renouvelée de la pratique du design, libre, créative et critique dans laquelle se recompose le projet dans tous ses moments, de la commande à la distribution, comme autant de leviers créatifs. Le.la designer contemporain.e se désolidarise du rôle de demiurge engagé dans une utopie sociale à réaliser que les Modernes avaient dessiné pour lui.elle. Au profit de celui d'un.e lecteur.trice ou d'un.e interprète qui pose la question de la définition d'une écologie des formes dont la finalité serait de réconcilier recombinaison civilisationnelle, organisation technique et projection symbolique.

## PROGRAMMATION, TRANSFERT, ASSEMBLAGE COMME PROCESS CRÉATIF

La matière manipulée par l'élève est celle du contexte (social, politique, économique et environnemental – l'aspect climatique étant l'un des paramètres) ou de l'outil de production lui-même. Il s'agit de voir le territoire construit ou l'outil de production comme un réservoir de

formes matérielles et immatérielles pouvant être à la fois sujet et objet du projet. Les outils sont ceux du déplacement, du réemploi et de l'assemblage de formes et de leur savoir-faire. La conception et la production se déploient actuellement de manière diffuse selon les contextes ; le.la designer se retrouve alors pris dans des dispositifs de production de formes de plus en plus hétérogènes. Il.elle se doit d'être autant capable de participer à la construction réelle et physique de l'environnement matériel qu'à sa construction symbolique et, en ce sens, de son acceptation sociale. Il s'agit donc de développer, chez l'élève, la capacité à convoquer les bons savoirs et savoir-faire, au bon moment et dans les bonnes situations. Être capable d'en comprendre et d'en évoquer les enjeux et de les articuler au mieux, en les considérant dans toute leur complexité jouissive.

## DES RUDIMENTS ARTISTIQUES POUR FAIRE PROJET

Si cette démarche pédagogique se nourrit des pratiques de l'art contemporain, moins comme résultat que comme geste, moins comme réception que comme inscription, cela tient à des questions de formes : le design a toujours eu comme mode opératoire de préempter les formes existantes, ceci à condition de produire des formes originales, c'est un travail qui s'apparente au processus créatif à l'œuvre dans l'art. Pour autant, au-delà d'une proximité essentielle, les projets se revendiquent explicitement du design, dont les recherches portent toujours sur des produits, des services ou des espaces considérés comme une catégorie s'insérant dans la vie quotidienne. Ainsi ces territoires et leurs environnements – fussent-ils un meuble, une technologie avancée, un service innovant ou une architecture – ne sont plus considérés comme un simple artefact mais comme un intermédiaire qui permet d'envisager de manière sensible le contexte dans lequel la forme est inscrite : l'environnement humain, le jeu des relations et des interactions sociales.

**Création du DNSEP B.A.D.** : Sophie Breuil et Denis Brillet

**Coordination du DNSEP B.A.D.** : David Énon

### Équipe pédagogique :

Collectif 1.0.3 / Anne Couzon Cesca & Arnaud Bernus : artistes – professeurs TALM-Angers ;

Bernard Calet : artiste – professeur TALM-Angers ;

Denis Brillet : architecte – professeur TALM-Angers ;

David Énon : designer et chercheur-associé au APlab – professeur TALM-Angers ;

Sophie Breuil : designer – professeur TALM-Angers ;

Olivier Assouly : philosophe et chercheur – professeur TALM-Angers.

Gauche - haut :

Marion Fraboulet, *OUPs*, DNSEP 2017.

Gauche - bas :

Emmanuelle Poirier, *Fine Bones China*, extrait DNSEP *Cow Prod*, 2014.



# POUR QUELS DÉBOUCHÉS ?

Acteur.trice de sa formation, l'élève du DNSEP *B.A.D.* s'exerce à développer une place singulière à la croisée de l'art, de l'architecture et du design, tout en étant doté d'un regard critique et informé sur les modes nouveaux (ou moins nouveaux) de production, sur les transformations économiques et sociales et sur les questionnements que ces mutations soulèvent. L'acquisition de compétences polyvalentes et cultivées des trois champs pratiqués au sein du DNSEP *B.A.D.* ouvre un large spectre de débouchés aux futur.e.s diplômé.e.s de la mention *B.A.D.* dans laquelle ces dernier.ère.s savent circuler et se situer.

L'acquisition d'une culture liant profondément des schèmes technique et artistique, comme des compétences articulant étroitement programmation, conception et fabrication, offrent aux diplômé.e.s de la mention *B.A.D.* de multiples voies de professionnalisation : salarié.e, collaborateur.trice, freelance, chercheur.euse, entrepreneur.euse, etc.

1. Le.la diplômé.e de *B.A.D.* peut occuper des rôles-clés au sein de bureaux de style, d'architecture et de design de moyenne et petite taille, surtout ceux dont les terrains d'activités habituellement réservés aux artistes sont aussi les leurs. Ces agences trouvent dans les diplômé.e.s d'Angers des collaborateur.trice.s de confiance à qui ils donnent un rôle de premier plan dans la stratégie d'agence (Bless, Didier Faustino, etc.).

2. Pour les mêmes raisons, de la petite/moyenne à la grande entreprise, les compétences du.de la diplômé.e *B.A.D.* sont adéquates pour répondre aux projets d'entreprises développant des stratégies d'industries culturelles (BETC, Hermès, institutions culturelles, galeries d'art et de design, etc.).

3. Le.la diplômé.e *B.A.D.* peut aussi exercer comme designer, architecte d'intérieur<sup>1</sup>, scénographe... Il s'agit d'une démarche entrepreneuriale qui peut être innovante et hybride, à l'image du Studio LeR, studio d'architecture d'intérieure et de design d'objet, dont les projets découlent d'une pierre de lave avec des procédés de fabrication inédits.

4. D'autres encore affirment une position d'artiste à part entière et sont en mesure de développer leur œuvre et de l'exposer.

5. La spécificité des questions qu'il.elle soulève durant son diplôme, peut amener le.la diplômé.e de *B.A.D.* à rejoindre des bureaux de design intégrés à des entreprises dans un ensemble large de secteurs : mode, produits de grande consommation, transport et mobilité, automobile, aéronautique, ingénierie et construction, etc.

6. Régulièrement, un nombre conséquent de diplômé.é.s du DNSEP *B.A.D.* sont admis.es au post-diplôme *Design et Recherche* proposé par l'ESADSE (École supérieure d'art et design de Saint-Étienne) et s'engagent vers des pratiques de critiques, de théoricien.ne.s et (ou) d'enseignant.e.s, parallèlement ou non à leur pratique de designer.

7. Enfin, l'ancrage théorique et analytique de la formation se prête à la poursuite d'études axées sur la recherche, avec l'acquisition d'un doctorat au préalable.

1. Les diplômes de l'option design de l'École supérieure d'art et de design TALM-Angers sont reconnus par le CFAI (Conseil français des architectes d'intérieur).



# POUR QUEL.LE.S CANDIDAT.E.S ?

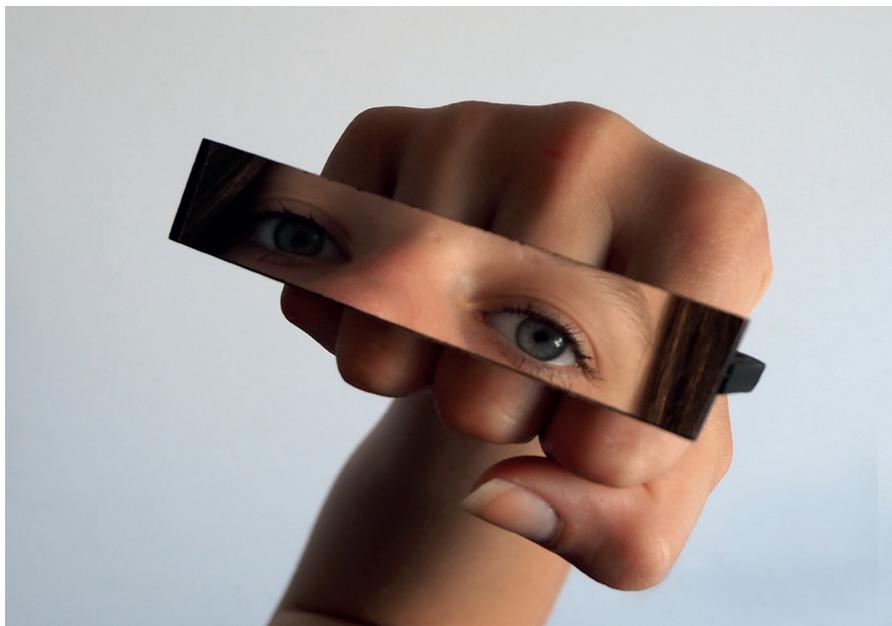
La vocation interdisciplinaire de la mention *B.A.D.* du DNSEP<sup>1</sup> *Design* la destine à des élèves en provenance d'horizons divers : école d'art et de design, école d'architecture, école d'architecture d'intérieur, école de scénographie, etc. Le DNSEP s'adresse également à quiconque possède un minimum de connaissance de la culture du projet : étudiant.e.s issu.e.s de cursus universitaire d'ingénierie culturelle souhaitant s'ancrer dans une pratique du projet, élèves d'écoles d'ingénieur désirant compléter leur formation d'une dimension artistique ou encore élèves d'écoles de management ou de commerce.

1. DNSEP : Diplôme national supérieur d'expression plastique, valant grade de master.

Les candidat.e.s sont admissibles en quatrième ou cinquième année, sous réserve d'être titulaire d'un DNA<sup>2</sup> *Art* ou *Design*, d'une licence ou de tout diplôme Bac +3 (titre RNCP niveau II). Lors d'une phase d'admissibilité, cette commission, à la réception du dossier du.de la candidat.e – comprenant portfolio, lettre de motivation, *curriculum vitæ*<sup>3</sup> – examine les motivations et arrête une liste des candidat.e.s admissibles autorisé.e.s alors à passer l'épreuve d'admission. Il s'agit d'une épreuve orale sur la base du dossier fourni, qui permet d'évaluer la capacité du.de la candidat.e à devenir un.e futur.e acteur.trice du design à l'ère de l'anthropocène.

2. DNA : Diplôme national d'art, valant grade de licence.

3. Le *curriculum vitæ* permettra également d'apprécier le niveau en langue anglaise du.de la candidat.e.



Gauche - haut :  
Lauriane Rouiller, *Phoebé*,  
extrait DNSEP *Objets contraphobiques*, 2019.

Gauche - bas :  
Jean-Christophe Ydier, *ea[R ]phones*,  
extrait DNSEP *[R ]*, 2014.

Ci-contre :  
Lauriane Rouiller, *Anja*,  
extrait DNSEP *Objets contraphobiques*, 2019.



# DANS QUEL ENVIRONNEMENT ?

Les élèves de l'option *Design* disposent du Lab (atelier-maquette et atelier de prototypage rapide) et d'ateliers bois, métal, moulage et fonderie de l'école. Le Lab est équipé des outils classiques propres à un atelier-maquette et d'un outillage et machines pour prototypage rapide :

- trois imprimantes 3D ;
- une découpe laser ;
- un plotter de découpe ;
- une presse à chaud ;
- un scanner 3D ;
- une brodeuse numérique.

Les élèves peuvent aussi bénéficier des compétences des professionnel.le.s et des ateliers du lycée professionnel Saint-Aubin La Salle (chaudronnerie, métallerie, usinage, électrotechnique et microtechnique, plasturgie et composites, etc.).

Les questions soulevées par les élèves les amenant logiquement à défasciner celle de la production ou, en tous les cas, celle de la course à la technologie, ils.elles utilisent abondamment les ateliers et équipements spécifiques qu'une école supérieure d'art et de design peut leur proposer (ateliers édition, sérigraphie, gravure, peinture, photographie, vidéo, bibliothèque, etc.).

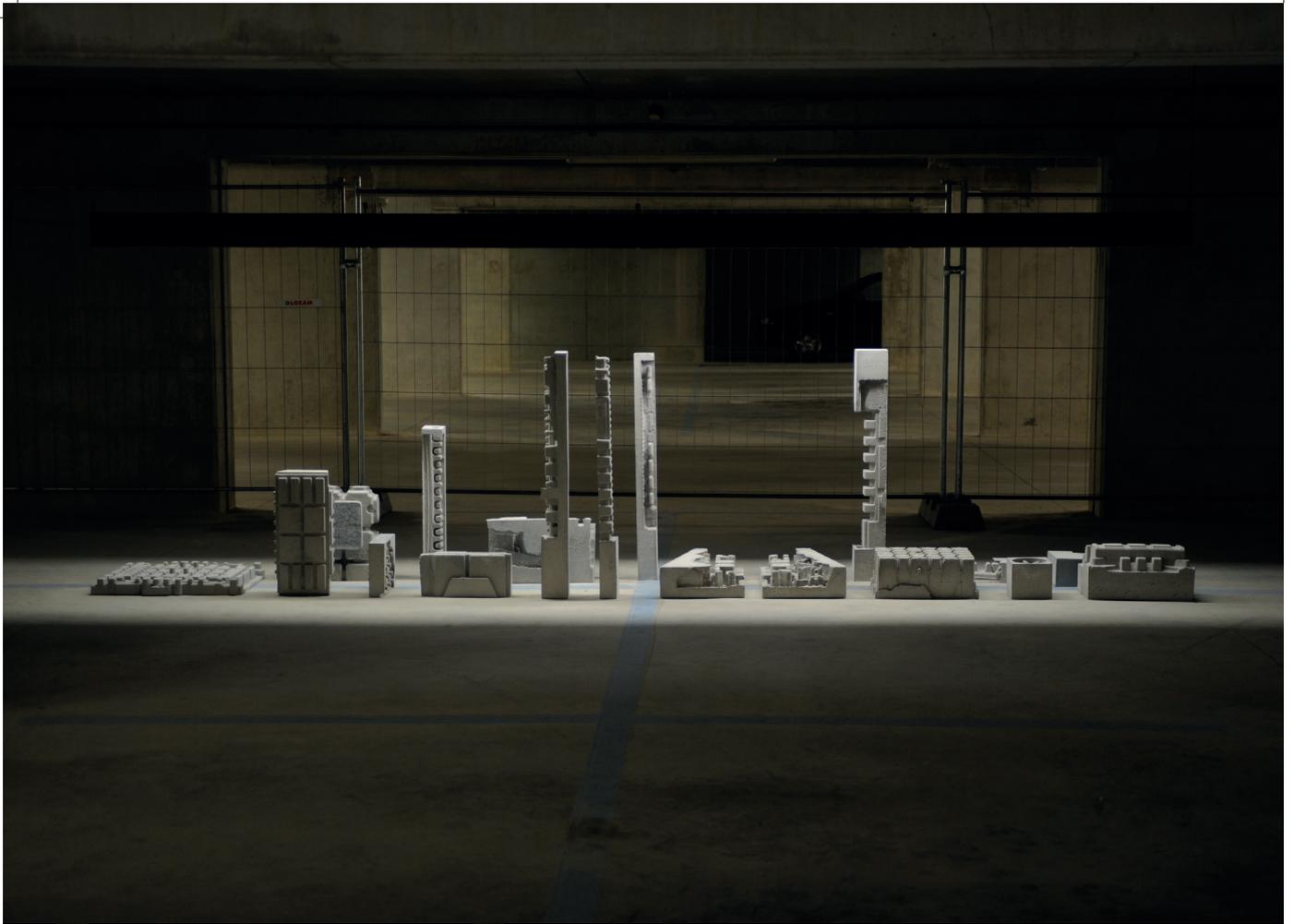
Enfin, les élèves participent activement aux projets transversaux avec l'option *Art*, dans lesquels certain.e.s manipulent des outils spécifiques. Ainsi *NaN (Not a Number)* sur le thème arts-sciences du numérique en partenariat avec l'ISTIA (école d'ingénieurs de l'université d'Angers) permet la manipulation de matériel électronique et Arduino ; ou encore *D2G (Design Game Global)*, permet aux élèves de coder, en prenant en compte les notions d'immersion, d'image-lieu, de réelle-fiction et autres perspectives offertes à partir du jeu vidéo...

Gauche - haut :

Justine Frémondère, préparant une coulée de plastique in situ pour le projet *Très cher plastique*, DNSEP 2019.

Gauche - bas :

Le Lab de TALM - Angers.



# LES MODULES D'ENSEIGNEMENT

## L'ATELIER B.A.D.

L'Atelier B.A.D. est un atelier de projet collectif transversal à l'option *Design*, mené par un groupe de professeur.e.s (designer, architecte, artiste, théoricien.ne). Les professeur.e.s proposent d'aborder et de questionner ensemble une problématique relative aux enjeux contemporains du design. Chaque année une thématique choisie – obsolescence, transport, énergie, bien commun, terroir, design politique, etc. – fait l'objet d'un projet collectif en intégrant la mise en perspective de modèles de création et un scénario de développement d'un produit, d'un service, d'un espace, etc. Cet atelier permet à l'élève de quatrième année d'asseoir et de confirmer une méthodologie de projet et de recherche enrichie collectivement.

La méthodologie de projet

- La phase inaugurale : la rédaction d'un état de l'art qui documente la thématique et les différentes expériences, projets, innovations, créations, afin d'en apprécier les évolutions.
  - La phase de conception : le design comme dessin et projection d'un scénario.
  - La phase d'actualisation : le projet se confronte aux nécessités comme aux contingences de la réalisation et des exigences externes.
- Chaque phase se déroule sur une semaine.

Il est ensuite possible d'étendre le projet individuellement avec une phase de recherche et la concrétisation du projet ou d'autres projets qui en seraient issus. C'est certainement ce dernier point qui joue un rôle phare dans le travail de rédaction du mémoire, une initiation au projet de diplôme de la cinquième année. Selon la thématique abordée, l'atelier ne néglige pas de s'associer à d'autres institutions ou entreprises.

Gauche - haut :

François Dufeil, *Les résidus dystopiques*, vue de l'exposition *Prospectives architecturales*, quartier de la Z.A.C des Capucins, en collaboration avec la mairie d'Angers et la SARA (Société d'Économie Mixte de la région d'Angers), installation dans un parking sous-terrain, Angers, 2013.

© Alain Chudeau

Gauche - bas :

*Designing, Poverty, Fiction, a festival*, accueilli au CID du Grand-Hornu, Mons, Belgique en 2013.

Le festival associait des communications scientifiques, des rencontres, des projections de films, un bar, des expériences de design et des propositions festives. Des théoricien.ne.s et des praticien.ne.s dialoguaient sur la question des besoins humains fondamentaux, des richesses cachées, des formes d'exploitation du travail à interroger. La forme à construire était offerte aux élèves de 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> années et de Master de trois écoles d'art et design en Europe, dans le cadre de l'ARC *BNC*, ils. elles en en proposaient le *display*, la part artistique et la programmation festive.

## LES ENSEIGNEMENTS TRANSVERSES

Les *Enseignements transverses* sont deux enseignements qui procèdent en partie des lignes directrices du projet et traversent la formation. Par conséquent, ils excèdent le cadre qui leur est attribué pour s'étendre à l'Atelier B.A.D., par exemple.

### 1. SYSTÈMES ET MILIEUX DE CRÉATIVITÉ

L'enseignement *Systèmes et milieux de créativité* porte sur les systèmes et les milieux de créativité, à savoir l'idée que le design catalyse des formes issues de différentes expressions artistiques : est-ce par hybridation, métissage, croisement, imitation, réinterprétation, innovation ascendante, descendante ? Ce module s'attache à repenser les modalités et les contours des objets comme des catégories employées à les distinguer (art, design, art appliqué, décoration, ouvrage, artisanat, production).

### 2. ÉCONOMIE DES FORMES

L'enseignement *Économie des formes* se penche, comme son nom l'indique, sur l'économie des formes : une réflexion sur les paramètres croisés de conception, construction/fabrication et de commercialisation. Comment apprécier le rôle de la commande, de la création libre, de la production sociale, les logiques des amateurs, la coproduction, les systèmes alternatifs de commercialisation ou de l'innovation ?

## LES ATELIERS TRANSVERSES ART/DESIGN

Les *Ateliers transversaux art/design* traversent les différents DNSEP de TALM-Angers. Ils sont proposés par une équipe de professeur.e.s regroupé.e.s à cette occasion, indifféremment issu.e.s de l'option *Art* ou *Design*. Il permet une porosité supplémentaire entre les options et disciplines. Ces ateliers intègrent des apports aux accents volontairement dissonants qui obligent à un repositionnement des méthodes par lesquelles une création s'élabore. Le temps passé sur les projets balisés par des artistes et des designers apporte aux élèves une meilleure compréhension des modalités expressives. Avancer dans une direction exclusivement professionnalisante, sans investir les bords et les envers d'une situation, ne permet pas aux élèves de toucher leur motricité réflexive et de délimiter le domaine de recherche et de création. Ainsi le.la designer n'est pas condamné.e à agir dans la délimitation stricte des outils qu'il.elle emploie.

## LE MÉMOIRE

Le mémoire de diplôme, engagé et achevé en quatrième année, est l'une des deux épreuves du DNSEP. C'est un travail de réflexion qui répond à des attentes d'analyse d'un objet à problématiser et de capacité à épouser les formes en propre de l'écriture. Il s'agit de laisser à l'élève le choix de décider d'un sujet, de préférence en rapport avec le projet de fin d'études, et de se confronter à une question – notamment à partir d'un état des lieux des projets, des recherches et des publications – en fonction de la thématique. Sous la responsabilité d'un.e directeur.trice, l'élève doit parvenir à exprimer un point de vue relatif à sa question : ainsi développer une capacité à soutenir un propos en soulevant une question, en organisant son déroulement et en construisant sa présentation. Il va de soi que le mémoire constitue une opportunité pour donner à la réflexion et à ses pratiques une forme écrite, argumentée, qui s'emploie à familiariser l'élève avec des procédés et des stratégies d'argumentation et d'affirmation d'une position. L'exercice du mémoire constitue également une propédeutique à la recherche.

Cet objet qu'est le mémoire, qui rend donc publique une étape de recherche, doit démontrer une capacité à mettre en forme une pensée ; à engager une réflexion singulière ; à annoncer une problématique à laquelle ce travail répond et à en exposer les enjeux ; à opérer une prise de distance critique.

Des cours et des ateliers personnalisés sont mis en place afin d'accompagner au mieux l'élève au cours de cet exercice. La soutenance du mémoire est d'une durée de vingt minutes. Elle a lieu au semestre 10. Le jury de soutenance du mémoire comprend un.e représentant.e des professeur.e.s de l'option *Design* et une personnalité qualifiée du jury de diplôme, dont l'une est un.e docteur.

## LE STAGE PROFESSIONNEL

Le stage professionnel fait partie intégrante du cursus de formation, il est obligatoire en année 4. Il permet à l'élève d'intégrer sur une durée déterminée un milieu professionnel défini, afin de faire l'acquisition de savoirs et de modes de production spécifiques. Le stage se déroule au semestre 8 et (ou) pendant les vacances scolaires en France ou à l'étranger et s'effectue sur une durée de 3 à 5 mois. Un rapport doit être rédigé à l'issue du stage : il est préconisé de présenter l'entreprise d'accueil, les missions confiées et réalisées, les contraintes, les productions réalisées et la valeur ajoutée à l'entreprise, les apports du stage pour le cursus de formation, pour le projet de recherche personnelle et pour une orientation professionnelle future. Il relate l'expérience de connaissance des milieux professionnels (économique, culturel), toute chose qui peut aider l'élève à progresser, tant sur le plan de la recherche, que sur le plan de la professionnalisation.

## LE PROJET PLASTIQUE

Le projet plastique du diplôme, qui s'engage et s'achève en M2, est la seconde des deux épreuves du DNSEP.

Les élèves préparent le projet plastique encadrés par le corps professoral et l'équipe technique. La recherche en cours devra être documentée, décrite et argumentée, préparant ainsi à la soutenance du diplôme.

Les éléments d'appréciation du projet plastique sont :

- la présentation du projet (formelle et critique) ;
- l'élaboration du projet et processus de la recherche ;
- le positionnement du travail (pertinence des références et de l'articulation des connaissances, niveau de conceptualisation) ;
- la qualité des productions.

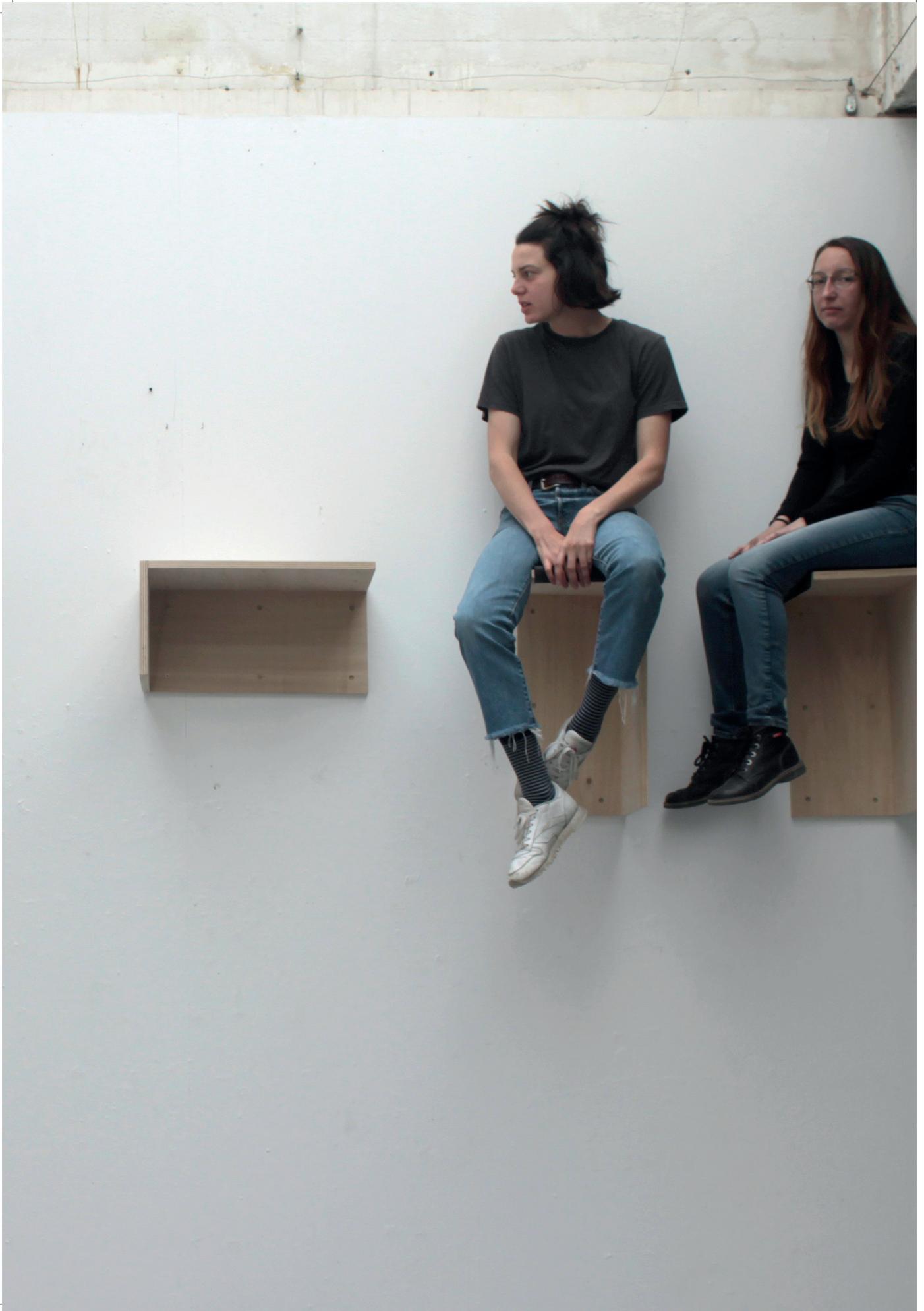
Le jury comprend cinq membres : un.e représentant.e des professeur.e.s de l'école, qui siège au jury de soutenance du mémoire et quatre personnes qualifiées choisies dans le domaine d'activité (architecte, designer, artiste, critique et théoricien.ne, producteur.trice de l'art ou du design), dont une préside le jury.

Le DNSEP *B.A.D.* envisage, à courte échéance, d'être associé à une école doctorale en mesure d'accueillir des doctorant.e.s en design.

## AMÉNAGEMENT DU CURSUS

Le cursus des élèves pourra être aménagé en fonction des acquis et selon leur profil en étant éventuellement complété d'enseignements dispensés en années 2 ou 3. Cette éventualité est à définir avec l'élève et par les professeur.e.s.





# LA MAQUETTE PÉDAGOGIQUE

## Année 1

	INITIATION À LA RECHERCHE - SUIVI DE MÉMOIRE, PHILOSOPHIE	PROJET PERSONNEL - PROSPECTIVE, MÉTHODOLOGIE, PRODUCTION	LANGUE ÉTRANGÈRE
semestre 7 septembre - janvier	<u>Étayer</u> Unité d'enseignements UE-2 - méthodologie mémoire et bibliographie (1 x 4h/sem.) - suivi de mémoire - enseignements transverses (1 x 4h/sem.) - aménagement du cursus - bilan de fin de semestre / remise du texte brut 9 ECTS	<u>Expérimenter &amp; Concevoir</u> Unité d'enseignements UE-1 & 3 - atelier B.A.D. (2 x 4h/sem.) - atelier transversal art/design (1 x 4h/sem.) - workshop (1 semaine) - aménagement du cursus 20 ECTS	<u>Échanger</u> Unité d'enseignements UE-5 - conférence en anglais - temps d'échange en anglais 1 ECTS

## semestre 8 février - juin

<u>Étayer</u> Unité d'enseignements UE-2 - clôture du mémoire - enseignements transverses (1 x 4h/sem.) - aménagement du cursus - bilan de fin de semestre 9 ECTS	<u>Analyser &amp; Fabriquer</u> Unité d'enseignements UE-1 & 3 - atelier B.A.D. (2 x 4h/sem.) - atelier transversal art/design (1 x 4h/sem.) - mise en forme du mémoire - note d'intention du projet personnel - aménagement du cursus 6 ECTS	<u>Échanger</u> Unité d'enseignements UE-5 - conférence en anglais - temps d'échange en anglais 1 ECTS
	<u>Se professionnaliser</u> Unité d'enseignements UE-4 - stage en entreprise (3 mois) 14 ECTS	

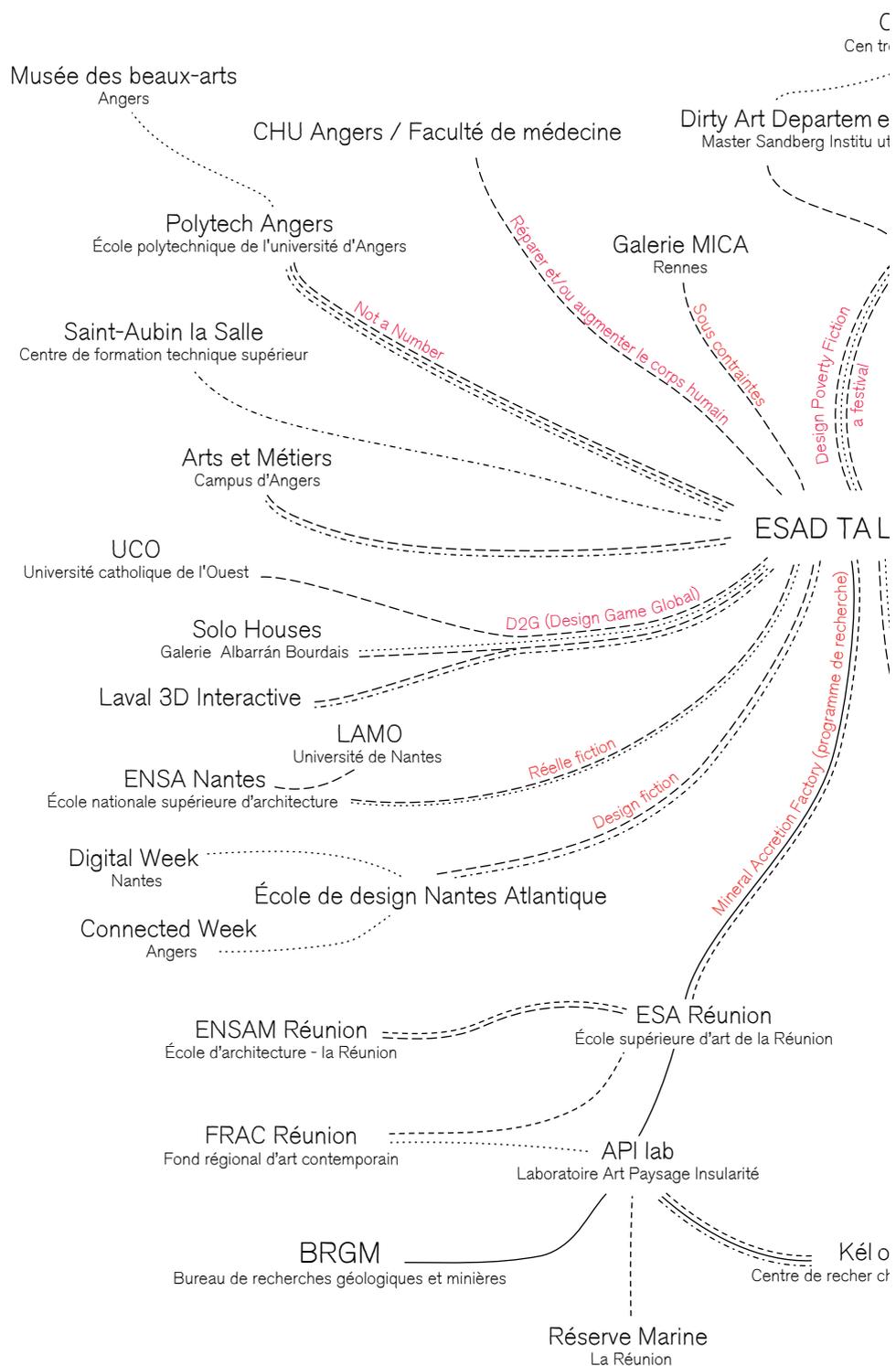
## Année 2

	MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE - ÉLABORATION DU PROJET	MISE EN FORME DU PROJET PLASTIQUE	ÉPREUVE DE DIPLÔME - SOUTENANCES ET PROJET PLASTIQUE
semestre 9 septembre - janvier	<u>Se confronter</u> Unité d'enseignements UE-2 & 5 - séminaire de projet avec intervenants associés (1 x 4h/sem.) - anglais - bilan de fin de semestre 10 ECTS	<u>Produire</u> Unité d'enseignements UE-1 & 3 - projet plastique - atelier transversal art/design (1 x 4h/sem.) - workshop (1 semaine) 20 ECTS	

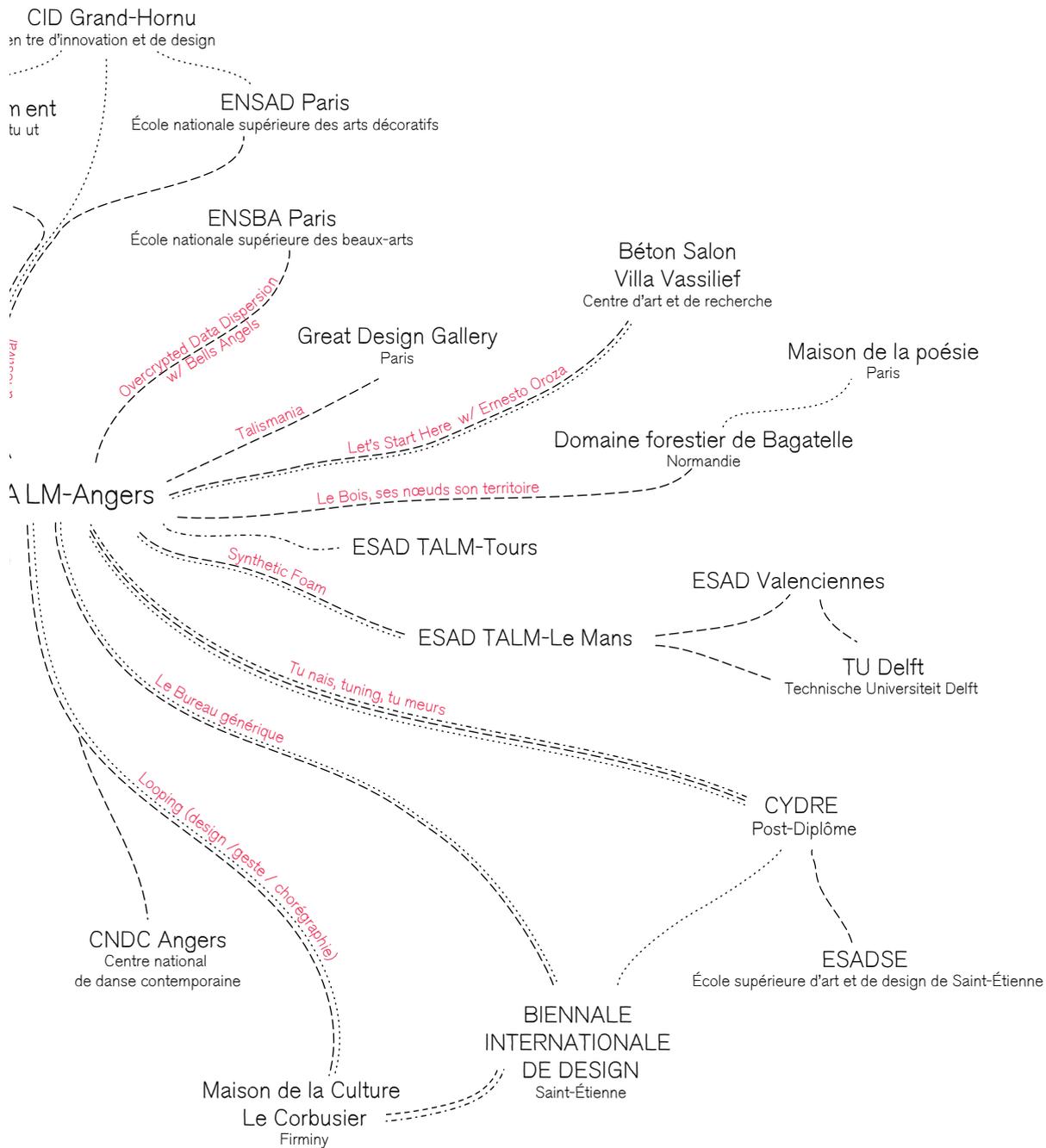
## semestre 10 février - juin

<u>Faire œuvre</u> Unité d'enseignements UE-4 - atelier de préparation du projet plastique	<u>Soutenir</u> Unité d'enseignements UE-6 - soutenance du mémoire 5 ECTS
	<u>S'exposer</u> Unité d'enseignements UE-6 - synthèse en texte et image du projet plastique - accrochage du diplôme - soutenance du projet plastique 25 ECTS

# AVEC QUELS PARTENAIRES ?



Le DNSEP *B.A.D.* rend compte des partenariats développés *via* une cartographie, outil graphique apte à rendre compte d'un schéma de rayonnement propre à la pédagogie de l'option *Design*, où se croisent, voire interagissent, des partenaires académiques, industriels et institutionnels. La cartographie témoigne d'un réseau à la porosité des champs des pratiques.



élonia  
er che sur les tortues

- Programme de recherche
- - - - - Atelier de projet
- ..... Diffusion
- - - - - Mutualisation
- . - . - Partenariat institutionnel

# AVEC QUEL.LE.S PROFESSEUR.E.S ?

## **Collectif 1.0.3., Anne Couzon-Cesca & Arnaud Bernus**

**Artistes.** Anne Couzon Cesca & Arnaud Bernus (diplômé.e.s de la Haute École d'art et de design, HEAD de Genève, en 2002) fondent, avec François Bernus, le Collectif 1.0.3 en 2002. Ce nom souligne leur intérêt pour l'univers technologique, et les définit à la manière d'une version de logiciel. De nos jours, il n'est pas étonnant que le nom d'un dieu grec, romain ou viking resurgisse sous la forme d'une application ou d'un outillage dernier cri, l'histoire des mythes croise donc régulièrement le récit que l'on fait des technologies. Ce constat nourrit le travail du Collectif 1.0.3 en profondeur qui déploie une réflexion oscillant entre les formes issues d'une organisation humaine et des relectures de mythes anciens avec pour pulsion première, celle de dresser le portrait des mutations en cours. Quoi de plus naturel alors que d'occuper la position d'artistes en résidence accueilli.e.s par un cabinet de consulting en 2010 dans le quartier de la Défense. 1.0.3 est aussi un intitulé qui témoigne du fonctionnement du groupe, mettant sur le même plan l'unité d'un ensemble et la singularité de ses membres. Il révèle également la tension et la richesse contenues dans une approche exclusivement collective de la création artistique et en déduit une méthode de travail.

Les œuvres du Collectif 1.0.3 ont été montrées en France et à l'étranger : en 2012, le collectif réalise une commande publique pour l'Institut français et fait partie, depuis 2002, de nombreuses collections privées. Membres actifs de Glassbox de 2007 à 2010.

## **Bernard Calet**

**Artiste.** L'œuvre de Bernard Calet (diplômé de l'École supérieure des beaux-arts de Tours en 1985) est empreinte d'architecture à la fois comme référence et comme support de travail, aussi bien dans sa dimension spatiale que politique et sociale. Ses installations qui mêlent sculpture, maquettes, photographie, vidéo, lumière de néons ou son, s'élaborent à partir de formes architecturées archétypales extraites de leur contexte et mises en situation dans des lieux d'art ou des espaces publics pour en repenser le rôle et la perception que nous en avons.

Depuis 1987, il a réalisé plusieurs commandes publiques et participe régulièrement à des expositions personnelles et collectives en France et à l'étranger. En 1997, il est lauréat ex-æquo avec Tania Mouraud de la XI<sup>e</sup> bourse d'art monumental d'Ivry-sur-Seine.

## **Denis Brillet**

**Architecte.** Diplômé DPLG en juin 1998 de l'École d'architecture de Nantes, Denis Brillet développe des projets expérimentaux, entre architecture, art, installation et performance, avec d'autres jeunes créatifs nantais dont le point de convergence est le blockhaus de l'île de Nantes. Collectivement ils transforment cette non-architecture héritée d'un XX<sup>e</sup> siècle dont elle incarne la brutalité, en une scène alternative, créative et permissive. Dans ce lieu, ils posent leurs bureaux, et avec Benoit Fillon et Pascal Riffaud, ils fondent en 2000, un collectif qui affirme par son nom, BLOCK, le caractère alternatif de sa genèse, sorte de disque dur obscur inépuisable et mise en abyme de leurs pratiques. De fait, depuis sa création, l'agence n'a cessé de décloisonner les pratiques et flouter les frontières entre architecture et non architecture, entre art et architecture, entre formes pérennes et temporaires, entre observation et proposition, convoquant d'autres médias et acteurs à croiser leur chemin, pour élaborer des formes questionnant l'urbanité contemporaine. Pour ce faire, l'agence développe des projets de scénographies et d'installations, notamment pour Archilab au Frac Centre, la Ménagerie de verre à Paris, le Lieu unique à Nantes, l'Agora à Bordeaux etc., en parallèle de commandes de maîtrise d'œuvre classique (logements, bureaux, équipements publics) ou d'autres qui le sont moins, comme les bureaux du Palais de Tokyo et du Voyage à Nantes ou encore tout récemment l'Institut Mines-Télécom à Évry.

Lauréat de la première édition des Ajap en 2002, l'agence est nommée au prix de la première œuvre pour la construction du siège social du groupe FIDEA-FLP à Nantes ainsi qu'au prix de l'Équerre d'argent à deux reprises, pour son projet d'éco-quartier à la Ferté-Bernard en 2017.

### David Énon

**Designer** et chercheur-associé au laboratoire APllab (Art, paysage, insularité) de l'ESAR (École supérieure d'art de la Réunion). Diplômé de l'École nationale supérieure de création industrielle de Paris, ENSCI-Les Ateliers, en 1999, David Énon navigue entre projets de commande, travail de recherche et enseignement et se définit volontiers comme « designer-chasseur-cueilleur ». Partisan du *slow*, ses réalisations interrogent les modes de production des formes matérielles de notre environnement. Il explore des chemins de traverse et des bifurcations pour tenter de produire autrement, dans une économie de gestes et de moyens, en évitant au maximum l'ajout d'objets au monde et selon des critères d'efficacité qui dépassent les logiques de profit à court terme.

Il dirige actuellement le projet de recherche *Mineral Accretion Factory*, développement d'un mode de production alternatif d'objets en récifs artificiels, sous la mer. Ce projet a reçu une allocation de recherche du CNAP (Centre national des arts plastiques) et a été exposée au pavillon français de la XXII<sup>e</sup> Triennale de design de Milan en 2019. David Énon a participé à de nombreux colloques internationaux de design (*Research Through Design 2019* – Delft/Rotterdam, *Design digressif* – Saint-Étienne, *Design Marabout #3* au Centre Pompidou – Paris, *Restes et innovation* au Mucem - Marseille). Il est édité par la ToolsGalerie à Paris et la galerie MICA à Rennes. Il fait partie de la collection du FNAC (Fond national d'art contemporain) 2011 et 2019.

### Sophie Breuil

**Designer et architecte d'intérieur.** Diplômée de l'ENSCI – Les Ateliers en 2004 et de l'École Boulle en 1998, ayant en main tout à la fois l'espace et l'objet, elle tend à multiplier les cadres de projets et d'interlocuteurs, mais aussi la variété de contenu des missions et des réflexions qu'elles entraînent nécessairement. C'est pourquoi elle conçoit aussi bien des programmes d'espaces, des produits industriels (Desks 74 et 90 édités par Unifor) que des commandes particulières ou institutionnelles (Villa Noailles, Centre Georges Pompidou, Mémorial de la Shoah, Grand-Hornu Images, Le Signe, La Biennale de Saint-Étienne, l'Institut français, etc.), exposées à Paris, Lyon, New York, Bologne, Mons, Oslo... En 2000 elle se joint à Catherine Geel et Marie Lejault sous le nom de T&P Work UNit, pour mener notamment le projet *Les Magasins généraux* (BETC, Pantin), afin d'en assurer la co-direction artistique pour la planification, la conception et l'accompagnement artistique et opérationnel de la reconfiguration intérieure, ainsi que le dessin d'une partie des espaces ou du mobilier spécifiques au projet.

Elle a collaboré aux projets de designers, comme, Marti Guixé, Éric Benqué, Ronan et Erwan Bouroullec – *La Maison flottante*, studio pour artistes résidents du CNEAI (Chatou) en 2004 –, David Dubois – l'aménagement et le mobilier de la *Chambre #3* de la Villa Noailles à Hyères en 2007 – ou Martin Szekely – les pièces uniques ou petites séries destinées à la Galerie Kréo, Paris, entre 2006 et 2007. Elle enseigne comme praticienne depuis plus de dix ans dans des écoles d'arts aux diplômés de niveau I et II (EBABX de Bordeaux, Esba TALM-Angers, ESAD de Reims, ECV Paris, École Boulle).

### Olivier Assouly

**Docteur en philosophie** de l'Université Paris I-La Sorbonne, habilité à diriger des recherches (octobre 2019), Olivier Assouly travaille sur le goût, au sens esthétique et gustatif, englobant des thématiques qui en constituent le corollaire, à savoir nutrition, jouissance, besoins, économie et consommation, tentant de faire émerger ces objets à l'intérieur du champ de la philosophie où ils occupent une place traditionnellement mineure. Responsable du programme d'enseignement sciences humains dans le cadre du parcours doctoral associant Paris I-Panthéon Sorbonne et l'Institut français de la mode, il est également en charge d'une collection d'ouvrages consacrée à l'esthétique et a été membre du jury de l'agrégation de design. Il est l'auteur de plusieurs ouvrages : *Les Nourritures divines. Essai sur les interdits alimentaires* (Actes Sud, 2002 ; Babel, 2013), *Le Capitalisme esthétique. Essai sur l'industrialisation du goût* (Le Cerf, 2008), *L'Organisation criminelle de la faim* (Actes Sud, 2013), *Les Nourritures de Jean-Jacques Rousseau. Cuisine, goût et appétit* (Garnier, 2016). Outre de nombreux articles, il a dirigé des ouvrages collectifs dont l'un consacré au luxe (*Le Luxe. Essais sur la fabrique de l'ostentation*, IFM/Regard, 2011) et l'autre au goût (*Goût à vendre. Essais sur la captation esthétique*, IFM/Regard, 2007). En 2019, il publie *Philosophie du goût. Manger, digérer et jouir* (Agora, Pocket, 2019).



# L'ENTRÉE DANS B.A.D.

Mise en ligne du dossier d'inscription DNSEP B.A.D. en janvier de chaque année, pour une entrée en quatrième ou cinquième année.  
<https://esad-talm.fr/>

Les dossiers complétés sont à envoyer au secrétariat de l'école.

Lors de la phase d'admissibilité, le jury sélectionne vingt élèves admis.e.s à se présenter en quatrième année, et cinq élèves admis.e.s à se présenter en cinquième année.

## 1 - Dossier administratif

Liste des pièces à fournir, disponible sur <https://esad-talm.fr/>

## 2 - Dossier personnel (procédure en ligne)

- Un *curriculum vitae* détaillant le parcours du.e candidat.e et ses acquis (sous format PDF inférieur à 3 pages) ;
- une lettre d'intention argumentée qui motive l'intégration au DNSEP B.A.D. (sous format PDF de 2 à 3 pages) ;
- un catalogue de réalisations (sous format PDF inférieur à 12 Mo).

## 3 - Épreuves

### • Première étape

Une sélection sera opérée par un jury pour chacun des dossiers reçus. Une note sera attribuée selon trois niveaux : A, B ou C. En fonction de son classement, le.a candidat.e est convoqué.e à l'épreuve d'admission.

### • Seconde étape

Les candidat.e.s déclaré.e.s admissibles sont convié.e.s à un entretien devant la commission d'admission, qui dispose de l'intégralité du dossier. Le.a candidat.e peut éventuellement apporter un dossier complémentaire le jour de l'entretien.

## 4 - Résultats

La liste des candidat.e.s admis.es est communiquée trois jours après la date de l'épreuve d'admission sur le site internet TALM.

## **Contact**

École supérieure d'art et de design TALM-Angers  
72, rue Bressigny  
49100 Angers

+ 33 (0)2 72 79 86 90

Coordination : david.enon@talm.fr

Secrétariat pédagogique : soizic.lebrun@talm.fr

Direction TALM-Angers : marie-haude.caraes@talm.fr

<https://esad-talm.fr/>



ÉCOLE  
SUPÉRIEURE  
D'ART ET DE DESIGN  
ANGERS







TALM est un établissement public sous tutelle du ministère de la Culture, délivrant des diplômes d'État.