

CATALOGUE DE COURS 2018 > 2019



ÉCOLE
SUPÉRIEURE
D'ART ET DE DESIGN
LE MANS



Catalogue de cours 2018 > 2019

École supérieure d'art et de design TALM-Le Mans



ÉCOLE
SUPÉRIEURE
D'ART ET DE DESIGN
LE MANS

GRILLE DE CRÉDITS

1^{re} année

PAGE	N° FICHE		SEM.1	SEM.2
A - INITIATION AUX TECHNIQUES ET PRATIQUES ARTISTIQUES			18	16
22	01	DESSIN / CROQUIS - G. Brunet	2	2
23	02	INTRODUCTION À LA PUBLICATION ASSISTÉE PAR ORDINATEUR - R. Le Régent	2	-
24	03	LA PEINTURE NE TOMBE JAMAIS DU CIEL - M. Pérez	2	-
25	04	MODELE(S) & ROBOT(S) - F. Agid, C. Morin, A. Bougard, I. Lallemand	1	1
26	05	PERSPECTIVE NATURELLE ET PERSPECTIVE ARTIFICIELLE - C. Lothier	2	2
27	06	PRATIQUE DE LA PEINTURE - J.Y. Le Bon	-	1
28	07	PRATIQUE ET IMAGINAIRE DE LA COULEUR - J.Y. Le Bon	1	-
29	08	WORKSHOP DE RENTRÉE : LE MOULAGE- K. Blacker, N. Uchino	1	-
30	09	WORKSHOP LA SOUDURE ET LE MODULE- K. Blacker	1	-
31	10	WORKSHOP ESPACES SÉQUENTIELS - K. Blacker, D. Flynn	-	1
32	11	WORKSHOP IN SITU- K. Blacker	1	-
33	12	WORKSHOP VOLUME STRUCTURE / BOIS - D-M. Clarke, N. Uchino	-	1
34	13	WORKSHOP TOILETTES, TIN CANS AND PLASTIC BOTTLES - K. Blacker	-	1
35	14	ATELIER IMAGE 1 - L. Brunellière, D.-M. Clarke	2	-
36	15	ATELIER IMAGE 2 - L. Brunellière, D.-M. Clarke	-	2
37	16	3D / SCULPTURE - N. Uchino , A. Bougard, G. Brunet	1	1
47	26	- M. FARELL	-	1
38	17	MOUVEMENT(S) - N. Uchino, M. Mazeri	-	1
187	UEL1	UEO CINÉMA - V. Gérard	2	-
188	UEL2	UEO CRÉATION SONORE ET RADIOPHONIQUE - R. Alexis	-	2

PAGE	N° FICHE	ENSEIGNEMENTS	SEM.1	SEM.2
B - HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET DU SONORE, LANGUES ÉTRANGÈRES			10	10
39	18	ANGLAIS - LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIAU ET MATÉRIEL - D. Flynn	2	2
40	19	ENJEUX CONTEMPORAINS - C. Domino	2	2
41	20	HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo	2	2
42	21	HISTOIRE DU DESIGN - M. Gentil	1	1
43	22	HISTOIRE ET ESTHÉTIQUE DES ARTS TECHNOLOGIQUES - R. Alexis	-	1
44	23	HISTOIRE DE LA MUSIQUE DU XX ^e SIÈCLE - R. Alexis	2	-
45	24	HISTOIRE ET THÉORIES DE LA COULEUR - J.Y. Le Bon	1	-
46	25	HISTOIRE ET THÉORIES DE LA PEINTURE - J.Y. Le Bon	-	1
		INITIATION AUX PRATIQUES DE L'ÉCRITURE Document de synthèse de fin d'année - L. Brunellière	-	1
C - BILAN DU TRAVAIL PLASTIQUE ET THEORIQUE			2	4
		TOTAL	30	30

GRILLE DE CRÉDITS

option art - 2^e année

PAGE	N° FICHE		SEM.3	SEM.4
A - MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRE			16	14
50	27	VIDÉO 3 - M.-L. Cazin	2	-
51	28	VIDÉO 4 - M.-L. Cazin	-	1
52	29	ARTS IMPRIMÉS - D. Liaudet	2	2
53	30	WEB – C. Morin	-	1
54	31	WORKSHOP À L'ÉCHELLE HUMAINE - J.-Y. Le Bon	-	1
55	32	LA PRATIQUE DE L'ART - M. Pérez	1	-
56	33	WORKSHOP MEUBLE, SCULPTURE, ARCHITECTURE - K. Blacker	-	1
57	34	WORKSHOP VOLUME WRITE TO REPLY - K. Blacker	1	-
58	35	ATELIER IMAGE 3 - L. Brunellière	2	-
59	36	ATELIER IMAGE 4 - L. Brunellière	-	2
60	37	SCULPTURE/TERRE - N. Uchino	2	1
61	38	ATELIER TRANSVERSAL - N. Uchino, K. Blacker	-	1
62	39	WORKSHOP INTERSITES	1	1
63	40	HYPERMEDIA - C. Morin	1	-
64	41	LIVRE - M. Pérez	1	-
65	42	WORKSHOP LES VERBES DE RICHARD SERRA - K. Blacker	1	-
66	43	PERSPECTIVE NATURELLE ET PERSPECTIVE ARTIFICIELLE - C. Lothier	2	1
67	44	WORKSHOP : UTILITÉ ET ORNEMENT - K. Blacker	-	1
76	53	- M. Farell	-	1
B - HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET DU SONORE, LANGUE ÉTRANGÈRE			8	8
68	45	PHILOSOPHIE : ATELIER DE LECTURE ET D'ÉCriture - R. Rajalu	1	1
69	46	HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo	2	2
70	47	LE PROBLEME DE L'AUTRE 1 - J. Camelo	-	X
71	48	HISTOIRE ET THÉORIE DU SONORE - R. Alexis	2	-
72	49	HISTOIRE ET ESTHÉTIQUE DES ARTS TECHNOLOGIQUES - R. Alexis	-	2
73	50	ANGLAIS - LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIAU ET MATÉRIEL - D. Flynn	2	2
74	51	WHAT'S UP ? - C. Domino	1	1
C - RECHERCHES ET EXPÉRIMENTATION PERSONNELLES			2	4
75	52	PRATIQUE DE L'ÉCRIT - C. Domino	-	2
173		TRAVAIL EN ATELIER - K. Blacker	2	2
D - BILAN			4	4
TOTAL			30	30

GRILLE DE CRÉDITS

option art - 3^e année

PAGE	N° FICHE		SEM.5	SEM.6
A - MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRE			10	4
77	54	ATELIER DE RENTRÉE - R. Rajalu, C. Lothier	2	-
62	39	WORKSHOP INTERSITES	2	1
78	55	PEINDRE ET DESSINER PAR DES MOYENS AUTRES - M. Pérez	2	-
79	56	SEMINAIRE ENTREPRENEURIAL - C. Morin	-	X
80	57	VIDÉO / CINÉMA - V. Gérard	-	1
177		ARC - 2 crédits chaque	4	2
B - HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET DU SONORE, LANGUE ÉTRANGÈRE			8	5
69	46	HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo	2	2
73	50	ANGLAIS - LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIAU ET MATÉRIEL - D. Flynn	2	1
81	58	LE PROBLÈME DE L'AUTRE 2 - J. Camelo	X	-
82	59	PHILOSOPHIE - R. Rajalu	2	2
83	60	BUREAU DES ENQUÊTES - C. Domino	2	
C - STAGE (3 SEMAINES MINIMUM)			2	-
D - RECHERCHES ET EXPÉRIMENTATION PERSONNELLES			6	6
		BILAN HEBDOMADAIRE / ACCROCHAGE - D. Liaudet	3	2
		PRATIQUE DE L'ÉCRIT (DOCUMENT PARCOURS) - J. Camelo	-	2
		DIPLÔME BLANC	-	2
173		TRAVAIL EN ATELIER - K. Blacker	3	-
84	61	NUIT DES HYPOTHÈSES - J. Camelo	X	-
E - BILAN (SEMESTRE 5) ET DIPLÔME (SEMESTRE 6)			4	15
		TOTAL	30	30

GRILLE DE CRÉDITS

option art - 4^e année

Les élèves de l'école sont à l'étranger en Erasmus ou en stage entreprise (France ou Etranger) durant le semestre 7 Ils restent en liaison avec l'équipe pédagogique durant cette période et présentent leurs travaux et mémoire en fin de semestre. Dans le cadre des échanges Erasmus, l'école qui accueille les étudiants valide les 30 ECTS du second semestre, dans le cas d'un voyage dans une école hors Erasmus, seulement 14 ECTS devront être validés par l'école accueillante.

PAGE	N° FICHE		SEM.7	SEM.8
A - INITIATION À LA RECHERCHE, SUIVI DE MÉMOIRE, PHILOSOPHIE, HISTOIRE DES ARTS			10	9
85	62	HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo	-	1
86	63	PHILOSOPHIE - R. Rajalu	-	1
87	64	STUDIO MÉMOIRE - C. Domino	-	2
		MÉMOIRE PRODUCTION ÉCRITE - Jury pédagogique, C. Domino	-	5
		MÉMOIRE PHASE 1 - Jury du bilan, C. Domino	2	-
88	65	ENVIRONNEMENT CULTUREL : BAGAGE DE VOYAGE - C. Domino	8	-
B - PROJET PLASTIQUE, PROSPECTIVE, MÉTHODOLOGIE, PRODUCTION			20	20
79	56	SEMINAIRE ENTREPRENEURIAL - C. Morin	-	X
62	39	WORKSHOP INTERSITES	-	2
89	66	PRATIQUE PROFESSIONNELLE - D. Flynn	X	-
90	67	ARC NORTH BY NORTHWEST - D. Flynn	-	6
		VOYAGE (crédits validés par l'établissement d'accueil) OU STAGE (crédits validés par un rapport écrit)	14	-
		BILAN STAGE OU VOYAGE devant un jury	6	-
		BILAN DE FIN DE SEMESTRE 8 + NORTH BY NORTHWEST	-	4
91	68	MÉMOIRE CONCEPTION ÉDITORIALE - R. Le Régent	-	4
92	69	PRATIQUE ÉCRIT SESSION ACA - C. Domino	-	1
93	70	PRATIQUE ÉCRIT SESSION WRITESHOP - C. Domino	-	2
C - LANGUE ÉTRANGÈRE			-	1
73	50	ANGLAIS - LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIEL ET MATÉRIEL - D. Flynn	-	1
		TOTAL	30	30

GRILLE DE CRÉDITS

option art - 5^e année

PAGE	N° FICHE		SEM.9	SEM.10
A - MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE, SUIVI DE MÉMOIRE			20	-
96	73	WORKSHOP DE RENTRÉE - JE N'EST PAS LE SUJET MAIS LE VERBE - R. Le Régent, D. Flynn	2	-
94	71	ATELIER D'ACCROCHAGE - D. Flynn	3	-
79	56	SEMINAIRE ENTREPRENEURIAL - C. Morin	-	X
85	62	HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo	3	-
89	66	PRATIQUE PROFESSIONNELLE - D. Flynn	-	X
62	38	WORKSHOP INTERSITES	2	-
177		ARC 2 crédits chaque	4	-
84	61	NUIT DES HYPOTHÈSES - J. Camelo	X	-
		SUIVI DE MÉMOIRE : GRAPHISME - R. Le Régent	3	-
		SUIVI DE MÉMOIRE : CONTENU - J. Camelo	3	-
B - MISE EN FORME DU PROJET PERSONNEL			10	-
95	72	ARCHIVES DE LA CRITIQUE - C. Domino	2	-
173		TRAVAIL EN ATELIER - D. Flynn	2	-
		SUIVI DE DIPLÔME - R. Le Régent	2	-
		BILAN DE FIN DE SEMESTRE	4	-
C - ÉPREUVES DU DIPLÔME			-	30
		SOUTENANCE DU MÉMOIRE	-	5
		SOUTENANCE PLASTIQUE	-	25
		TOTAL	30	30

GRILLE DE CRÉDITS

option Design mention Espace de la cité - 2^e année

PAGE	N° FICHE		SEM.3	SEM.4
A - MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRE			16	14
100	75	RE-PRÉSENTER - R. Le Régent	1	1
101	76	WORKSHOP " TECHNIQUES NUMÉRIQUES 1 " - A. Bougard	2	-
102	77	DESIGN ET APPROCHE GÉNÉRATIVE - F. Agid	2	-
103	78	REPRÉSENTATION - MODÉLISATION - A. Bougard	2	2
104	79	DESSIN - G. Brunet	-	1
105	80	DESSIN : LA CONSCIENCE DE L'OEIL - G. Brunet	2	-
106	81	LANGAGE MACHINE - I. Lallemand	2	1
107	82	VILLE DES LIEUX - A. Bariteaud	2	-
108	83	VIRTUOSE - A. Bougard, C. Morin	-	2
109	84	PERSPECTIVE NATURELLE ET PERSPECTIVE ARTIFICIELLE - C. Lothier	2	2
110	85	ATELIER TRANSVERSAL - N. Uchino, K. Blacker	-	1
111	86	WORKSHOP INTERSITES	1	1
112	87	VILLE ET SCIENCES SOCIALES : ARPENTER ET CONNAÎTRE - M. Mazeri	-	1
137	112	DESIGN OBJET ET TERRITOIRE - L. Germain	-	2
B - HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET DU SONORE, LANGUE ÉTRANGÈRE			8	8
113	88	HISTOIRE ET THÉORIE DU SONORE - R. Alexis	2	-
114	89	HISTOIRE ET ESTHÉTIQUE DES ARTS TECHNOLOGIQUES - R. Alexis	-	2
115	90	HISTOIRE DE LA VILLE ET DE L'ARCHITECTURE - Anne Bariteaud	1	-
114	91	PHILOSOPHIE - R. Rajalu	1	2
115	92	ANGLAIS, IMAGES POUR LE DESIGN - D.M. Clarke	2	2
116	93	HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo	1	2
117	94	HISTOIRE DU DESIGN - M. Gentil	1	-
118	95	LE PROBLÈME DE L'AUTRE - J. Camelo	-	X
C - RECHERCHES ET EXPÉRIMENTATION PERSONNELLES			2	4
173		RECHERCHES PERSONNELLES	2	4
D - BILAN			4	4
TOTAL			30	30

GRILLE DE CRÉDITS

option Design mention Espace de la cité - 3^e année

PAGE	N° FICHE		SEM.5	SEM.6
A - MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRE			10	4
119	96	DISPLAY - R. Le Régent	1	-
111	86	WORKSHOP INTERSITES	1	1
122	97	MIND OVER MATTER - F. Agid	2	-
123	98	DESSIN - G. Brunet	-	1
124	99	PERSPECTIVE NATURELLE ET PERSPECTIVE ARTIFICIELLE - C. Lothier	1	1
125	100	VARIABLE BY DESIGN - I. Lallemand	1	-
126	101	VR CONTINUUM - A. Bougard, C. Morin	2	-
137	112	DESIGN OBJET ET TERRITOIRE - L. Germain	-	1
125	102	ATELIER DE RENTRÉE - R. Rajalu, C. Lothier	2	-
B - HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS, LANGUE ÉTRANGÈRE			8	5
115	92	ANGLAIS, IMAGES POUR LE DESIGN - D. M. Clarke	2	1
116	93	HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo	2	1
128	103	VILLE ET SCIENCES SOCIALES : CONNAÎTRE - M. Mazeri	2	2
114	91	PHILOSOPHIE - R. Rajalu	2	1
129	103	LE PROBLÈME DE L'AUTRE - j. Camelo	X	-
C - STAGE (3 SEMAINES MINIMUM)			2	-
D - RECHERCHES ET EXPÉRIMENTATIONS PERSONNELLES			6	6
130	103	WORKSHOP DESIGN URBAIN - M. Mazeri	2	-
131	106	WORKSHOP TECHNIQUES NUMÉRIQUES 2 - F. Agid, A. Bougard	-	1
132	107	SEMINAIRE ENTREPRENEURIAL - C. Morin	-	1
		GRAPHISME - PRATIQUE DE L'ÉCRIT (document parcours) - R. Le Régent, F. Agid	-	1
135	108	25 HEURES - LA BIBLIOTHÈQUE - R. Le Régent	-	1
177		ARC 2 crédits chaque	4	2
E - BILAN (SEMESTRE 5) ET DIPLÔME (SEMESTRE 6)			4	15
		TOTAL	30	30

GRILLE DE CRÉDITS

option Design mention Espace de la cité - 4^e année

Les élèves de l'école sont à l'étranger en Erasmus ou en stage entreprise (France ou Etranger) durant le semestre 8. Ils restent en liaison avec l'équipe pédagogique durant cette période et présentent leurs travaux et mémoire en fin de semestre. Dans le cadre des échanges Erasmus, l'école qui accueille les étudiants valide les 30 ECTS du second semestre, dans le cas d'un voyage dans une école hors Erasmus, seulement 14 ECTS devront être validés par l'école accueillante.

PAGE	N° FICHE		SEM.7	SEM.8
A - INITIATION À LA RECHERCHE, SUIVI DE MÉMOIRE, PHILOSOPHIE, HISTOIRE DES ARTS			9	10
116	93	HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo	3	-
134	109	ESPACE CRITIQUE ET HUMANITÉS NUMÉRIQUES - M. Mazeri	2	-
		PRÉ-MÉMOIRE - Directeur de mémoire, J. Camelo	-	10
		MÉTHODOLOGIE MÉMOIRE - M. Mazeri	4	-
B - PROJET PLASTIQUE, PROSPECTIVE, MÉTHODOLOGIE, PRODUCTION			20	20
132	107	SEMINAIRE ENTREPRENEURIAL - C. Morin	-	X
135	110	TOOLS CREATION - F. Agid, C. Morin	5	-
89	66	PRATIQUE PROFESSIONNELLE - D. Flynn	-	-
177		ARC 2 crédits chaque	4	-
173		RECHERCHES PERSONNELLES - M. Mazeri	4	-
		WORKSHOP INTERSITES	2	-
		VOYAGE (crédits validés par l'établissement d'accueil) OU STAGE (crédits validés par un rapport écrit)	-	14
		BILAN DE FIN DE SEMESTRE 7	5	-
		BILAN STAGE OU VOYAGE devant un jury	-	6
C - LANGUE ÉTRANGÈRE			1	-
136	111	ANGLAIS , IMAGES POUR LE DESIGN- D-M. Clarke	1	-
		TOTAL	30	30

GRILLE DE CRÉDITS

option Design mention Espace de la cité - 5^e année

PAGE	N° FICHE		SEM.9	SEM.10
A - MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE, SUIVI DE MÉMOIRE			20	-
132	107	SEMINAIRE ENTREPRENEURIAL - C. Morin	-	X
116	93	HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo	3	-
134	109	ESPACE CRITIQUE ET HUMANITÉS NUMÉRIQUES - M. Mazeri	2	-
135	110	TOOLS CREATION - F. Agid, C. Morin	6	-
89	66	PRATIQUE PROFESSIONNELLE - D. Flynn	-	-
136	111	ANGLAIS , IMAGES POUR LE DESIGN - D-M. Clarke	2	-
177		ARC 2 crédits chaque	4	-
		SUIVI DE MÉMOIRE - M. Mazeri	3	-
B - MISE EN FORME DU PROJET PERSONNEL			10	-
173		RECHERCHES PERSONELLES - M. Mazeri	4	-
		BILAN DE FIN DE SEMESTRE	6	-
C - ÉPREUVES DU DIPLÔME			-	30
		SOUTENANCE DU MÉMOIRE	-	5
		SOUTENANCE PLASTIQUE	-	25
		TOTAL	30	30

GRILLE DE CRÉDITS

option Design mention Design sonore - 4^e année

Les élèves de l'école sont à l'étranger en Erasmus ou en stage entreprise (France ou Etranger) durant le semestre 8. Ils restent en liaison avec l'équipe pédagogique durant cette période et présentent leurs travaux et mémoire en fin de semestre. Dans le cadre des échanges Erasmus, l'école qui accueille les étudiants valide les 30 ECTS du second semestre, dans le cas d'un voyage dans une école hors Erasmus, seulement 14 ECTS devront être validés par l'école accueillante.

PAGE	N° FICHE		SEM.7	SEM.8
A - INITIATION À LA RECHERCHE, SUIVI DE MÉMOIRE, HISTOIRE DES ARTS			9	10
140	113	VILLE ET SCIENCES SOCIALES : ARPENTER ET CONNAÎTRE - M. Mazeri	2	-
141	114	HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo	2	-
142	115	SUIVI DE MÉMOIRE - J. Camelo	1	-
143	116	HISTOIRE ET THÉORIE DU SONORE – R. Alexis	2	-
177		ARC 2 crédits chaque	2	-
		PRÉ-MÉMOIRE - Directeur de mémoire	-	10
B - PROJET PLASTIQUE, PROSPECTIVE, MÉTHODOLOGIE, PRODUCTION			20	20
144	117	ÉLÉMENTS SCIENTIFIQUES - LAUM, C. Ayrault	2	-
145	118	CRÉATION SONORE APPLIQUÉE - F. Bourdier	2	-
146	119	WORKSHOP APPLICATIF ESBA - ENSCI - IRCAM	2	-
147	120	PERCEPTION ET COGNITION DE L'OBJET SONORE - IRCAM	2	-
148	121	INFORMATIQUE SONORE ET TECHNIQUE SON 1 - O. Houix	2	-
149	122	WORKSHOP ARDUINO 1 - M. Donneaud	2	-
150	123	MÉTHODOLOGIE CRÉATIVE EN DESIGN SONORE 1 - L. Germain	2	-
151	124	ATELIER RADIO ON - R. Alexis	2	-
152	125	PRATIQUE PROFESSIONNELLE - D. Flynn	-	X
153	126	SEMINAIRE ENTREPRENEURIAL - C. Morin	-	X
		BILAN DE FIN DE SEMESTRE 7	4	-
		VOYAGE (crédits validés par l'établissement d'accueil) OU STAGE (crédits validés par un rapport écrit)	-	14
		BILAN STAGE OU VOYAGE devant un jury	-	6
C - LANGUE ÉTRANGÈRE			1	-
154	127	ANGLAIS - LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIAU ET MATÉRIEL - D. Flynn	1	-
		TOTAL	30	30

GRILLE DE CRÉDITS

option Design mention Design sonore - 5^e année

PAGE	N° FICHE		SEM.9	SEM.10
A - MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE, SUIVI DE MÉMOIRE			20	-
141	114	HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo	2	-
145	118	CRÉATION SONORE - F. Bourdier	2	-
146	119	WORKSHOP APPLICATIF ESBA - ENSCI - IRCAM	3	-
151	124	ATELIER RADIO ON - R. Alexis	2	-
15	122	PRATIQUE PROFESSIONNELLE - D. Flynn	-	X
151	123	SEMINAIRE ENTREPREUNERIAL - C. Morin	-	X
154	124	ANGLAIS - LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIAU ET MATÉRIEL - D. Flynn	1	-
155	128	WORKSHOP ARDUINO 2 - Maurin Donneaud	2	-
156	129	MÉTHODOLOGIE CRÉATIVE EN DESIGN SONORE 2 - L. Germain	2	-
157	130	INFORMATIQUE SONORE ET TECHNIQUE SON 2 - O. Houix	2	-
177		ARC 2 crédits chaque	2	-
		SUIVI DE MÉMOIRE - R. Le Régent, R. Alexis	2	-
B - MISE EN FORME DU PROJET PERSONNEL			10	-
173		RECHERCHES PERSONELLES	4	-
		BILAN DE FIN DE SEMESTRE	6	-
C - ÉPREUVES DU DIPLÔME			-	30
		SOUTENANCE DU MÉMOIRE	-	5
		SOUTENANCE PLASTIQUE	-	25
		TOTAL	30	30

GRILLE DE CRÉDITS

option Design mention computationnel et mécatronique - 4^e année

Les élèves de l'école sont à l'étranger en Erasmus ou en stage entreprise (France ou Etranger) durant le semestre 8. Ils restent en liaison avec l'équipe pédagogique durant cette période et présentent leurs travaux et mémoire en fin de semestre. Dans le cadre des échanges Erasmus, l'école qui accueille les étudiants valide les 30 ECTS du second semestre, dans le cas d'un voyage dans une école hors Erasmus, seulement 14 ECTS devront être validés par l'école accueillante.

PAGE	N° FICHE		SEM.7	SEM.8
A - INITIATION À LA RECHERCHE, SUIVI DE MÉMOIRE, PHILOSOPHIE, HISTOIRE DES ARTS			9	10
160	131	HUMANITES NUMERIQUES - RENNES 2	3	-
177		ARC 2 crédits chaque	2	-
161	132	ESPACE CRITIQUE ET HUMANITES NUMERIQUES - M. Mazeri	2	-
162	133	HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo	1	-
		SUIVI DE MÉMOIRE	1	-
		PRÉ-MÉMOIRE	-	10
B - PROJET PLASTIQUE, PROSPECTIVE, MÉTHODOLOGIE, PRODUCTION			20	20
163	134	TOOLS CREATION - F. Agid, I. Lallemand	5	-
164	135	WORKSHOP ROBOTIQUE INTERACTION - F. Agid, I. Lallemand	5	-
165	136	WORKSHOP ARDUINO 1 - M. Donneaud	2	-
166	137	PRATIQUE PROFESSIONNELLE - D. Flynn	-	X
167	138	SEMINAIRE ENTREPRENEURIAL - C. Morin	-	X
168	139	REALITÉ VIRTUELLE ET JEUX - A. Bougard, C. Morin	2	-
169	140	INTELLIGENCE COMPUTATIONNELLE ET INTERFACES CER-VEAUX MACHINES- F. Agid	2	-
		BILAN DE FIN DE SEMESTRE 7	4	-
		VOYAGE (crédits validés par l'établissement d'accueil) OU STAGE (crédits validés par un rapport écrit)	-	14
		BILAN STAGE OU VOYAGE devant un jury	-	6
C - LANGUE ÉTRANGÈRE			1	-
170	141	ANGLAIS - D-M. Clarke	1	-
		TOTAL	30	30



ÉCOLE
SUPÉRIEURE
D'ART ET DE DESIGN
LE MANS



PREMIÈRE ANNÉE

DESSIN / CROQUIS

0 1

OBJECTIFS

Analyser par les moyens du dessin les questions de représentation.

Faire l'expérimentation d'une pratique graphique régulière en présence du modèle vivant.

Elaborer un vocabulaire plastique personnel.

Mesurer, observer, évaluer, refaire, défaire.

CONTENU

Se constituer ses propres "modèles" : du dessin au dessin, de la vidéo au dessin, de la photo au dessin, du volume au dessin. Le Grand format.

À partir de poses plus ou moins longues, dessiner le corps dans l'espace et l'espace à partir du corps. Étude du volume par la lumière et l'ombre. Aborder des techniques diverses ainsi que la question du format, du geste et du rapport dessin-couleur.

ÉVALUATION

Contrôle continu.

ENSEIGNANT > Guy Brunet

SPÉCIALITÉ > Dessin et croquis

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique

SEMESTRES > 1 et 2

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h / semaine + 2 h / quinzaine

INTRODUCTION À LA PUBLICATION ASSISTÉE PAR ORDINATEUR (PAO)

0 2

OBJECTIFS

Comprendre les outils de représentation vectorielle et bitmap, et leurs normes d'utilisation en fonction des projets.

Sensibiliser à l'espace typographique/textuel.

Introduire l'idée de structure de maquette dans le cadre de la production de documents.

CONTENU

Familiarisation à l'espace de travail des logiciels PAO/DAO.

Introduction à l'utilisation des outils principaux sur Illustrator, Photoshop et InDesign.

Compréhension des formats de fichiers et de la notion de résolution.

Appréhension de la mise en page d'un document et de la relation texte/image.

MÉTHODE

Apprentissage pas à pas de l'utilisation des logiciels de PAO.

ÉVALUATION

Contrôle continu et évaluation de fin de semestre.

ENSEIGNANT > Ronan Le Régent

SPÉCIALITÉ > Graphisme

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique

SEMESTRE > 1

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 4 h / quinzaine



LA PEINTURE NE TOMBE JAMAIS DU CIEL

03

OBJECTIFS

Rendre l'étudiant autonome par différents types d'exercices afin qu'il découvre sa manière de voir le monde et trouve des solutions pour le questionner par le moyen des arts plastiques.

CONTENU

L'étudiant choisit un sujet à l'extérieur de l'École dans l'espace de la cité. Il l'aborde par le dessin, dans un premier temps, à main levée avec un petit carnet de croquis qui lui permet de "sentir avec son œil". Ce dessin à la mine de plomb est construit d'une manière très scrupuleuse, (la question de la précision du geste et de son cadrage est très utile, il doit être volontaire). Afin d'en mesurer la pertinence, une série de 10 dessins est demandée, déclinée et approfondie, pour permettre de créer une "matière" qui donne une perspective à l'élève dans sa pratique. Dans un second temps (à partir de janvier), pour bien « cadrer » ce réel, l'utilisation d'un appareil photo numérique peut être possible.

À partir du mois de janvier : définition d'un nouveau format d'au minimum de 1,00 X 1,00. À partir de février la question de l'accrochage commence à être abordée

et envisagée comme une priorité. Cela permet à l'étudiant de regarder sa pratique dans un certain contexte, de la confronter aux autres, d'en discuter. L'échange et l'oralité sont incontournables.

Découper dans de la couleur (sur un papier peint), permet de dessiner directement avec des ciseaux, sans utiliser de crayons en s'appuyant sur la pratique du dessin, propre à l'étudiant.

Tenir compte de l'histoire de l'art est indispensable ainsi qu'un travail d'écriture quotidien qui permet à l'étudiant de mieux comprendre son travail et d'en mesurer la progression.

ÉVALUATION

Contrôle continu.

ENSEIGNANT > Mathias Pérez
SPÉCIALITÉ > Dessin et croquis
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique
SEMESTRES > 1 et 2
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 4 h / quinzaine

MODÈLE(S) & ROBOT(S)

04

OBJECTIFS

Familiariser les étudiants au design par le biais des modes de production et des technologies associées (économie). Les cours théoriques portent sur des théories scientifiques et des technologies dont l'impact a radicalement modifié la perception de l'environnement physique, et donc la caractérisation des méthodes de conception au sens large.

La partie pratique immerge les étudiants dans les différentes strates de conceptions et d'expérimentations qui gouvernent le champ du design, en se basant sur les différentes définitions du concept de « modèle ». En se référant aux cours et à des recherches prospectives sur l'histoire contemporaine du design, les étudiants produisent dessins, maquettes, modélisations, vidéos ou encore manipulations algorithmiques. Le second semestre s'organise autour d'une formation touchant diverses approches de production liées aux technologies digitales : modélisation, découpe laser, impression 3D et robotique.

CONTENU

Cours théoriques sur l'histoire des techniques.
Expérimentations concrètes et fabrication.
Conception design.

MÉTHODE

Aborder le design par le biais de l'épistémologie par une démarche prospective ouverte sur les méthodes contemporaines de conception et de fabrication. Donner une vision des techniques de production computationnelles contemporaines.

ÉVALUATION

Qualités des productions

ENSEIGNANTS > Felix Agid, Amaël Bougard, Ianis Lallemand, Christian Morin

SPÉCIALITÉ > Design

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier théorique et pratique

SEMESTRES > 1 et 2

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h / quinzaine



PERSPECTIVE NATURELLE ET PERSPECTIVE ARTIFICIELLE

05

OBJECTIFS

En prenant en compte les origines très diverses des étudiants de première année ainsi que les discours prédominants sur la perspective, il s'agit de montrer que l'on peut poser les questions de représentation de l'espace en utilisant ses propres yeux et en faisant ses propres expériences. Apprentissage des tracés par l'expérimentation. Transport de l'abstraction des tracés géométriques dans l'espace concret pour en éprouver et en comprendre la validité.

Garder à l'esprit la vérification et la mise au jour des différentes logiques en jeu.

CONTENU

Le schéma perspectif élémentaire. Point de vue, tableau, point de fuite principal, points de distance. Compréhension du tableau par plusieurs expériences concrètes, maquettes et échelle réelle. Tableau et miroir. Échelle des hauteurs. Anamorphoses. Tracé des ombres portées. Axonométries. Solides platoniciens.

MÉTHODE

Croisement de différentes approches : observation sensible et expérience, mesure et dessin, constat et réflexion. Confrontation entre documents photographiques et constats optiques dans l'espace réel. Analyses d'images, de tableaux et déambulations en ville avec arrêts sur motifs. Lecture de textes théoriques et littéraires. Traductions et vérifications.

ÉVALUATION

Note semestrielle. Travaux personnels - dessins, photos, installations - attestant de la compréhension des principes et méthodes. Expériences prolongées témoignant d'une capacité à transposer et à explorer des références personnelles.

ENSEIGNANT > Claude Lothier
SPÉCIALITÉ > Perspective, perception visuelle, optique et géométrie
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique
SEMESTRES > 1 et 2
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 3 / semaine

PRATIQUE DE LA PEINTURE

06

OBJECTIFS

En relation avec le cours théorique, il s'agit de mettre l'étudiant en situation de comprendre et d'éprouver par l'expérience plastique quelques dispositifs picturaux caractéristiques des évolutions formelles de la peinture.

Initiation aux techniques de la peinture.

CONTENU

Pratique de la peinture. Deux sujets de travail, articulés aux périodes historiques étudiées (l'un fondé sur l'espace de la représentation classique, l'autre sur un espace "abstrait" lié à l'idée de modernité).
Initiation technique : tendre une toile sur châssis et savoir l'apprêter ; préparer la couleur à partir des pigments et de liants.

Ce cours est complété par des visites de musées.

MÉTHODE

Travail en atelier et travail personnel.

ÉVALUATION

Travail de peinture (à remettre pour notation) et contrôle continu.

ENSEIGNANT > Jean-Yves Le Bon

SPÉCIALITÉ > Peinture

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique

SEMESTRE > 2

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h 30 / semaine



PRATIQUE ET IMAGINAIRE DE LA COULEUR

07

OBJECTIFS

En regard du cours théorique, découvrir la complexité des questions de couleur à travers l'expérimentation plastique ; construire les bases d'une étude scientifique et technique de la couleur.

CONTENU

Exercices de colorimétrie : expériences diverses, cercles chromatiques et volumes de couleurs.

Un sujet d'expression (peinture) libre.

Ce cours est complété par des visites de musées.

MÉTHODE

Travail en atelier et travail personnel.

ÉVALUATION

Exercices de colorimétrie et travail de peinture : contrôle continu et travaux à remettre pour notation.

ENSEIGNANT > Jean-Yves Le Bon

SPÉCIALITÉ > Peinture

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique

SEMESTRE > 1

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h 30 / semaine

WORKSHOP DE RENTRÉE : LE MOULAGE

08

OBJECTIFS

Présenter aux étudiants plusieurs méthodes de réalisation de moules avec différents matériaux et techniques.
Faire découvrir aux étudiants diverses possibilités d'exploitations des techniques de moulage.

CONTENU

Les étudiants travaillent par groupe de cinq. Au cours de la semaine chaque groupe réalise un type de moulage afin que tous soient en mesure de se familiariser avec le processus de fabrication d'un moule et de tirage.
Les groupes sont amenés à partager avec la classe les spécificités techniques et matérielles liées au moulage qu'ils ont réalisé.

MÉTHODE

Réalisation avec les étudiants de moules types. Les enseignants travaillent avec Jean-Claude Baron, intervenant spécialisé, les deux derniers jours du workshop afin d'aborder l'outil du tour à plâtre et ainsi réaliser des moules de calibrage

ÉVALUATION

Efficacité et engagement dans la production, assiduité et rigueur au sein du travail collectif.

ENSEIGNANT > Kate Blacker, Natsuko Uchino
SPÉCIALITÉ > Volume
TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop
SEMESTRE > 1
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
CALENDRIER > Du 17 au 21 septembre 2018
DURÉE > 5 jours



WORKSHOP : LA SOUDURE ET LE MODULE

09

OBJECTIFS

En conjonction avec un projet plastique, les étudiants de première année reçoivent une initiation technique dans l'atelier métal.

CONTENU

Une présentation des utiles disponibles en atelier métal avec une introduction des techniques d'exploitation. Simultanément les étudiants travaillent un projet plastique autour du module. Ils sont initiés à un tracé plastique et théorique du pourquoi et de l'importance, et à l'impact du module dans l'art moderne et contemporain.

MÉTHODE

De petits groupes d'étudiants s'initient en atelier métal, tandis que les autres étudiants travaillent leurs projets modules.

ÉVALUATION

Le travail des étudiants est évalué en fonction du projet module, sa pertinence et sa plasticité. La présence de chaque étudiant est obligatoire pour que leur initiation en atelier métal puisse être évaluée.

ENSEIGNANT > Kate Blacker

SPÉCIALITÉ > Métal

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique et théorique

SEMESTRE > 1

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > 3 au 6 décembre 2018

DURÉE > 4 jours

WORKSHOP : ESPACES SÉQUENTUIELS

10

OBJECTIFS

L'exploration des séquences qui s'ouvrent entre langage et volume, peut trouver une forme ou une structure qui déroule dans un temps/espace. Cet atelier a pour but d'engager les groupes d'étudiants dans la production d'une pièce collective mettant en œuvre le langage dans l'espace.

CONTENU

Les étudiants sont initiés à un tracé historique et théorique de la sculpture comme support séquentiel, en même temps qu'une analyse de la narration. Le projet propose de réinvestir cette conjonction entre langage (narratif ou autre) et volume d'une façon contemporaine.

MÉTHODE

Les travaillent travailleront en groupes afin de structurer une pièce commune qui exploite le langage et la matière dans laquelle l'idée d'une séquence est impérative.

ÉVALUATION

Les étudiants présentent leurs travaux et un résumé des étapes de leurs recherches. Ils sont jugés sur la qualité de leur réflexion autant que sur la cohérence de la production plastique et de sa relation avec le langage.

ENSEIGNANTS > Kate Blacker et Dettie Flynn

SPÉCIALITÉ > Langue étrangère et volume

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier pratique, théorique et méthodologique

SEMESTRE > 2

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > Du 7 au 10 janvier 2019

DURÉE > 4 jours



ÉCOLE
SUPÉRIEURE
D'ART ET DE DESIGN
LE MANS

WORKSHOP : IN SITU

1 1

OBJECTIFS

Le projet examine l'installation du point de vue de l'in situ - la relation d'un lieu ou d'un espace spécifique ; ses caractéristiques architecturales, son utilisation et une intervention/intégration plastique

CONTENU

Les étudiants sont initiés à un tracé théorique de l'histoire et aux problématiques de l'installation In Situ. Les nombreux exemples de pratique donnent aux étudiants les bases nécessaires pour stimuler leur propre installation, et des références communes lors de l'échange entre eux et avec l'enseignante.

MÉTHODE

Les étudiants travaillent à deux et interviennent dans une espace de l'école qu'ils fréquentent quotidiennement. Un relevé objectif de ce lieu et une analyse de ses caractéristiques est effectué pour déterminer une installation pertinente.

ÉVALUATION

La pertinence de la corrélation entre l'espace, l'intervention et l'analyse présentée par les étudiants, ainsi que la réalisation plastique.

ENSEIGNANT > Kate Blacker
SPÉCIALITÉ > Volume et installation
TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop
SEMESTRE > 1
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
CALENDRIER > Du 5 au 8 novembre 2018
DURÉE > 4 jours

WORKSHOP : STRUCTURE/BOIS

1 2

OBJECTIFS

Réalisation de volumes/sculptures en bois. Le thème de réflexion porte sur l'écologie, l'utopie, la récupération et la transformation. L'objectif de cet atelier est de favoriser le passage entre la conception et la réalisation par le biais d'une initiation technique à l'atelier bois.

CONTENU ET MÉTHODE

Cours d'introduction.

Présentation du travail de Laurent Le Deunff.

- Conférence de Laurent Tixador (objets réalisés à partir la taille des platanes).
- Visite d'une usine de menuiserie et récupération des chutes de bois usinées.
- Réalisation des volumes par groupe et assemblage des différentes propositions à partir du bois récupéré.

Les volumes sont issus d'une réflexion proche de l'architecture, de la construction, de l'équilibre, du rythme, dans une échelle contrôlée. Les élèves travaillent par groupe 2 ou 3. L'intuition, la manipulation et le regard plastique restent le support de créativité fort pour cette expérience. Ils questionnent la matière, l'assemblage

dans une dimension structurelle et plastique. Installation des réalisations dans le hall de l'école, spatialisation des volumes, lecture des espaces vides et pleins. Expérimentation de la lumière.

MÉTHODE

Initiation au fonctionnement des machines de l'atelier bois. Présentation de dessins et maquettes à l'échelle de 10cm/m exploitant différentes possibilités constructives et plastiques. Montage et assemblage des volumes à l'échelle 1, par groupe. Installation des volumes dans le hall, confrontation entre l'échelle de l'objet et le lieu.

ÉVALUATION

En fin d'atelier : présentation du volume et de la maquette. L'élève explique oralement son expérience, sa démarche et ses références. En fin de semestre remise d'un dossier relatant le travail au format A4 en pdf.

ENSEIGNANT > David-Michael Clarke, Natsuko Uchino

SPÉCIALITÉ > Volume

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop

SEMESTRE > 2

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > Du 14 au 18 janvier 2019

DURÉE > 4 jours



ÉCOLE
SUPÉRIEURE
D'ART ET DE DESIGN
LE MANS

WORKSHOP : TOILETTES, TIN CANS AND PLASTIC BOTTLES

1 3

OBJECTIFS

L'objectif de cet atelier est de porter un regard analytique sur les objets qui nous entourent. Au-delà du rapport entre la forme et la fonction, c'est la question du sens qui est posée, et la notion de design interrogée.

CONTENU

L'étudiant présente sur papier, dessins, diagrammes et analyse d'un objet de son choix (fonction, forme, matériaux, provenance et autres caractéristiques). Puis il/elle est invité(e) à transformer cet objet en gardant toujours perceptible une évidence de son origine. Ce détournement de la fonction ou de ses caractéristiques présente une alternative à l'objet.

MÉTHODE

Présentation théorique avec réalisations pratiques des étudiants.

ÉVALUATION

Chaque étudiant présente son travail et un résumé des étapes de sa recherche. L'évaluation réside sur la qualité de la réflexion et la cohérence de la production plastique.

ENSEIGNANTE > Kate Blacker

SPÉCIALITÉ > Design

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop

SEMESTRE > 2

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > Du 4 au 7 mars 2019

DURÉE > 4 jours

ATELIER IMAGE S1

1 4

OBJECTIFS

Sensibilisation aux différents registres de l'image et initiations techniques. Approche des premiers éléments constitutifs de l'image.

En photographie (argentique & numérique) : prise de vue, cadrage, profondeur de champ, développement, tirage.

En vidéo : tournage, points de vue, cadrage, montage, raccords, exportation.

MÉTHODE

Chaque proposition fait l'objet d'une présentation d'œuvres anciennes et contemporaines. Analyses et discussions de ces œuvres et appréciations des travaux des élèves.

ÉVALUATION

Validation de l'atelier (tirages argentiques et impressions jet d'encre - pistes vidéo).

CONTENU

Voir est un acte. Considérer l'appareil de prise de vue (téléphone photo et caméra) comme un nouvel instrument de vision « pour atteindre des réalités qu'ignore toute vision naturelle ». Lors de cet atelier il s'agit de voir autrement et d'enregistrer l'image de cette expérience. Les expérimentations au laboratoire argentique et numérique et en salle de montage soulignent ces transfigurations.

ENSEIGNANTS > Laura Brunellière, David Michael Clarke

SPÉCIALITÉ > Photographie, vidéo

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier pratique, théorique et méthodologique

SEMESTRE > 1

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 4 h / semaine

ATELIER IMAGE S2

1 5

OBJECTIFS

Approfondissement des données techniques et technologiques du médium. Différencier l'image-document et l'image-action.

Envisager le corps comme une surface sensible, à la fois image et productrice d'images.

CONTENU

Le corps-caméra – Le performer et son image : en considérant le corps comme médium et surface de représentation, il s'agit de rendre compte de ces deux expériences en usant des spécificités du médium : point de vue, cadrage, profondeur de champ, mouvements de caméra, traitement du son, expérimentations au laboratoire etc.

MÉTHODE

Réalisation pratique. Chaque proposition fait l'objet d'une présentation d'œuvres anciennes et contemporaines. Analyses et discussions de ces œuvres et appréciations des travaux des élèves.

ÉVALUATION

Validation de l'atelier (tirages argentiques et impressions jet d'encre - pistes vidéo). Retour critique.

ENSEIGNANTS > Laura Brunellière, David Michael Clarke

SPÉCIALITÉ > Photographie, vidéo

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier pratique, théorique et méthodologique

SEMESTRE > 1

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 4 h / semaine

3D / SCULPTURE

16

OBJECTIFS

Étude des formes (volume, espace) par la mise en œuvre des techniques manuelles et numériques avec la rencontre de divers matériaux.

Compréhension des enjeux de la sculpture moderne.

CONTENU

Études des formes et de leurs expressions. Initiation aux processus de fabrication, construction, assemblage, façonnage, modelage, moulage. Initiation à la modélisation et à l'impression 3D.

MÉTHODE

Le travail est abordé, soutenu et relancé par des exercices pratiques de sculpture et de dessin.

Nombreuses maquettes et expérimentations sont demandées pour apprendre à appréhender la forme volumétrique.

L'apprentissage technique est associé à une approche discursive constituée de critiques collégiales, exposés, présentations d'éléments documentaires et épistémologiques, en témoignage des recherches

ÉVALUATION

Participation, présence, assiduité, implication des élèves, qualité des expérimentations.

ENSEIGNANTS > Natsuko Uchino, Amaël Bougard (S1), Guy Brunet (S2)

SPECIALITÉ > Sculpture

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique

SEMESTRES > 1 groupe A et 2 groupe 2

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 6 h / quinzaine

WORKSHOP MOUVEMENT(S)

17

C'est quoi ce corps qui m'anime ? De quoi suis-je conscient et de quoi puis-je être conscient ? Comment le mettre en marche et faire de cette mise en marche un objet de réflexion ? Ai-je des résistances ? Comment s'éprouvent-elles ? Qu'est-ce que ce corps me permet d'être et de penser ? Comment le mouvement et les mouvements me forment et m'informent ? Comment agir ensemble, se coordonner ?

OBJECTIFS

Le workshop vise à sensibiliser les étudiants sur l'importance de l'agir, sur les capacités du corps à constituer des sommes de connaissances ouvertes à soi et au monde, à constituer, pour qui sait travailler sa capacité sensible d'être au monde, une force d'orientation et de saisissement sans commune mesure. Un partenariat possible avec le conservatoire d'art dramatique du Mans, Philippe Vallepin et leurs étudiants, pour adresser le corps collectif, la mise en mouvement, coordination, réactivité, présence.

CONTENU

Le préalable au workshop prend pied à partir des fragments tirés des réflexions du philosophe Clément Rosset* :
« Le sens de l'argument de Hume est qu'il n'y a pas de perception du moi – comme il peut y avoir perception d'une chaise ou d'une table – mais seulement des perceptions de qualités, ou

d'états psychologiques ou somatiques (...) »

« (...) ainsi ajoutait Pascal dans un passage des Pensées (...) On n'aime donc jamais personne, mais des qualités. »

« (...) je commence à m'inquiéter quant à moi ou quant au moi, non pas quand je cesse de me reconnaître (qui pourrait d'ailleurs se reconnaître ?), mais bien au contraire lorsque ce sont les autres qui cessent de me reconnaître (...) »

« Je n'ai pas besoin d'en appeler à un sentiment d'identité personnelle pour penser et agir de manière particulière et personnelle (...) Je pense même que le souci ou l'inquiétude qui portent à s'interroger sur sa propre personne et sur ce que celle-ci aurait d'inaliénable jouent un rôle plutôt inhibiteur dans l'accomplissement de sa personnalité »

« Je ne suis Napoléon que dans la mesure où je prends bien garde de ne jamais me demander qui est ce Napoléon que je suis. » « Nous ne sommes pas un tout matériellement constitué, identique pour tout le monde et dont chacun n'a qu'à aller prendre connaissance comme d'un cahier des charges ou d'un testament ; notre personnalité sociale est une création de la pensée des autres » Citant Proust au tout début de *La recherche du temps perdu*

* *Loin de moi, étude sur l'identité*, Clément Rosset, Les éditions de minuit, Mars, 2002

ENSEIGNANTS > Natsuko Uchino, Miguel Mazeri, Amaël Bougard

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop

SEMESTRE > 2

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER >

DURÉE >

ANGLAIS, LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIAU ET MATÉRIEL

18

OBJECTIFS

Les sessions d'anglais proposent de s'éloigner d'une approche de cours, au sens « scolaire » du terme. Elles incitent plutôt les étudiants, individuellement et au sein du groupe, à s'enhardir par écrit et par oral grâce à des supports variés, sortes de passerelles vers des modes de pensée autres.

Ce cours se focalise essentiellement sur l'établissement du monde moderne dans le sillage de la révolution industrielle, et l'émergence d'une diversité de notions autour du modernisme. Les structures du curriculum varient selon les années et les disciplines, mais la logique pour le programme d'anglais reste constante : celle de contribuer aux dispositions de la culture générale à l'École, déployant l'horizon intellectuel et créatif des étudiants, non seulement en tant qu'artistes et designers, mais aussi en tant que personnes vivant dans une époque de bouleversements et de changements particulièrement rapides.

CONTENU

Développé sur l'année, ce cours a pour vocation d'engager les étudiants dans la

production de pièces personnelles mettant en œuvre le langage. Le travail plastique de chaque étudiant s'appuie, au moyen de conférences, sur la découverte d'artistes contemporains et sur l'analyse des pratiques symboliques, de classification, en un mot, productrices de sens, qui se situent au cœur de toute production et consommation culturelles. En faisant l'expérience, par le biais d'une approche ludique, réfléchie et spontanée, que le langage a une forme propre, les étudiants sont amenés à trouver leur voix propre.

MÉTHODE

Conférence – cours – atelier.
Tout échange, écrit ou oral, est en anglais.
Travail de recherche et de création.
Conférences, présentation d'œuvres, projection de films, lectures, entretiens individuels.
Analyses et discussions de ces œuvres et réponse critique du groupe aux productions individuelles.

ÉVALUATION

Assiduité et engagement (contrôle continu), bilan collectif & accrochage.

ENSEIGNANT > Dettie Flynn

SPÉCIALITÉ > Anglais

TYPE D'ACTIVITÉ > Accompagnement théorique et pratique

SEMESTRE > 1-8

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h / quinzaine



ENJEUX CONTEMPORAINS

19

OBJECTIFS

Situer le champ des possibles de l'art contemporain à partir de l'actualité et de l'histoire de celui-ci, en lien avec toutes les disciplines et pratiques artistiques, et les faits marquants du monde culturel, social, global, tout en privilégiant l'approche critique.

CONTENU

À partir tant de l'actualité des arts que de lectures théoriques, d'analyses historiques, de l'actualité sociale et politique, il s'agit d'interroger la figure de l'artiste et de l'œuvre d'art, de leur place dans la production symbolique contemporaine et leur historicité. Que pouvons-nous produire aujourd'hui ? La lecture de la modernité, en ce qu'elle a conduit à rendre le champ de l'art perméable aux pratiques les plus diverses, constitue un point de départ pour suivre les transformations de la figure de l'artiste et du travail de l'art. La culture générale s'entend comme une exigence d'attention critique, d'enrichissement des outils et des

enjeux. Elle vise à l'identification et à la construction pour soi-même de repères. En complément d'analyse d'œuvres, on lit et commente articles, essais, écrits d'artistes. La pratique assidue de la lecture est indispensable.

ÉVALUATION

Assiduité et participation au cours; rendu écrit spécifique et/ou oral par semestre en lien avec les questions du cours.

ENSEIGNANT > Christophe Domino
 SPÉCIALITÉ > Culture générale
 TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique
 SEMESTRES > 1 et 2
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
 DURÉE > 3 h / quinzaine

HISTOIRE DES ARTS

20

OBJECTIFS

Ce cours est une mise à niveau générale concernant l'histoire de l'art dans la période moderne. Il a également pour objectif de clarifier les enjeux historiques et esthétiques spécifiques de la période.

CONTENU

Le cours aborde de manière chronologique la naissance de la modernité artistique dès le XIXe siècle jusqu'aux années 1980, mouvement par mouvement.

ÉVALUATION

Chaque semestre, les étudiants sont invités à choisir entre plusieurs formats d'écriture (fiche de lecture, dissertation, planche thématique) selon le sujet de leur choix. Cette démarche est destinée à faire acquérir les gestes basiques de la recherche autonome. Contrôle de connaissances en fin de l'année.

ENSEIGNANT > Juan Camelo
SPÉCIALITÉ > Histoire des arts
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique
SEMESTRES > 1 et 2
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 2 h / semaine

HISTOIRE DU DESIGN

2 1

OBJECTIFS

Maîtriser les grands courants de l'histoire du design de 1850 à nos jours.
Contextualiser les œuvres.
Comprendre les influences des grands mouvements sur les productions actuelles.
Connaître des œuvres, des dates et des auteurs emblématiques.

CONTENU

Cours chronologique depuis l'exposition universelle de Londres (1851) jusqu'à son expression ultra-contemporaine, introduction de sa protohistoire.

MÉTHODE

Cours magistral avec projection d'œuvres, de citations et de dates.
Aller / retour avec la salle.

ÉVALUATION

2 fois/ an : un questionnaire (en salle) et une analyse d'œuvre (écrit individuel à rendre).

ENSEIGNANTE > Mélanie Gentil
SPÉCIALITÉ > Histoire du design
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique
SEMESTRES > 1 et 2
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 3 h / quinzaine

HISTOIRE ET ESTHÉTIQUE DES ARTS TECHNOLOGIQUES

2 2

OBJECTIFS

Ce cours a pour but d'aborder la notion « d'art plastique sonore » à travers différentes approches : poétique, musicale, muséale ; différents arts technologiques et types d'expression : littérature, cinéma (fiction, documentaire, animation ou expérimental), radiophonie, installation, performance, œuvre sur support, dispositif in-situ, etc.

CONTENU

Les prémisses d'un art des sons : vocalité et expression plastique (poètes phonographistes, poésie futuriste, dadaïste, surréaliste). Lettrisme et poésie concrète, poètes beat, poésie action, happening.

Art sonore et environnement : histoire et pratiques de l'enregistrement sonore, art phonographique. Postures d'écoutes, écoutes de flux, marches sonores, sculptures, environnements.

Un art du support : du cinéma muet au sonore, histoire des technologies, la symphonie de ville, la création sonore à l'image, expérimentale et documentaire.

ÉVALUATION

Présence obligatoire. Commentaire rédigé et structuré portant sur des notions abordées en cours ou sur une écoute analytique d'une séquence musicale ou d'un extrait de film.

NB : Les notes prises tout au long de l'année sont autorisées au moment de l'évaluation.

ENSEIGNANT > Rodolphe Alexis
 SPÉCIALITÉ > Histoire et théorie du sonore
 TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique
 SEMESTRE > 2
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
 DURÉE > 3 h / semaine

HISTOIRE DE LA MUSIQUE DU XX^{ÈME} SIÈCLE

23

OBJECTIFS

Ce cours vise à saisir les enjeux de l'histoire de la musique depuis la fin du XIXe siècle jusqu'au début du XXe siècle, et à suivre les grandes tendances de la musique de tradition écrite et l'émergence de nouvelles pratiques. Il s'agit de comprendre les enjeux esthétiques des principaux courants musicaux dans leur contexte artistique et social.

CONTENU

Introduction à la musique du XXe siècle.
Introduction au phénomène sonore et musical.

Musiques impressionniste, urbaniste, futuriste, dodécaphonique.
Debussy, Satie, Ravel, Varèse, Ives, Cowell, Stravinsky, Cage, Schönberg...
L'Arte dei Rumori, les nouvelles lutheries.
Historique des media et supports.

oeuvres et réponse critique du groupe aux productions individuelles.

ÉVALUATION

Présence obligatoire. Commentaire rédigé et structuré portant sur des notions abordées en cours. Replacer l'écoute d'une œuvre dans son époque, genre, style, forme, formation, rythme, timbre, intensité, etc.

NB : Les notes prises tout au long de l'année sont autorisées au moment de l'évaluation.

ENSEIGNANT > Rodolphe Alexis
SPÉCIALITÉ > Histoire et théorie du sonore
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique
SEMESTRE > 1
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 3 h / semaine

HISTOIRE ET THÉORIES DE LA COULEUR

24

OBJECTIFS

Découvrir la complexité des questions de couleur à travers l'histoire de la peinture et les différentes approches théoriques (plastiques et scientifiques) selon une perspective historique ;
construire les bases d'une étude scientifique et technique de la couleur.

CONTENU

Projections de documents (œuvres) et commentaires de textes : approche historique des réflexions sur la couleur, notions de physique : la lumière, colorimétrie, approches artistiques

MÉTHODE

Cours en amphithéâtre ; lectures et travail personnel.

Ce cours est complété par des visites de musées (Le Mans et/ou Paris) et de sites.

ÉVALUATION

Test de connaissances et contrôle continu.

ENSEIGNANT > Jean-Yves Le Bon

SPÉCIALITÉ > Peinture

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRE > 1

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h 30 / quinzaine



HISTOIRE ET THÉORIES DE LA PEINTURE

2 5

OBJECTIFS

Proposer quelques repères historiques (des articulations, depuis la Renaissance jusqu'à la fin XXe siècle), et les mettre en rapport avec l'évolution de la réflexion sur l'image, le récit, le regard, la couleur, etc.

CONTENU

Projections commentées d'œuvres et études de textes, selon un découpage par période et par repère monographique, depuis la Renaissance jusqu'à l'époque contemporaine.

Brefs exposés monographiques par les étudiants.

Ce cours est complété par des visites de musées.

ÉVALUATION

Participation active (exposés) et contrôle continu.

ENSEIGNANT > Jean-Yves Le Bon
SPÉCIALITÉ > Peinture
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique
SEMESTRE > 2
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 2 h 30 / quinzaine

26

(En attente)

ENSEIGNANT > M. Farell
TYPE D'ACTIVITÉ >
SEMESTRE > 2
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 4/semaine





OPTION ART

2^e, 3^e, 4^e, 5^e années

VIDÉO 3

27

OBJECTIFS

Acquérir la maîtrise technique de la caméra, le cadrage, les mouvements de caméra, le traitement de la lumière, etc.
Apprendre à se coordonner en équipe, prendre conscience de toutes les étapes de la réalisation d'un film.

CONTENU

Enjeux narratifs ou poétiques, l'inventivité formelle, la nécessité du hors champs, la suggestion, les enjeux de la bande sonore.

MÉTHODE

Pratique de la vidéo en suivant une méthodologie cinématographique.
Réalisation par équipe de petits films en suivant toutes les étapes de réalisation : écriture d'un scénario, découpage, préparation du tournage, tournage, montage.

ÉVALUATION

Remise par groupe d'un document écrit comprenant :

- une présentation du sujet (documentation éventuelle) ;
- le synopsis ;
- le scénario ;
- le découpage technique (story-board).

Et réalisation d'un petit film (5 à 10')

ENSEIGNANT > Marie-Laure Cazin

SPÉCIALITÉ > Vidéo

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique

SEMESTRE > 3

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h / semaine

VIDÉO 4

28

OBJECTIFS

Développement de l'univers personnel de l'étudiant.

CONTENU

Projet personnel de l'étudiant qui est réalisé seul ou en groupe. Importance de l'écriture et de la conception. Recherches, expérimentations visuelles. Réalisation de petits films ou d'installations vidéo.

MÉTHODE

Alternance de suivi personnel et d'activités en groupe.

ÉVALUATION

Réalisation d'un petit film (5 à 10') ou d'une installation vidéo.

ENSEIGNANT > Marie-Laure Cazin

SPÉCIALITÉ > Vidéo

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique

SEMESTRE > 4

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h / semaine



ÉCOLE
SUPÉRIEURE
D'ART ET DE DESIGN
LE MANS

ARTS IMPRIMÉS

29

OBJECTIFS

Il s'agit de découvrir le très vaste champ plastique et conceptuel de l'estampe et de l'image imprimée dans une grande jubilation liée à sa découverte technique et historique. Les tentatives et la mise en pratique immédiate sont les chemins de l'autonomie de l'étudiant.
Édition d'estampes originales.

CONTENU

Des sujets sont donnés aux étudiants et permettent de mettre en relation les questions du dessin, de la couleur et du multiple comme œuvre originale. L'histoire de ces techniques ainsi que leurs actualités sont abordées.

MÉTHODE

Pratique des techniques de gravure en taille-douce et taille-directe, de l'alugraphie par la création de matrices. Interroger les supports de l'image et leur diffusion. Réalisation d'un multiple dans chacune de ces techniques.

ÉVALUATION

L'étudiant doit produire une estampe dans chacune des techniques en douze exemplaires. Il doit avoir acquis une autonomie suffisante de l'utilisation des technologies liées à l'atelier et connaître parfaitement les définitions du vocabulaire liées à l'impression. L'assiduité est un outil indispensable.

ENSEIGNANT > David Liaudet

SPÉCIALITÉ > Estampe, impression, éditions

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours technique et méthodologique

SEMESTRES > 3 et 4

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 6 h / semaine

WEB

30

OBJECTIFS

Initiation à la publication simple sur le web. Méthodologie du projet pour l'édition en réseau.

CONTENU

Découverte des techniques et ressources d'une plateforme de publication sur le web. Le choix du CMS est porté aujourd'hui sur Wordpress, outil préféré des webdesigners pour sa flexibilité. Les étudiants construisent un site web et organisent l'archivage de leur travail plastique et de leurs références.

MÉTHODE

Cours communs technique et méthodologie serveur, réseau, logiciels et suivi individuel.

ÉVALUATION

Engagement de l'étudiant avec une attention particulière portée sur sa capacité à élaborer une méthodologie singulière pour le réseau Internet.

ENSEIGNANT > Christian Morin

SPÉCIALITÉ > Infographie

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique et méthodologique

SEMESTRE > 4

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h/semaine



WORKHOP À ÉCHELLE HUMAINE

3 1

OBJECTIFS

Mise en œuvre des moyens de la peinture ; toile sur châssis, grand format : 2 m2 environ. Ainsi, faire l'expérience d'un support historiquement déterminant, et prendre la mesure d'une grandeur fondamentale, entre le format "de table" et l'échelle monumentale.

CONTENU

- Monter des châssis ;
- tendre et préparer des toiles (formats : 150 x 150 cm ; 140 x 160 cm ; 120 x 180 cm) ;
- peinture (acrylique) et liant + pigments.

MÉTHODE

Approches techniques et plastiques.
Thème de travail : Dedans/Dehors (in situ, hors champ, cadre, accrochage, figure/fond).

ÉVALUATION

Contrôle continu : participation active et production plastique. Bilan en fin d'atelier.

ENSEIGNANT > Jean-Yves Le Bon

SPÉCIALITÉ > Peinture

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier pratique et méthodologique

SEMESTRE > 4

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE >

LA PRATIQUE DE L'ART

3 2

OBJECTIFS

Apprendre à détourner la vie quotidienne, détourner l'espace réel.

CONTENU

Ce cours envisage l'espace du livre en complément de la pratique picturale comme une manière d'y voir plus clair, page après page.

L'étudiant construit un livre, "une narration" porteuse de sens, à partir de textes et de ses peintures qu'il est libre de choisir (acrylique, gouache, encre de Chine ou bien pour les dessins : fusain, mine de plomb, etc. Sauf peinture à l'huile qui est incompatible). La définition du format, du nombre de pages, le travail de typo, etc. permettent à l'étudiant de mieux comprendre les liens et le rythme entre textes et images.

L'histoire de l'art et les livres conçus par François di Dio aux éditions Le soleil noir, sont des ressources à exploiter. Le travail s'achèvera avec madame Hubert pour l'apprentissage de la reliure.

ÉVALUATION

Contrôle continu.

ENSEIGNANT > Mathias Pérez

SPÉCIALITÉ > Peinture, livre

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier pratique

SEMESTRE > 3

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h / semaine



ÉCOLE
SUPÉRIEURE
D'ART ET DE DESIGN
LE MANS

WORKSHOP : MEUBLE, SCULPTURE, ARCHITECTURE

3 3

OBJECTIFS

Anthony Caro parle de « sculpitecture » et Siah Armajani parle d'« archi-sculpture ». Les élèves analysent et situent la frontière entre les disciplines meuble/sculpture/architecture afin de reconnaître et d'exploiter les enjeux soulevés quand ces frontières sont perturbées.

CONTENU

La difficile et même incompatible relation entre la sculpture et le binôme meuble et/ou architecture a été exploitée de nombreuses façons par des sculpteurs pour articuler les problématiques politiques, sociales, esthétiques, idéologiques et pratiques.

MÉTHODE

Les étudiants explorent l'oscillation entre la fonction et la forme ; la valeur utile et la valeur pure ; la production en série et la production unique pour interroger le besoin de la sculpture à appartenir à un lieu ou d'exister en tant que telle dans l'espace.

ÉVALUATION

La pertinence de la recherche et le travail plastique.

ENSEIGNANTE > Kate Blacker

SPÉCIALITÉ > Volume, installation

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop

SEMESTRE > 4

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > Du 23 au 26 avril 2019

DURÉE > 4 jours

WORKSHOP : VOLUME WRITE TO REPLY

34

CONTENU

Les étudiants choisissent une œuvre des cinquante dernières années et l'analysent lors d'un entretien fictif avec l'artiste.

MÉTHODE

Les étudiants rédigent un texte qui couvre l'essentiel de l'entretien. Par la suite ils proposent une réponse plastique à cette même œuvre.

ÉVALUATION

Le projet comporte deux travaux : le texte et la réponse plastique. L'évaluation mesure la pertinence de "l'entretien" et la réponse plastique.

ENSEIGNANTE > Kate Blacker

SPÉCIALITÉ > Volume

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop

SEMESTRE > 3

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > Du 19 au 22 novembre 2018

DURÉE > 4 jours



ÉCOLE
SUPÉRIEURE
D'ART ET DE DESIGN
LE MANS

ATELIER IMAGE 3

3 5

OBJECTIFS

Approfondissement des données techniques : initiations au flash électronique.

Prendre conscience de la qualité de la lumière, apprendre à l'observer puis à la modeler.

Commencer à confronter ses productions dans l'espace d'accrochage : formats, qualité des tirages, montage, etc.

CONTENU

Deux pratiques du portrait sont abordées au cours du semestre : la prise de vue en studio (flash électronique) et la prise de vue instantanée (lumière naturelle). Les productions sont dans un second temps réinterrogées dans leur mise en espace (montage des images – accrochage).

MÉTHODE

Travail pratique soutenu par la présentation d'œuvres, projection de films, etc. Analyses et discussions de ces œuvres et appréciations des travaux des étudiants.

ÉVALUATION

Validation de l'atelier, évolution du projet, accrochage retour critique.

ENSEIGNANTE > Laura Brunellière

SPÉCIALITÉ > Photographie, image

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier pratique, théorique et méthodologique

SEMESTRE > 3

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h / semaine

ATELIER IMAGE 4

36

OBJECTIFS

Lire, analyser, interroger et manipuler l'image déjà existante. Construire un langage visuel personnel et singulier.

CONTENU

Donner à voir.

Réalisation d'un court essai-documentaire en utilisant des documents déjà existants de différentes natures : archives photographiques, sonores, radiophoniques et filmiques. Trouver une écriture personnelle (point de vue, cadrage, lumière, son, montage, etc.) qui puisse révéler une réelle prise de position.

MÉTHODE

Travail pratique de l'étudiant, soutenu par la présentation d'œuvres et la projection de films. Analyses et discussions de ces œuvres et appréciations des travaux des élèves.

ÉVALUATION

Validation de l'atelier (tirages sur papier et pistes vidéo), évolution du projet, présentation orale.

ENSEIGNANTE > Laura Brunellière

SPÉCIALITÉ > Photographie, image

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier pratique, théorique et méthodologique

SEMESTRE > 4

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h / semaine



ÉCOLE
SUPÉRIEURE
D'ART ET DE DESIGN
LE MANS

SCULPTURE/TERRE

3 7

OBJECTIFS

Développement d'une pratique artistique par l'expérimentation des techniques et des principes de transformation et d'assemblage des matériaux liés au champ élargi de la sculpture et de l'installation.

Instaurer une dynamique d'investigation et de production soutenue par une connaissance de l'histoire de la sculpture moderne et des pratiques contemporaines.

Apprendre à nourrir, élargir, rebondir, soutenir, structurer la création vers la conception et la réalisation de projets.

CONTENU ET MÉTHODE

Le travail est initié, soutenu et relancé par des expérimentations et exercices formels explorant les techniques suivantes : modelage et façonnage du matériau terre (pressage, estampage, calibrage, tournage, coulage) ; cuisson et lois physiques principales : comportement des matériaux, cuisson, fusion ; construction en terre crue, croisant les métiers du bâtiment et de l'écoconstruction (pisé/ banché, torchi, brique cru, tag lag) ; moulage (plâtre, elastomère) ; coulage du bronze à cire perdue ; 3D numérique (modélisation/ impression). Une approche fondamentale de la sculpture, de l'espace et du volume est mise en œuvre par la pratique des divers

modes d'expression plastique, l'expérience des matériaux et l'expérimentation des processus de fabrication, de construction, de façonnage, et de modelage.

L'apprentissage technique est associé à une approche discursive constituée de critiques collégiales, exposés, présentations d'éléments documentaires et épistémologiques en témoignage des recherches. Les investigations de chacun servent à élaborer une méthodologie de travail pour tous.

On cherche une synergie productive de formes et de sens, afin de mettre à l'épreuve nos modes de perception et de représentation. Nous précisons la monstration et l'installation par les notions de mises en scène, de chorégraphie, et d'écologie. Nous abordons également la position d'élocution et de réception par les prismes du postcolonialisme.

ÉVALUATION

Participation, présence, rigueur, assiduité et investissement dans le travail de production et de recherches.

Prises de risques dans l'expérimentation, qualité des propositions et rendus de projets. Cohérence de la relation entre forme et contenu.

ENSEIGNANTE > Natsuko Uchino

SPÉCIALITÉ > Sculpture, volume et céramique

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique

SEMESTRES > 3 et 4

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h 30 /semaine

ATELIER TRANSVERSAL

38

OBJECTIFS

L'atelier transversal rassemble chaque année les étudiants de deuxième année en art et en design. Il y a six mois ces étudiants ont dû choisir leur parcours, entre l'option Art ou l'option Design. L'atelier leur propose de travailler ensemble de nouveau sur un projet avec une thématique spécifique.

CONTENU ET MÉTHODE

Les étudiants sont regroupés en petites équipes mixtes Art/Design afin d'encourager le dialogue et l'échange entre approches et de découvrir les bénéfices de cette hybridation.

Depuis deux ans les pièces produites durant cet atelier sont présentées à l'Espal, lieu d'exposition d'art contemporain au Mans. Une initiative collaborative qui permet aux étudiants de deuxième année de faire l'expérience d'un accrochage dans une institution et de se confronter aux contraintes d'une exposition dans un lieu public.

ÉVALUATION

Participation, qualité des productions.

ENSEIGNANTES > Natsuko Uchino et Kate Blacker

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop

SEMESTRE > 4

OPTIONS > Art et Design

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > Du 18 au 22 mars 2019



WORKSHOPS INTERSITES

39

Les workshops intersites constituent année après année la première étape d'un socle pédagogique commun entre les écoles de TALM.

Ils sont un des moyens pour installer les étudiant(e)s dans une dynamique du mouvement, de la mobilité estudiantine et professorale, qui doit caractériser la raison d'être d'un multisite tel que le nôtre.

Cette mobilité est le gage pour chaque étudiant(e) de construire un parcours enrichi des moyens et compétences qu'offre chacune des écoles à travers ses spécificités, qu'elles soient de l'ordre des équipements, ou de certains enseignements.

Chaque workshop est également l'opportunité pour les étudiants de faire la rencontre avec les étudiants et enseignants des autres sites, de constater que l'identité et la définition de son établissement repose sur un périmètre et une complexité d'une autre nature que l'école dans laquelle il, elle, est inscrit(e)

pédagogiquement, et que son parcours au sein de l'établissement peut se définir suivant la diversité des moyens et compétences qu'il aura rencontrés lors de ces échanges.

Liste des workshops en annexe.

ENSEIGNANT > Tous les enseignants de l'ESAD TALM

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop

SEMESTRES > 3, 4, 5 et 6

OPTION > Art et Design

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > Du 5 au 9 octobre 2018 et du 4 au 8 mars 2018

HYPERMÉDIA

40

OBJECTIFS

Ce cours a pour but d'appréhender la méthodologie du projet hypermédia. L'enseignement s'appuie sur la pratique du logiciel After Effect pour la construction d'un montage dynamique d'images.

CONTENU

Une formation technique sur les bases du montage d'images avec After Effect : définition de l'espace de travail, enchaînements, les rythmes, le son et les interactions. L'enseignement s'appuie sur la mise en place d'une expérience du dessin/image numérique. Cette proposition doit permettre aux élèves de traiter de leur rapport à l'espace tout en développant leur imagination au sein de la création dans la société. L'élargissement de ce travail interroge la notion d'architecture des échanges. En dernière partie d'atelier, des systèmes de projections sont proposés et expérimentés.

MÉTHODE

Cours communs de technique logicielle et de méthodologie du projet hypermédia. Suivi individuel. Bilans intermédiaires collectifs.

ÉVALUATION

L'évaluation se fait au regard de l'engagement intellectuel et plastique de l'élève avec une attention particulière portée sur sa capacité à concevoir et mettre en œuvre un projet avec l'ordinateur.

ENSEIGNANT > Christian Morin

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique et méthodologique

SEMESTRE > 3

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h / semaine

LIVRE

4 1

OBJECTIFS

Faire des livres d'artistes.

CONTENU ET MÉTHODE

L'espace du livre déjà abordé au premier semestre est une manière d'y voir plus clair, page après page. Il s'agit de construire un livre. Pour aider l'élève dans cette démarche, l'histoire de l'art est d'une grande utilité. Dans la fabrication des livres, il faudra définir un format, nombre de pages, cela aide à mieux comprendre le rythme entre le texte et les dessins et ainsi définir le positionnement de chacun. Le travail de typographie est possible pour les couvertures ou bien pour composer une affiche. Le travail s'achève avec madame Hubert pour l'apprentissage de la reliure.

ÉVALUATION

Contrôle continu.

ENSEIGNANT > Mathias Pérez

SPÉCIALITÉ > Peinture

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique

SEMESTRE > 3

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 1 h / semaine

WORKSHOP

LES VERBES DE RICHARD SERRA

4 2

«En 1967 et en 1968, j'ai écrit une liste de verbes comme moyen d'appliquer des actions diverses à des matériaux quelconques. Rouler, plier, courber, raccourcir, raboter, déchirer, tailler, fendre, couper, trancher... Le langage structurait mes activités en relation avec des matériaux qui occupaient la même fonction que des verbes transitifs.»

Richard Serra.

ÉVALUATION

La largeur et la variété de l'expérimentation et l'inventivité des réalisations.

OBJECTIFS

Libérer l'étudiant de toute préconception envers son travail en le plaçant dans une situation purement expérimentale.

CONTENU

Les étudiants travaillent à partir des verbes transitifs listés par Richard Serra. Dans l'expérimentation, ils explorent sans travail préalable, l'acte de faire et la réaction des matériaux soumis à une action

ENSEIGNANTE > Kate Blacker

SPÉCIALITÉ > Volume

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier

SEMESTRE > 3

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > Du 1 au 4 octobre 2018

DURÉE > 4 jours



ÉCOLE
SUPÉRIEURE
D'ART ET DE DESIGN
LE MANS

PERSPECTIVE NATURELLE ET PERSPECTIVE ARTIFICIELLE

4 3

OBJECTIFS

Approfondissement de la compréhension qu'optique et géométrie sont étroitement liées dans notre perception visuelle. À travers un grand nombre d'œuvres contemporaines, modernes et anciennes, prendre la mesure de la persistance des préoccupations de perception, de représentations et d'expérimentations de l'espace et du volume. Utilisation inventive et créative de la perspective à partir d'une connaissance élargie par l'examen d'une grande amplitude d'œuvres.

CONTENU

Les noms de la perspective : ambiguïtés et contresens.

Perspective et modernité.

Les commentaires sur la perspective : quand les idées cessent de s'appuyer sur le regard.

Retour sur l'expérimentation pour comprendre les œuvres et les perceptions personnelles.

Perspective et littérature.

Perspective et photographie.

Les préoccupations perspectives décelables dans des œuvres contemporaines, du minimalisme au Land Art.

MÉTHODE

Étude d'œuvres, lecture de textes, expérimentations optiques et géométriques. Photographie, dessin, installations.

ÉVALUATION

Note semestrielle. Travaux personnels (dessins, photos, installations) attestant de la compréhension des principes et méthodes. Expériences prolongées témoignant d'une capacité à transposer, explorer des références personnelles.

ENSEIGNANT > Claude Lothier

SPÉCIALITÉ > Perspective, optique et géométrie

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique

SEMESTRES > 3 et 4

OPTIONS > Art et Design

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h / semaine

WORKSHOP : UTILITÉ ET ORNEMENT

4 4

"L'homme moderne, l'homme doté de nerfs modernes n'a pas besoin de l'ornement, au contraire il en a horreur. Tous les objets que nous nommons modernes sont dépourvus d'ornements. Nos vêtements, nos machines, nos objets de cuir et tous les objets d'usage quotidien n'ont plus d'ornements depuis la Révolution française. Exception faite des choses qui appartiennent à la femme - mais ceci est un autre chapitre."
Adolphe Loos 1908 Ornement et Crime

OBJECTIFS

Réalisation d'un travail en volume qui aborde cette problématique de l'utilité et l'ornement, et de l'éthique et l'esthétique en art.

CONTENU

Les étudiants explorent certaines idées développées au cours du XXème siècle en relation avec l'ornement et l'utilité, notamment « Ornement et Crime » d'Adolph Loos ; et l'histoire de la sculpture avec l'Oiseau de Brancusi, arrêté par les douanes aux Etats-Unis en suspicion d'être un objet utilitaire.
Comment les questions d'utilité ou

d'ornement sont-elles évaluées dans une perspective post-moderniste?

ÉVALUATION

Réalisation d'un travail qui incorpore les enjeux du projet.
Réfection analytique du projet.

ENSEIGNANT > Kate Blacker

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier

SEMESTRE > 4

OPTIONS > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 4 jours

CALENDRIER > Du 13 au 16 mai 2019



PHILOSOPHIE : ATELIER DE LECTURE ET D'ÉCRITURE

4 5

OBJECTIFS

Développer des compétences en lecture et écriture, connaître les textes de référence (philosophiques/critiques/écrits d'artistes/essais) portant sur l'art et le design d'espace des XXe et XXIe siècles ; comprendre les enjeux historiques, culturels, philosophiques et plastiques liés à ces textes ; savoir se repérer dans les formes d'écriture liées aux médiations de l'art contemporain et du design d'espace

CONTENU

L'atelier de lecture et d'écriture est pensé en deux temps. La première partie est consacrée à la découverte, à la compréhension et à la discussion de textes de référence des XXe et XXIe siècles tirés principalement des écrits des penseurs de la *French Theory* et de l'École de Chicago (autour de la notion d'écologie urbaine). D'autres textes peuvent cependant être choisis en lien avec les activités pédagogiques proposées en atelier de pratique. Les séances sont augmentées d'éclairages théoriques et historiques permettant une lecture

approfondie et contextualisée de ces textes. La deuxième partie consiste en exercices d'écriture autour d'œuvres contemporaines que les étudiants ont pu voir et/ou expérimenter pendant l'année. Ces derniers peuvent mettre à l'épreuve de l'écrit les outils conceptuels traversés lors de nos lectures. Ils s'essaient à des formes variées d'écriture : littéraire, poétique, critique, théorique, curatoriale, journalistique, épistolaire mais aussi sonore. Dans le cadre de ces exercices nous explorons différents protocoles et modalités d'écriture puisés dans l'histoire de la critique comme la promenade chez Denis Diderot ou l'impression chez Charles Baudelaire, par exemple. Les productions écrites sélectionnées sont publiées dans une revue de critiques d'art à usage interne, réalisée au cours de cet atelier.

ÉVALUATION

Présence régulière au cours, investissement, qualité et pertinence de la participation orale et des travaux écrits.

ENSEIGNANT > Rachel Rajalu

SPÉCIALITÉ > Philosophie

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRES > 3 et 4

OPTION > Art et Design

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h / semaine

HISTOIRE DES ARTS

4 6

OBJECTIFS

Apporter une connaissance de l'histoire de l'art concentrée sur la période moderne et contemporaine, tout en proposant une ouverture à l'art de toutes les époques et aux méthodes des sciences humaines.

CONTENU

Le cours porte sur la question des Paysages contemporains. La mondialisation industrielle, la globalisation des échanges et l'urbanisation du monde changeant, depuis plus d'un demi-siècle, notre idée de ce que « environnement » veut dire. De l'art contemporain africain d'un Isek Kingelez et ses maquettes fantaisistes, aux travaux documentaires sur de grands espaces d'occupation humaine, nous tentons de comprendre quel type de propos l'art peut tenir sur ce phénomène, et ce dès lors qu'il refuse de se réduire aux messages militants ou didactiques.

MÉTHODE

Pour le premier semestre on procède sous la forme de cours magistral. Au second semestre le cours se déroule au rythme d'analyses de films discutés avec les étudiants.

ÉVALUATION

Les étudiants sont invités chaque semestre à choisir entre plusieurs formats d'écriture (fiche de lecture, dissertation, planche thématique etc.) selon le sujet de leur choix. Cette démarche est destinée à faire acquérir les gestes basiques de la recherche autonome.

ENSEIGNANT > Juan Camelo

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours magistraux

SEMESTRES > 3, 4, 5 et 6

OPTION > Art, Design et Design

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h / quinzaine

LE PROBLÈME DE L'AUTRE 1

4 7

OBJECTIFS

Ce rendez-vous régulier par demi-groupes est destiné à rendre plus habituel le double exercice de l'écoute et de la prise de parole, que la discussion implique.

CONTENU

Les étudiants présentent à tour de rôle leurs productions au groupe présent.

MÉTHODE

À partir d'une demande de présentation de problèmes rencontrés dans la production, l'étudiant est invité à analyser son travail et à imaginer en quoi le regard des autres peut apporter des pistes et des éclaircissements. Pour ces autres, on demande un effort d'écoute, de critique amie et surtout de créativité de regard dans l'optique de faire évoluer le travail présenté.

ÉVALUATION

Il n'y a pas d'évaluation autre que l'assiduité et l'implication qu'une activité en demi-groupe permet. Si ces critères minimum ne sont pas remplis, la note d'histoire de l'art peut se voir affectée.

ENSEIGNANT > Juan Camelo
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours magistral
SEMESTRE > 4
OPTION > Art
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 1 h / semaine

HISTOIRE ET THÉORIE DU SONORE

4 8

OBJECTIFS

Ce cours vise à étudier le contexte de la création musicale de la deuxième moitié du XXème, afin de percevoir les enjeux esthétiques des différents courants artistiques et l'émergence de la notion de Sound Art à travers différentes pratiques : environnements, installations, art-action, chorégraphies, performances, radiophonie, enregistrements de terrain.

CONTENU

Rappel des paramètres musicaux et sonores, notions de psycho-acoustique.
De la musique dodécaphonique au sérialisme intégral.
Apparition de la musique concrète, prémices de la musique électronique.
Indétermination et musique expérimentale.
Écoutes critiques, écoutes situées, apparition de la notion de paysage sonore.
Le son capté, de l'ethnomusicologie à la phonographie.
Le design sonore primitif et le bruitage

MÉTHODE

Il s'agit d'enseigner une culture de l'écoute, historique et théorique du sonore articulée à celle du champ des arts plastiques et du design d'espaces, et des arts technologiques (radio, musique électroacoustique, cinéma : apports théoriques en histoire et théorie du sonore, et culture en musique contemporaine).

ÉVALUATION

Présence obligatoire. Commentaire rédigé portant sur des notions abordées en cours ou sur une écoute analytique d'une séquence musicale ou d'un extrait de film
NB : Les notes prises tout au long de l'année sont autorisées au moment de l'évaluation.

ENSEIGNANT > Rodolphe Alexis
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique
SEMESTRE > 3
OPTIONS > Art et Design
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 2 h / semaine

HISTOIRE ET ESTHÉTIQUES DES ARTS TECHNOLOGIQUES

4 9

OBJECTIFS

Aborder la notion « d'art plastique sonore » à travers différentes approches : poétique, musicale, muséale ; différents arts technologiques et types d'expression : littérature, cinéma (fiction, documentaire, d'animation ou expérimental), radiophonie, installation, performance, œuvre sur support, dispositif in-situ,... Il est traité des innovations sonores liées à l'utilisation de la technologie durant le XXe siècle et de la signification que revêt leur emploi.

CONTENU

Espace, propagation, perception : musiques électroacoustique, minimaliste, répétitive, bruitiste. Influences des musiques extra-européennes, installations, dispositifs temps réels, in-situ, diffusions de flux, sculptures-objets, art cinétique, cymatique. Histoires des technologies : archéologique du design sonore au cinéma, design sonore et science fiction, les instruments de la nouvelle lutherie, informatique musicale, synesthésies contemporaines.

ÉVALUATION

Présence obligatoire. Commentaire rédigé portant sur des notions abordées en cours ou sur une écoute analytique d'une

séquence musicale ou d'un extrait de film
NB : Les notes prises tout au long de l'année sont autorisées au moment de l'évaluation.

ENSEIGNANT > Rodolphe Alexis
SPÉCIALITÉ > Histoire et théorie du sonore
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique
SEMESTRE > 4
OPTIONS > Art et Design
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 2 h / semaine

ANGLAIS : LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIAU ET MATÉRIEL

50

OBJECTIFS

Les sessions d'anglais proposent de s'éloigner d'une approche de cours, au sens « scolaire » du terme. Elles incitent plutôt les étudiants, individuellement et au sein du groupe, à s'enhardir par écrit et par oral grâce à des supports variés, sortes de passerelles vers des modes de pensée autres.

Ce cours se focalise essentiellement sur l'établissement du monde moderne dans le sillage de la révolution industrielle, et l'émergence d'une diversité de notions autour du modernisme. Les structures du curriculum varient selon les années et les disciplines, mais la logique pour le programme d'anglais reste constante : celle de contribuer aux dispositions de la culture générale à l'École, déployant l'horizon intellectuel et créatif des étudiants, non seulement en tant qu'artistes et designers, mais aussi en tant que personnes vivant dans une époque de bouleversements et de changements particulièrement rapides.

CONTENU

Développé sur l'année, ce cours a pour vocation d'engager les étudiants dans la

production de pièces personnelles mettant en œuvre le langage. Le travail plastique de chaque étudiant s'appuie, au moyen de conférences, sur la découverte d'artistes contemporains et sur l'analyse des pratiques symboliques, de classification, en un mot, productrices de sens, qui se situent au cœur de toute production et consommation culturelles. En faisant l'expérience, par le biais d'une approche ludique, réfléchi et spontanée, que le langage a une forme propre, les étudiants sont amenés à trouver leur voix propre.

MÉTHODE

Conférence – cours – atelier.
Tout échange, écrit ou oral, est en anglais.
Travail de recherche et de création.
Conférences, présentation d'œuvres, projection de films, lectures, entretiens individuels.
Analyses et discussions de ces œuvres et réponse critique du groupe aux productions individuelles.

ÉVALUATION

Assiduité et engagement (contrôle continu), bilan collectif & accrochage.

ENSEIGNANTE > Dettie Flynn

SPÉCIALITÉ > Atelier de langue étrangère

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRES > 1, 2, 3, 4, 5, 6 et 7

OPTIONS > Art et Design

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h / quinzaine



WHAT'S UP ?

5 1

OBJECTIFS

Par le suivi régulier de l'actualité des arts et des idées, il s'agit d'inscrire la démarche de l'étudiant dans une dynamique continue de curiosité et d'appétit pour la culture vivante. L'information, l'exploration, la découverte, l'enrichissement, la confrontation et la mise à l'épreuve deviennent une méthode de travail quotidienne et de veille joueuse : sélection des sources, choix de sujet et partage au sein du groupe par présentation orale.

CONTENU ET MÉTHODE

Chaque séance commence par un rendez-vous en documentation pour 2 à 3 étudiants volontaires ou désignés. La recherche commence par un travail de repérage des sources (imprimées comme en ligne). Les ressources de la documentation sont systématiquement explorées et élargies. Chaque étudiant s'empare d'un sujet (article, document) pour rendre compte de sa lecture à l'ensemble du groupe dans un second temps.

On explore de manière privilégiée l'actualité les expositions et des

événements de l'art contemporain, mais aussi l'actualité des parutions, des débats d'idées et des questions d'actualité comme celles du cinéma et de la musique. On constitue collectivement une base d'informations suivie au long de l'année, dont la forme est définie collectivement (fichier d'archives, blog) avec ses thèmes et mots-clefs.

ÉVALUATION

Assiduité à l'ensemble de séances ; pertinence et clarté des présentations orales ; participation à la forme archivée.

ENSEIGNANT > Christophe Domino

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et atelier pratique

SEMESTRES > 3 et 4

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h / semaine

PRATIQUE DE L'ÉCRIT

5 2

OBJECTIFS

Suivi des engagements de l'étudiant sur toutes les formes de production écrite.

CONTENU

Dans la perspective longue de l'ensemble de la formation, Pratique de l'écrit marque une étape de l'engagement et des orientations dans les pratiques écrites. Toutes les formes discursives y ont leur place, production dans le cadre scolaire, pratiques critiques ou théoriques, fiction littéraire, poésie, formes expérimentales, scénario, etc.

MÉTHODE

Recueil et mise en forme cohérente de l'ensemble des productions écrites de l'année sous forme d'une archive commentée en cours et/ou fin de semestre. Conception éditoriale libre mais réfléchie (papier, édition électronique, etc).

ÉVALUATION

Sur la qualité du document produit et sur avis de l'ensemble des enseignants concernés ; si nécessaire, rendez-vous complémentaire.

ENSEIGNANTS > Christophe Domino et l'équipe pédagogique

SPÉCIALITÉ > Culture générale

SEMESTRE > 4

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE



-

5 3

(En attente)

ENSEIGNANT > **M. Farell**
TYPE D'ACTIVITÉ >
SEMESTRE > **4**
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > **4/semaine**

"24 H AVEC PAUL "

Atelier de rentrée

5 4

Avec l'intervention de Claire-Ingrid Cottanceau.

OBJECTIFS

Expérimenter des espaces variés (intérieur/extérieur) ; inventer des gestes et des situations ; scénographier ; filmer de jour et de nuit ; interroger les opérations de traduction en art ; oeuvrer collectivement ; concevoir une installation vidéo.

CONTENU

Réalisation d'une phrase cinématographique conçue à partir de la réception du texte *Espaces Blancs* de Paul Auster. Des modules seront filmés en extérieur (ville du Mans) et en intérieur à des moments de la journée spécifiques et différents (de nuit comme de jour). Ils présenteront chacun un geste et une situation uniques pensés par les étudiants à la lecture du texte de Paul Auster. Le travail effectué lors de l'atelier fera l'objet d'une installation vidéo. Dans ce cadre, nous développerons une réflexion philosophique autour des opérations de traduction d'un régime de signification à l'autre.

MÉTHODE

Avec l'intervention de Claire-Ingrid Cottanceau, plasticienne, actrice, intervenante et encadrante à l'école supérieure nationale d'art dramatique du Théâtre national de Strasbourg. Avec le soutien et la participation de Claude Lothier (enseignant de perspective – ESAD TALM-Le Mans), Rachel Rajalu (enseignante de philosophie et esthétique – ESAD TALM-Le Mans).

ÉVALUATION

Participation active à l'atelier.

ENSEIGNANTS > Rachel Rajalu, Claude Lothier

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier

SEMESTRE > 5

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > du 2 au 6 octobre 2018



PEINDRE ET DESSINER PAR DES MOYENS AUTRES

5 5

OBJECTIFS

Il est demandé aux étudiants de dépasser le cadre de l'exercice pour s'investir personnellement. Au plan de la méthode de travail, ils doivent accepter d'élaborer progressivement leur réflexion à travers une expérimentation pratique (dessins et esquisses préparatoires). Enfin ils doivent avoir l'autonomie nécessaire pour prolonger à titre personnel leur documentation.

CONTENU ET MÉTHODE

Le cours s'organise autour de propositions problématiques (peinture et photo, dessin d'après photo, dessin, découpage, collage etc...), qui font l'objet d'une tentative d'explication et d'analyse, s'appuyant sur une documentation. Les propositions sont ouvertes davantage encore à l'appropriation par l'étudiant dans le cadre d'une orientation personnelle qui commence à s'esquisser.

Il s'agit aussi de l'expérimentation d'un médium singulier, de la progressive inscription dans la pratique des questions de sens (inséparables d'un système de références à l'histoire de la peinture d'une part et aux pratiques, et à l'art et la pensée contemporaine d'autre part). À travers ce processus de travail et de questionnement doit se construire une méthode personnelle, qui doit toujours partir du sensible.

Au second semestre les étudiants évoquent devant le groupe les questions qui se posent à eux. Cette oralité leur permet ainsi de structurer leur réflexion au regard de leurs multiples travaux.

ÉVALUATION

Contrôle continu.

ENSEIGNANT > Mathias Pérez

SPÉCIALITÉ > Peinture

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours

SEMESTRES > 5 et 6

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h / semaine

LE SÉMINAIRE ENTREPRENEURIAL

Expérience, échanges,
maturité et concrétisation

5 6

OBJECTIFS

Permettre à l'étudiant de définir son projet d'entreprise pour une mise en œuvre avec les regards croisés d'experts, d'entrepreneurs et de financeurs. Ce séminaire est l'opportunité de voir son projet entrepreneurial s'enrichir au fil des échanges jusqu'à maturité et à sa concrétisation. L'enseignant assure avec le plus grand soin l'objectivité, la cohérence et la fiabilité des informations apportées.

CONTENU

Participation au concours du Prix de l'Initiative du Crédit Agricole Anjou Maine.

Aspects juridiques, financiers et ressources humaines : Business plan/Atelier "Business Model Innovation"/Le management pour la création d'entreprise/Le tableau de bord/Vendre son projet d'entreprise.

Sont pris en compte : la relation entre les créateurs et les partenariats/L'adéquation homme/projet/L'approche marché, le montage du dossier financier et la réalisation d'un tableau de bord, la définition des outils indispensables au suivi de l'activité.

Outils : Business Model Canvas (Business Model Generation), Empathy Map (XPlane).

Concepts : GameStorming & Storytelling/Lean Startup (Eric Ries)/Customer development Process (Steve Blank).

MÉTHODE

Cycle de rencontres autour du "Prix de l'Initiative" organisé par le Crédit Agricole. Cycle de rencontres plus spécifiques à la création d'entreprise, sur calendrier de séance.

ÉVALUATION

Concours et interventions liées, ouverts aux 3e, 4e et 5e années options Art et Design mention Espace de la cité. Concours Prix de l'initiative obligatoire au semestre 6 pour les élèves de 3e année design. Engagement et assiduité aux séances, constitution d'un dossier de projet entrepreneurial.

ENSEIGNANT > Christian Morin

TYPE D'ACTIVITÉ > Séminaire théorique et pratique, conférences et discussions

SEMESTRES > 6, 7 et 9

OPTIONS > Art, Design, Design mention Espace de la cité, mention Design sonore et mention Design computationnel et mécatronique

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE > S6 (Design) / ACTIVITÉ OPTIONNELLE > S6 (Art), S7 et 9

DURÉE > 6 séances de 2 h



VIDÉO / CINÉMA

5 7

OBJECTIFS

Il s'agit de développer des travaux au sein de sa pratique quelle qu'elle soit – ou bien dans le prolongement de travaux convoquant déjà le/s médium/s vidéo et/ou cinéma, cela dans une démarche autant théorique, technique, historique, que pratique. A travers les projets développés – de la conception à la diffusion, à travers ce cours : l'accompagnement et l'horizontalité des échanges sont privilégiés. En ce sens, ces séances induisent un travail spécifique de préparation des présentations de chacun et une écoute pour les dits échanges : cela pour une avancée significative des travaux, ainsi que pour une tenue face au travail artistique, critique et technique, naturellement, également en vue des diplômes.

CONTENU

Ce cours propose une allitération entre histoire, théories du cinéma/et de la vidéo et pratique (écritures et réalisations).

MÉTHODE

Les travaux développés dans le cours s'évertuent à croiser les champs expérimentés par chacun.e par ailleurs, autant dans les différents médiums que dans les approches théoriques.

ÉVALUATION

Il n'y a pas d'évaluation autre que l'assiduité et l'implication qu'une activité en groupe nécessite.

ENSEIGNANT > Vincent Gérard

SPÉCIALITÉ > Vidéo

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRE > 6

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 4 h / semaine

LE PROBLÈME DE L'AUTRE 2

58

OBJECTIFS

Ce rendez-vous régulier par demi-groupes est destiné à continuer l'exercice d'écoute et de prise de parole entamé en année 2, ainsi qu'à préparer les étudiants à avoir un discours sur leur propre travail dans la perspective du second semestre (parcours et diplôme).

CONTENU

Les étudiants présentent à tour de rôle leurs productions au groupe présent.

MÉTHODE

À partir d'une demande de présentation de problèmes rencontrés dans la production, l'étudiant est invité, autant à analyser son travail qu'à imaginer en quoi le regard des autres peut apporter des pistes et des éclaircissements. Pour ces autres, on demande un effort d'écoute, de critique amie et surtout de créativité de regard dans l'optique de faire évoluer le travail présenté.

ÉVALUATION

Il n'y a pas d'évaluation autre que l'assiduité et l'implication qu'une activité en demi-groupe permet. Si ces critères minimum ne sont pas remplis, la note d'histoire de l'art peut se voir affectée.

ENSEIGNANT > Juan Camelo

TYPE D'ACTIVITÉ > Discussion collective en atelier

SEMESTRE > 5

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 1 h / semaine



PHILOSOPHIE

5 9

OBJECTIFS

Comprendre les enjeux politiques actuels liés à nos usages diversifiés des espaces publics ; interroger la pertinence et la valeur politique des interventions artistiques et des projets de design en milieu urbain ; appréhender les passages possibles entre les espaces publics (au sens de territoires) et l'espace public (au sens d'un espace politique d'échange et de circulation d'idées) par les créations artistiques et de design.

CONTENU

Depuis le début du XXe siècle, les artistes et les designers investissent les espaces publics (lieux de passages et de rassemblements en principe accessibles à tous et gratuits – jardins, rues, places). Désireux de sortir la création des institutions muséales, de la mettre en partage avec un large public, d'explorer des expériences in situ ou en contexte et d'appréhender ou d'aménager les espaces communs autrement, artistes et designers questionnent et critiquent par leurs pratiques les formes de la mobilité, de la citoyenneté et de l'habiter. En déplaçant les usages, les cadres, le mobilier, les formes d'appropriation et les seuils ordinaires des espaces publics, en proposant d'activer leurs aspects sensibles et poétiques, ils tentent

d'apporter des expériences et des outils pour construire et vivifier de nouvelles manières d'entrer en contact avec notre environnement et d'être ensemble. Ces projets suscitent alors parfois des modes de publicisation et de débats publics plus horizontaux et en conséquence, semblent pouvoir contribuer au développement des pratiques démocratiques.

Nous nous intéressons à ces pratiques en les mettant en perspective avec les problématiques qui traversent les démocraties de notre temps (crise de la représentation / crise de l'engagement / crise de la confiance politique) dans une perspective critique.

Nous interrogeons aussi les écueils contenus dans ces tentatives que sont l'esthétisation du politique d'une part et la politisation de l'art d'autre part.

MÉTHODE

Le cours s'appuie sur l'analyse d'expériences artistiques et de design dans les espaces publics et la lecture de textes de références sur la question.

ÉVALUATION

Présence régulière, investissement, qualité et pertinence de la participation orale, exposés.

ENSEIGNANT > Rachel Rajalu

SPÉCIALITÉ > Philosophie

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRES > 5 et 6

OPTIONS > Art et Design

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h / semaine

BUREAU DES ENQUÊTES

60

OBJECTIFS

Bureau des enquêtes entend accompagner l'inscription des étudiants dans la construction de leur démarche personnelle de second cycle. Documenter, analyser, enquêter, construire dans la perspective de donner forme : il s'agit d'ouvrir et de nourrir les démarches d'écriture de toute nature, sans craindre d'emprunter aux méthodes des sciences humaines

CONTENU

Pourquoi l'enquête ? Ici : la théorie de l'enquête telle que la développe le philosophe pragmatiste américain John Dewey en 1938 cerne l'enquête comme un modèle pertinent de recherche, d'exploration, de connaissances pour le philosophe et pour le citoyen. Dans *Enigmes et complots*, (éd. Nrf essais, Gallimard, 2012), le sociologue Luc Boltanski associe l'émergence du roman policier dans les années 1900 avec le développement de l'enquête de terrain dans les sciences sociales. On lit aussi des romans policiers et d'espionnage (Sherlock Holmes, Maigret). L'enquête comme méthode est une forme dynamique

d'activation d'idées et d'expériences. L'étudiant détermine et nourrit un projet d'enquête personnel, par l'image, le document, le texte, le récit, la fiction. On interroge cependant la perspective du devenir ethnographe de l'artiste.

ÉVALUATION

Engagement et assiduité dans la recherche et au séminaire, inventivité formelle en particulier dans la constitution d'un dossier conduit sous forme d'enquête au cours du semestre.

ENSEIGNANT > Christophe Domino

TYPE D'ACTIVITÉ > Séminaire-atelier théorique et pratique

SEMESTRE > 5

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h / semaine

NUIT DES HYPOTHÈSES

6 1

OBJECTIFS

Ce rendez-vous annuel réunit les étudiants de second cycle et concentre sur une journée et demi les exposés des tous les projets de mémoire en cours à l'école, toutes options mêlées, sous forme d'une intense séquence de présentations ouvertes suivies de discussions. Des formats comportant des présentations de documents les plus divers possibles (images, son, vidéo...) sont encouragés afin non seulement d'expliquer mais encore de faire sentir, dans un esprit de partage, ce qui est au travail dans les recherches. La nuit et le jour des hypothèses est également l'occasion donnée à une parole publique, différente et préalable aux soutenances de mémoire. Enfin, l'ensemble du programme procure à chacun une certaine vision collective et transversale de ce qui dans l'école se dit et se pense.

ENSEIGNANT > Juan Camelo

SEMESTRES > 5 et 9

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > 13 et 14 novembre 2018

HISTOIRE DES ARTS

62

OBJECTIFS

Apporter une connaissance de l'histoire de l'art concentrée sur la période moderne et contemporaine, tout en proposant une ouverture à l'art de toutes les époques et aux méthodes des sciences humaines.

CONTENU

Le cours porte sur la question des Paysages contemporains. La mondialisation industrielle, la globalisation des échanges et l'urbanisation du monde changent, depuis plus d'un demi-siècle, notre idée de ce que « environnement » veut dire. De l'art contemporain africain d'un Isek Kingelez et ses maquettes fantaisistes aux travaux documentaires sur de grands espaces d'occupation humaine, nous tentons de comprendre quel type de propos l'art peut tenir sur ce phénomène, et ce dès lors qu'il refuse de se réduire aux messages militants ou didactiques.

ÉVALUATION

Les étudiants sont invités chaque semestre à choisir entre plusieurs formats de présentation (fiche de lecture, dissertation, planche thématique, etc.) selon le sujet de leur choix et en lien avec l'orientation de leur diplôme.

ENSEIGNANT > Juan Camelo

SPÉCIALITÉ > Histoire des arts

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRE > 8 et 9

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h / semaine S8 + 3 h / quinzaine S9



PHILOSOPHIE

6 3

OBJECTIFS

Envisager les différentes manières dont art, éthique et politique peuvent s'articuler ou s'exclure ; s'interroger sur le rôle, la fonction et les modes d'insertion des pratiques artistiques dans la société et les valeurs de l'art ; penser et discuter la force éthique et politique de l'art.

CONTENU

Ce cours propose d'analyser les rapports entre art, éthique et politique. Nous montrons que la rupture entre le beau, le vrai et le bien soutenue par Lessing (1729-1781) dans son *Laocoon* en 1766, puis réaffirmée dans la Critique de la faculté de juger par Kant (1724-1804) à la fin du XVIIIe siècle ouvre au XIXe sur trois manières de comprendre les rapports entre l'art et la morale. L'une suppose que beau et bien sont indifférents l'un à l'autre, voire s'excluent, l'art n'ayant d'autres finalités que lui-même (Victor Cousin/Théophile Gautier), ce qui n'empêche pas que dans sa forme même l'art puisse constituer un pôle de résistance (Th. W. Adorno). L'autre envisage une éthique de l'art dont le ressort est la transgression par rapport aux normes artistiques de son temps, aux normes de la morale ordinaire (Baudelaire/

Manet), voire parfois aux normes imposées par le droit. Enfin une troisième voie reconnaît en l'art un fonctionnalisme indirect en ce qu'il permet d'améliorer la moralité des individus et leur rapport aux autres (cf. les tenants d'un art social par exemple). Nous étudions les prolongements qu'ont connus ces trois positions éthiques au cours du XXe siècle jusqu'à aujourd'hui pour conclure sur une thèse pragmatiste héritée du philosophe américain John Dewey. Selon cette thèse, l'expérience de l'art contribue au façonnement de soi, engage le sujet dans des processus d'individualisation, participe de la construction de notre moralité et des façons dont nous pouvons envisager le vivre ensemble.

MÉTHODE

Le cours s'appuie principalement sur des textes d'artistes et de théoriciens de l'art.

ÉVALUATION

Présence régulière, participation orale, recherche bibliographique, exposés et travaux écrits.

ENSEIGNANTE > Rachel Rajalu

SPÉCIALITÉ > Philosophie

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRE > 8

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h / semaine

STUDIO MÉMOIRE

6 4

OBJECTIFS

Studio Mémoire est le cadre méthodologique pour la conception et la réalisation du mémoire de fin d'études, dans la continuité de la phase projet. En coordination avec l'interlocuteur-mémoire choisi par l'étudiant, Studio mémoire accompagne la démarche personnelle de l'étudiant selon un calendrier et des étapes partagées, de la détermination du territoire de recherche aux modalités de son développement de l'élaboration d'une bibliographie, d'une iconographie à la rédaction et à la conception éditoriale, pour une réalisation finale en fin de semestre 8. Studio mémoire est ouvert cependant à la plus grande diversité de forme du mémoire lui-même, toute proposition d'écriture (filmique, parlée, performée, etc.) demeure encouragée, suivant la démarche propre à chacun.

CONTENU

Sous forme de séminaire sur calendrier et de rendez-vous individuels, Studio mémoire permet d'inscrire la démarche personnelle de l'étudiant, ses avancées comme ses difficultés, dans le mouvement de travail de tous, par les présentations et les discussions collectives. Une série

de rendez-vous s'engage dès le début du semestre : session de trois à quatre jours aux Archives de la critique d'art à Rennes (février) ; session de trois à quatre jours en workshop d'écriture (mars). Plusieurs étapes de remise (début avril, fin avril, mi-mai pour un manuscrit complet (y compris iconographie, biblio) contribuent à la progressivité du travail, en parallèle avec le temps de travail plastique. La soutenance se tient en condition de diplôme, devant un jury extérieur : elle n'est pas diplômante mais compte pour l'évaluation du semestre.

Remis en fin d'année 4 après sa réalisation (impression, reliure), le mémoire sera l'objet d'un travail critique en année 5, comme préparation de la soutenance définitive du DNSEP.

ÉVALUATION

Assiduité aux sessions et engagement dans la recherche et soutenance.

ENSEIGNANT > Christophe Domino

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier séminaire

SEMESTRE > 8

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 4 h / semaine



BAGAGE DE VOYAGE

6 5

OBJECTIFS

Au sortir de l'expérience du voyage ou du stage, Bagage de voyage est un moment de partage qui permet de réactiver et d'articuler certains aspects de l'environnement culturel rencontré. En complément du bilan, il s'agit ici de donner forme à cette présentation, sur des points précis et développés, sans exclusive d'approche ou d'écriture, de manière à le faire partager, et à mieux savoir puiser dans ce qu'a produit le semestre sur le rapport au monde et à la pratique de l'étudiant.

CONTENU ET MÉTHODE

La présentation prend appui sur les documents de toute nature : photos, enregistrements, imprimés, entretiens, livres, musiques, objets, situations rencontrées, usages, modes de penser, de vivre, de travailler, etc. autant d'éléments témoignant du contexte culturel rencontré, constituant une archive personnelle. Les œuvres et les artistes (plasticiens bien sûr, mais aussi musiciens, architectes, écrivains, films ou spectacles, etc.) s'y tiennent en bonne place. Comme

le contenu, la forme choisie est pertinente et libre : conférence, documentaire filmé, montage, programme radio, lecture, performance, etc. Une séance publique ouverte à tous les étudiants permet le partage d'expérience.

ÉVALUATION

Pertinence et qualité de la présentation publique

ENSEIGNANT > Christophe Domino

TYPE D'ACTIVITÉ > Dossier documentation et présentation publique

SEMESTRE > 7

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

PRATIQUE PROFESSIONNELLE

66

Les journées d'études de pratique professionnelle ont été mises en place en réponse à une demande des étudiants de l'option Art de l'ESAD TALM. Le désir exprimé était celui d'apports professionnels concrets qui, au-delà d'une simple information générale, suscitent une réflexion active, un partage en direct de questionnements. Une éducation artistique vise à esquisser le tracé d'une carrière qui n'est peut-être pas systématiquement celle d'un artiste en résidences, d'un plasticien attaché à une galerie, d'un sculpteur vivant de commande, etc.

Le parcours au sein de l'École donne aux étudiants les capacités d'intégrer les professions visées, mais reconnaît comme valide et prépare également au travail dans le monde bourgeonnant de l'administration des arts, la gestion de galeries, de centres d'art et de projets artistiques, de l'enseignement (comme professeur ou conférencier), de la thérapie par l'art, de la muséologie.

Les journées d'étude de pratique professionnelle s'inscrivent donc, depuis 2011, dans cette ambition de développer une approche – toute en investigation et imagination – des problèmes formels, techniques et conceptuels de la création, ainsi que de la recherche, de l'analyse et de l'utilisation de l'information. L'objectif est d'encourager et de permettre aux étudiants de vivre l'expérience qui consiste à appliquer leurs compétences dans un contexte culturel plus large. La diversité des intervenants est donc cruciale pour mettre en lumière le vaste paysage des professions du monde de l'art, leurs interdépendances et leurs interactions au quotidien.

ENSEIGNANTE > Dettie Flynn

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours méthodologique

SEMESTRE > 8

OPTION > Art, Design mentions Espace de la cité, Design sonore, Design computationnel et mécatronique

ACTIVITÉ OPTIONNELLE



NORTH BY NORTHWEST

L'atelier sans spéculation, l'inconnu du rendu

6 7

OBJECTIFS

L'étudiant s'inscrit dans un atelier plastique qu'il choisit librement. Il choisit surtout une relation particulière avec le ou les enseignants engagés dans cette pratique. Son seul devoir est de tenir son engagement par une production mettant en évidence la relation privilégiée à cette pratique, mais aussi le rebondissement des dialogues entre l'enseignant et l'étudiant. Il s'agit pour l'étudiant de développer une méthode pour gérer sa liberté face aux moyens de production et son temps.

CONTENU

L'étudiant peut ainsi choisir trois ateliers sans spéculation en fixant lui-même les modes de rendez-vous avec l'enseignant ainsi que la construction du projet plastique (projet plus ou moins défini ou aventureux).

Il ne s'agit pas d'abandonner l'étudiant dans les mains de quelques rares interlocuteurs mais de fonder un ou plusieurs axes de recherches déterminés en commun accord entre étudiant et enseignant.

L'engagement n'étant plus fixé à une date ni à une forme particulière ou contrainte par la vision concurrentielle des autres étudiants, il est certainement plus désinhibant, enseignant et étudiant étant pris dans le même enjeu : l'inconnu du rendu.

Cet ARC permet à l'étudiant de se ressourcer dans son expérimentation plastique et de maintenir ses habitudes d'un penser plastique, pendant une période où ils sont nécessairement majoritairement accaparés par les méthodes propres à la production écrite et ses recherches.

MÉTHODE

Visites d'ateliers.

ÉVALUATION

Assiduité et engagement (contrôle continu) et jury du bilan de fin de semestre.

ENSEIGNANTE > Dettie Flynn
 SPÉCIALITÉ > Atelier de Recherche et de Création
 TYPE D'ACTIVITÉ > Accompagnement théorique et pratique
 SEMESTRE > 8
 OPTION > Art
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

MÉMOIRE - CONCEPTION ÉDITORIALE

68

OB JECTIFS

Concevoir une édition en adéquation avec la problématique/sujet posé.

Comprendre l'apport de chacun des paramètres avec lesquels travaille le graphiste dans la construction d'une édition (images / typographies / espace / matières...).

Réaliser le livre à l'aide des outils de PAO pour une publication.

CONTENU

La forme d'apparition d'un discours dépend notamment du travail de conception éditoriale, c'est-à-dire de l'agencement d'un certain nombre de paramètres allant du travail de composition du texte, de l'apport ou non d'images, des choix typographiques, du rapport à l'espace, etc. La combinaison de ces éléments permet de distinguer un même « texte » et la condition de sa réception selon ses différentes formes d'existence éditoriale (par exemple le passage d'une première édition d'un livre à sa version « Livre de poche »).

La rencontre avec un discours donné se fait toujours à partir d'une certaine matérialité

d'apparition (texte et/ou image) et les conditions de cette rencontre confèrent un rapport particulier à ce dernier, influant sur sa réception en dehors du sens même.

MÉTHODE

Enseignement théorique et pratique.

ÉVALUATION

Assiduité et engagement.

ENSEIGNANT > Ronan Le Régent

TYPE D'ACTIVITÉ > Accompagnement théorique et pratique

SEMESTRE > 8

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 4 h / semaine

PRATIQUE DE L'ÉCRIT SESSION ACA

69

OB JECTIFS

En complément du suivi dans le cadre de Studio mémoire, deux séquences sous forme de sessions de travail intensif sur site de ressources sont programmées, et rythment des étapes importantes de la mise en œuvre du mémoire. Les ressources spécifiques pour autre type d'écriture sont proposées au cas par cas.

CONTENU

Session AC (Archives de la Critique d'Art) à Rennes : (trois à quatre jours début février)
Moment décisif pour étayer le sujet du mémoire, cette session préparée (envoi de demandes bibliographiques avant séjour) permet d'établir ou de compléter les lectures et consultations requises pour le développement du mémoire, avec l'aide des bibliothécaires sur place.

La bibliothèque de recherche des Archives de la critique d'art offre un lieu privilégié de rencontre et d'échange. Ses collections comptent 2 600 titres de périodiques sur l'art des années 1950 à aujourd'hui, près de 50 000 volumes dont 800 acquis par an : monographies, essais, actes de colloque, écrits d'artistes, anthologies

critiques, catalogues d'exposition, français et étrangers, sur l'histoire de l'art contemporain, la critique d'art, la théorie de l'art, et sur les thématiques sociales, politiques et esthétiques qui traversent les champs artistiques actuels.

ÉVALUATION

Assiduité aux sessions et engagement dans la recherche.

ENSEIGNANT > Christophe Domino
TYPE D'ACTIVITÉ > Sessions collectives de travail
SEMESTRE > 8
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 2 séances de 3 à 5 jours

PRATIQUE DE L'ÉCRIT SESSION WRITESHOP

70

OBJECTIFS

En complément du suivi dans le cadre de Studio mémoire, deux séquences sous forme de sessions de travail intensif sur site de ressources sont programmées, et rythment des étapes importantes de la mise en œuvre du mémoire. Les ressources spécifiques pour autre type d'écriture sont proposées au cas par cas.

CONTENU

Moment consacré à l'écriture et au développement du mémoire, Writeshop permet de s'isoler et de se consacrer pleinement dans un endroit inhabituel et adapté à la pratique de l'écriture, dans un temps et une attention partagée pour tous.tes, accompagné par les enseignants selon besoins.

ÉVALUATION

Assiduité aux sessions et engagement dans la recherche.

ENSEIGNANT > Christophe Domino

TYPE D'ACTIVITÉ > Sessions collectives de travail

SEMESTRE > 8

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 séances de 3 à 5 jours

ATELIER ACCROCHAGE

Atelier en langue étrangère

7 1

OBJECTIFS

Prolonger et conforter la mise en espace de la production de l'étudiant par la réflexion et l'expérimentation individuelle et collective de l'accrochage, suivant la production de l'étudiant et la préparation du diplôme.

CONTENU ET MÉTHODE

Rendez-vous régulier d'expérimentation, de manipulation, d'entretiens individuels et de discussions collectives autour de la mise en espace des pièces et travaux, issus de la production des étudiants de 5e Art . Les échanges auront lieu en anglais.

ÉVALUATION

Engagement dans la réflexion, l'échange et la mise en œuvre.
Tout échange, écrit ou oral, est en anglais.

ENSEIGNANT > Dettie Flynn
TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier
SEMESTRE > 9
OPTION > Art
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 4 h / semaine

ARCHIVES DE LA CRITIQUE

Sessions ACA et writeshop

72

OBJECTIFS

En complément du suivi de la coordination mémoire, cette séquence sous forme de sessions de travail intensif sur site de ressources est une étape importante de la mise en œuvre du mémoire. Pour les mémoires non imprimés, d'autres formes d'accompagnements sont proposées au cas par cas.

CONTENU

La session aux Archives de la Critique d'Art (ACA) à Rennes dure trois jours début octobre. Moment décisif pour confirmer, compléter, étayer le sujet du mémoire, cette session préparée (envoi de demandes bibliographiques avant séjour) permet d'établir ou de compléter les lectures et consultations requises pour le développement du mémoire, avec l'aide des bibliothécaires sur place et de plusieurs enseignants de TALM Le Mans.

MÉTHODE

La bibliothèque de recherche des Archives de la critique d'art offre un lieu privilégié de rencontre et d'échange. Ses collections comptent 2 600 titres de périodiques sur l'art des années 1950 à aujourd'hui, près de 50 000 volumes dont 800 acquis par an : monographies, essais, actes de colloque, écrits d'artistes, anthologies critiques, catalogues d'exposition, français et étrangers, sur l'histoire de l'art contemporain, la critique d'art, la théorie de l'art, et sur les thématiques sociales, politiques et esthétiques qui traversent les champs artistiques actuels.

ÉVALUATION

Assiduité aux sessions et engagement dans la recherche.

ENSEIGNANT > Christophe Domino

TYPE D'ACTIVITÉ > Session collective de travail sur site

SEMESTRE > 9

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > Du 8 au 10 octobre 2018

DURÉE > 3 jours



WORKSHOP DE RENTRÉE : JE N'EST PAS LE SUJET MAIS LE VERBE

7 3

Avec l'intervention de Elina Bry.

OBJECTIF

L'objectif de ce workshop est de régénérer la pratique, la confiance en soi pour qu'à la fin de la semaine, les étudiants bien qu'en dernière année d'études, s'approprie le statut d'Artiste. En passant par l'autobiographie comme méthode de travail et non le sujet, l'artiste doit trouver son rituel artistique, son laboratoire, sa routine. Artiste en 2018.

CONTENU

JE n'est pas le Sujet mais le Verbe.
Le quotidien de l'artiste se forge avec les habitudes plastiques qu'il crée, sa recherche journalière, et son atelier ; du carnet, aux notes inscrites dans son application de téléphone toujours en passant par la main, la sienne.
Le point d'entrée : la boîte à outil synonyme de méthodologie.
Comme un plombier qui fait face à un problème avec son corps, sans sa boîte à outil il est inutile. Ce laboratoire d'activité autobiographique ne se préoccupe pas du soi en sujet de travail mais du soi

en méthodologie de travail. Les méthodes, elles, sont propres à chaque artiste.
L'entrée en matière commence par la vision de ses propres méthodes, son quotidien artistique. Un prétexte de production quotidienne pour engager la machine.
Aujourd'hui, je suis artiste.

ENSEIGNANTS > Dettie Flynn, Ronan Le Régent

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop

SEMESTRE > 9

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > Du 24 au 29 septembre

DURÉE > 6 jours

CONFÉRENCES CROISÉES

74

CONTENU

Tout au long de l'année, les étudiants de deuxième année Art bénéficient de conférences croisées histoire de l'art et philosophie, organisées et données par Kate Blacker (enseignante de volume / sculpture) et Rachel Rajalu (enseignante de philosophie et esthétique) autour de problématiques artistiques rencontrées en atelier sculpture / volume.

ENSEIGNANTES > Kate Blacker et Rachel Rajalu

TYPE D'ACTIVITÉ > Conférences

SEMESTRES > 3 et 4





OPTION DESIGN MENTION ESPACE DE LA CITÉ

2^e, 3^e, 4^e, 5^e années

RE-PRÉSENTER

7 5

OBJECTIFS

Acquisition des fondamentaux historiques, méthodologiques et techniques

CONTENU

Le cours, sur un mode d'expérimentation interroge la problématique de la représentation de l'espace : quelles cartes, quels dessins, quels diagrammes, etc. pour quels usages ? Il est proposé aux étudiants de réaliser différents types de projets graphiques afin de s'initier, de comprendre et d'interroger les modèles existants de représentation (cartographie, topologie, plan, etc.) et leur pertinence d'utilisation en fonction du projet.

MÉTHODE

L'acquisition des outils de base de conception, de réalisation et de représentation se fait via des sujets ciblés mettant en jeu la construction du sens et la rigueur de la production. Un accent particulier est porté sur l'apprendre à voir / regarder

ÉVALUATION

Contrôle continu.

ENSEIGNANT > Ronan Le Régent

SPÉCIALITÉ > Design graphique

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique, théorique et méthodologique

SEMESTRES > 3 et 4

OPTION > Design

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > S3 : 4 séances de 2 h + S4 : 4 h/semaine

WORKSHOP

TECHNIQUES NUMÉRIQUES 1

76

OBJECTIFS

Cette offre concerne les deuxièmes années Design et prend la forme d'un module intensif de cinq jours. L'objectif est d'initier les élèves aux techniques de modélisations surfaciques et aux bases de la géométrie digitale : acquisition des connaissances minimales requises pour une prise en main autonome des logiciels surfaciques les plus utilisés en CAO et CFAO. Il s'agit d'interroger le rapport entre une forme et la logique de sa génération d'un point de vue surfacique.

CONTENU

L'appropriation des techniques numériques initiée par ce module se verra idéalement perfectionnée jusqu'au diplôme, permettant au final la maîtrise de l'ensemble des dispositifs de production computationnels : modélisation paramétrique, conception algorithmique et programmation, simulation, fabrication digitale. Cette maîtrise n'a d'autres buts que de servir les enjeux liés à l'autonomie des élèves et la mise en avant de la dimension prospective qui encourage l'expérimentation et la

création computationnelle. L'initiation tourne autour d'exercices et de projets géométriques permettant de saisir par les différentes méthodes enseignées, les notions fondamentales de géométrie digitale (surfaces polyédriques ; géométrie de Bézier ; opérations booléennes sur des solides et polysurfaces ; initiation aux basiques de l'algèbre linéaire ; courbures et surface développables...).

MÉTHODE

En constatant l'évolution des méthodes de conception dans le champ du design, largement impulsée par les technologies numériques, il apparaît indispensable de proposer aux élèves en phase programme une offre pédagogique conséquente et continue sur les techniques digitales, communément aux sites d'Angers et du Mans.

ÉVALUATION

Assiduité, qualité des projets, qualité des dessins, qualité de la présentation.

ENSEIGNANTS > Amaël Bougard

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop intersites Angers et Le Mans

SEMESTRE > 3

OPTION > Design

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > Du 1^{er} au 5 octobre 2019

DURÉE > 5 jours



ÉCOLE
SUPÉRIEURE
D'ART ET DE DESIGN
LE MANS

DESIGN ET APPROCHE GÉNÉRATIVE

77

OBJECTIFS

L'objectif est d'aborder les principes de la production numérique d'objets construits par la modélisation et le dessin paramétrique. Le cours intègre la journée hebdomadaire ouverte sur les différents protocoles d'usage du numérique (3D, hypermédia). L'enjeu est de mettre en lumière les logiques d'interactions entre les dispositifs de production industriels et les standards langagiers ou modes de productions computationnels introduit par l'ordinateur dans le design (organisation du travail, langage et formes).

CONTENU

Les étudiants fabriquent progressivement un objet conçu sur ordinateur sur le mode associatif. L'initiation commence par un parcours au sein de plusieurs modes de représentation (du croquis à la modélisation précise en surfacique, maquettes en matériaux divers, dessins techniques, premier pas en modélisation paramétrique et associative), et s'oriente vers une spatialisaiton ou la transformation du projet en construction.

MÉTHODE

Studio dans lequel le projet est envisagé sous l'angle d'une mise en œuvre à l'échelle architecturale de formes naturelles et organiques, par le biais de méthodes computationnelles.

ÉVALUATION

Qualité des projets, qualité des dessins, qualité de la présentation.

ENSEIGNANT > Felix Agid

SPÉCIALITÉ > Design computationnel & génératif

TYPE D'ACTIVITÉ > Projet pratique, approche théorique et bases méthodologiques

SEMESTRE > 3

OPTION > Design

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 7 h / semaine

REPRÉSENTATION - MODÉLISATION

7 8

OBJECTIFS

L'objectif est d'apporter des notions fondamentales dans la compréhension du géométral, la lecture et la production de plans, des éléments d'ordre méthodologique concernant la représentation du projet et une maîtrise logicielle d'applications reconnues dans le domaine professionnel autour de notions telles que le dessin technique, la modélisation, le rendu 3D en articulation avec la mise en œuvre globale d'un projet.

CONTENU

Initiation au géométral du projet d'architecture. Lecture / Analyse de plan. Photomontage avec Photoshop. Initiation au dessin de plans assistés par ordinateur avec Autocad ; création du tracé en plan, coupe, élévation ; cotation, normes en vigueur ; impression ; habillage de plan. Intégration de rendus Autocad dans des logiciels PAO (Photoshop, Illustrator, etc.). Intégration dans les logiciels 3D. L'apprentissage des logiciels se base tout d'abord sur des exercices pas à pas pour évoluer rapidement vers l'analyse et le tracé d'un projet existant, permettant

une approche méthodologique complète du logiciel. Après plusieurs séances, une partie de la formation est consacrée au suivi de projets en cours (CAO, design d'objet, design d'espace, architecture, scénographie, urbanisme, etc.).

MÉTHODE

Cours, travaux dirigés, travaux pratiques et soutien personnalisé.

ÉVALUATION

Présence et participation. Exercices applicatifs courts. Évaluation des représentations réalisées dans le cadre des projets connexes.

ENSEIGNANT > Amaël Bougard

SPÉCIALITÉ > DAO / CAO

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique

SEMESTRES > 3 et 4

OPTION > Design

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h / semaine



DESSIN

79

OBJECTIFS

Pratique régulière du dessin en diversifiant les techniques, les formats. Le dessin est présent dans toutes les phases de réalisation des projets et questionne les moyens de présentation et représentation du travail.

S'informer, se documenter sur l'actualité artistique, l'histoire de l'art.

CONTENU ET MÉTHODE

Dessiner à partir du réel. Le dessin, moyen d'observation privilégié, intime, de l'espace urbain. Il permet d'analyser plus finement la complexité de la ville, de favoriser les relations entre détails et ensemble. Se confronter physiquement au paysage urbain.

Carnet de croquis, notes, etc.

ÉVALUATION

Contrôle continu et en fin de semestre.

ENSEIGNANT > Guy Brunet
SPÉCIALITÉ > Dessin
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique
SEMESTRES > 4
OPTION > Design
DURÉE > 2 h / semaine

LA CONSCIENCE DE L'OEIL

80

OBJECTIFS

Rapprocher dans un même cours le voir et le savoir en faisant dialoguer la représentation technique immédiate de la ville par le dessin et sa lecture historique plus distanciée. Comment le dessin dans la ville engage une prise de conscience sur la position, la motivation, l'expérience même de la ville et comment l'histoire de cette dernière se rend présente et « suffisamment vivante » pour faire sens et constituer l'épaisseur d'une expérience. Le dessin devient, par ce biais, un outil de représentation en même temps qu'un outil de réflexion sur l'histoire, l'état présent et le devenir de l'édifice et de son environnement.

CONTENU ET MÉTHODE

Dessin, production écrite sur le voir et savoir. Les séances se déroulent en extérieur face aux édifices présélectionnés. Les deux heures de cours sont consacrées à une analyse collégiale succincte de l'édifice et à un temps de relevé.

ÉVALUATION

Rendu individuel sous la forme d'un carnet de relevés. Ce dernier devra comprendre, en plus des dessins, une analyse succincte (500 signes max) des éléments caractéristiques des bâtiments relevés et qui ont marqué l'étudiant. Le texte doit accompagner les dessins ou croquis.

ENSEIGNANT > Guy Brunet

SPÉCIALITÉ > Dessin

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique en extérieur

SEMESTRE > 3

OPTION > Design

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h / semaine



ÉCOLE
SUPÉRIEURE
D'ART ET DE DESIGN
LE MANS

LANGAGE MACHINE

8 1

OBJECTIFS

Développer une relation expérimentale aux technologies de fabrication numérique (impression 3D, découpe laser, usinage CNC, robotique). Transmettre les bases méthodologiques et pratiques pour envisager la mise en œuvre de machines à commande numérique en tant que dimension du projet à part entière. Questionner la représentation de la fabrication numérique en tant que simple moyen de « matérialisation » : par la réalisation d'expérimentations privilégiant l'expressivité plastique et la découverte de comportements matériels inattendus. L'étudiant est amené à explorer le langage propre à chaque type de machine, et à envisager ses capacités expressives comme autant de conditions d'origines possibles du projet.

CONTENU

L'étudiant est familiarisé avec un ensemble de références issues des champs du design, de l'architecture et de l'art, possédant le trait commun d'envisager la fabrication numérique dans une logique générative plutôt que productiviste. Ces références sont également rapprochées des recherches scientifiques récentes portant sur les matériaux actifs.

Dans ce cadre de recherche, l'étudiant développe un ensemble d'expérimentations visant à explorer l'« espace de conception » ouvert par différents langages machine, en choisissant de travailler sur une combinaison de procédés techniques et de matériaux ou comportements matériels. Ces travaux, réalisés dans une optique libre et exploratoire, sont rigoureusement documentés dans le double objectif de constituer un atlas des formes produites et de proposer une initiation à la méthodologie de recherche expérimentale. Le semestre 4 permet de prolonger ces recherches par le développement d'un projet de design. L'étudiant développe et rationalise ses principaux résultats expérimentaux pour produire un objet. Il est également possible, selon les cas, de mener un projet autour de la question des moyens de production.

MÉTHODE

Développer un projet expérimental autour des capacités expressives des machines, dans le cadre d'une recherche d'inspiration formelle, structurelle ou matérielle.

ÉVALUATION

Qualité du projet, rigueur de la documentation, qualité de la présentation.

ENSEIGNANT > Ianis Lallemand

SPÉCIALITÉ > Design computationnel

TYPE D'ACTIVITÉ > Projet pratique, approche expérimentale et méthodologique

SEMESTRES > 3 et 4

OPTION > Design

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h / semaine

VILLE DES LIEUX

8 2

OBJECTIFS

La ville des lieux interroge les conditions et les dispositifs identitaires, relationnels et historiques qui en font des figures remarquables. Ce cours-projet propose un apprentissage d'outils d'analyse par la pratique de terrain et la mise en place d'outils de préfiguration d'aménagement, de création, de transformation et de réactivation des lieux urbains.

Le dénominateur commun de ces réalités socio-spatiales protéiformes s'incarne par la constitution d'une grammaire esthétique et sensible afin de pouvoir qualifier par le biais de l'observation, le plus précisément les enjeux. La ville des lieux est donc l'appréhension des bases de la forme urbaine, des jeux d'échelle qui lui donne ses qualités du proche et du partageable, le regard attentionné porté au théâtre social qui s'y déploie ou qui pourrait s'y déployer. Qu'est-ce que l'analyse d'un lieu ? Comment permet-elle une projection et une orientation sur son devenir ? Qu'est-ce que pourrait être un projet préalable " léger ", une action intermédiaire et transitoire qui transformerait momentanément l'appréhension du lieu, testerait des

nouveaux rapports d'usages et de visibilité ? Le cours-projet nous invite à réfléchir sur cette fabrique intermédiaire de la ville, une occupation provisoire des lieux et des consciences afin de pouvoir penser durablement les aménagements plus pérennes.

CONTENU

Le travail s'adosse systématiquement à des situations réelles en partenariat avec des demandes issues de services d'urbanisme et/ou de partenaires publics travaillant sur l'architecture et l'urbanisme. Après un travail d'investigation sur le terrain et une phase étayée de diagnostic, les étudiants à partir des résultats de leurs enquêtes dressent un cahier des charges puis propose un projet.

ÉVALUATION

L'évaluation se fait en deux temps : l'analyse d'un lieu (le diagnostic) puis le projet.

ENSEIGNANT > Anne Bariteaud
 TYPE D'ACTIVITÉ > Projet pratique
 SEMESTRE > 3
 OPTION > Design
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
 DURÉE > 4 h/semaine

VIRTUOSE

8 3

OBJECTIFS

Développer un projet personnel à partir d'un cahier des charges "objet" élaboré autour de contraintes géométriques, de champs référentiels spécifiques et finalement, dans la perspective de faire dialoguer les outils numériques avec des moyens de production traditionnels.

CONTENU

Recherche plastique : dessins, peintures, volume, maquette, photographie, vidéo, étude de différents matériaux selon le sujet. Analyse des références, présentation des recherches engagées, communication du projet : mise en place d'un site internet, représentation 3D/ incrustation.

A partir d'un certain stade, l'enseignement se fait essentiellement sur ordinateur à l'aide de logiciels de CAO (surfaciques et volumiques). Un prototype est réalisé selon des méthodes liées au numérique, variables en fonction du sujet proposé et de la réponse envisagée :
Impression 3d / Découpe Laser / ...

Afin d'interroger le rapport au numérique

de manière concrète, la réalisation de prototypes met en jeu l'usage des matériaux et des moyens de productions traditionnels : bois, fonte de métal, céramique, etc.

ÉVALUATION

Continue et en fin de semestre. Il est tenu compte de l'implication et de la mobilité de l'étudiant, de la qualité du projet, de l'analyse critique et de l'intérêt des supports de communication.

ENSEIGNANTS > Christian Morin, Amaël Bougard

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique

SEMESTRE > 4

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 6 h / semaine

PERSPECTIVE NATURELLE ET ARTIFICIELLE

8 4

OBJECTIFS

À l'issue de cet enseignement, l'étudiant est capable d'analyser la notion et la perception des oeuvres d'art, de comprendre les problématiques abordées par un certain nombre d'artistes majeurs, de se repérer à travers l'histoire des arts du XX^e Siècle et d'avoir un sens critique.

CONTENU

Ce cours a pour objet d'entrecroiser diverses disciplines, arts plastiques, architecture, littérature, esthétique, philosophie, cinéma, pour réfléchir et analyser un siècle (1850-1960) qui a bouleversé en profondeur la notion et la perception des oeuvres d'art.

De la caricature comme base d'une radicalité sculpturale, à l'emploi de matériaux nouveaux en passant par la question du socle et du fragment, le cours se teintera d'interrogations sur la sculpture au travers des tensions entre culture populaire et « haute culture ».

Sans être centré sur la chronologie, ce cours donnera néanmoins des bases, des points de repères indispensables pour situer l'impact de certaines révolutions artistiques qui ont métamorphosé dans leurs effets la façon de voir et de penser. L'approche s'établira d'une manière transversale pour rendre perceptible jusqu'à notre aujourd'hui l'onde de choc de ces mutations du regard. Prérequis : éveil et curiosité.

ÉVALUATION

Présence obligatoire aux cours et aux TD. Carnets, journal de bord. Dossiers.

ENSEIGNANT > Claude Lothier

SPÉCIALITÉ > Perspective, optique et géométrie

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique

SEMESTRES > 3 et 4

OPTIONS > Art et Design mention Espace de la cité

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h / semaine



ÉCOLE
SUPÉRIEURE
D'ART ET DE DESIGN
LE MANS

ATELIER TRANSVERSAL

8 5

OBJECTIFS

L'atelier transversal rassemble chaque année les étudiants de deuxième année en art et en design. Il y a six mois ces étudiants ont dû choisir leur parcours, entre l'option Art ou l'option Design. L'atelier leur propose de travailler ensemble de nouveau sur un projet avec une thématique spécifique.

CONTENU ET MÉTHODE

Les étudiants sont regroupés en petites équipes mixtes Art/Design afin d'encourager le dialogue et l'échange entre approches et de découvrir les bénéfices de cette hybridation.

Depuis deux ans les pièces produites durant cet atelier sont présentées à l'Espal, lieu d'exposition d'art contemporain au Mans. Une initiative collaborative qui permet aux étudiants de deuxième année de faire l'expérience d'un accrochage dans une institution et de se confronter aux contraintes d'une exposition dans un lieu public.

ÉVALUATION

Participation, qualité des productions.

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop
SEMESTRE > 4

OPTIONS > Art et Design
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > Du 18 au 22 mars 2019

WORKSHOP INTERSITES

86

Les workshops intersites constituent année après année la première étape d'un socle pédagogique commun entre les écoles de TALM.

Ils sont un des moyens pour installer les étudiant(e)s dans une dynamique du mouvement, de la mobilité estudiantine et professorale, qui doit caractériser la raison d'être d'un multisite tel que le nôtre.

Cette mobilité est le gage pour chaque étudiant(e) de construire un parcours enrichi des moyens et compétences qu'offre chacune des écoles à travers ses spécificités, qu'elles soient de l'ordre des équipements, ou de certains enseignements.

Chaque workshop est également l'opportunité pour les étudiants de faire la rencontre avec les étudiants et enseignants des autres sites, de constater que l'identité et la définition de son établissement repose sur un périmètre et une complexité d'une autre nature que l'école dans laquelle il, elle, est inscrit(e) pédagogiquement, et que son parcours au sein de l'établissement peut se définir suivant la diversité des moyens et compétences qu'il aura rencontrés lors de ces échanges.

Liste des workshops en annexe.

ENSEIGNANTS > Tous les enseignants de l'ESAD TALM

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop

SEMESTRES > 3, 4, 5 et 6

OPTION > Art et Design

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > Du 5 au 9 octobre 2018 et du 4 au 8 mars 2018



VILLE ET SCIENCES SOCIALES (1) : ARPENTER ET CONNAÎTRE

87

OBJECTIFS

Le design « espace de la cité » repose sur le préalable méthodologique qu'est celui de « l'enquête de terrain » que le designer doit mener avec une équipe élargie afin de produire collectivement des données empiriques. Le recours à l'enquête de terrain comme tout préalable au projet permet au créateur de saisir, par sa propre expérience des lieux et des personnes, un ensemble d'hypothèses de travail qu'il cherche à développer dans la seconde phase, au moment de la mise en œuvre d'un projet. L'enquête de terrain privilégie l'espace occupé et habité de la ville. L'outillage ethnographique est donc précieux pour se confronter au réel, à l'environnement métropolitain qu'on cherche à saisir autant qu'il nous saisit. L'outillage méthodologique sur lequel nous nous appuyons ici est double celui de l'ethnographie, discipline tournée sur une connaissance de terrain à partir de sa pratique, d'une observation assidue, participative et compréhensive de moyenne et de longue durée et la psychologie environnementale qui étudie les interactions entre la forme des lieux et les actions. L'étudiant doit décrypter les enjeux à partir de l'observation des

pratiques urbaines, des témoignages d'une partie des acteurs de la ville (usagers, experts, maîtres d'ouvrage et maîtres d'œuvre, etc.), des temporalités d'usage, de l'histoire politique et sociale, des représentations symboliques, etc.

4 phases de traitement de données empiriques sont abordées :

1-l'observation (se poster, observer, circuler)

2-le recueil et la notation (tenir une chronique/journal de bord)

3-la traduction (nous ne parlons pas encore d'interprétation) littérale et graphique.

4-l'interprétation des données (analyse et diagnostic)

CONTENU

Aide méthodologique au terrain, études de cas, références

ÉVALUATION

Production d'une enquête ou récit de quartier.

ENSEIGNANT > Miguel Mazeri

SPÉCIALITÉ > Sociologie

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et atelier pratique

SEMESTRE > 3

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 4 h / semaine

HISTOIRE ET THÉORIE DU SONORE

8 8

OBJECTIFS

Ce cours vise à étudier le contexte de la création musicale de la deuxième moitié du XXème, afin de percevoir les enjeux esthétiques des différents courants artistiques et l'émergence de la notion de Sound Art à travers différentes pratiques : environnements, installations, art-action, chorégraphies, performances, radiophonie, enregistrements de terrain.

CONTENU

Rappel des paramètres musicaux et sonores, notions de psycho-acoustique. De la musique dodécaphonique au sérialisme intégral. Apparition de la musique concrète, prémices de la musique électronique. Indétermination et musique expérimentale. Écoutes critiques, écoutes situées, apparition de la notion de paysage sonore ; Le son capté, de l'ethnomusicologie à la phonographie. Le design sonore primitif et le bruitage.

MÉTHODE

Il s'agit d'enseigner une culture de l'écoute, historique et théorique du sonore articulée à celle du champ des

arts plastiques et du design d'espaces, et des arts technologiques (radio, musique électroacoustique, cinéma : apports théoriques en histoire et théorie du sonore, et culture en musique contemporaine).

ÉVALUATION

Présence obligatoire. Commentaire rédigé portant sur des notions abordées en cours ou sur une écoute analytique d'une séquence musicale ou d'un extrait de film
NB : Les notes prises tout au long de l'année sont autorisées au moment de l'évaluation.

ENSEIGNANT > Rodolphe Alexis
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique
SEMESTRE > 3
OPTIONS > Art et Design
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 2 h / semaine

HISTOIRE ET ESTHÉTIQUES DES ARTS TECHNOLOGIQUES

89

OBJECTIFS

Aborder la notion « d'art plastique sonore » à travers différentes approches : poétique, musicale, muséale ; différents arts technologiques et types d'expression : littérature, cinéma (fiction, documentaire, d'animation ou expérimental), radiophonie, installation, performance, œuvre sur support, dispositif in-situ,... Il est traité des innovations sonores liées à l'utilisation de la technologie durant le XXe siècle et de la signification que revêt leur emploi.

CONTENU

Espace, propagation, perception : musiques électroacoustique, minimaliste, répétitive, bruitiste. Influences des musiques extra-européennes, installations, dispositifs temps réels, in-situ, diffusions de flux, sculptures-objets, art cinétique, cymatique. Histoires des technologies : archéologique du design sonore au cinéma, design sonore et science fiction, les instruments de la nouvelle lutherie, informatique musicale, synesthésies contemporaines.

ÉVALUATION

Présence obligatoire. Commentaire rédigé portant sur des notions abordées en cours ou sur une écoute analytique d'une séquence musicale ou d'un extrait de film
NB : Les notes prises tout au long de l'année sont autorisées au moment de l'évaluation.

ENSEIGNANT > Rodolphe Alexis

SPÉCIALITÉ > Histoire et théorie du sonore

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRE > 4

OPTIONS > Art et Design mention Espace de la cité

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h / semaine

HISTOIRE DE LA VILLE ET DE L'ARCHITECTURE

90

OBJECTIFS

Acquérir une vue d'ensemble de l'histoire de l'architecture entre 1851 et 1945.

Comprendre les ressorts théoriques et culturels qui ont fait naître le Mouvement moderne.

Apprendre le vocabulaire de base nécessaire à la description de l'architecture et de la ville durant la période observée.

CONTENU ET MÉTHODE

La première moitié du XX^e siècle connaît de nombreux bouleversements politiques, économiques, sociaux et culturels. Ces changements ont un impact fort sur le métier d'architecte, les processus constructifs et la commande architecturale. Des architectes, comme Peter Behrens, Tony Garnier, Walter Gropius, Le Corbusier ou Alvar Aalto, s'engagent alors dans des réformes pédagogiques, des réalisations manifestes et des projets utopiques qui vont inspirer plusieurs générations de leurs successeurs.

MÉTHODE

En plus des cours magistraux dispensés, les étudiants sont amenés à étudier de façon autonome un recueil de textes théoriques, publiés entre 1883 et 1962, fourni lors de la première séance. Ces textes doivent fournir à l'étudiant un premier bagage théorique en architecture.

ÉVALUATION

L'évaluation se fera en deux temps : un qcm de mi-semestre pour un contrôle rapide des connaissances et un partiel de fin de semestre composé de deux commentaires d'œuvre.

ENSEIGNANT > Anne Bariteaud
 TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique
 SEMESTRE > 3
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
 DURÉE > 2 h / semaine

PHILOSOPHIE : ATELIER DE LECTURE ET D'ÉCRITURE

9 1

OBJECTIFS

Développer des compétences en lecture et écriture, connaître les textes de référence (philosophiques/critiques/écrits d'artistes/essais) portant sur l'art et le design d'espace des XXe et XXIe siècles ; comprendre les enjeux historiques, culturels, philosophiques et plastiques liés à ces textes ; savoir se repérer dans les formes d'écriture liées aux médiations de l'art contemporain et du design d'espace

CONTENU

L'atelier de lecture et d'écriture est pensé en deux temps. La première partie est consacrée à la découverte, à la compréhension et à la discussion de textes de référence des XXe et XXIe siècles tirés principalement des écrits des penseurs de la French Theory et de l'École de Chicago (autour de la notion d'écologie urbaine). D'autres textes peuvent cependant être choisis en lien avec les activités pédagogiques proposées en atelier de pratique. Les séances sont augmentées d'éclairages théoriques et historiques permettant une lecture

approfondie et contextualisée de ces textes. La deuxième partie consiste en exercices d'écriture autour d'œuvres contemporaines que les étudiants ont pu voir et/ou expérimenter pendant l'année. Ces derniers peuvent mettre à l'épreuve de l'écrit les outils conceptuels traversés lors de nos lectures. Ils s'essaient à des formes variées d'écriture : littéraire, poétique, critique, théorique, curatoriale, journalistique, épistolaire mais aussi sonore. Dans le cadre de ces exercices nous explorons différents protocoles et modalités d'écriture puisés dans l'histoire de la critique comme la promenade chez Denis Diderot ou l'impression chez Charles Baudelaire, par exemple. Les productions écrites sélectionnées sont publiées dans une revue de critiques d'art à usage interne, réalisée au cours de cet atelier.

ÉVALUATION

Présence régulière au cours, investissement, qualité et pertinence de la participation orale et des travaux écrits.

ENSEIGNANT > Rachel Rajalu

SPÉCIALITÉ > Philosophie

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRES > 3 et 4

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h / semaine

ANGLAIS : IMAGES POUR LE DESIGN

9 2

OBJECTIFS

Explorer, expérimenter et maîtriser l'utilisation multiple des images (photographique et vidéographique) dans le domaine du design, de la recherche des lieux, des matériaux, de l'activité humaine jusqu'à la présentation des projets finalisés.

Certains modules d'enseignement ont lieu en anglais, avec des exercices écrits à faire

avec d'autres enseignements afin d'offrir un soutien en matière d'images à travers l'ensemble de l'Option Design.

ÉVALUATION

Investissement personnel. Originalité du projet. Qualité des réalisations. Présentation du projet (formelle et critique).

CONTENU

Regarder, analyser et représenter un lieu ou un territoire en images.

Regarder, analyser et représenter un objet en images.

La lumière et la forme : la photographie de studio.

Le lieu comme site pour une intervention plastique.

L'image de communication : le véhicule d'une idée.

MÉTHODE

Cours théoriques, formation technique et travail plastique. Ces cours s'agencent

ENSEIGNANT > David Mickaël Clarke

SPÉCIALITÉS > Photographie, vidéo, langue

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique

SEMESTRES > 3, 4, 5 et 6

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h 30 / quinzaine (S3) et 1 h 30 / quinzaine (S6)

HISTOIRE DES ARTS

9 3

OBJECTIFS

Apporter une connaissance de l'histoire de l'art concentrée sur la période moderne et contemporaine, tout en proposant une ouverture à l'art de toutes les époques et aux méthodes des sciences humaines.

CONTENU

Le cours portera sur la question des Paysages contemporains. La mondialisation industrielle, la globalisation des échanges et l'urbanisation du monde changent, depuis plus d'un demi-siècle, notre idée de ce que « environnement » veut dire. De l'art contemporain africain d'un Isek Kingelez et ses maquettes fantaisistes, aux travaux documentaires sur de grands espaces d'occupation humaine, nous tenterons de comprendre quel type de propos l'art peut tenir sur ce phénomène, et ce dès lors qu'il refuse de se réduire aux messages militants ou didactiques.

MÉTHODE

Pour le premier semestre on procède sous la forme de cours magistral. Au second semestre le cours se déroule au rythme d'analyses de films discutés avec les étudiants.

ÉVALUATION

Les étudiants sont invités chaque semestre à choisir entre plusieurs formats d'écriture (fiche de lecture, dissertation, planche thématique etc.) selon le sujet de leur choix. Cette démarche est destinée à faire acquérir les gestes basiques de la recherche autonome.

ENSEIGNANT > Juan Camelo

SPÉCIALITÉ > Histoire des arts

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours magistraux

SEMESTRES > 3, 4, 5, 6, 7 et 9

OPTION > Art et Design

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h / quinzaine

HISTOIRE DU DESIGN

9 4

OBJECTIFS

Maîtriser les grands courants de l'histoire du design de 1850 à nos jours.
Contextualiser les œuvres.
Comprendre les influences des grands mouvements sur les productions actuelles.
Connaître des œuvres, des dates et des auteurs emblématiques.

CONTENU

Cours chronologique depuis l'exposition universelle de Londres (1851) jusqu'à son expression ultra-contemporaine, introduction de sa protohistoire.

MÉTHODE

Cours magistral avec projection d'œuvres, de citations et de dates.
Aller / retour avec la salle.

ÉVALUATION

2 fois/ an : un questionnaire (en salle) et une analyse d'œuvre (écrit individuel à rendre).

ENSEIGNANTS > Mélanie Gentil
SPÉCIALITÉ > Histoire du design
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours magistraux
SEMESTRE > 3
OPTION > Design
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 3 h / semaine



LE PROBLÈME DE L'AUTRE 1

9 5

OBJECTIFS

Ce rendez-vous régulier par demi-groupes est destiné à rendre plus habituel le double exercice de l'écoute et de la prise de parole, que la discussion implique.

CONTENU

Les étudiants présentent à tour de rôle leurs productions au groupe présent.

MÉTHODE

À partir d'une demande de présentation de problèmes rencontrés dans la production, l'étudiant est invité à analyser son travail et à imaginer en quoi le regard des autres peut apporter des pistes et des éclaircissements. Pour ces autres, on demande un effort d'écoute, de critique amie et surtout de créativité de regard dans l'optique de faire évoluer le travail présenté.

ÉVALUATION

Il n'y a pas d'évaluation autre que l'assiduité et l'implication qu'une activité en demi-groupe permet. Si ces critères minimum ne sont pas remplis, la note d'histoire de l'art peut se voir affectée.

ENSEIGNANT > Juan Camelo
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours magistral
SEMESTRE > 4
OPTION > Design
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 1 h / semaine

DISPLAY

96

OBJECTIFS

Gérer un projet graphique pour représenter une idée.

ÉVALUATION

Contrôle continu

CONTENU ET MÉTHODE

Le cours, sur un mode d'expérimentations autour de la question de la lisibilité (grille, hiérarchie de l'information, espace, rythme visuel, etc.) souhaite transmettre les échafaudages nécessaires, tant à un niveau technique (trilogie Adobe : Illustrator, InDesign, Photoshop) qu'à un niveau historique (petite histoire du design graphique et de la typographie) et d'actualité du graphisme et de l'édition, pour conduire les étudiants vers une autonomie progressive dans la construction de signes et de sens. L'enjeu est d'amener l'étudiant à savoir choisir ses contenus/contenant en fonction du projet/discours à présenter

ENSEIGNANT > Ronan Le Régent

SPÉCIALITÉ > Design graphique

SEMESTRES > 5 et 6

OPTION > Design

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 4 séances de 2 heures (S5), 4 h / semaine (S6)



MIND OVER MATTER

9 7

OBJECTIFS

Familiariser les étudiants à l'histoire de l'art, de l'architecture et du design par le biais des modes de productions et des technologies associées (économie). Les cours portent sur les grandes approches du design de la fin du XX^{ème} siècle et s'ouvrent sur les approches plus contemporaines.

CONTENU ET MÉTHODE

Des textes (A. Branzi, R. Evans, R. Banham, F. Migayrou, etc.) sont commentés et discutés pendant chaque séance.

ÉVALUATION

Devoir sur table, dissertation

ENSEIGNANT > Felix Agid
SPÉCIALITÉ > Histoire de l'architecture et du design
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique
SEMESTRE > 5
OPTION > Design
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 2 h / semaine

OBJECTIFS

L'objectif est d'approfondir les notions fondamentales concernant la modélisation et la finalisation des objets 3D en vue de leur production. Il s'agit très concrètement d'expérimenter les possibilités, les contraintes et les limites des techniques de production liées à l'impression 3D et la découpe laser.

CONTENU

Modélisation 3D sous Rhino.
Impression 3D.
Découpe Laser.
Productions en lien avec les différents projets en cours.

MÉTHODE

Cours, travaux dirigés, travaux pratiques et soutien personnalisé.

ÉVALUATION

Présence et participation. Exercices applicatifs courts. Qualité des productions.

ENSEIGNANT > Guy Brunet

SPÉCIALITÉ > Dessin

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRE > 6

OPTION > Design

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h / semaine



PERSPECTIVE NATURELLE ET PERSPECTIVE ARTIFICIELLE

9 9

OBJECTIFS

Réflexion sur géométrie et corps, géométrie et pensée, représentation et création. Perception et traduction.

CONTENU

Expérimentations en dessin et photographie. Regard sur les choix les plus pertinents en fonction des projets. Utilisation des références.

MÉTHODE

En 3^e année l'analyse des œuvres se poursuit, les expérimentations également mais les travaux sont de plus en plus reliés aux directions de recherche des élèves en vue du diplôme. Exercices d'accrochage.

ÉVALUATION

Note semestrielle.

ENSEIGNANT > Claude Lothier

SPÉCIALITÉ > Perspective, perception visuelle, optique et géométrie

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique

SEMESTRES > 5 et 6

OPTION > Design

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h / semaine

VARIABLE BY DESIGN

100

OBJECTIFS

Interroger l'impact des technologies numériques dans le champ du design sous l'angle de la notion de production variable. À partir d'une introduction historique aux enjeux de la variation dans les domaines du design et de l'architecture, les étudiants sont amenés à investir les capacités de variation formelles et typologiques offertes par les outils de conception et de fabrication numériques. Les enjeux pratiques du cours consistent à explorer des notions comme celles de « production non standard » ou de « personnalisation de masse » par la conception et la réalisation d'une série variable d'objets ou d'éléments architecturaux.

CONTENU

L'étudiant est invité à développer un projet de design interrogeant la variation dans ses multiples composantes (formelle, économique, matérielle, environnementale, ergonomique, etc.). Ce projet est nourri par la discussion de références historiques et théoriques (Bernard Cache, Greg Lynn, Mario Carpo, etc.) permettant de situer les recherches

de l'étudiant dans un continuum de réflexions autour des capacités de variation des outils numériques, amorcé dans les années 90 et aujourd'hui réactualisé par la démocratisation des procédés de fabrication numérique (impression 3D, robotique) et de l'approche « maker » (fablabs, etc). Les recherches des étudiants sont formalisées dans l'environnement de conception paramétrique Grasshopper, et prototypées sur les machines à commande numérique de l'école (impression 3D, robotique, découpe laser, etc.).

MÉTHODE

Aborder la production sérielle du design sous l'angle de la personnalisation, de la différenciation et de la variabilité.

ÉVALUATION

Qualité du projet, portée de la réflexion, qualité de la présentation.

ENSEIGNANT > Ianis Lallemand

SPÉCIALITÉ > Design computationnel

TYPE D'ACTIVITÉ > Projet pratique, approche théorique et historique

SEMESTRE > 5

OPTION > Design

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 4 h / semaine



VR CONTINUUM

1 0 1

OBJECTIFS

Dans la continuité du cours de représentation, approfondir et s'initier à un ensemble d'outils liés à la programmation, à l'immersion (visuelle, tactile et auditive) dans une représentation virtuelle, expérimenter leurs contraintes associées.

L'objectif majeur est de matérialiser, rendre visible un patrimoine architectural, industriel, historique détruit, oublié ou non, réalisé à travers l'usage de la réalité mixte ou virtuelle et le diffuser sur différents types de supports : desktop, mobile, diffusion in situ.

CONTENU ET MÉTHODE

Ce cours interroge les moyens de production visuelle et de simulation en réalités mixtes (virtuelles et augmentées) pour donner lieu à des expérimentations singulières.

L'enseignement met en jeu une utilisation poussée des outils informatiques (modélisation 3D, rendu, montage vidéo, programmation), de périphériques d'entrée et sortie spécifiques (captation,

système de projection, dispositifs électroniques) et leur intégration dans un cadre de monstration donné dans une perspective interactive et immersive.

Nous abordons :

Unity – logiciel, utilisé essentiellement dans la production de jeux vidéo 2, 3D – desktop / mobile.

Du point de vue des dispositifs techniques, nous utilisons des moyens de projections standard, de kinect, leapmotion (dispositifs de captation de l'espace et du mouvement), de google cardboard, et du casque VR de type HTC Vive

La réalité augmentée à l'aide de Vuforia, Augment.

La production d'image et de vidéo 360°.

La post-prod avec After Effect.

ÉVALUATION

Continue et en fin de semestre. Il est tenu compte de l'implication de l'étudiant, de sa présence, de la qualité du projet mis en œuvre, de l'analyse critique et de l'efficacité du système mis en place.

Il est demandé à l'étudiant à la fin du semestre, de présenter un travail mettant en jeu les procédés abordés durant les cours.

ENSEIGNANTS > Christian Morin, Amaël Bougard

SPÉCIALITÉ > 3D, programmation, immersion, interaction, représentation

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de Recherche et Création

SEMESTRE > 5

OPTION > Design mention Espace de la cité

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h / semaine

"24 H AVEC PAUL "

Atelier de rentrée

1 0 2

Avec l'intervention de Claire-Ingrid Cottanceau.

OBJECTIFS

Expérimenter des espaces variés (intérieur/extérieur) ; inventer des gestes et des situations ; scénographier ; filmer de jour et de nuit ; interroger les opérations de traduction en art ; oeuvrer collectivement ; concevoir une installation vidéo.

CONTENU

Réalisation d'une phrase cinématographique conçue à partir de la réception du texte *Espaces Blancs* de Paul Auster. Des modules seront filmés en extérieur (ville du Mans) et en intérieur à des moments de la journée spécifiques et différents (de nuit comme de jour). Ils présenteront chacun un geste et une situation uniques pensés par les étudiants à la lecture du texte de Paul Auster. Le travail effectué lors de l'atelier fera l'objet d'une installation vidéo. Dans ce cadre, nous développerons une réflexion philosophique autour des opérations de traduction d'un régime de signification à l'autre.

MÉTHODE

Avec l'intervention de Claire-Ingrid Cottanceau, plasticienne, actrice, intervenante et encadrante à l'école supérieure nationale d'art dramatique du Théâtre national de Strasbourg. Avec le soutien et la participation de Claude Lothier (enseignant de perspective – ESAD TALM-Le Mans), Rachel Rajalu (enseignante de philosophie et esthétique – ESAD TALM-Le Mans).

ÉVALUATION

Participation active à l'atelier.

ENSEIGNANTS > Rachel Rajalu, Claude Lothier

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier

SEMESTRE > 5

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > du 2 au 6 octobre 2018

VILLE ET SCIENCES SOCIALES (2) : CONNAÎTRE

1 0 3

OBJECTIFS

Ce cours s'articule autour de quatre objectifs :

Fournir aux étudiants un outillage d'observation et de compréhension critique sur les enjeux métropolitains comme projet de société (le « faire » société) afin de replacer l'homme au cœur des problématiques. Saisir précisément un certain nombre d'enjeux de société à l'échelle individuelle et collective

Permettre une aide à la définition des objectifs de projet et à la pertinence de leur finalité à l'aide d'un outillage méthodologique empirique et conceptuel.

Permettre d'interroger les modalités de production des projets et de favoriser les situations de partage, d'échange, etc.

CONTENU

Nous débutons le cours en nous demandant à quoi sert la sociologie afin de démystifier un rapport à la discipline qui, parfois, peut apparaître un peu complexe. Pourquoi devons-nous être tous concernés par la sociologie ? Et pourquoi devons-nous l'être encore plus aujourd'hui ? L'un des éléments de réponse, c'est qu'il

semble urgent d'avoir une conscience de l'agir individuel et de l'agir collectif, d'en connaître les ressorts, les fondements (comment je comprends le monde qui m'entoure et comment il me comprend ?) et les motivations (le désir d'agir). Nous présentons ensuite quelques grandes thématiques métropolitaines qui résument les principaux défis auxquels les villes doivent se confronter au cours du XXI^e siècle. Les connaître, les discuter, les débattre, permet à l'étudiant de se repérer par rapport à son propre cheminement intellectuel et d'affiner le rapport critique avec les modes de production de « son » monde et « du » monde qui le contient. Le cours de sociologie, par sa forme, invite les étudiants à se construire une conscience écologique de la ville et au-delà, une conscience écologique tout court.

ÉVALUATION

Analyse de terrain au premier et second semestre et exercice sur table à la fin de l'année pour évaluation des acquis.

ENSEIGNANT > Miguel Mazeri

SPÉCIALITÉ > Sociologie

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRES > 5 et 6

OPTIONS > Design

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h 30 / semaine

LE PROBLÈME DE L'AUTRE 2

104

OBJECTIFS

Ce rendez-vous régulier par demi-groupes est destiné à continuer l'exercice d'écoute et de prise de parole entamé en année 2, ainsi qu'à préparer les étudiants à avoir un discours sur leur propre travail dans la perspective du second semestre (parcours et diplôme).

CONTENU

Les étudiants présentent à tour de rôle leurs productions au groupe présent.

MÉTHODE

À partir d'une demande de présentation de problèmes rencontrés dans la production, l'étudiant est invité, autant à analyser son travail qu'à imaginer en quoi le regard des autres peut apporter des pistes et des éclaircissements. Pour ces autres, on demande un effort d'écoute, de critique amie et surtout de créativité de regard dans l'optique de faire évoluer le travail présenté.

ÉVALUATION

Il n'y a pas d'évaluation autre que l'assiduité et l'implication qu'une activité en demi-groupe permet. Si ces critères minimum ne sont pas remplis, la note d'histoire de l'art peut se voir affectée.

ENSEIGNANT > Juan Camelo

TYPE D'ACTIVITÉ > Discussion collective en atelier

SEMESTRE > 5

OPTION > Design

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 1 h / semaine



WORKSHOP : DESIGN URBAIN

Walking for a sustainable city

1 0 5

Ce workshop est le second volet de l'échange entre l'université de génie civil et d'architecture de Dnipro et l'école d'art et de design TALM. Initié à partir du site du Mans, le second volet du workshop s'organise essentiellement sur le site du Mans.

OBJECTIFS

Construire : un recueil de données sensibles qui forme un inventaire préalable aux formes mineures de l'écologie dans la ville et une esquisse sur le thème de la micro-folie dans la ville

CONTENU

Walking for a sustainable city » marque bien la volonté d'investir la ville en la traversant de part en part à travers le prisme d'une thématique grand-angle, l'écologie, qui reste souvent au stade d'un vague énoncé, car confisqué en partie par la nébuleuse des points de vue et des experts en tous genres. Formes et figures de l'écologie sont donc prélevées

par nos étudiants au rez-de-chaussée de la ville. Derrière la démarche, une envie de réfléchir différemment sur un concept grand-angle, celui d'anthropocène.

MÉTHODE

Le workshop, en miroir de l'expérience ukrainienne, favorise une découverte de la ville à travers des marches urbaines en compagnie des étudiants de l'année 03 en option Design Espace de la Cité qui ont préalablement débuté une série d'observations et d'inventaires dans la ville afin de pouvoir servir de guides aux ukrainiens. Le workshop prend comme fil conducteur les formes visuelles ordinaires de l'écologie dans la ville. L'idée est de pouvoir, à travers une série de marches dans la ville, inventorier par thèmes ce qui, pour nos étudiants (après l'échange de quelques références), semble, de manière plus ou moins formelle, relever de problématiques écologiques et incarner des solutions ad hoc.

ENSEIGNANT > Miguel Mazeri

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop

SEMESTRES > 5

OPTION > Design

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 5 jours

CALENDRIER > Du 15 au 19 octobre 2018

WORKSHOP : TECHNIQUES NUMÉRIQUES 2

106

OBJECTIFS

Cette offre concerne les élèves de troisième année design, et prend la forme d'un module intensif de cinq jours : l'objectif est de permettre aux élèves de visualiser l'ensemble de la chaîne productive associée au mode computationnel et percevoir la dimension expérimentale qui la caractérise.

CONTENU

Ce second module vise la production d'un prototype (conception et fabrication). Il sera l'occasion de traiter des problématiques d'associativité, de matériaux, et d'optimisation des coûts de fabrication.

Le contenu sera réparti entre les bases de l'algorithmique et de la programmation appliquée à la conception (scripting, programmation) ; la connaissance des principes de conception paramétrique et associative d'une forme ; la connaissance des bases historiques, critiques et théoriques propre à l'ère computationnelle en design ; la connaissance des grandes

familles des procédés de fabrication assistées par ordinateur ; l'apprentissage par la réalisation de prototypes.

MÉTHODE

Ce second module intensif sur les techniques numériques se focalise sur les principes de conception associatifs ou paramétriques et sur les procédés de fabrication assistés par la computation.

ÉVALUATION

Assiduité, qualité des projets, qualité des dessins, qualité de la présentation.

ENSEIGNANTS > Felix Agid, Amaël Bougard

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop

SEMESTRE > 6

OPTION > Design

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

SÉMINAIRE ENTREPREUNARIAL

Expérience, échanges,
maturité et concrétisation

1 0 7

OBJECTIFS

Permettre à l'élève de définir son projet d'entreprise pour une mise en œuvre avec les regards croisés d'experts, d'entrepreneurs et de financeurs. Ce séminaire est l'opportunité de voir son projet entrepreneurial s'enrichir au fil des échanges jusqu'à maturité et sa concrétisation. L'enseignant assurera avec le plus grand soin l'objectivité, la cohérence et la fiabilité des informations apportées.

CONTENU

Participation au concours du Prix de l'Initiative du Crédit Agricole Anjou Maine. Aspects juridiques, financiers et ressources humaines : Business plan/Atelier "Business Model Innovation"/Le management pour la création d'entreprise/Le tableau de bord/Vendre son projet d'entreprise. Sont pris en compte : La relation entre les créateurs et les partenariats/L'adéquation homme/projet/L'approche marché, le montage du dossier financier et la réalisation d'un tableau de bord, la définition des outils indispensables au suivi de l'activité.

Outils : Business Model Canvas (Business Model Generation), Empathy Map (XPlane),

Concepts : GameStorming & Storytelling/Lean Startup (Eric Ries)/Customer development Process (Steve Blank).

MÉTHODE

Cycle de rencontres autour du "Prix de l'Initiative" organisé par le Crédit Agricole. Cycle de rencontres plus spécifiques à la création d'entreprise, sur calendrier de séance.

ÉVALUATION

Concours et interventions liées, ouverts aux 3^e, 4^e et 5^e années options Art et Design mention Espace de la cité. Concours Prix de l'initiative obligatoire au semestre 6 pour les élèves de 3^e année design. Engagement et assiduité aux séances, constitution d'un dossier de projet entrepreneurial.

ENSEIGNANT > Christian Morin

TYPE D'ACTIVITÉ > Séminaire théorique et pratique, conférences et discussions

SEMESTRES > 6, 7 et 9

OPTIONS > Art, Design et Design mentions Espace de la cité, Design sonore et Design computationnel et mécatronique

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE > S6 (Design) / ACTIVITÉ OPTIONNELLE > S6 (Art), S7 et S9

DURÉE > 6 séances de 2 h

25 H - LA BIBLIOTHÈQUE

108

OB JECTIFS

Circonscrire la définition du livre et ses corollaires comme le classement, la lecture, etc.

Créer un espace à partir du scénario de la relation à un objet, à un usage ou un fonctionnement.

Construire cet espace et comprendre les problématiques techniques, matérielles qui découlent du passage à l'échelle 1.

CONTENU

La bibliothèque est équivoque, multiple, elle désigne à la fois la collection de livres, le meuble où ils sont rangés et la pièce ou le bâtiment qui les accueille.

Simple étagère ou architecture complète intégrant le « mobilier » à proprement dit mais aussi l'espace de lecture, il existe presque autant de bibliothèques que de lecteurs.

Les étudiants sont invités à partir de leur propre relation aux livres, à la lecture et à la bibliothèque de créer un espace architectural dans l'idée d'une « folie architecturale », d'une hétérotopie pour l'édition 2019 de la 25e Heure du Livre.

Un espace-bibliothèque ou se projette la

manière de lire – assis, couché, debout, seul ou de manière collective, a silencio ou à voix haute... ou s'inventent des temporalités, des nouveaux usages ou nouveaux modes de fonctionnement (idea stores), etc.

MÉTHODE

Enseignement théorique et pratique.

ÉVALUATION

Assiduité et engagement

ENSEIGNANT > Ronan Le Régent

TYPE D'ACTIVITÉ > Accompagnement théorique et pratique

SEMESTRE > 6

OPTION > Design

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 4 h / semaine



ESPACE CRITIQUE ET HUMANITÉS NUMÉRIQUES

1 0 9

OBJECTIFS

Le cours croise des présentations de travaux récents issus des champs des sciences sociales et des humanités numériques susceptibles de nous aider à penser les grands défis de société qui agissent à la fois au niveau individuel comme au niveau collectif. Le cours prend également en charge des questions méthodologiques autour de la recherche et plus spécifiquement de la construction d'un mémoire en école d'art. Les trois ouvrages commentés cette année sont les suivants : « Pourquoi et comment le monde devient numérique » de Gérard Berry, « En compagnie des robots », collectif Gaité Lyrique et « Le mythe de la singularité » de Jean-Gabriel Ganascia. A ces supports s'ajoute un abécédaire critique des terminologies numériques.

CONTENU

Lecture critique, méthodologie de recherche, revue des médias.

ÉVALUATION

Sur la dynamique et l'implication dans les débats.

ENSEIGNANT > Miguel Mazeri

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théoriques

SEMESTRES > 7 et 9

OPTION > Design mention Espace de la cité

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h / semaine

TOOLS CREATION

1 1 0

OBJECTIFS

L'objectif de « Tools Creation » est de consolider les dispositifs d'expérimentations et de recherches sur la potentialité des systèmes d'automatisation en design (simulation, mécatronique, fabrication additive et plus globalement systèmes complexes), et de laisser percevoir aux étudiants, par le biais de travaux concrets, les implications radicales de ces technologies sur les méthodes d'innovation et de création. « Tools Creation » s'inscrit dans la logique de développement du programme de recherche « Synthetic » et de l'axe « Design Computationnel ».

CONTENU

Initiation à la robotique 6 axes.
Initiation libre à la création de parcours d'outils.
Mécatronique et design.
Création d'un outillage spécifique en vue de la fabrication d'un « modèle ».

MÉTHODE

Aborder la conception et la fabrication par la simulation, la mécatronique et les systèmes complexes

ÉVALUATION

Qualité des productions et des recherches.

ENSEIGNANTS > Felix Agid, Christian Morin, Amaël Bougard, Ianis Lallemand

TYPE D'ACTIVITÉ > Projet

SPÉCIALITÉ > Design computationnel

SEMESTRES > 7 et 9

OPTION > Design mention Espace de la cité

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 7 h / semaine



ANGLAIS, IMAGES POUR LE DESIGN

1 1 1

OBJECTIFS

Aider l'étudiant à identifier, définir et nommer son projet.

Aider l'étudiant à élaborer et développer son projet.

Aider l'étudiant à présenter son projet.

Maîtriser l'anglais comme outil professionnel.

CONTENU

Entretiens individuels et discussions en groupe.

MÉTHODE

Suivi des projets des étudiants par le biais des rencontres régulières tenues en anglais.

ÉVALUATION

Investissement personnel. Originalité du projet. Qualité des réalisations.

Présentation du projet (formelle et critique).

ENSEIGNANT > David-Michael Clarke

SPÉCIALITÉ > Anglais

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours réguliers

SEMESTRES > 7, 8, 9, 10

OPTION > Design mention Espace de la cité

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 / semaine

DESIGN OBJET ET TERRITOIRE

1 1 2

(En attente)

ENSEIGNANT > Ludovic Germain

TYPE D'ACTIVITÉ >

SEMESTRES > 4 et 6

OPTION > Design

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h / semaine





OPTION DESIGN MENTION DESIGN SONORE

4^e, 5^e années

VILLE ET SCIENCES SOCIALES : CONNAÎTRE

1 1 3

OBJECTIFS

Ce cours s'articule autour de quatre objectifs :

Fournir aux étudiants un outillage d'observation et de compréhension critique sur les enjeux métropolitains comme projet de société (le « faire » société) afin de replacer l'homme au cœur des problématiques.

Saisir précisément un certain nombre d'enjeux de société à l'échelle individuelle et collective.

Permettre une aide à la définition des objectifs de projet et à la pertinence de leur finalité à l'aide d'un outillage méthodologique empirique et conceptuel. Permettre d'interroger les modalités de production des projets et de favoriser les situations de partage, d'échange, etc.

CONTENU ET MÉTHODE

Nous débutons le cours en nous demandant à quoi sert la sociologie afin de démystifier un rapport à la discipline qui, parfois, peut apparaître un peu complexe. Pourquoi devons-nous être tous concernés par la sociologie ? Et pourquoi devons-nous l'être encore plus

aujourd'hui? L'un des éléments de réponse, c'est qu'il semble urgent d'avoir une conscience de l'agir individuel et de l'agir collectif, d'en connaître les ressorts, les fondements (comment je comprends le monde qui m'entoure et comment il me comprend ?) et les motivations (le désir d'agir). Nous présentons ensuite quelques grandes thématiques métropolitaines qui résument les principaux défis auxquels les villes doivent se confronter au cours du XXI^e siècle. Les connaître, les discuter, les débattre permet à l'étudiant de se repérer par rapport à son propre cheminement intellectuel et d'affiner le rapport critique avec les modes de production de « son » monde et « du » monde qui le contient. Le cours de sociologie, par sa forme, invite les étudiants à se construire une conscience écologique de la ville et au-delà une conscience écologique tout court.

ÉVALUATION

Analyse de terrain au premier et second semestre et exercice sur table à la fin de l'année pour évaluation des acquis.

ENSEIGNANT > Miguel Mazeri

SPÉCIALITÉ > Sociologie

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRES > 5, 6, 7

OPTIONS > Design mentions Espace de la cité (S5 et S6) et Design sonore (S7)

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h 30 / quinzaine

HISTOIRE DES ARTS

1 1 4

OBJECTIFS

Apporter une connaissance de l'histoire de l'art concentrée sur la période moderne et contemporaine, tout en proposant une ouverture à l'art de toutes les époques et aux méthodes des sciences humaines.

CONTENU

Le cours portera sur la question des Paysages contemporains. La mondialisation industrielle, la globalisation des échanges et l'urbanisation du monde changent, depuis plus d'un demi-siècle, notre idée de ce que « environnement » veut dire. De l'art contemporain africain d'un Isek Kingelez et ses maquettes fantaisistes, aux travaux documentaires sur de grands espaces d'occupation humaine, nous tenterons de comprendre quel type de propos l'art peut tenir sur ce phénomène, et ce dès lors qu'il refuse de se réduire aux messages militants ou didactiques.

MÉTHODE

Pour le premier semestre on procède sous

la forme de cours magistral. Au second semestre le cours se déroule au rythme d'analyses de films discutés avec les étudiants.

ÉVALUATION

Les étudiants sont invités chaque semestre à choisir entre plusieurs formats d'écriture (fiche de lecture, dissertation, planche thématique etc.) selon le sujet de leur choix. Cette démarche est destinée à faire acquérir les gestes basiques de la recherche autonome.

ENSEIGNANT > Juan Camelo

SPÉCIALITÉ > Histoire des arts

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRES > 7 et 9

OPTIONS > Art, Design, Design mentions Espace de la cité, Design sonore et Design computationnel et mécatronique

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h / quinzaine



SUIVI DE MÉMOIRE

1 1 5

OBJECTIFS

Cet atelier est conçu pour donner des outils méthodologiques en vue de la réalisation du mémoire.

CONTENU

Ces outils concernent différents aspects la méthodologie : recherche du sujet de mémoire, recherche de ressource documentaire, structuration et plan et normes d'écriture.

ÉVALUATION

Présence et assiduité au cours.

ENSEIGNANT > Juan Camelo
SPÉCIALITÉ > Méthodologie
TYPE D'ACTIVITÉ > Suivi de mémoire
SEMESTRES > 7 et 9
OPTION > Design sonore
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 2 h / semaine

HISTOIRE ET THÉORIE DU SONORE

Son et arts technologiques, cinéma,
musique, radio, art sonore

1 1 6

OBJECTIFS

Au croisement de l'histoire de la musique, des inventions sonores au cinéma ou de la notion de plasticités sonores, ce cours vise à appréhender la diversité des enjeux qui coexistent depuis le début du XXe siècle au sein d'une multitude de courants musicaux et artistiques.

Ce cours théorique vient nourrir le champ d'applications d'un volet pratique dans le cadre du projet de valorisation sonore de la Cité Plantagenêt.

CONTENU

Histoire et esthétique de la création radiophonique.

Trajectoires des musiques concrètes, électroacoustiques, spectrales.

Traversée des courants minimalistes, répétitifs et aléatoire.

Trajectoire du Sound Design au cinéma et pour l'image animée.

Panorama de la notion d'art plastique sonore (sculptures, installations).

Fluxus, happening, live électronique.

Paysage sonore, son et environnement, dispositif in-situ, cartographies sonores.

Synoptique des courants musicaux arts sonores depuis le XX^{ème} siècle.

ÉVALUATION

Présence obligatoire. Commentaire rédigé portant sur des notions abordées en cours. Qualité des réalisations et degré d'implication dans le volet applicatif.

ENSEIGNANT > Rodolphe Alexis

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRE > 7

OPTION > Design sonore

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h / semaine

ÉLÉMENTS SCIENTIFIQUES

1 1 7

CONTENU

Physiologie de l'oreille et perception : comment l'oreille est faite et fonctionne, et comment nous percevons les sons. La perception de l'intensité (niveaux sonores), de la hauteur, du timbre, et de l'espace, audiologie et surdit .

Acoustique : comment sont g n r s les sons, comment ils se propagent dans un milieu et leur nature physique. La nature physique d'une onde, sa propagation, r flexion, transmission, absorption, diffusion, r fraction, les types d'ondes, les r sonances dans un syst me,  nergie, intensit , puissance.

Traitement du signal : la nature d'un signal et l'influence d'un milieu donn  sur le signal. La nature temporelle et fr quentielle d'un signal, la notion de syst me, l'introduction au signal num rique.

Acoustique des salles : les ph nom nes mis en jeu lors de la propagation du son, la perception, les moyens pour caract riser et en modifier l'acoustique dans une salle. Les ph nom nes physiques mis en jeu, perception de la musique par l'auditeur et le musicien et intelligibilit  de la parole, techniques de mesure pour

caract riser l'acoustique d'une salle, recommandations pour une "bonne acoustique", traitement passif.

 lectroacoustique : le principe de fonctionnement des syst mes actifs g n rateurs et captateurs de son ainsi que leurs caract ristiques. Les principes de transduction, fonctionnement des microphones, haut-parleurs et enceintes. Prise de son : savoir choisir le microphone et la configuration adapt s   une prise de son donn e en fonction des objectifs et contraintes.

Diffusion du son : comprendre la probl matique li e   la diffusion, conna tre les diff rentes techniques sp cifiques de diffusion du son.

 VALUATION

Un examen final.

ENSEIGNANTS > du LAUM coordonn s par Christophe Ayrault

TYPE D'ACTIVIT  > Cours th orique et travaux pratiques

SEMESTRE > 7

OPTION > Design sonore

ACTIVIT  OBLIGATOIRE

DUR E > 42 h/semestre

CRÉATION SONORE APPLIQUÉE

1 1 8

OBJECTIFS

L'étudiant doit pouvoir composer avec différentes palettes sonores tout en gardant une approche personnelle de sa production. Il doit être capable de conceptualiser un travail, de le communiquer, l'adapter, le défendre et le réaliser. L'objectif est que l'étudiant développe une personnalité créative qui puisse répondre à des besoins artistiques et soit capable de mettre en œuvre ou de détourner certains moyens techniques pour y parvenir.

CONTENU

Les sujets abordés prennent la forme d'analyses liées à des exercices de création. L'étudiant est sollicité pour effectuer un travail personnel autour de diverses problématiques. Il est également envisagé de collaborer avec des réalisations en cours de création dans l'établissement. Les sujets s'appuient sur des mises en situation concrètes inspirées de projets existants.

MÉTHODE

Approche pratique de la création sonore appliquée aux champs des arts médias (audiovisuel, installation, musique, interactivité). Nous sollicitons les acquis et la créativité des étudiants en les confrontant à des problématiques artistiques éclectiques.

ÉVALUATION

L'étudiant est évalué sur sa capacité à appréhender un sujet, à proposer des idées pertinentes, à justifier ses choix.

ENSEIGNANT > Fabien Bourdier

SPÉCIALITÉ > Conception, mise en œuvre, interactivité de la production sonore

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique

SEMESTRES > 7 et 9

OPTION > Design sonore

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 8 h / quinzaine



ÉCOLE
SUPÉRIEURE
D'ART ET DE DESIGN
LE MANS

WORKSHOP APPLICATIF

Esba - Ensci - Ircam

1 1 9

OBJECTIFS

Réalisation d'un projet de Design sonore : de l'analyse à la validation (en partenariat avec un industriel).

Capacités des élèves de répondre à un cahier des charges et de travailler dans un contexte industriel. Aboutissement d'un projet professionnel, travail d'équipe.

CONTENU

Sonorisation d'espaces.

Identité et habillage sonore.

Signalétique sonore.

Création et maquettage de produits et d'objets.

Lutherie.

Dispositif sonore audionumérique.

Etude acoustique, psycho acoustique et auditive.

Communication sonore.

Programme sonore et média.

Contenus sonores à caractère pédagogique.

Bruitage et sonification.

Interactivité sonore.

Service audio.

Projets de recherche.

Partenaires

2012-2013 : Le Mans Métropole pour le compte de la SETRAM

2013-2014 : Groupe PSA

2014-2015 : Région Ile de France

2015-2016 : SNCF

2016-2017 : Radio France

2017-2018 : Hôpital Sainte-Anne

MÉTHODE

Confronter les élèves à un véritable projet professionnel appliqué, pratique commandité par un partenaire industriel ou institutionnel.

L'ENSCI les Ateliers et l'IRCAM co-organisent avec l'ESAD TALM - Le Mans et animent un workshop annuel réunissant à Paris ou au Mans, les élèves de master 1 et master 2 et un groupe d'élèves de l'ENSCI les Ateliers autour d'un projet en situation réelle commandité par un partenaire industriel privé ou public.

ÉVALUATION

Préparation et suivi actif du workshop, validation expérimentale des résultats et le rendu finalisé des livrables attendus.

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop

SEMESTRES > 7 et 9

OPTION > Design sonore

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > Du 18 au 28 septembre 2018

PERCEPTION ET COGNITION DE L'OBJET SONORE (IRCAM)

1 2 0

OBJECTIFS

Acquisition des bases théoriques dans les domaines de la perception auditive, de la production du son et du traitement de l'espace.

Acquisition des connaissances sur les questions relatives aux différents champs d'investigation du design sonore : l'objet musical, l'objet industriel, l'architecture, l'espace environnemental.

Acquisition des bases de connaissances relatives aux bases de la psychologie expérimentale.

Acquisition d'une méthodologie globale concernant la conduite de projet en design sonore.

CONTENU

Production du son – étude de la matière sonore.

Production du son : comment produit-on du son ? Base de physique (de la matière), corps sonore : cas des instruments de musique. De l'analogique au numérique : principales techniques de synthèse sonore

La synthèse sonore : un nouveau rapport geste/son.

Transmission du son – processus de rendus sonores : les différents systèmes de diffusion (rappels), la cognition spatiale, signer l'espace par le son (relation son/architecture, questions relatives à l'implantation du son dans l'espace).

Perception et cognition auditive :

fonctionnement du système auditif périphérique, descripteurs psychoacoustiques et modèles, analyse perceptive, acoustique et sémantique du timbre et application à la qualité sonore. Cognition, perception et interaction avec une source sonore

Analyse et validation appliquées au processus de design sonore : réflexion sur les processus d'analyse et de validation.

Objectif de la création en design sonore : confort, usage, identité, éthique et environnement, méthode d'analyse : de l'inventaire à la classification. Évaluation, pourquoi ? Différentes méthodes d'évaluation, échelles sémantiques et analyse sensorielle : des sons aux mots.

MÉTHODE

Cours fondé sur une synthèse bibliographique, approches théoriques et exemples pratiques documentés et analysés.

ÉVALUATION

Travail personnel (dossier) produit par chaque étudiant. Assiduité et motivation sont également pris en compte dans l'attribution des ECTS.

ENSEIGNANTS > Nicolas Misdariis et Patrick Susini
SPÉCIALITÉ > Méthodologie du montage de projet

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours méthodologique

SEMESTRE > 7

OPTION > Design sonore

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 6 jours



ÉCOLE
SUPÉRIEURE
D'ART ET DE DESIGN
LE MANS

INFORMATIQUE SONORE ET TECHNIQUE SON 1

1 2 1

OBJECTIFS

Durant cet enseignement, nous abordons les technologies du son sous la forme de projets de design sonore à réaliser. L'objectif est que l'élève puisse présenter sa démarche en design sonore et réaliser un projet en utilisant avec pertinence les outils de production sonore.

CONTENU

Nous travaillons tout d'abord à partir de matériaux sonores enregistrés puis nous abordons la synthèse sonore, les techniques d'hybridation, et ensuite nous introduisons la programmation modulaire, à travers différents projets de design sonore.

Un travail est fait sur l'analyse et le traitement des sons par la présentation des traitements audio intégrés dans les logiciels et la représentation des sons. Les différents types de synthèse sonores sont vus à travers la pratique de logiciels et par des exemples tirés de créations sonores. Nous introduisons des logiciels modulaires de programmation graphique dédiés à la création transdisciplinaire (son, vidéo, 3D) comme Pure Data et Max/MSP

autour de la thématique de l'interaction. Afin que l'étudiant puisse se créer sa propre banque de sons (prises de sons, productions sonores, sons de synthèse), nous développons une réflexion et une pratique sur la façon de décrire et d'organiser les sons à partir de critères de différentes natures (acoustiques, morphologiques, sémantiques, etc.) introduits dans d'autres enseignements.

MÉTHODE

Approches théoriques et pratiques avec des moments d'écoutes et d'échanges. Techniques audionumériques. Analyse/synthèse, traitements, multicanal. DAW et logiciels modulaires (pure data, Max/MSP).

ÉVALUATION

Le mode d'évaluation de cet enseignement est sous la forme de projets à réaliser intégrant la réalisation et la présentation de la démarche. L'assiduité et la motivation de l'étudiant sont également prises en compte dans l'attribution des crédits.

ENSEIGNANT > Olivier Houix
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique, théorique et méthodologique
SEMESTRE > 7
OPTION > Design sonore
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 3 h / semaine

WORKSHOP ARDUINO 1

1 2 2

OBJECTIFS

Conception de projet ARDUINO
Autonomie technique
Réalisation Arduino
Présentation

capteurs et actionneurs, afin que les participants acquièrent une autonomie dans la réalisation de leurs projets interactifs. Ce cours peut aussi être un moyen d'accompagner les étudiants dans leurs projets personnels.

CONTENU

Introduction, historique, exemples.
Premiers pas : découverte du langage de programmation.
Réalisation des premiers exemples pratiques.
"L'électronique pour les nuls".
Principaux capteurs et actionneurs
Communication avec des applications graphiques et sonores.

ÉVALUATION

Assiduité et investissement personnel.

MÉTHODE

ARDUINO est un outil de prototypage simple et accessible aux créatifs qui ne sont pas familiers avec le monde de l'électronique et de la programmation. Je propose, à travers quelques séances, de transmettre des connaissances de base en électronique, les rudiments de la carte ARDUINO et son langage de programmation ainsi que les principaux

ENSEIGNANT > Maurin Donneaud

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop, prolongement du cours Méthodologie créative

SEMESTRE > 7

OPTION > Design sonore

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 4 jours

CALENDRIER > Du 10 au 13 décembre



MÉTHODOLOGIE CRÉATIVE EN DESIGN SONORE – 1

1 2 3

OBJECTIFS

L'étudiant apprend comment aborder un projet en design sonore (création de sons fonctionnels) : quelle démarche créative ou stratégie narrative adopter et comment avancer dans un projet en restant le plus pertinent possible.

Il s'agit pour lui de se familiariser avec la création de "concepts sonores", de savoir gérer et organiser les différentes étapes d'un projet, d'innover dans la création de son, d'explorer le rapport son-objet-individu.

CONTENU

Nous étudions ensemble des cas réels existants de design sonore liés aux objets, aux environnements sonores, ou encore d'identités sonores.

Divers projets concrets avec prototypage ou maquettage en relation ou non avec un industriel ou une commande publique sont lancés et servent de support aux différentes étapes étudiées.

Les projets lancés abordent : une analyse historique du produit ou de la marque, des ressources à exploiter, le brainstorming, comment formuler/reformuler un

brief, la recherche des concepts sonores, la réalisation de moodboards, comment exploiter un cahier des charges, l'élaboration des maquettes sonores, la présentation du rendu, savoir gérer la relation client/industriel, etc.

Chaque semaine une actualité du design sonore (les créations récentes, les concours...) est présentée, disséquée et commentée pour alimenter les discussions.

Cet enseignement est parfois croisé avec celui d'Informatique sonore et technique son pour plus de pertinence sur les projets.

ÉVALUATION

Projets à réaliser intégrant la réalisation et la présentation de la démarche. L'assiduité et la motivation de l'étudiant sont également prises en compte dans l'attribution des ECTS.

ENSEIGNANT > Ludovic Germain

TYPE D'ACTIVITÉ > Projet

SPÉCIALITÉ > Design sonore

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique

SEMESTRE > 7

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h / semaine

ATELIER RADIO ON

www.radio-on.org

1 2 4

OBJECTIFS

Radio-on est un espace de pratiques, d'expérimentations, de connaissances historiques et théoriques autour de la radio : il permet de réaliser des projets de toute nature du point de vue de leur forme comme de leur contenu en vue de la diffusion radiophonique. On y développe aussi bien la maîtrise des outils techniques que celles de la conception et de l'écriture de projet, qu'il s'agisse d'objets sonores, de musique que de parole autour, en particulier des enjeux des arts visuels et de toutes les pratiques créatives. Cet atelier permet aussi de mettre en forme radiophonique toutes sortes de contenus d'autres enseignements, pièces sonores, conférences, entretiens. Les programmes produits trouvent leur place dans la programmation de www.radio-on.org, et dans un réseau de diffusion et d'échange de web radio.

CONTENU

À raison d'une émission en direct tous les mois, les pratiques propres de l'atelier relèvent pour partie d'enseignements et d'acquis spécifiques, par les enseignants de l'école et des intervenants extérieurs : écoute et culture de la radio, théorie et esthétique de la radio, pratique technique de la production radio : captation et enregistrement, pratique technique de la production radio : montage et réalisation, écritures et formes radiophoniques : entretien, interview, reportage, chronique, production d'objets sonores, conception éditoriale de programmes, interface écran : ergonomie et graphisme, communication, webmaster, etc.

ÉVALUATION

Assiduité aux séances préparatoires, présence à l'antenne et à l'organisation de Radio-on.

ENSEIGNANT > Rodolphe Alexis

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier

SEMESTRES > 1 à 10

OPTION > Art, Design mention Espace de la cité et mention Design sonore

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE Design sonore (S7 et S9)

ACTIVITÉ OPTIONNELLE Art et Design mention Espace de la cité (S1 à S10)



PRATIQUE PROFESSIONNELLE

1 2 5

Les journées d'études de pratique professionnelle ont été mises en place en réponse à une demande des étudiants de l'option Art de l'ESAD TALM. Le désir exprimé était celui d'apports professionnels concrets qui, au-delà d'une simple information générale, suscitent une réflexion active, un partage en direct de questionnements. Une éducation artistique vise à esquisser le tracé d'une carrière qui n'est peut-être pas systématiquement celle d'un artiste en résidences, d'un plasticien attaché à une galerie, d'un sculpteur vivant de commande, etc.

Le parcours au sein de l'École donne aux étudiants les capacités d'intégrer les professions visées, mais reconnaît comme valide et prépare également au travail dans le monde bourgeonnant de l'administration des arts, la gestion de galeries, de centres d'art et de projets artistiques, de l'enseignement (comme professeur ou conférencier), de la thérapie par l'art, de la muséologie.

Les journées d'étude de pratique professionnelle s'inscrivent donc, depuis 2011, dans cette ambition de développer une approche – toute en investigation et imagination – des problèmes formels, techniques et conceptuels de la création, ainsi que de la recherche, de l'analyse et de l'utilisation de l'information. L'objectif est d'encourager et de permettre aux étudiants de vivre l'expérience qui consiste à appliquer leurs compétences dans un contexte culturel plus large. La diversité des intervenants est donc cruciale pour mettre en lumière le vaste paysage des professions du monde de l'art, leurs interdépendances et leurs interactions au quotidien.

ENSEIGNANTE > Dettie Flynn

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours méthodologique

SEMESTRES > 7 et 9

OPTION > Art, Design mention Espace de la cité et mention Design sonore

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

DURÉE > 4 jours

SÉMINAIRE ENTREPRENEURIAL

Expérience, échanges,
maturité et concrétisation

1 2 6

OBJECTIFS

Permettre à l'étudiant de définir son projet d'entreprise pour une mise en œuvre avec les regards croisés d'experts, d'entrepreneurs et de financeurs. Ce séminaire est l'opportunité de voir son projet entrepreneurial s'enrichir au fil des échanges jusqu'à maturité et à sa concrétisation. L'enseignant assure avec le plus grand soin l'objectivité, la cohérence et la fiabilité des informations apportées.

CONTENU

Participation au concours du Prix de l'Initiative du Crédit Agricole Anjou Maine.

Aspects juridiques, financiers et ressources humaines : Business plan/Atelier "Business Model Innovation"/Le management pour la création d'entreprise/Le tableau de bord/Vendre son projet d'entreprise.

Sont pris en compte : la relation entre les créateurs et les partenariats/L'adéquation homme/projet/L'approche marché, le montage du dossier financier et la réalisation d'un tableau de bord, la définition des outils indispensables au suivi de l'activité.

Outils : Business Model Canvas (Business Model Generation), Empathy Map (XPlane).

Concepts : GameStorming & Storytelling/Lean Startup (Eric Ries)/Customer development Process (Steve Blank).

MÉTHODE

Cycle de rencontres autour du "Prix de l'Initiative" organisé par le Crédit Agricole. Cycle de rencontres plus spécifiques à la création d'entreprise, sur calendrier de séance.

ÉVALUATION

Concours et interventions liées, ouverts aux 3e, 4e et 5e années options Art et Design mention Espace de la cité. Concours Prix de l'initiative obligatoire au semestre 6 pour les élèves de 3e année design. Engagement et assiduité aux séances, constitution d'un dossier de projet entrepreneurial.

ENSEIGNANT > Christian Morin

TYPE D'ACTIVITÉ > Séminaire théorique et pratique, conférences et discussions

SEMESTRES > 6, 7 et 9

OPTIONS > Art, Design mention Espace de la cité et mention Design sonore

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE > S6 (Design) / ACTIVITÉ OPTIONNELLE > S6 (Art), S7 et 9

DURÉE > 6 séances de 2 h

LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIAU ET MATÉRIEL

1 2 7

OBJECTIFS

Les sessions d'anglais proposent de s'éloigner d'une approche de cours, au sens « scolaire » du terme. Elles incitent plutôt les étudiants, individuellement et au sein du groupe, à s'enhardir par écrit et par oral grâce à des supports variés, sortes de passerelles vers des modes de pensée autres.

Ce cours se focalise essentiellement sur l'établissement du monde moderne dans le sillage de la révolution industrielle, et l'émergence d'une diversité de notions autour du modernisme. Les structures du curriculum varient selon les années et les disciplines, mais la logique pour le programme d'anglais reste constante : celle de contribuer aux dispositions de la culture générale à l'École, déployant l'horizon intellectuel et créatif des étudiants, non seulement en tant qu'artistes et designers, mais aussi en tant que personnes vivant dans une époque de bouleversements et de changements particulièrement rapides.

CONTENU

Développé sur l'année, ce cours a pour vocation d'engager les étudiants dans la production de pièces personnelles mettant

en œuvre le langage. Le travail plastique de chaque étudiant s'appuie, au moyen de conférences, sur la découverte d'artistes contemporains et sur l'analyse des pratiques symboliques, de classification, en un mot, productrices de sens, qui se situent au cœur de toute production et consommation culturelles. En faisant l'expérience, par le biais d'une approche ludique, réfléchie et spontanée, que le langage a une forme propre, les étudiants sont amenés à trouver leur voix propre.

MÉTHODE

Conférence – cours – atelier.

Tout échange, écrit ou oral, est en anglais.

Travail de recherche et de création.

Conférences, présentation d'œuvres, projection de films, lectures, entretiens individuels.

Analyses et discussions de ces œuvres et réponse critique du groupe aux productions individuelles.

ÉVALUATION

Assiduité et engagement (contrôle continu), bilan collectif & accrochage.

ENSEIGNANTE > Dettie Flynn

SPÉCIALITÉ > Atelier de langue étrangère

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRES > 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 9

OPTIONS > Art et Design mention sonore

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h / quinzaine

OBJECTIFS

Conception de projet ARDUINO.
Autonomie technique.
Réalisation Arduino.
Présentation.

CONTENU

Introduction, historique, exemples.
Premiers pas : découverte du langage de programmation.
Réalisation des premiers exemples pratiques.
"L'électronique pour les nuls".
Principaux capteurs et actionneurs.
Communication avec des applications graphiques et sonores.

MÉTHODE

ARDUINO est un outil de prototypage simple et accessible aux créatifs qui ne sont pas familiers avec le monde de l'électronique et de la programmation. Je propose, à travers quelques séances, de transmettre des connaissances de base en électronique, les rudiments de la carte ARDUINO et son langage de programmation ainsi que les principaux

capteurs et actionneurs, afin que les participants acquièrent une autonomie dans la réalisation de leurs projets interactifs. Ce cours peut aussi être un moyen d'accompagner les étudiants dans leurs projets personnels.

ÉVALUATION

Assiduité et investissement personnel.

ENSEIGNANT > Maurin Donneaud
TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop, prolongement du cours Méthodologie créative

SEMESTRE > 9

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

OPTION > Design mention sonore

DURÉE > 4 jours

CALENDRIER >



MÉTHODOLOGIE CRÉATIVE EN DESIGN SONORE - 2

1 2 9

OBJECTIFS

L'étudiant apprend comment aborder un projet en design sonore (création de sons fonctionnels) : quelle démarche créative ou stratégie narrative adopter et comment avancer dans un projet en restant le plus pertinent possible.

Il s'agit pour lui de se familiariser avec la création de " concepts sonores ", de savoir gérer et organiser les différentes étapes d'un projet, d'innover dans la création de son, d'explorer le rapport son-objet-individu.

CONTENU

Nous étudions ensemble des cas réels existants de design sonore liés aux objets, aux environnements sonores ou encore d'identités sonores.

Divers projets concrets avec prototypage ou maquettage en relation ou non avec un industriel ou une commande publique sont lancés et servent de support aux différentes étapes étudiées.

Les projets lancés abordent : une analyse historique du produit ou de la marque, des ressources à exploiter, le brainstorming, comment formuler/reformuler un brief, la recherche des concepts sonores,

la réalisation de moodboards, comment exploiter un cahier des charges, l'élaboration des maquettes sonores, la présentation du rendu, savoir gérer la relation client/industriel, etc.

Nous abordons également, avec des invités spécifiques si besoin, certains usages professionnels comme les appels d'offres, le 1% artistique, les éléments juridiques pour exercer la profession, etc. Cet enseignement est croisé avec celui d'Informatique sonore et technique son pour plus de pertinence sur les projets.

MÉTHODE

L'étudiant est confronté à l'analyse et à la réalisation de projets concrets, depuis la compréhension d'un brief jusqu'à la présentation de ses créations, avec une mise en contexte professionnel. Des projets courts ou plus ambitieux ponctuent le semestre, avec un suivi de projet individuel ou collectif.

ÉVALUATION

Projets à réaliser intégrant la réalisation et la présentation de la démarche, assiduité et motivation de l'élève.

ENSEIGNANT > Ludovic Germain

SPÉCIALITÉ > Design sonore

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique

SEMESTRE > 9

OPTION > Design mention sonore

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h / semaine

INFORMATIQUE SONORE ET TECHNIQUE SON - 2

130

OBJECTIFS

Durant cet enseignement, nous approfondissons les technologies du son sous la forme d'un projet de design sonore à réaliser. L'objectif est que l'étudiant maîtrise les composantes d'un projet en design sonore telles que l'analyse et la présentation d'un corpus sonore, la création sonore et la restitution d'un ensemble de propositions sonores.

CONTENU

Durant ce cours, nous approfondissons les notions abordées en semestre 7 par le biais d'un projet de design sonore. Les différentes techniques de représentation et de caractérisation des sons tels que l'analyse spectrale et le spectrogramme sont utilisés et appuyées par la description des sons suivant différents critères (acoustiques, morphologiques, sémantiques). Les différents types de manipulation des matériaux sonores et de synthèses sonores sont approfondis à travers la pratique de logiciels modulaires dédiés à la création musicale comme Pure Data, Max/MSP. Le développement d'un projet en Design

sonore, nous permet de travailler plus spécifiquement sur la question de la restitution et de la contextualisation du projet à travers les thèmes de l'interaction et de la spatialisation.

MÉTHODE

Approches théoriques et pratiques avec des moments d'écoutes et d'échanges. Techniques numériques. Analyse/synthèse, traitements, multicanal. DAW et logiciels modulaires (Pure data, Max/MSP).

ÉVALUATION

Le mode d'évaluation de cet enseignement est sous la forme de projets à réaliser intégrant la réalisation et la présentation de la démarche. L'assiduité et la motivation de l'étudiant sont également prises en compte dans l'attribution des ECTS.

ENSEIGNANT > Olivier Houix
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique, théorique et méthodologique
SEMESTRE > 9
OPTION > Design mention sonore
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 3 h / semaine



DESIGN COMPUTATIONNEL ET MÉCATRONIQUE

4^e année

HUMANITÉS NUMÉRIQUES

Partenariat avec l'université Rennes 2

1 3 1

OB JECTIFS

Le DNSEP Design Computationnel & Mécatronique offre la possibilité aux étudiants de suivre les cours et séminaires du master « Humanités Numérique de l'université Rennes 2 ». Le Master Humanités Numériques est une formation pluridisciplinaire qui a pour objectif principal d'accompagner le tournant numérique de la recherche en Arts, Lettres, Langues, et Sciences humaines et sociales. Plus précisément, le master a pour objectif de transmettre les méthodes et les compétences de co-construction du savoir et de diffusion de la connaissance. Ces compétences reposent d'une part sur les exigences académiques et disciplinaires, d'autre part sur la maîtrise épistémologique et pratique de l'environnement numérique.

Le Master Humanités numériques est construit en bi-diplomation avec les masters « Arts plastiques », « Design », « Histoire, sciences sociales », « Littérature Générale et Comparée », « Linguistique et didactique des langues ».

Les étudiants du DNSEP « DC&M » auront accès aux cours et séminaires, et à toute la partie théorique du master : Théorie

et épistémologie / fondamentaux des humanités numériques.

CONTENU

Cours théoriques et séminaires

ÉVALUATION

Restitution écrite et commentée des cours et des séminaires, présentations.

ENSEIGNANTS RESPONSABLES > Fabienne Moreau, Karine Karila-Cohen

ENSEIGNANTS ET INTERVENANTS > K.Karila-Cohen, JB. Barreau, Fl. Thiault, M. Mignon, S. Le Bayon, N. Thély, O. Efraim, ML Malingre, L. Cellar, G. Williams

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théoriques universitaires

SEMESTRE > 7

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

ESPACE CRITIQUE ET HUMANITÉS NUMÉRIQUES

1 3 2

OBJECTIFS

Le cours croise des présentations de travaux récents issus des champs des sciences sociales et des humanités numériques susceptibles de nous aider à penser les grands défis de société qui agissent à la fois au niveau individuel comme au niveau collectif. Le cours prend également en charge des questions méthodologiques autour de la recherche et plus spécifiquement de la construction d'un mémoire en école d'art. Les trois ouvrages commentés cette année sont les suivants : « Pourquoi et comment le monde devient numérique » de Gérard Berry, « En compagnie des robots », collectif Gaité Lyrique et « Le mythe de la singularité » de Jean-Gabriel Ganascia. A ces supports s'ajoute un abécédaire critique des terminologies numériques.

CONTENU

Lecture critique, méthodologie de recherche, revue des médias.

ÉVALUATION

Sur la dynamique et l'implication dans les débats

ENSEIGNANT > Miguel Mazeri
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique
SEMESTRE > 7

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

OPTION > Design mention computationnel et mécatronique
DURÉE > 3 h 30 / semaine



HISTOIRE DES ARTS

1 3 3

OBJECTIFS

Apporter une connaissance de l'histoire de l'art concentrée sur la période moderne et contemporaine, tout en proposant une ouverture à l'art de toutes les époques et aux méthodes des sciences humaines.

CONTENU

Le cours portera sur la question des Paysages contemporains. La mondialisation industrielle, la globalisation des échanges et l'urbanisation du monde changent, depuis plus d'un demi-siècle, notre idée de ce que « environnement » veut dire. De l'art contemporain africain d'un Isek Kingelez et ses maquettes fantaisistes, aux travaux documentaires sur de grands espaces d'occupation humaine, nous tenterons de comprendre quel type de propos l'art peut tenir sur ce phénomène, et ce dès lors qu'il refuse de se réduire aux messages militants ou didactiques.

MÉTHODE

Pour le premier semestre on procède sous

la forme de cours magistral. Au second semestre le cours se déroule au rythme d'analyses de films discutés avec les étudiants.

ÉVALUATION

Les étudiants sont invités chaque semestre à choisir entre plusieurs formats d'écriture (fiche de lecture, dissertation, planche thématique etc.) selon le sujet de leur choix. Cette démarche est destinée à faire acquérir les gestes basiques de la recherche autonome.

ENSEIGNANT > Juan Camelo

SPÉCIALITÉ > Histoire des arts

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRES > 7 et 9

OPTIONS > Art, Design mentions Espace de la cité, Design sonore et Design computationnel et mécatronique

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h / quinzaine

TOOLS CREATION

1 3 4

OBJECTIFS

L'objectif de « Tools Creation » est de consolider les dispositifs d'expérimentations et de recherches sur la potentialité des systèmes d'automatisation en design (simulation, mécatronique, fabrication additive et plus globalement systèmes complexes), et de laisser percevoir aux étudiants, par le biais de travaux concrets, les implications radicales de ces technologies sur les méthodes d'innovation et de création. « Tools Creation » s'inscrit dans la logique de développement du programme de recherche « Synthetic » et de l'axe « Design Computationnel ».

CONTENU

Initiation à la robotique 6 axes.
Initiation libre à la création de parcours d'outils.
Mécatronique et design.
Création d'un outillage spécifique en vue de la fabrication d'un « modèle ».

MÉTHODE

Aborder la conception et la fabrication par la simulation, la mécatronique et les systèmes complexes

ÉVALUATION

Qualité des productions et des recherches.

ENSEIGNANTS > Felix Agid, Ianis Lallemand

SPÉCIALITÉ > Design computationnel

TYPE D'ACTIVITÉ > Projet

SEMESTRE > 7

OPTION > Design mention computationnel et mécatronique

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 7 h / semaine



WORKSHOP : ROBOTIC INTERACTION

1 3 5

OBJECTIFS

Le projet Robotic Interaction constitue l'amorce d'un projet de recherche plus large, et s'inscrit dans le prolongement du programme Synthetic, créée à TALM-Le Mans.

Robotic Interaction est un workshop en plusieurs phases (conception et optimisation / fabrication / restitution et exposition), associé à une journée de séminaire rassemblant différents acteurs issus du monde de l'industrie, de la robotique et/ou des matériaux avancés. Robotic Interaction est pensé comme un projet de partenariat entre TALM-Le Mans, l'IUT de Nantes (département Génie Mécanique et Productique et le laboratoire IRCCyN), et l'industriel ABB Robotique France. Il vise l'expérimentation sur la mise en œuvre d'une structure robotisée, et interroge les potentialités de l'assemblage robotisé sur des structures complexes. Son objectif est de positionner, dans le cadre du RFI Ouest Industrie Créative, la problématique de l'interaction entre la fabrication robotique, la conception digitale, et les enjeux environnementaux.

CONTENU

Ce workshop interroge la notion d'automatisation et de trajectoire comme opération préalable à toute conception, et aborde les questions suivantes :

Des questions liées aux enjeux sociaux par la problématique de la fabrication de machines individualisées (robots ou effecteurs ou outils).

De l'optimisation de matière par des systèmes tridimensionnels et structures assemblées

De la dialectique discret / continu, par les imbrications entre modules assemblés et matériaux coulés.

Des questions liées aux conditions effectives de production : organisation du travail, préfabrication et production in situ & automatisation (création de valeur et travail)

Des questions liées aux formes et aux typologies formelles.

ÉVALUATION

Qualité des projets ; capacité à concevoir et produire collectivement ; qualité de la fabrication

ENSEIGNANT > Felix Agid, Ianis Lallemand

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop

SEMESTRE > 7

OPTION > Design mention computationnel et mécatronique

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > phase 1 du 24 au 29 septembre, phase 2 du 8 au 12 octobre 2018

DURÉE > 11 jours

WORKSHOP ARDUINO 1

1 3 6

OBJECTIFS

Conception de projet ARDUINO
Autonomie technique
Réalisation Arduino
Présentation

participants acquièrent une autonomie dans la réalisation de leurs projets interactifs. Ce cours peut aussi être un moyen d'accompagner les étudiants dans leurs projets personnels.

CONTENU

Introduction, historique, exemples.
Premiers pas : découverte du langage de programmation.
Réalisation des premiers exemples pratiques.
"L'électronique pour les nuls".
Principaux capteurs et actionneurs
Communication avec des applications graphiques et sonores.

ÉVALUATION

Assiduité et investissement personnel.

MÉTHODE

ARDUINO est un outil de prototypage simple et accessible aux créatifs qui ne sont pas familiers avec le monde de l'électronique et de la programmation. Je propose, à travers quelques séances, de transmettre des connaissances de base en électronique, les rudiments de la carte ARDUINO et son langage de programmation ainsi que les principaux capteurs et actionneurs, afin que les

ENSEIGNANT > Maurin Donneaud

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop, prolongement du cours Méthodologie créative

SEMESTRE > 7

OPTIONS > Design mention sonore et, computationnel et mécatronique

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 4 jours

CALENDRIER >



PRATIQUE PROFESSIONNELLE

1 3 7

Les journées d'études de pratique professionnelle ont été mises en place en réponse à une demande des étudiants de l'option Art de l'ESAD TALM. Le désir exprimé était celui d'apports professionnels concrets qui, au-delà d'une simple information générale, suscitent une réflexion active, un partage en direct de questionnements. Une éducation artistique vise à esquisser le tracé d'une carrière qui n'est peut-être pas systématiquement celle d'un artiste en résidences, d'un plasticien attaché à une galerie, d'un sculpteur vivant de commande, etc.

Le parcours au sein de l'École donne aux étudiants les capacités d'intégrer les professions visées, mais reconnaît comme valide et prépare également au travail dans le monde bourgeonnant de l'administration des arts, la gestion de galeries, de centres d'art et de projets artistiques, de l'enseignement (comme professeur ou conférencier), de la thérapie par l'art, de la muséologie.

Les journées d'étude de pratique professionnelle s'inscrivent donc, depuis

2011, dans cette ambition de développer une approche – toute en investigation et imagination – des problèmes formels, techniques et conceptuels de la création, ainsi que de la recherche, de l'analyse et de l'utilisation de l'information. L'objectif est d'encourager et de permettre aux étudiants de vivre l'expérience qui consiste à appliquer leurs compétences dans un contexte culturel plus large. La diversité des intervenants est donc cruciale pour mettre en lumière le vaste paysage des professions du monde de l'art, leurs interdépendances et leurs interactions au quotidien.

ENSEIGNANTE > Dettie Flynn

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours méthodologique

SEMESTRE > 8

OPTIONS > Art, Design mentions Espace de la cité, Design sonore, Design computationnel et mécatronique

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

LE SÉMINAIRE ENTREPRENEURIAL

Expérience, échanges,
maturité et concrétisation

1 3 8

OBJECTIFS

Permettre à l'étudiant de définir son projet d'entreprise pour une mise en œuvre avec les regards croisés d'experts, d'entrepreneurs et de financeurs. Ce séminaire est l'opportunité de voir son projet entrepreneurial s'enrichir au fil des échanges jusqu'à maturité et à sa concrétisation. L'enseignant assure avec le plus grand soin l'objectivité, la cohérence et la fiabilité des informations apportées.

CONTENU

Participation au concours du Prix de l'Initiative du Crédit Agricole Anjou Maine.

Aspects juridiques, financiers et ressources humaines : Business plan/Atelier "Business Model Innovation"/Le management pour la création d'entreprise/Le tableau de bord/Vendre son projet d'entreprise.

Sont pris en compte : la relation entre les créateurs et les partenariats/L'adéquation homme/projet/L'approche marché, le montage du dossier financier et la réalisation d'un tableau de bord, la définition des outils indispensables au suivi de l'activité.

Outils : Business Model Canvas (Business Model Generation), Empathy Map (XPlane).

Concepts : GameStorming & Storytelling/Lean Startup (Eric Ries)/Customer development Process (Steve Blank).

MÉTHODE

Cycle de rencontres autour du "Prix de l'Initiative" organisé par le Crédit Agricole. Cycle de rencontres plus spécifiques à la création d'entreprise, sur calendrier de séance.

ÉVALUATION

Concours et interventions liées, ouverts aux 3e, 4e et 5e années options Art et Design mention Espace de la cité. Concours Prix de l'initiative obligatoire au semestre 6 pour les élèves de 3e année design. Engagement et assiduité aux séances, constitution d'un dossier de projet entrepreneurial.

ENSEIGNANT > Christian Morin

TYPE D'ACTIVITÉ > Séminaire théorique et pratique, conférences et discussions

SEMESTRES > 6, 7 et 9

OPTIONS > Art, Design mentions Espace de la cité, Design sonore et
Computational et mécatronique

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE > S6 (Design) / ACTIVITÉ OPTIONNELLE > S6 (Art), S7 et 9

DURÉE > 6 séances de 2 h



RÉALITÉ VIRTUELLE ET JEUX

1 3 9

(En attente)

ENSEIGNANT > Amaël Bougard, Christian Morin

TYPE D'ACTIVITÉ >

SEMESTRE > 7

OPTION > Design mention computationnel et mécatronique

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE >

INTELLIGENCE COMPUTATIONNELLE ET INTERFACES CERVEAUX MACHINES

1 4 0

OBJECTIFS

L'objectifs des séances est d'étudier, à partir d'exemples, les derniers développements sur des approches méthodologiques expérimentales, pouvant servir de base potentielle au mémoire. Ces développements sont issus des centres de recherche en art et design mais également de champs plus larges comme les sciences cognitives, l'informatique théorique, ou la vision par ordinateur. À partir de ces exemples de renouvellement méthodologique, l'objectif est d'interroger avec les étudiants les modalités de la recherche contemporaine en design.

CONTENU

À partir d'exemples, étude de cas sur des propositions de recherche / présentation et synthèse. Création d'une nomenclature

MÉTHODE

Approche comparative synthétique commentée collectivement.

ÉVALUATION

Présentation.

ENSEIGNANT > Felix Agid

TYPE D'ACTIVITÉ > Approche théorique, et bases méthodologiques

SEMESTRE > 7

OPTION > Design mention computationnel et mécatronique

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 heures



ANGLAIS, IMAGES POUR LE DESIGN

1 4 1

OBJECTIFS

Aider l'étudiant à identifier, définir et nommer son projet.

Aider l'étudiant à élaborer et développer son projet.

Aider l'étudiant à présenter son projet.

Maîtriser l'anglais comme outil professionnel.

CONTENU

Entretiens individuels et discussions en groupe.

MÉTHODE

Suivi des projets des étudiants par le biais des rencontres régulières tenues en anglais.

ÉVALUATION

Investissement personnel. Originalité du projet. Qualité des réalisations.

Présentation du projet (formelle et critique).

ENSEIGNANT > David-Michael Clarke

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours réguliers

SEMESTRES > 7, 8, 9, 10

OPTION > Design mention computationnel et mécatronique

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h / quinzaine



ÉCOLE
SUPÉRIEURE
D'ART ET DE DESIGN
LE MANS



ATELIERS

2^e, 3^e, 4^e, 5^e années

ATELIERS

1 4 2

Pratique régulière et assidue prise sur le temps de la recherche personnelle et du travail en atelier suivie directement par l'enseignant de la spécialité et ouvert à la transversalité.

(Minimum de deux rendez-vous par semestre).

Liste des ateliers :

- Ateliers volume : Olivier Chouteau, présent toute la semaine.
- Atelier terre, Natsuko Uchino présente les mardis et mercredis, Olivier Chouteau présent toute la semaine.
- Atelier Multiples (gravure), David Liaudet présent les jeudis et vendredis.
- Atelier d'écriture, Claude Lothier présent un jeudi sur deux de 18h à 20h.
- Atelier peinture, Jean-Yves Le Bon présent les jeudis et vendredis.
- Atelier vidéo, David-Michael Clarke présent les lundis et mardis, Marie-Laure Cazin présente les mardis, Vincent Gérard présent les jeudis au 1^{er} semestre et les vendredis au 2^e, Lucas Fossey présent toute la semaine.
- Atelier photo, Laura Brunellière, présente les lundis et mardis, Georgina Corcy présente toute la semaine.
- Atelier dessin, Guy Brunet présent les mardis et mercredis.

- Atelier Radio, Rodolphe Alexis, réunion tous les jeudis à 13h, une émission en direct par mois.
- Atelier mécanique : Felix Agid présent les mardis et mercredis, Ianis Lallemand présent les mercredis et jeudis, Christian Morin présent les mardis et mercredis, Tristan Diguët présent toute la semaine.
- Atelier fabrication digitale : Tristan Diguët présent toute la semaine.
- Ateliers informatique :
 - hypermédia : Christian Morin présent les mardis et mercredis, Amaël Bougard présent les mardis, Jérôme Lambert présent toute la semaine.
 - CAO, 3D : Felix Agid présent les mardis et mercredis, Ianis Lallemand présent les mercredis et jeudis, Amaël Bougard présent les mardis, Tristan Diguët présent toute la semaine.

ÉVALUATION

Qualité et pertinence de la recherche et du travail plastique.





ATELIERS DE RECHERCHE ET DE CRÉATION

TERRITOIRE SENSIBLE : L'ART DU SOIN

Le patient, l'institution, l'espace et le son

ARC 0 1

OBJECTIFS

En partenariat avec le centre de soin Jean Bernard, le projet consiste à définir, après une enquête minutieuse avec les patients, le personnel hospitalier et l'espace de travail, des pistes sensible de travail (design d'espace, art, design sonore) pour prendre en charge une partie de la charge émotionnelle liée à la maladie et à son traitement. L'analyse cherchera à obtenir une conscience aiguë du répertoire formel existant (nature des espaces, traitement sonore, etc.) et proposer, sous la forme d'esquisses de projet, des transformations qui concourent à faire de l'espace hospitalier, un facteur de soin à part entière auprès des patients.

CONTENU ET MÉTHODE

Approche compréhensive de l'ambiance comme facteur de prise en charge émotionnelle des patients. Le cas du centre Jean Bernard, centre cancérologie, Le Mans

ÉVALUATION

Participation active, implication de l'élève, qualité et pertinence de la réalisation.

ENSEIGNANTS > Miguel Mazeri, Olivier Houix et Ludovic Germain

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et de création

SEMESTRES > 5, 6, 7, 8 et 9

OPTIONS > Art, Design mentions Espace de la cité, Design sonore et Design computationnel et mécatronique

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

TERRITOIRES, BRIQUETERIE, ART DU FEU

ARC 0 2

OBJECTIFS

Associer aux démarches processuelles, le rapport au matériau, à l'environnement et au sensoriel.

Explorer les multiples possibilités de résonnance de la sculpture.

Soutenir une démarche personnelle expérimentale. Apprendre à nourrir, élargir, rebondir, soutenir, structurer l'impulsion de création vers la conception et réalisation de projets territoriaux. Discerner les enjeux sociaux, esthétiques et écologiques de la sculpture contemporaine.

CONTENU ET MÉTHODE

Cet ARC propose de concevoir l'espace et ses dimensions en lien avec les problématiques territoriales et paysagères du matériau terre.

Dans notre pratique de la sculpture, nous précisons la monstration et le déploiement par les notions de mises en scène, d'esthétique relationnelle, de potentialités d'activation, et de performance.

L'apprentissage technique est associé à une approche discursive constituée de critiques collégiales, entretiens individuels, présentations d'éléments documentaires en témoignage des recherches.

Un mode opératoire d'investigation et d'expression, motivé par les pratiques de chacun, est encouragé et soutenu

par un apport théorique, historique et iconographique.

Le dialogue et le débat tout autant que la production sont au centre du projet d'atelier. L'atelier est ouvert à toutes disciplines et encourage l'usage des techniques mixtes.

3 options de spécialisations sont possibles : l'art du feu (apprentissage technique spécialisé de la céramique et du bronze), territoires (les pratiques in situ se trouvent renforcées par les politiques de territoire et d'environnement avec le choix entre deux sites hors les murs) et briqueterie (les étudiants voulant participer au workshop à la briqueterie Montrieux doivent développer durant le cours de l'année des propositions, dessins, maquettes d'une pièce à réaliser à partir des types de briques proposées).

Hors les murs : vents des forêts (du 15 au 17 octobre 2018), Piacé le Radieux et Briqueterie Montrieux (du 22 au 28 avril 2019)

ÉVALUATION

Participation, présence, qualité des propositions, mise en œuvre des projets de recherches.

ENSEIGNANTS > Natsuko Uchino

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et de création

SEMESTRES > 5, 6, 7, 8 et 9

OPTIONS > Art, Design mentions Espace de la cité, Design sonore et Design computationnel et mécatronique

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

FINIR EN BEAUTÉ

ARC 0 3

CONTENU

Un questionnement théorique de la peinture, qui interroge une certaine dimension eschatologique de la modernité (le thème du « dernier tableau »), et qui considère l'incroyable persistance de la peinture, laquelle certes n'est plus le régime dominant de la production d'image mais en constitue un mode critique (en tant, justement, que « produite »), ceci dans une pratique jubilatoire.

MÉTHODE

Exposés, lectures de textes, conversations.

ÉVALUATION

Participation active.

ENSEIGNANT > Jean-Yves Le Bon

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et de création

SEMESTRES > 5, 6, 7, 8, et 9

OPTIONS > Art, Design mentions Espace de la cité, Design sonore et Design computationnel et mécatronique

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

VR CONTINUUM

ARC 0 4

OBJECTIFS

Prendre connaissance des dispositifs logiciels et matériels relatifs à l'immersion (visuelle, tactile et auditive) dans une représentation virtuelle, et expérimenter leurs contraintes associées.

Développer les moyens de simulation et d'immersion nécessaire à l'expression d'un projet de design, architectural, urbain ou plastique et les intégrer de manière transversale.

CONTENU

Cet arc interroge les moyens de production visuelle et de simulation en réalités mixtes (virtuelles et augmentées) pour donner lieu à des expérimentations singulières pour les champs de l'urbanité, du design, objet ou son et plus largement les activités de la société contemporaine. L'arc vous donnera l'occasion d'intégrer ces représentations au sein de vos productions en cours.

En s'appuyant sur les dispositifs technologiques et les cours donné, nous déboucherons sur la conception de visites virtuelles et interactives, d'installations, de jeux vidéos et de projets mixant le virtuel au réel au profit d'expériences visuelles, tactiles et auditives.

L'enseignement met en jeu une utilisation poussée des outils informatiques (Modélisation 3D, rendu, montage vidéo,

programmation), de périphériques d'entrée et sortie spécifiques (Captation, Système de projection, dispositifs électroniques) et leur intégration dans un cadre de monstration donné dans une perspective interactive et immersive.

Concrètement, nous abordons :
Unity – logiciel, utilisé essentiellement dans la production de jeux video 2, 3d – desktop / mobile.

En lien avec Unity, la programmation C#
La modélisation 3D « classique » ou générative.

Du point de vue des dispositifs techniques, nous utiliserons des moyens de projections standard, de kinect (dispositifs de captation de l'espace et du mouvement), de google carboard, et du casque VR de type HTC Vive.

La réalité augmentée à l'aide de Vuforia / Augment La production d'image et de vidéo 360°.

La post-prod avec After Effect.

ÉVALUATION

Continue et en fin de semestre. Il est tenu compte de l'implication de l'étudiant, de sa présence, de la qualité du projet mis en oeuvre, de l'analyse critique et de l'efficacité du système mis en place.

Il vous sera demandé à la fin du semestre, de présenter un travail mettant en jeu les procédés abordés durant l'ARC.

ENSEIGNANTS > Christian Morin, Amaël Bougard

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et de création

SEMESTRES > 6, 8

OPTIONS > Art, Design mentions Espace de la cité, Design sonore et Design computationnel et mécatronique

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

LA MAQUETTE

ARC 0 5

"The world is now too dangerous for anything less than utopia."
Buckminster Fuller

CONTENU

La citation de Buckminster Fuller se réfère à la maquette comme le seul lieu pour explorer les conditions d'une vie utopique. La maquette est par nature utopique, elle n'a pas besoin de "fonctionner", elle peut rester seulement une proposition. La maquette permet effectivement de nous proposer un monde, un lieu, une structure, une époque - une situation potentielle - hors de possibilité réel mais réellement possible à imaginer.

La maquette est généralement considérée comme une aide-support, dont la fonction principale est de présenter à une échelle réduite, donc compréhensible et maniable, un projet architectural ou sculptural de grande échelle et qui n'est pas encore construit.

L'atelier intersites propose une ré-évaluation du statut de la maquette et la forme autonome dont elle bénéficie aussi en tant qu'objet.

Nous interrogeons les questions de l'échelle, le choix de matériaux, le site, le temps, le sujet tout en se référant à quantité d'exemples d'artistes qui utilisent la maquette pour des raisons différentes.

"L'artiste propose à l'image de jouets d'enfants des maquettes d'architecture. Celles-ci, n'interrogent pas la grande architecture, mais celle qui parle à la société, allant de l'habitation collective, à la station service en passant par le pavillon de musique, vues de maisons, de bâtiments administratifs et résidentiels, de jardins publics et de cimetières, ainsi que des décors de théâtre et des ensembles architecturaux empreints d'une atmosphère d'utopie. Thomas Schütte utilise les matériaux les plus divers : plastique, bois, fer, lumières pour créer des environnements où l'Homme pourrait évoluer." sur le travail de Thomas Schütte

La maquette devient oeuvre quand la réalisation à l'échelle 1 n'est jamais acceptée ou réalisable, pour des raisons politiques, financiers ou futuristes.

"Unbuilt": Vito Acconci, Kenji Sugiyama

"Institute of Intimate Museums

D'autres artistes font des maquettes comme outil de réflexion à la réalisation d'installations monumentales. Ils les réalisent en petites éditions ou en pièce unique prenant en compte la traduction des matériaux, mise en espace et la rendue en miniature de l'oeuvre d'origine.

Richard Wilson
Bodys Isek Kingelez,
Chris Burden,
Thomas Schütte

ENSEIGNANT > Kate Blacker

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et création

SEMESTRES > 5, 6, 7, 8 et 9

OPTIONS > Art, Design mentions Espace de la cité, Design sonore et Design computationnel et mécatronique

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

FILM

ARC 0 6

OBJECTIFS

Accompagné de sporadiques références historiques (projections de films, bibliographie), en relation avec les médiums utilisés par les étudiants, l'ARC FILM leur propose de prolonger leurs pratiques et leurs recherches en produisant des objets (films, vidéos, documents, textes ; tout objet convoquant l'image, le son et le mouvement). Des productions sont donc élaborées au cœur de l'ARC et leur process de réalisation est suivi tout au long de l'année. Ces séances de travail se font uniquement depuis la projection des travaux en élaboration - suite à une présentation préalable, et cela pour toutes les étapes (conception à finalisation)-.

CONTENU

C'est un atelier qui interroge de manière théorique et pratique la question du film : le film comme médium, comme outil, en sa qualité d'écriture propre ou comme champ d'expérimentation spécifique.

MÉTHODE

Les films produits donnent lieu à une

perspective réelle de diffusion intra écoles (diplômes, événements) et extra écoles (festivals, concours, diffusions extérieures).

ÉVALUATION

Participation active et implication de l'élève.

ENSEIGNANT > Vincent Gérard

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et de création

SEMESTRES > 5, 6, 7, 8 et 9

OPTIONS > Art, Design mentions Espace de la cité, Design sonore et Design computationnel et mécatronique

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

GRANDE IMAGE BELLES LETTRES

ARC 0 7

OBJECTIFS

Dans le prolongement d'expérimentations et du programme de recherche menés depuis plusieurs années à l'école, l'ARC est un espace de réflexion, de mise en œuvre et de réalisation de dispositifs visuels et sonores destinés à l'espace public, comprenant la projection monumentale d'image, le son, les dispositifs d'interaction et/ou de performance scénique et musicaux. S'appuyant sur des moyens destinés à la projection monumentale, à l'échelle de l'architecture, l'atelier est le cadre de réalisation d'un projet. Toutes les étapes de développement de projet y trouvent leur place : dossier initial, conception, réflexion critique et méthodologique, apprentissage et maîtrise d'outils spécifiques, préparation technique, production, mise en œuvre. Une réalisation de grande échelle menée personnellement ou collectivement en constitue l'aboutissement, en un ou plusieurs semestres.

CONTENU ET MÉTHODE

Pour la saison 2018-2019, sous le titre-programme Grande Image Belles lettres, l'ARC met toujours projection monumentale dans le paysage urbain au cœur des projets mais s'intéresse plus particulièrement à la projection du

mot, du texte, de la lettre. Du tag à la littérature produite par ordinateur en passant par le slogan, la signalétique et la communication commerciale, la lettre est un signe fort. Associée à une réflexion sur la typographie, l'édition électronique, la lecture comme activité cognitive, les projets se concrétiseront par une session de projection monumentale manœuvres. Site et moyens sont à déterminer selon la nature des projets. La proposition consiste à porter la page à l'échelle de l'architecture et à animer la matière typographique de manière à renouveler l'acte de lecture. Typographie dynamique, jeu du texte et de physicalité de la lettre, inscription dans l'espace public, les propositions des participants à l'ARC croiseront celles des artistes invités, Lain et Detanico (sous réserve de confirmation). L'inscription au Workshop Millumin en octobre 2018 est recommandée.

ÉVALUATION

Assiduité, pertinence et qualités de projet et des réalisations. Participation à la mise en œuvre des sessions.

ENSEIGNANTS > Christophe Domino et Ronan Le Régent

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et création

SEMESTRES > 5, 6, 7, 8 et 9

OPTIONS > Art, Design mentions Espace de la cité, Design sonore et Design computationnel et mécatronique

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

LES TRANSPORTS NUMÉRIQUES

ARC 0 8

OBJECTIFS

Conception et réalisation d'œuvres numériques (œuvres interactives, génératives, Internet).

CONTENU

L'ARC donne l'opportunité de réfléchir à la façon d'utiliser les outils numériques dans le processus de création. Il s'agit pour les étudiants de découvrir des œuvres, de concevoir un projet interactif ou génératif et de le réaliser. Certains projets qui le nécessitent peuvent faire l'objet d'une expertise par des intervenants.

ÉVALUATION

Présentation de projets en fin de semestre : conception, schémas, documentation, recherche technique.
Réalisation d'un prototype.

ENSEIGNANTS > Marie-Laure Cazin, Christophe Domino, Fabien Bourdier

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et création

SEMESTRES > 5, 6, 7, 8 et 9

OPTIONS > Art, Design mentions Espace de la cité, Design sonore et Design computationnel et mécatronique

ACTIVITÉ OPTIONNELLE



DADADABLABLABLA

ARC 09

OB JECTIFS

La « performance » existe comme forme possible dans le domaine des arts plastiques depuis les années « dada » tout au long du XXème siècle. En revanche, c'est seulement depuis les années 70 que la performance est reconnue par l'établissement d'art. Aujourd'hui, il y a de plus en plus d'étudiants qui souhaitent expérimenter cette forme, découvrir son histoire, prendre position, incarner une idée, se confronter à un public, pour parler, chanter, bouger, danser, bref ... s'exprimer.

CONTENU

Soutenir une démarche personnelle expérimentale. Apprendre à nourrir, élargir, rebondir, soutenir, structurer l'impulsion de création vers la conception et réalisation de projets.
Analyse collégiale d'œuvres historiques et contemporaines.
Développement de protocoles, d'accessoires et de stratégies de mise en scène.
Conception de la durée, expérimentation avec l'action et l'endurance.
Association des démarches processuelles

au corps, à l'environnement et au sensoriel.

Réflexions sur les modalités de présentation et de documentation par la production et contribution d'autres médiums.

Le dialogue et le débat tout autant que la production sont au centre du projet d'atelier.

MÉTHODE

Déplacements, rencontres, expérimentation, séminaires théoriques et surtout, travail plastique.

ÉVALUATION

Investissement personnel. Originalité du projet. Qualité des réalisations. Présentation du projet (formelle et critique).

ENSEIGNANT > David Michael Clarke et Natsuko Uchino

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et de création

SEMESTRES > 5, 6, 7, 8 et 9

OPTIONS > Art, Design mention Espace de la cité, mention Design sonore, mention Mécatronique

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

ARTISTE EN RÉSIDENCE

ARC 10

OBJECTIFS

Le principe de cet ARC est d'inviter un artiste à réaliser une œuvre au sein de l'école. À partir d'un thème que l'artiste a choisi, les étudiants doivent également produire des pièces qui peuvent faire l'objet d'une restitution pouvant revêtir plusieurs formes : accrochage, édition, concert, émission de radio, etc.

CONTENU

Participer à la réalisation d'une œuvre qui croise plusieurs disciplines artistiques : gravure, son, vidéo, dessin, peinture. Amorcer une recherche qui conduit à l'élaboration d'une pièce qui s'inscrit dans le champ de création déterminé avec l'artiste en résidence.

MÉTHODE

Les étudiants sont impliqués sur une problématique définie par l'artiste invité et doivent dans un temps court produire des formes et une réflexion engagée.

ÉVALUATION

Participation active exigée. Production d'une pièce des étudiants qui croise le thème défini avec l'artiste.

Participation à l'édition collective en guise de restitution.

ENSEIGNANT > David Liaudet

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et de création

SEMESTRES > 6 et 8

OPTIONS > Art, Design mentions Espace de la cité, Design sonore et Design computationnel et mécatronique

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

DIGITAL LANDSCAPE - LEARNING & DISPLAY

ARC 11

OBJECTIFS

Exposer

L'objectif de l'ARC est d'interroger les diverses modalités d'exposition de pièces et de prototypes fabriqués avec des machines à commande numérique (robots, CNC, ..), et/ou de dispositifs interactifs associés, à l'occasion de l'exposition « Robotic Interaction », en décembre 2018. L'exposition est la restitution du workshop RFI « Robotic Interaction » (travaux d'étudiants), et rassemblera également des pièces d'artistes ou designers invités. L'exposition est enfin l'occasion d'inaugurer l'ouverture du DNSEP « Design Computationnel & Mécatronique ». L'ARC s'articule aussi autour de la journée d'étude « Digital landscape – Learning », en novembre 2018, qui permet à des acteurs fondamentaux de l'enseignement du numérique (tant dans les domaines de l'art et du design que dans celui de l'ingénierie), de proposer une vision de l'état de l'art des approches pédagogiques, et surtout d'évoquer les conditions du développement futur du numérique dans les écoles d'art, de design et d'architecture.

CONTENU

Projet scénographique : conception et réalisation d'espaces et d'éléments de mobilier destinés à l'exposition des résultats du workshop Robotic Interaction. Dans l'optique de développer une approche globale de l'exposition, les techniques de production numériques mobilisées pour la création des objets exposés (modélisation, fabrication numérique, scan 3D...) seront mises à profit dans la conception et la mise en œuvre du projet scénographique, notamment dans la fabrication d'éléments de mobiliers. Conception et réalisation d'une signalétique adaptée à l'exposition.

Communication : Développement et réalisation d'un projet de communication investissant différents canaux, destiné tant à l'exposition qu'à la journée d'étude « Digital landscape – Learning » (publication des actes, vidéos, pages web...).

ÉVALUATION

Qualité des propositions.

ENSEIGNANTS > Felix Agid et Ianis Lallemand

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et création

SEMESTRES > 5, 6, 7, 8 et 9

OPTIONS > Art, Design mentions Espace de la cité, Design sonore et Design computationnel et mécatronique

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

NORTH BY NORTHWEST

L'atelier sans spéculation, l'inconnu du rendu

ARC 12

OBJECTIFS

L'étudiant s'inscrit dans un atelier plastique qu'il choisit librement. Il choisit surtout une relation particulière avec le ou les enseignants engagés dans cette pratique. Son seul devoir est de tenir son engagement par une production mettant en évidence la relation privilégiée à cette pratique, mais aussi le rebondissement des dialogues entre l'enseignant et l'étudiant. Il s'agit pour l'étudiant de développer une méthode pour gérer sa liberté face aux moyens de production et son temps.

CONTENU

L'étudiant peut ainsi choisir trois ateliers sans spéculation en fixant lui-même les modes de rendez-vous avec l'enseignant ainsi que la construction du projet plastique (projet plus ou moins défini ou aventureux).

Il ne s'agit pas d'abandonner l'étudiant dans les mains de quelques rares interlocuteurs mais de fonder un ou plusieurs axes de recherches déterminés en commun accord entre étudiant et enseignant.

L'engagement n'étant plus fixé à une date ni à une forme particulière ou contrainte par la vision concurrentielle des autres étudiants, il est certainement plus désinhibant, enseignant et étudiant étant pris dans le même enjeu : l'inconnu du rendu.

Cet ARC permet à l'étudiant de se ressourcer dans son expérimentation plastique et de maintenir ses habitudes d'un penser plastique, pendant une période où ils sont nécessairement majoritairement accaparés par les méthodes propres à la production écrite et ses recherches.

MÉTHODE

Visites d'ateliers.

ÉVALUATION

Assiduité et engagement dans les ateliers (contrôle continu) et jury du bilan de fin de semestre.

ENSEIGNANTE > Dettie Flynn

SPÉCIALITÉ > Atelier de recherche et de création

TYPE D'ACTIVITÉ > Accompagnement théorique et pratique

SEMESTRE > 8

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE



UNITÉS D'ENSEIGNEMENTS D'OUVERTURE

CINÉMA

UEO 0 1

OBJECTIFS

Faire découvrir aux étudiant.e.s l'existence d'un cinéma qui s'est affranchi des codes en vigueur de son temps pour imposer un nouveau langage qui influence encore aujourd'hui toute la production des films et des œuvres convoquant l'image-mouvement.

CONTENU

Chaque cours s'organise de la manière suivante : une introduction historique, théorique, analytique et critique d'une ou de plusieurs œuvres filmiques d'un même auteur qui est/sont ensuite projeté/es. Dans un second temps – voire en vue du temps de l'évaluation finale du semestre : cette projection peut être suivie d'un échange. Echange, que les étudiant.e.s doivent formuler au plus près de leur pensée, l'accent est donc aussi mis sur l'expression de celle-ci. Il est donc vivement conseillé à chacun.e de

prendre des notes pendant les films (Cf. l'introduction), en vue de la potentielle discussion qui suit, et précisément du rendu effectif demandé à la fin de semestre.

MÉTHODE

Cours théorique et critique avec projection d'œuvres cinématographiques ou d'œuvres convoquant l'image-mouvement.

ÉVALUATION

Chaque étudiant.e de première année ainsi que celles et ceux inscrit.e.s dans le cadre de l'UEL : doit/doivent rendre à la fin du semestre à l'enseignant une analyse écrite – de 3 pages – portant sur l'un des films qu'elle/il a pu voir en inscrivant également cette œuvre dans la ligne éditoriale de la programmation.

ENSEIGNANT > Vincent Gérard

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours appuyé sur le visionnage de films

SEMESTRE > 1

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE > pour les élèves de 1^e année

ACTIVITÉ OPTIONNELLE > pour les étudiants de l'université du Maine

DURÉE > 2 h/semaine

CALENDRIER > Jeudi, de 18h à 20h

CRÉATION SONORE ET RADIOPHONIQUE

UEO 0 2

OBJECTIFS

Cette unité d'enseignement vise à appréhender les enjeux de la création radiophonique contemporaine dans ses multiples formes et expressions : documentaire de création, Hörspiel, fiction, poésie sonore, carte postale sonore, objets plastiques, commande musicale, etc.

CONTENU

Le cours se compose de l'écoute intégrale d'une œuvre radiophonique, suivi d'une discussion avec les élèves sur les enjeux esthétiques, les partis pris artistiques et la mise en œuvre technique.

ÉVALUATION

Présence obligatoire. Projet radiophonique à soumettre sous forme de dossier en fin de semestre.

ENSEIGNANT > Rodolphe Alexis

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier théorique et pratique

SEMESTRE > 2

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE > pour les élèves de 1^e année

ACTIVITÉ OPTIONNELLE > pour les étudiants de l'université du Maine

DURÉE > 2 h/semaine

CALENDRIER > Jeudi, de 18h à 20h





ORGANIGRAMME

ENSEIGNANTS

COORDINATION PREMIÈRE ANNÉE > **LAURA BRUNELLIÈRE**
 COORDINATION 2E ET 3E ANNÉES ART > **KATE BLACKER**
 COORDINATION 4E ET 5E ANNÉES ART > **DETTIE FLYNN**
 COORDINATION 2E ET 3E ANNÉES DESIGN MENTION ESPACE DE LA CITÉ > **CHRISTIAN MORIN**
 COORDINATION 4E ET 5E ANNÉES DESIGN MENTION ESPACE DE LA CITÉ > **MIGUEL MAZERI**
 COORDINATION 4E ET 5E ANNÉES DESIGN MENTION SONORE > **OLIVIER HOUIX**
 COORDINATION 4E ANNÉE DESIGN MENTION COMPUTATIONNELLE
 ET MÉCATRONIQUE > **FELIX AGID**
 COORDINATION ÉCHANGES INTERNATIONAUX > **KATE BLACKER**

FELIX AGID, Design

RODOLPHE ALEXIS, Histoire et théorie du sonore

KATE BLACKER, Volume, installation

AMAËL BOUGARD, Infographie

FABIEN BOURDIER, Création sonore

LAURA BRUNELLIÈRE, Photographie

GUY BRUNET, Dessin, peinture

JUAN CAMELO, Histoire des arts

MARIE-LAURE CAZIN, Vidéo

DAVID-MICHAËL CLARKE, Vidéo

CHRISTOPHE DOMINO, Culture générale, esthétique

DETTIE FLYNN, Histoire et théorie des arts en anglais

MÉLANIE GENTIL, Histoire du design

VINCENT GÉRARD, Vidéo, cinéma

LUDOVIC GERMAIN, Design sonore

OLIVIER HOUIX, Pratiques sonores

ANNIE HUBERT, Reliure

IANIS LALLEMAND, Design computationnel

JEAN-YVES LE BON, Peinture

RONAN LE RÉGENT, Design graphique, PAO

DAVID LIAUDET, Gravure

CLAUDE LOTHIER, Perspective, dessin

MIGUEL MAZERI, Culture générale, sociologie

CHRISTIAN MORIN, Infographie, hypermédia

MATHIAS PÉREZ, Peinture

RACHEL RAJALU, Philosophie

NATSUKO UCHINO, Volume, céramique



BIOGRAPHIES ENSEIGNANTS

BIOGRAPHIES ENSEIGNANTS

FELIX AGID

Felix Agid est architecte, cofondateur d'EZCT Architecture & Design Research. Les travaux d'EZCT portent essentiellement sur l'imbrication des technologies computationnelles et des procédés industriels de fabrication. EZCT a présenté son travail en France et à l'étranger : Archilab 2013 (Orléans) ; Centre Pompidou – collection permanente (2012 & 2014) ; Biennale d'Art de Séville (2008) ; Mori Art Museum de Tokyo (2004) ; Centre Pompidou (Collection permanente, Paris) ; Archilab 2004 (Orléans) ; Scénographie de l'exposition Architecture Non Standard au centre Pompidou (2003). EZCT a travaillé sur l'optimisation de formes en partenariat avec l'INRIA (Chaises algorithmiques, EZCT/INRIA) et a co-remporté le concours international pour le Pavillon Seroussi (Meudon 2006). Felix Agid enseigne à l'École supérieure des beaux-arts Angers-Tours-Le Mans (Esba TALM), et dirige avec Christian Morin le programme de recherche Synthetic (www.synthetic-lab.net). Felix Agid est par ailleurs doctorant en histoire et philosophie des mathématiques à l'EHESS. Son travail de thèse concerne l'histoire de l'architecture et la vision par ordinateur.

RODOLPHE ALEXIS

Sa pratique touche au phénomène sonore et vibratoire sous une pluralité de formes telles que l'installation, la composition, la performance et la radiophonie. En tant que concepteur sonore et preneur de son il collabore régulièrement avec les arts visuels, de l'espace et du mouvement ainsi qu'avec de nombreuses structures, entreprises et institutions. Artiste associé du Collectif MU, il coordonne la création de la plateforme de réalité augmentée audio SoundWays et contribue régulièrement à des projets muséographiques et des applications sonores géolocalisées. Fondateur associé des éditions Double-Entendre -Vibrö/ vibrofiles.com, il intervient également au sein du duo électroacoustique OttoannA et dans le projet

hybride Winds Doors Poplars. Enfin, il développe une pratique personnelle de la phonographie et du field recording pour laquelle il a été deux fois Lauréat du Programme Hors les Murs de l'Institut Français.

KATE BLACKER

" La sculpture et son "champ élargi" à l'installation sont dans une histoire dynamique dont l'expansion est en perpétuelle redéfinition. Au cours du vingtième siècle le vocabulaire des matières premières est passé d'un nombre restreint de matériaux à une quantité indénombrable quasiment sans interdit. Simultanément les potentiels d'interventions sont tout aussi extensibles à tous les sites imaginables – du Pôle Nord aux Jungles de l'Amazonie ! Il n'y a pas de limites mais une multitude de terrains. Mon activité artistique s'est développée principalement en sculpture et installation mais je me suis également tournée vers les domaines de la danse, du théâtre, de l'opéra et du cinéma en tant que scénographe ; vers la réalisation de commandes publiques et l'initiation de projets collaboratifs pour différentes productions, les plus récentes ayant exploité des logiciels de design et de mise en oeuvre. "

www.kateblacker.com

FABIEN BOURDIER

Designer sonore, compositeur, né en 1978, Fabien Bourdier intervient en master design sonore à l'école supérieure des Beaux Arts du Mans depuis 2011. Il compose et réalise des créations sonores pour des films, des expositions, des installations visuelles et sonores. Porté par une approche pluridisciplinaire des arts médias, il a travaillé sur plus d'une trentaine de films d'auteur pour des médias nationaux et internationaux. Il poursuit par ailleurs un travail de recherche expérimentale sur les interactions images-sons-publics. Il vit et travaille entre Paris et Tours.

- 2007 - Compositeur du long métrage documentaire "Welcome Europa" de Bruno Ulmer arte - Son et lumière (Sundance Festival Utha, Docupolis Barcelone, Vision du Réel Nyon, Berlin festival Europa award)
- 2008 - Il obtient le prix "art électronique" tendance création musicale ou sonore au concours international organisé par l'IMEB de Bourges (Oslo screen festival, Kurye Video Festival, Bande images, Bourges, Kutye vidéo Festival Istanbul, Mosespa Genève...)
- 2009 - Il conçoit et programme en partenariat avec La Labomedia d'Orléans l'installation participative Larsen3g (Nuit blanche de Bruxelles, Fête des lumières Washington DC, Printemps de Bourges, Fing/Lift Marseille 14...)
- 2013 - Il est le designer sonore de la Villa Méditerranée / Marseille 2013 pour les expositions "Plus loin que l'horizon", "2031 nos futurs". Il réalise l'installation "Tous azimuts" pour le Mucem.

LAURA BRUNELLIÈRE

Née à Nantes en 1971, elle vit et travaille à Paris. Marquée par l'enseignement du critique Alain Bergala lors de ses études de cinéma et de photographie, sa pratique s'est concentrée sur les potentialités narratives de l'image. Du journal photographique au montage filmique en passant par des expérimentations plastiques de l'image, ses recherches ont construit progressivement une écriture cinématographique où l'image fixe trouve sa légende dans les interstices du montage.

- Expositions (sélection)
Fruits of Captiva, project Space Fondation Rauschenberg, NY, 2013. Projections, Le Bal, Paris, 2013. illegal cinema #96, Laboratoires d'Aubervilliers, 2012. Longue vue, Random gallery Air de Paris, 2011. Galerie des multiples, Palais de Tokyo, Paris, 2011. Rosebud dead or alive, commissaire de l'exposition : Claire Guézengar, Galerie L'Espace d'en bas, Paris, 2011. FIAC 2008,

GDM, Paris. XS, Fondation d'entreprise Ricard, Paris, 2007. Paris Photo, 2007. ... au bord des protocoles méta, Palais de Tokyo, Paris, 2006. Diego's Air de Paris, 2004. Réserve, Galerie en Cours, Paris, 2005. Posters, Knitting Factory, NY, 1999. Projection Française Braquage, Paris, 1999. Enseignement : ESBA TALM - Le Mans. La Fabrique du regard, Le Bal, Paris. ENSP Versailles. ESA Clermont Ferrand. Parsons School, Paris. Bourse - Prix - Résidence : DRAC Ile de France, Robert Rauschenberg Residency, Fl., Pionner Works, NY.

GUY BRUNET

Né au Mans en 1958, il y étudie de 1974 à 1979, à l'École supérieure des beaux-arts où il obtient son Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique. Depuis 1983, il enseigne le dessin et la peinture.

- Expositions personnelles
 - 2014 Galerie GNG, Paris / Centre culturel L'Espal, Le Mans.
 - 2013 Parcours d'Art Contemporain, Carcassonne.
 - 2012 Galerie Françoise Souchaud, Lyon.
 - 2011 Le jardin propice, Mortagne-au-Perche.
 - 2009 Galerie Paul Verbeek, Anvers.
 - 2008 Galerie GNG, Paris / Galerie Françoise Souchaud, Lyon.
 - 2007 Hôtel de Ville, Le Mans.
 - 2006 Galerie Art@ctua, Le Mans.
 - 2005 Galerie GNG, Paris.
 - 1997 - 1999 Galerie Visconti, Paris.
 - 1996 Centre culturel L'Espal, Le Mans.
 - 1993 - 1996 Galerie Visconti, Paris.
 - 1992 Städtische Galerie, Paderborn.
 - 1991 - 1992 Galerie Visconti, Paris.
 - 1990 Musée de Tessé, Le Mans / Galerie Visconti, Paris.
 - 1989 Centre d'Arts Plastiques, Royan.
 - 1986 - 1989 Galerie Visconti, Paris.
 - 1985 Prieuré de Vivoin, Vivoin.
 - 1983 Palais des Congrès, Le Mans.

JUAN CAMELO

Juan Camelo a fait des études de philosophie à l'Université de Nanterre Paris X, où il s'est spécialisé dans le domaine de l'esthétique et de la philosophie de l'art, notamment dans la période contemporaine. Il a été conférencier-formateur à la galerie nationale du Jeu de Paume de 2007 à 2012, ainsi qu'intervenant annuel à la Fémis - École nationale supérieure des métiers de l'image et du son de 2009 à 2011.

MARIE-LAURE CAZIN

Née à Casablanca en 1969. Elle enseigne la vidéo et les nouveaux media à l'Esba Talm, et à l'UFR d'Arts Plastiques de l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne (licence).

Elle est diplômée de l'École nationale supérieure des beaux-arts de Paris, du Fresnoy, studio national des arts contemporains, et a suivi un post-graduate program in fine arts à la Jan van Eyck Akademie à Maastricht (Pays-Bas). Sa recherche artistique se positionne au croisement du cinéma et des nouvelles technologies pour développer des dispositifs expérimentaux, les Living Cinema, dans lesquels les spectateurs ou des performeurs sur scène font varier le film en temps réel, agissant sur certains éléments comme la vitesse, la colorimétrie ou le montage. Son projet en cours, lancé en février 2013 au Fresnoy, " le Cinéma Émotif ", est un prototype de cinéma interactif où les ondes cérébrales des spectateurs sont captées par des casques EEG et interagissent avec le film en temps réel.
www.marielaurecazin.net
www.facebook.com/lecinemaemotif?ref=hl

DAVID MICHAEL CLARKE

David Michael Clarke s'amuse à faire se côtoyer des œuvres d'art avec des situations issues de son quotidien. Sur le principe de la rencontre et d'une pensée à la dérive, il détourne, arrange, s'approprie, multiplie et croise les registres

culturels populaires ou savants. Les jeux de mots sont souvent le point de départ de projets qui peuvent prendre la forme d'événements ou d'objets. Son attention au contexte l'amène à habiter des lieux et à créer des moments de convivialité. DMC amplifie ce qui caractérise sa démarche selon 4 modalités, la première par la création d'œuvres en relation avec un lieu, la seconde consiste à réactiver des œuvres de son répertoire ou celles d'autres artistes, la troisième est de demander le prêt d'œuvres à d'autres artistes ou à des institutions et enfin la quatrième, à intervenir sur des œuvres empruntées. Cette pratique collaborative, n'est pas sans interroger la question de l'auteur, le statut de l'artiste ainsi que la nature d'un tel projet.

CHRISTOPHE DOMINO

Christophe Domino enseigne la culture générale à l'ESBA TALM depuis 2003. Auteur, critique indépendant et essayiste, il écrit sur l'art et la culture contemporaine depuis le courant des années 1980 simultanément pour divers supports (livre, radio et télévision, presse et presse spécialisée : depuis 2013, chroniqueur régulier au Journal des Arts). Il a publié une dizaine de livres et de nombreuses contributions à des catalogues collectifs et des publications académiques. Il mène des projets de publications, d'événements et d'expositions en France et à l'étranger, autour d'artistes de différentes générations, de questions liées à l'héritage conceptuel, à l'espace public, à l'art engagé, aux nouveaux médias. Dans le prolongement du travail critique, il développe comme responsable scientifique recherche théorique et production de programme de projection monumentale avec des étudiants et des artistes invités avec Grande Image Lab au sein de l'ESBA TALM.

DETTIE FLYNN

Née en 1968 à Dublin, elle enseigne l'histoire et la théorie des arts en anglais.

"J'ai plusieurs activités. Je suis artiste, photographe, enseignante ; j'écris de temps en temps, j'organise et facilite des choses. Je ne vois aucune hiérarchie entre ces activités : j'estime que toutes font partie de ma vie publique."

- Expositions et projets personnels
- 2005 Call for abstract, Ypres, Belgique.
- 2004 Firelight conversations, Champtoceaux. 2003 White shadows in the south seas, Champtoceaux.
- 2002 Open windows, St James Hospital, Dublin, Irlande.
- 2001 Why do you always start interesting conversations in the morning, I have to go to work ?, Irish Museum of Modern Art, Dublin, Irlande.
- 2000 Heart on your sleeve, Les Expositions de ma manche (rouge). 1998 Shortening the road, Street Level Photoworks, Glasgow, Écosse.
- 1997 Yarn, Aberdeen Art Gallery, Aberdeen, Écosse.
- Formation
- 1998-99 Post-Diplôme International de l'École Régionale des Beaux-Arts de Nantes.
- 1992-95 Glasgow School of Art Bachelor of Arts (Honours) Fine Art Photography.
- 1986-89 École d'Infirmières Mother M. Aikenhead, Hôpital St Vincent, Dublin.

MÉLANIE GENTIL

Mélanie Gentil s'est formée à l'École des Beaux-Arts du Mans (promotion 2000) après l'obtention d'une maîtrise de lettres modernes. Elle a travaillé pour la Galerie Emmanuel Perrotin et les centres d'art contemporain de Kerguéhenec et du domaine de Chamarande. Elle enseigne également, aujourd'hui, l'histoire de l'art et du design à Penninghen. Auteure de plusieurs ouvrages, elle focalise ses recherches sur les rapports entre les cultures dites de masse, populaire ou marginales et leur inscription dans des formes artistiques originales : Art & foot (2014, réédition 2018) ;

Art urbain (2014, réédition 2017) ; Art & pub (2015) ; Femmes artistes (2017). Elle prépare actuellement un ouvrage sur l'occurrence du tatouage dans l'art.

VINCENT GÉRARD

Depuis 1997, Vincent Gérard écrit, réalise et produit plusieurs films de fiction, documentaires, vidéos et installations. Il collabore régulièrement avec le cinéaste et musicien Cédric Laty, avec qui il est producteur et distributeur associé de la compagnie Lamplighter Films. Il est également commissaire d'exposition, conférencier et programmeur indépendant. Vincent Gérard enseigne le cinéma à l'École Nationale Supérieure d'Arts de Paris/Cergy (ENSAPC) et est intervenant en cinéma à l'École Européenne Supérieure de l'Image de Poitiers/Angoulême (EESI).

LUDOVIC GERMAIN

Ludovic Germain est diplômé de l'ENSCI-Les Ateliers Paris (École nationale supérieure de création Industrielle) en 1994, il a également suivi une formation au Central Saint Martins College of Art and Design en option Innovation Design à Londres. C'est en créant des objets qu'il s'interroge sur l'importance du son dans le design d'un produit ou d'un environnement. En 2000, il co-fonde l'agence de design sonore Laps où sont développés des concepts et méthodologies innovants par l'association de deux compétences : le design sonore et la psychoacoustique. L'agence compte de nombreux clients comme Orange, Toyota, RATP, Klaxon, Peugeot, SNCF, le Pôle de Commerces Confluence...

Ludovic collabore depuis 2003 avec la chorégraphe Catherine Bâ, pour la conception et la création sonore du projet artistique "Blanche-Neige" (chorégraphie, performance, vidéo) : Today'sArt (International Festival for Adventurous Creativity) à La Haye, la Nuit Blanche de Bruxelles et de Rome, le Festival Crossing the Line à New-York...

OLIVIER HOUIX

Après un doctorat en acoustique, j'ai rejoint l'équipe Perception et Design sonores de l'Ircam où je suis chargé de recherche. Mes travaux s'articulent principalement autour du design sonore et abordent autant les questions théoriques en lien avec la perception de notre environnement sonore que des aspects de design et d'évaluation d'interfaces sonores. Je travaille sur différents projets industriels et de recherche nationaux/européens (bases de données sonores, signalétique sonore, design sonore interactif, ...). Parallèlement à ces recherches, je pratique la musique électroacoustique avec un intérêt particulier pour la spatialisation ainsi que la gravure en taille d'épargne.

IANIS LALLEMAND

Ianis Lallemand est designer et chercheur. Ses recherches explorent l'impact du numérique dans le champ de la production matérielle. Il s'intéresse en particulier à la dimension générative des procédés numériques (fabrication additive, robotique), tant dans leur dimension computationnelle que physique, en développant une pratique attentive aux comportements émergents des matériaux.

Formé à la fois en ingénierie et en design, il est fréquemment amené à concevoir ses propres outils de production. Il développe d'abord en 2010 ses recherches à l'Ircam (Paris), puis rejoint en 2012 EnsadLab, le laboratoire de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs (Paris). De 2013 à 2017, il réalise à l'EnsAD et à l'université Paris Sciences et Lettres une thèse de doctorat en design, dans laquelle il développe plusieurs dispositifs de production expérimentaux, qui l'amènent à rejoindre le groupe de designers et d'architectes Co-de-iT. Il soutient cette thèse en décembre 2017 à la Gaîté lyrique (Paris) avec une exposition personnelle. En parallèle de ces travaux, il mène une activité de designer indépendant, à travers laquelle il accompagne notamment diverses structures artistiques (CAC Brétigny, Synesthésie...) autour

de questions de conception et de développement.
<https://www.ianislallemand.com>

JEAN-YVES LE BON

Est né le 10 février 1955, à Carhaix-Plouguer, Finistère. Il est titulaire d'un baccalauréat (philosophie lettres classiques) et d'un DNSEP obtenu en 1980 à Rennes. Il a résidé à la Cité Internationale des Arts à Paris en 1987 & 88, aux ateliers de Pont-Aven en 2000. Il a participé à (quelques) expositions collectives (notamment : En garde, Rennes, 1982 ; Tour-Multiples, 1982 ; Salons de Montrouge, 1988 & 90) et a bénéficié de (rares) expositions personnelles (à St-Brieuc, en 1983 et 95, à Lorient en 1993, à Ploubalay en 1999). De 1989 à 1994 à l'École des beaux-arts de Lorient, il enseigne dorénavant et depuis 1995 à l'École supérieure des beaux-arts du Mans.

RONAN LE RÉGENT

Né en 1973 à Nantes.

Commissaire d'exposition en art contemporain pendant 5 ans avant de poursuivre ses activités dans le champ du design graphique dans le secteur culturel (artistes, architectes/urbanistes, structures culturelles...)

Projets 2010/2014 (sélection)

- 303, Revue et Éditions, Nantes | Charte graphique/2014
- Centre d'Art La chapelle Jeanne d'Arc, Thouars | Charte graphique/2013
- Festival Extension Sauvage, Rennes | Charte graphique/2012
- TU (Théâtre Universitaire), Nantes | Site web/2011
- TETRARC, Nantes | Charte graphique | Signalétique immeuble Manny/2010
- Figure project (Latifa Laâbissi), Rennes | Charte graphique/2010
- Athénor, Saint-Nazaire-Nantes | Charte graphique/2006
- Biennale de Gonesse (sous dir. D. Marchès) | Charte graphique/2012/2014
- La Fabrique (SMAC), Ville de Nantes | Signalétique des bâtiments/2011 > 2012

- Le LiFE, Saint-Nazaire (sous dir. C. Wavelet) |
Système graphique/2008 > 2011
www.information-care.com

DAVID LIAUDET

On a jamais autant imprimé. Et partout. Que ce soit dans les ateliers de taille-douciers ou dans les galeries marchandes des supermarchés sur les bornes photographiques ou sur les photocopieuses, l'impression d'images est devenue populaire, rapide, aisée. Warhol doit être content.

Cette transformation semble pourtant soulever les mêmes questions que Dürer en son temps : Qui est tu toi qui dessines ? Qui es-tu toi qui copie mon image ? Qui es-tu toi qui diffuses et qui d'en donne l'autorisation ?

L'estampe dans son histoire semble toujours faite des mêmes soubresauts. C'est qu'elle est riche. Dans ses méthodes, dans son histoire, dans ses appropriations, l'estampe a toujours tenu le pari de la traduction.

Il sera donc question d'inventer une pédagogie qui interroge toutes ses qualités. La plasticité des matrices en est bien la première mais aujourd'hui, alors que le numérique, ce cracheur précieux d'encre, semble avoir pris le dessus, on reste étonné de la solidité du désir de matrice. Gauguin en faisait des sculptures, Felix Gonzalez-Torres en fait à l'infini des tirages, et Sol Lewitt taille des linos. On a jamais autant imprimé.

liaudetlithographies.blogspot.fr

et le suivi de mémoires en école d'architecture, à l'université et en école d'art et de design (ENSCI, Ecole nationale supérieure de création industrielle, Paris). Il maintient en parallèle une activité régulière en tant que consultant en sciences sociales sur des opérations d'urbanisme au sein d'équipes d'architectes.

CHRISTIAN MORIN

Christian Morin est enseignant, entrepreneur et chercheur. Infographe depuis 1984, il enseigne depuis 1986 les hypermédias. Depuis 1997 à l'ENSACF, avec Olivier Agid, ils conduisent un ensemble d'expériences qui interrogent des aspects de la société active en métamorphose. Convaincu de l'importance des zones de frottement entre savoirs et compétences distincts, il a régulièrement organisé des ateliers pluridisciplinaires où étudiants en design, art, ingénierie s'organisent en équipes mixtes sur des projets de conception Design. Parallèlement il crée en 1998, au Mans, co.cli.co, entreprise d'industrie culturelle qui emploie 6 personnes. Avec cet outil de conception il a engagé des partenariats arts et/ou sciences autour d'œuvres numériques interactives partagées, soutenues par des institutions. Il a participé à deux programmes de recherche échelles des dynamiques, lauréat de l'appel à projets 2008 du BRAUPMCC et Résonances – du sensible au sens, soutenu en 2010 par la DGCAMCC. Aujourd'hui il codirige Synthetic programme de recherche de l'Esba TALM.

MIGUEL MAZERI

Miguel Mazeri, docteur en anthropologie sociale (thèse soutenue en 2012 à l'École des hautes études en sciences sociales, Paris) est architecte de formation, diplômé de l'École nationale supérieure d'architecture de Nantes. Il intervient à l'Esba TALM – Le Mans depuis 2008 en option Design mention Espace de la cité.

Ses domaines de compétence sont la sociologie et l'anthropologie urbaines ainsi que l'histoire de l'architecture et de la ville. Il enseigne depuis plus de dix ans autant la théorie que le projet

MATHIAS PÉREZ

Né en 1953 à Vaulx-en-Velin. Diplômé de l'École nationale des beaux-arts de Paris en 1979 où il étudie la peinture. Depuis 1985, il enseigne à l'École supérieure des beaux-arts du Mans. Depuis 1981, il a publié plus de 50 livres, en collaboration avec des artistes peintres et des poètes. Dans certains entièrement faits à la main, il propose à des poètes de renom (Raymond Federman, Michel Butor, Cécile Wajsbrot, Christian Prigent, Charles Pennequin et Philippe Boutibonnes) d'écrire sur les pages peintes par l'artiste : plus de 80 titres ont ainsi été publiés. En 1997, il crée la revue d'art *Fusées* qui compte aujourd'hui 22 numéros. mathiasperez.com

RACHEL RAJALU

Rachel Rajalu enseigne la philosophie et l'esthétique à l'École supérieure des beaux-arts TALM-Le Mans. Elle est docteure en Esthétique de l'Université Rennes 2 depuis décembre 2016, après avoir soutenu une thèse sur les conditions d'expérience des scènes contemporaines et leurs effets existentiels, éthiques et politiques (dir. Pierre-Henry Frangne et Christophe Bident). Elle a obtenu en 2017 les qualifications en 17^e (Philosophie) et 18^e (Arts) sections du CNU. Elle est diplômée (Masters 2) en Études politiques (EHESS), Philosophie (Rennes 1) et Management du spectacle vivant (UBO). Elle est également chargée de cours à l'Université Catholique de l'Ouest (Angers). Parallèlement à ses activités d'enseignement et de recherche, elle contribue à la revue *Critique d'art* et collabore avec des artistes. Ses deux dernières publications sont "L'œuvre-archive de Claire-Ingrid Cottanceau : un paradigme pour penser le discours sur l'œuvre", in D. Huneau, N. Le Luel, L. Naudeix, A. Vincent (dir.), *L'œuvre d'art dans le discours : signe, forme, projet*, Sampzon : Éd. Delatour, 2017, p. 235-249 et "Improvisation, jeu des acteurs et dispositifs numériques",

in S. Chalaye, P. Letessier et G. Mouëllic (dir.), *Esthétique Jazz : Écriture et improvisation*, Paris : Éditions Passages, 2016, p. 119-129.

NATSUKO UCHINO

Natsuko Uchino développe une pratique transversale entre art et écologie. Ses installations et performances allient aux matériaux multiples de la sculpture, l'image, l'objet fonctionnel et le vivant. Son travail, représenté par les galeries Green Tea (JP) et Last Resort (DK), a été exposé à Elaine – MGK Bâle, Kunsthalle Baden- Baden, Kunsthall Charlottenborg Copenhague, Le Musée de la Chasse et de la Nature, le Silencio, le Cœur et Le Jardin des Plantes (FIAC-Hors les Murs) à Paris, les Laboratoires d'Aubervilliers, La Friche Belle de Mai, Marseille et acquis dans les collections du CNEAI et du Frac Nouvelle Aquitaine. Elle a été en résidence au Centre International d'Art et du Paysage – Ile de Vassivière, l'École Cantonale d'Art du Valais, les Beaux Arts de Bourges, le Centre Céramique Contemporaine La Borne, et participe au groupe de recherches 'Ideas City' à la foundation LUMA, Arles et New Museum, NY.



CONTACTS



ÉCOLE
SUPÉRIEURE
D'ART ET DE DESIGN
LE MANS

CHRISTIAN MORIN, direction par intérim
christian.morin@talm.fr

AÏCHA EL HADJ, administration & finances
aicha.elhadj@talm.fr

DIANE DEBUISSER, pédagogie & scolarité
diane.debuisser@esba-lemans.fr

MARGAUX GÂCHET, accueil, secrétariat,
communication & relations internationales
margaux.gachet@talm.fr

FANNY PELTIER, bibliothèque
fanny.peltier@talm.fr

GEORGINA CORCY, technicienne photo
georgina.corcy@talm.fr

OLIVIER CHOUTEAU, technicien volume
olivier.chouteau@talm.fr

LUCAS FOSSEY, adjoint technique son et vidéo
lucas.fossey@talm.fr

CYRILLE CHARRETIER, bâtiment
cyrille.charretier@talm.fr

JÉRÔME LAMBERT, informatique
jerome.lambert@talm.fr



ÉCOLE
SUPÉRIEURE
D'ART ET DE DESIGN
LE MANS



ÉCOLE
SUPÉRIEURE
D'ART ET DE DESIGN
LE MANS



ÉCOLE
SUPÉRIEURE
D'ART ET
DE DESIGN
LE MANS