CATALOGUE DE COURS 2019 2020

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART ET DE DESIGN TALM-LE MANS

DESIGN

PLAN DE FORMATION

PAGE		SEM.1	SEM.2
A - INITIATION AUX TECHNIQUES ET PRATIQUES ARTISTIQUES		18	16
3	Dessin Croquis - Guy Brunet	-	1
4	Identifier/Dé-Signer - Ronan Le Régent	1	1
5	«Modèle(s)» & Robot(s) - Felix Agid, Ianis Lallemand	-	2
6	Volule/primitives - Amaël Bougard	-	2
7	Perspective naturelle et perspective artificielle - Claude Lothier	2	2
8	Workshop de rentrée : commande publique - Kate Blacker, Natsuko Uchino	1	-
9	Workshop Peinture, couleur -Jean-Yves Le Bon	1	-
10	Workshop Dessiner l'espace- Ronan Le Régent, Guy Brunet, Amaël Bougard	1	-
11	Workshop image - Laura Brunellière, David Michaël Clarke	2	-
12	Workshop Assemblage - Ianis Lallemand, Felix Agid, Tristan Diguet, Kate Blacker	2	-
13	Workshop Soudure et Module - Kate Blacker, Ludovic Germain	1	-
14	Workshop céramique - Natsuko Uchino	1	-
15	Atelier Bois, Du pont au Banc - David Michaël Clarke, Natsuko Uchino	1	-
16	Atelier céramique - Natsuko Uchino	-	2
17	Techniques numériques 1 - Amaël Bougard, Felix Agid	-	2
18	Workshop Design - Anne Bariteaud, Ronan Le Régent, Ludovic Germain	-	2
19	Workshop Les verbes de Richard Serra - Kate Blacker, Malachi Farrel	2	-
20	Workshop son - Théo Radakovitch, Rodolphe Alexis	1	-

PAGE		SEM.1	SEM.2
21	UEO Cinéma - Benoît Hické	2	-
22	UEO Création sonore et radiophonique - Rodolphe Alexis	-	2
B - HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET DU SONORE, LANGUES ÉTRANGÈRES		10	10
23	Histoire des arts : de l'art académique à l'art moderne - Juan Camelo	2	2
24	Enjeux contemporains - Christophe Domino	2	2
25	Histoire et esthétique d'un art du son I - Rodolphe Alexis	-	2
26	Histoire de la musique du XXe siècle I - Rodolphe Alexis	1	-
27	Sociologie : la ville est un territoire à pratiquer - Miguel Mazeri	1	-
28	Images pour Design - Anglais - David Michael Clarke	-	1
29	Histoire du design et de l'architecture- Anne Bariteaud	2	2
31	Workshop Langue étrangère, Multi screening - Dettie Flynn, Christophe Domino, Olivier Houix	1	-
32	Workshop Frise - Juan Camelo, Kate Blacker, Anne Bariteaud	1	-
	Initiation aux pratiques de l'écriture : document de synthèse de fin d'année - Kate Blacker	-	1
C - BILAN DU TRAVAIL PLASTIQUE ET THÉORIQUE		2	4
TOTAL		30	30

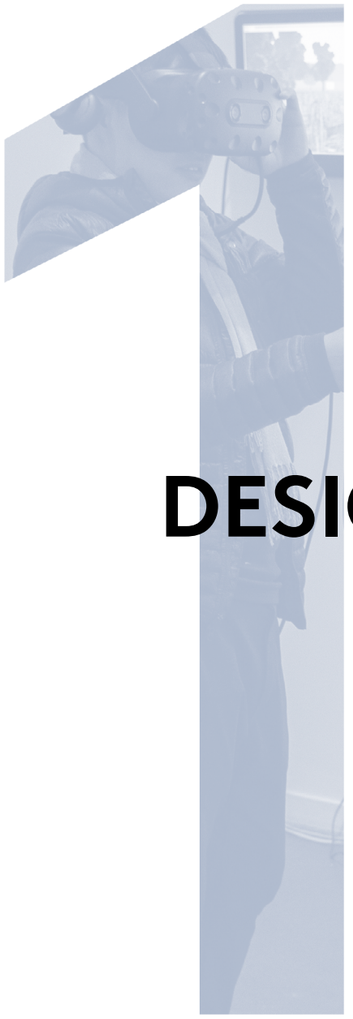
PLAN DE FORMATION

PAGE		SEM.3	SEM.4
A - MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRE		16	14
35	Couleur - Carole Manaranche	2	-
36	Dessin, couleur -	-	1
37	Design et approche générative - Felix Agid, David Michael Clarke	2	-
38	Représentations - Amaël Bougard	2	-
39	Dessin - Guy Brunet	2	1
40	Langage machine - Ianis Lallemand	-	2
41	Chronotope - Anne Bariteaud	2	1
42	Virtuose - Amaël Bougard	-	2
43	Perspective naturelle et perspective artificielle - Claude Lothier	2	1
44	Atelier transversal - David Michael Clarke, Elsa Tomkowiak	-	2
45	Ethnographie : arpenter et connaître - Miguel Mazeri	2	1
47	Design objet et territoire - Ludovic Germain	2	1
48	Motifs to motion - Ronan Le Régent, David Michael Clarke	-	2
B - HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET DU SONORE, LANGUE ÉTRANGÈRE		8	8
49	Histoire de la musique du XXe siècle II - Rodolphe Alexis	2	-
50	Histoire et esthétique d'un art du son II - Rodolphe Alexis	-	2
51	Histoire de l'architecture et du design - Anne Bariteaud	1	1
53	Regarder, lire, écrire : atelier philosophique - Rachel Rajalu	2	2
55	Images pour le design, anglais - David Michael Clarke	1	1
56	De la naissance de l'art contemporain (1960) à nos jours - Juan Camelo	2	2
57	Le problème de l'autre - Juan Camelo	-	X
C - RECHERCHES ET EXPÉRIMENTATIONS PERSONNELLES		2	4
58	Workshop intersite	2	2
59	Séminaire IRCAM	-	2
D - BILAN		4	4
TOTAL		30	30

PLAN DE FORMATION

PAGE		SEM.5	SEM.6
A - MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRE		10	4
63	Display, agencer l'espace - Ronan Le Régent	-	1
64	Automatic reading - Felix Agid	2	1
65	Dessin - Carole Manaranche	1	-
66	Perspective naturelle et perspective artificielle - Claude Lothier	2	1
67	Variable by design - Ianis Lallemand	2	-
68	VR Continuum - Amaël Bougard	2	-
69	Design objet et territoire - Ludovic Germain	1	1
B - HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET DU SONORE, LANGUES ÉTRANGÈRES		8	5
70	Anglais, images pour le design - David Michael Clarke	2	-
71	Sociologie : connaître - Miguel Mazeri	2	-
73	Enjeux politiques de l'art et du design dans les espaces publics - Rachel Rajalu	2	1
75	Architecture, design et territoires : enquêtes, écriture et projets - Anne Bariteaud	-	2
77	Le problème de l'autre - Juan Camelo	X	-
78	De la naissance de l'art contemporain (1960) à nos jours - Juan Camelo	2	2
C - STAGE (3 SEMAINES MINIMUM)		2	-
D - RECHERCHES ET EXPÉRIMENTATIONS PERSONNELLES		6	6
79	Séminaire entrepreneurial	-	X
80	Workshop intersite	2	2
	Graphisme pratique de l'écrit - document parcours	-	2
	ARC - 2 crédits chaque	4	2
E - BILAN (SEMESTRE 5) ET DIPLÔME (SEMESTRE 6)		4	15
TOTAL		30	30

DESIGN



1 DESIGN

DESSIN CROQUIS

Guy Brunet

Spécialité - Dessin et croquis

Type d'activité - Cours pratique

Semestre.s - 2

Activité obligatoire

Durée - 2 h/semaine

Art et Design

Nombre d'ECTS - 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.

IDENTIFIER / DÉ-SIGNER

Ronan Le Régent

Spécialité - Graphisme

Type d'activité - Apprentissage pratique et théorique

Semestre.s - 1 et 2

Activité obligatoire

Durée - 4 h/quinzaine

Art et Design

Nombre d'ECTS - 1 et 1

OBJECTIFS

- Créer la cartographie d'un espace vert (parc, jardin, square, etc.) de la ville du Mans ;
- Penser l'identité de cet espace et mettre en place une charte graphique simplifiée : logo, choix typographiques, couleurs, fonctionnement général, ect. ;
- Comprendre les outils de représentation vectorielle et bitmap et leurs normes d'utilisation en fonction des projets ;
- Sensibiliser à l'espace typographique et textuel.

CONTENU

- Premier semestre :
À partir d'un site choisi et étudié sur place lors du *workshop* inaugural *DESSINER / RE-PRESENTER*, l'élève pousse la représentation cartographique de son territoire avec les outils de représentation vectorielle.
- Second semestre :
À partir d'un cahier des charges qui sera fourni, il est demandé à l'élève de créer une charte graphique simplifiée. Il s'agit de déployer un univers graphique en fonction de ce que l'élève comprend, retient de la spécificité du site investi.
À partir des réflexions et des esquisses proposées, il s'agira de traduire ces éléments préparatoires en numérique (vectoriel).

MÉTHODE

Cours pratique et théorique.

ÉVALUATION

Assiduité, engagement et plasticité.

«MODÈLE(S)» & ROBOT(S)

Felix Agid

Ianis Lallemand

Spécialité - Design et élaboration de procédés

Type d'activité - Atelier théorique et pratique

Semestre.s - 2

Activité obligatoire

Durée - 4h/semaine

Design

Nombre d'ECTS - 2

OBJECTIFS

Familiariser les élèves au design par le biais des modes de productions 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 élèves 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 ». Les élèves produisent en se référant aux cours et à des recherches prospectives sur l'histoire contemporaine du design : dessins, maquette, modélisation, vidéos, 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.
Ce que peuvent voir/fabriquer les robot(s)
Le semestre s'organise autour d'un cours en cinq parties portant sur les rapports qu'entretiennent historiquement la connaissance scientifique et la production artistique. Ces cours s'accompagnent de travaux pratiques basés sur un usage de l'ordinateur. Le semestre est complété par des formations techniques touchant diverses approches de production associées aux technologies digitales : modélisation ; découpe laser ; impression 3D ; 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 fabrication.
Donner une vision des techniques de production computationnelles contemporaines.

ÉVALUATION

Qualité des productions.

VOLUME / PRIMITIVES

Amaël Bougard

Spécialité - Moyens de production et de représentation traditionnels, numériques

Type d'activité - Atelier théorique et pratique

Semestre.s - 2

Activité obligatoire

Durée - 2 h/semaine

Design

Nombre d'ECTS - 2

OBJECTIFS

Connaître et savoir utiliser les moyens de représentation associés à la réalisation matérielle d'un projet. Les formes produites se positionnent dans la perspective d'un travail commun avec le cours de Volume céramique.

CONTENU

Initiation aux outils de modélisation 3D sur la base des primitives géométriques.
Initiation à la représentation géométrale et réalisation de supports visuels visant à la fabrication du projet.
Prise en compte des caractéristiques du matériau et du mode de production utilisés, de leurs contraintes.

MÉTHODE

Cours, travaux dirigés, travaux pratiques et soutien personnalisé.

ÉVALUATION

Évaluation continue et en fin de semestre. Il est tenu compte de l'implication de l'élève, de la qualité du projet et de sa représentation.

PERSPECTIVE NATURELLE ET PERSPECTIVE ARTIFICIELLE

Claude Lothier

Spécialité - Perspective, perception visuelle, optique et géométrie

Type d'activité - Cours pratique

Semestre.s - 1 et 2

Activité obligatoire

Durée - 3 h /semaine

Art et Design

Nombre d'ECTS - 2 et 2

OBJECTIFS

En prenant en compte les origines très diverses des élèves 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.

WORKSHOP DE RENTRÉE : COMMANDE PUBLIQUE

Kate Blacker

Natsuko Uchino

Spécialité - *Workshop* de rentrée

Type d'activité - *Workshop* théorique et pratique

Semestre.s - 1

Activité obligatoire

Durée - 4 jours - 16.09.2019 > 19.09.2019

Art et Design

Nombre d'ECTS - 1

OBJECTIFS

Proposer aux élèves de 1ère année un atelier de rentrée qui les invite de découvrir la ville du Mans. En groupe de 4 à 5, les élèves étudieront de près certains sites préalables afin de proposer un projet dans l'espace public.

CONTENU

Le projet traite des enjeux de la Commande Publique. Les élèves seront amenés à choisir dans la liste des lieux publics proposés, un site qu'ils analyseront dans un premier temps (situation géographique, historique, inscription sociale, etc.)
La seconde étape consistera à proposer une réponse à l'appel à projet en tenant compte de toutes les étapes de la commande publique : de la conception du projet à sa réalisation en passant par le cahier des charges.

MÉTHODE

Le travail collaboratif incitera une réflexion collective sur la maquette du projet et sa présentation plastique et écrite.

ÉVALUATION

Efficacité du travail collaboratif, engagement dans la réflexion collective, dynamisme du groupe, débouchés potentiels du projet.

WORKSHOP PEINTURE

Jean-Yves Le Bon

Spécialité - Couleur

Type d'activité - *Workshop*

Semestre.s - 1

Activité obligatoire

Durée - 4 jours - 23.09.2019 > 26.09.2019

Art et Design

Nombre d'ECTS - 1

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.

MÉTHODE

Travail en atelier et travail personnel.

ÉVALUATION

Exercices de colorimétrie et travail de peinture.

WORKSHOP DESSINER L'ESPACE

Amaël Bougard

Guy Brunet

Ronan Le Régent

Spécialité - Dessin

Type d'activité - Cours pratique

Semestre.s - 1

Activité obligatoire

Durée - 4 jours - 30.09.2019 > 03.10.2019

Art et Design

Nombre d'ECTS - 1

OBJECTIFS

- Apprendre à regarder, voir pour dessiner et dessiner pour regarder, voir ;
- Comprendre les enjeux, les différences et complémentarités des différents types de représentation expérimentés.

CONTENU

Investir par le dessin quelques espaces verts, parcs ou jardins manceaux.
Du dessin d'observation, de la mise en espace tridimensionnelle et de la représentation cartographique, trois formes différentes de représentation pour comprendre un lieu. De la frontalité, à la profondeur en passant par le surplomb, trois manières de percevoir le monde et comprendre l'écart entre le réel et sa représentation.

MÉTHODE

Cours pratique.

ÉVALUATION

Assiduité, engagement et plasticité.

ATELIER IMAGE 1

Laura Brunellière

David Michaël Clarke

Spécialité - Photographie, vidéo

Type d'activité - Atelier pratique, théorique et méthodologique

Semestre.s - 1

Activité obligatoire

Durée - 7 journées - 07.10.2019 > 09.10.2019 - 14.10.2019 > 17.10.2019

Art et Design

Nombre d'ECTS - 2

OBJECTIFS

Sensibilisation aux différents registres de l'image et initiations techniques. Approche des premiers éléments constitutifs de l'image.
En photographie (argentique et numérique) : prise de vue, cadrage, profondeur de champ, développement, tirage. Apprentissage du développement film N&B et tirages argentiques.
En vidéo : tournage, points de vue, cadrage, montage, raccords, exportation, apprentissage de logiciels de montage 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'agira de voir autrement et d'enregistrer l'image de cette expérience. Les expérimentations au laboratoire argentique et numérique et en salle de montage souligneront ces transfigurations.

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).

BIBLIOGRAPHIE

Moholy-Nagy L. - *Peinture Photographie Film et autres écrits sur la photographie*, Nîmes, Éd. Jacqueline Chambon, coll. Rayon Photo, 1993.
Bajac Qu., Chéroux C. - *La subversion des images* - catalogue Centre Pompidou, 2010.
Lugon O. - *Le Style documentaire. D'August Sander à Walker Evans, 1920-1945*, Macula, 2001.
Barthes R. - *La chambre claire. Cahiers du cinéma : Gallimard* : Seuil, 1980.
McLuhan M. - *Pour comprendre les média* – Pointes – 1964.
Sontag S. - *Sur la photographie*. Bourgeois, 1993.
Durand R. - *Le regard pensif*. Editions de La Différence, 2002.
Frizot M. - *Nouvelle histoire de la photographie*, 1994.
Duguet A.-M. - *Vidéo, la mémoire au poing*. L'échappée belle / Hachette Littérature, 1981.
Javault P. (et d'autres) – *Vidéo Topiques, Catalogue d'exposition*. Musées de Strasbourg, 2002.
Maza M. - *Les installations vidéo oeuvres d'art*, L'Harmattan, 1998.
Parfait F. - *Vidéo : un art contemporain*, éditions du Regard, 2001.
Goldberg R. - *La Performance du futurisme à nos jours*, Thames & Hudson, 2001.

WORKSHOP LOGIQUES D'ASSEM-BLAGES

Felix Agid

Kate Blacker

Ianis Lallemand

Spécialité - Design

Type d'activité - Atelier théorique, pratique et méthodologique

Semestre.s - 1

Activité obligatoire

Durée - 4 jours - 04.11.2019 > 07.11.2019

Art et Design

Nombre d'ECTS - 2

OBJECTIFS

Concevoir librement une structure, ou un dispositif constructif par expérimentation.
Sans pré-requis plastique, d'usage, ou fonctionnel.

Les élèves pourront notamment prendre conscience des changements induits dans les domaines de la fabrication par la domestication des machines analogiques et numériques.
L'expérimentation sur la fabrique concrète d'une pièce d'assemblage par les ponts logiques entre les différents procédés permettra aux élèves d'interroger la naturalisation des langages en jeu dans les conditions de production : des catégories de formes aux langages machine, des standards aux hasards matériels, de la constructibilité aux langages maternels.

CONTENU ET MÉTHODE

Dessiner un module capable de s'assembler à d'autres modules identiques via des systèmes à inventer (encoches, points d'attache, etc.). Ce module sera fabriqué en plusieurs exemplaires via les techniques disponibles à l'école (machines métal et bois, découpe laser, etc.). Différents assemblages libres seront ensuite réalisés pour tester les possibilités de configuration du module.
Il est important que la forme dessinée au départ permette d'obtenir un grand nombre de configurations d'assemblage possible.

ÉVALUATION

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

WORKSHOP LA SOUDURE ET LE MODULE

Kate Blacker
Ludovic Germain

Spécialité - Initiation technique atelier métal

Type d'activité - Cours pratique et théorique

Semestre.s - 1

Activité obligatoire

Durée - 4 jours - 12.11.2019 > 15.11.2019

Art et Design

Nombre d'ECTS - 1

OBJECTIFS

Chaque année les élèves de première année reçoivent une initiation technique dans l'atelier métal en conjonction avec un projet plastique.

CONTENU

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

MÉTHODE

Pendant l'initiation de petits groupes d'élèves en atelier métal, les autres travailleront leur projet module.

ÉVALUATION

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

WORKSHOP CÉRAMIQUE

Natsuko Uchino

Spécialité - Sculpture

Type d'activité - Atelier

Semestre.s - 1

Activité obligatoire

Durée - 4 jours - 25.11.2019 > 28.11.2019

Art et Design

Nombre d'ECTS - 1

OBJECTIFS

- Initiation au matériau terre sous ses multiples états et possibilités ;
- maîtrise des enjeux du matériau.

CONTENU ET MÉTHODE

- Familiarisation avec l'argile et ses propriétés ;
- modelage et façonnage ;
- construction en terre crue.

ÉVALUATION

Participation, motivation et ambition.

ATELIER BOIS, DU PONT AU BANC

Natsuko Uchino

David Michaël Clarke

Spécialité - Sculpture, architecture, design

Type d'activité - Atelier pratique

Semestre.s - 1

Activité obligatoire

Durée - 4 jours - 09.12.2019 > 12.12.2019

Art et Design

Nombre d'ECTS - 1

OBJECTIFS

L'atelier consiste à initier les élèves aux machines de l'atelier bois (scie circulaire, pendulaire, machines portatives, petit outillage, etc.) et à les amener à découvrir la mise en œuvre de la matière bois dans le cadre d'une problématique en relation avec une école d'art.

CONTENU

Étudier les différents types de ponts (pont à poutres, pont en arc, pont suspendu, pont à haubans etc.).
Imaginer comment cette technologie peut être appliquée à la conception et construction d'un banc qui peut supporter 3 personnes.
Dessiner et par la suite fabriquer des maquettes.
Chaque groupe dispose de la même quantité de bois dans des sections standard pour la réalisation à l'échelle 1 du volume et son équivalent en bois de balsa, correspondant à l'échelle 1/5ème , pour la réalisation préalable de la maquette.
Produire un banc à échelle 1. La conception est immédiatement réalisée en esquisse et maquette et développée à l'échelle du prototype.
Les élèves travaillent par groupe.

MÉTHODE

Atelier, apprentissage des machines de l'atelier bois et construction à l'échelle 1.

ÉVALUATION

Investissement. Originalité du projet. Qualité de la réalisation. Présentation du projet (formelle et critique).

ATELIER VOLUME, CÉRAMIQUE

Natsuko Uchino

Spécialité - Volume

Type d'activité - Cours pratique

Semestre.s - 2

Activité obligatoire

Durée - 4h/quinzaine

Art et Design

Nombre d'ECTS - 1

OBJECTIFS

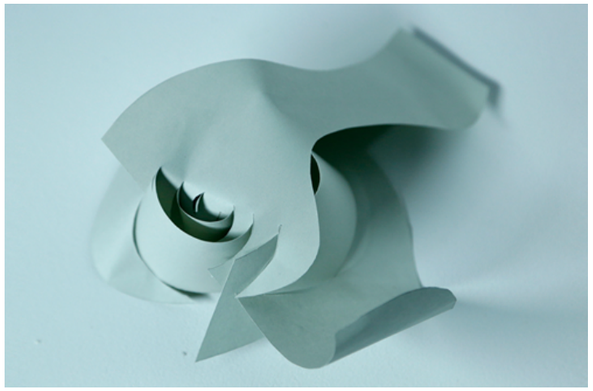
- Étude des formes, du volume et de la matière par la mise en œuvre des techniques ;
- discerner les enjeux conceptuels ;
- une connaissance de l'histoire de la sculpture moderne.

CONTENU ET MÉTHODE

- Études des formes et de leurs expressions ;
- initiation aux processus de fabrication, construction, assemblage, façonnage, modelage, moulage ;
- histoire de la sculpture moderne ;
- une approche fondamentale de la sculpture sera présentée par l'expérimentation formelle du volume dans l'espace ;
- le travail est abordé, soutenu et relancé par des expérimentations et des exercices pratiques de sculpture et de dessin ;
- nombreuses maquettes et expérimentations seront demandées en réponse aux thèmes proposés ;
- l'apprentissage technique est associé à une approche discursive constituée de critiques collégiales, entretiens individuels, exposés, présentations d'éléments documentaires et épistémologiques en témoignage des recherches.

ÉVALUATION

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



WORKSHOP TECHNIQUES NUMÉRIQUES 1

Felix Agid

Amaël Bougard

Spécialité - Design et architecture

Type d'activité - Pratique logicielle, enseignement pratique et théorique

Semestre.s - 3

Activité obligatoire

Durée - 1 semaine

OBJECTIFS

Cette offre 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 ET MÉTHODE

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 les différentes méthodes enseignées et la connaissance des 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 surfaces développables, etc.).

PRÉREQUIS

Idéalement, posséder un ordinateur portable + souris - PC de préférence ou Mac (avec une double installation MacOs/Windows).

ÉVALUATION

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

WORKSHOP DESIGN

[à venir]

Anne Bariteaud

Ronan Le Régent

Ludovic Germain

Spécialité - Design

Type d'activité - *Workshop*

Semestre.s - 2

Activité obligatoire

Durée - 4 jours - 09.03.2020 > 13.03.2020

Design

Nombre d'ECTS - 2

WORKSHOP LES VERBES DE RICHARD SERRA

Kate Blacker

Malachi Farrel

Spécialité - Volume

Type d'activité - Atelier pratique

Semestre.s - 1

Activité obligatoire

Durée - 4 jours - 16.12.2019 > 19.12.2019

Art et Design

Nombre d'ECTS - 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

OBJECTIFS

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

CONTENU ET MÉTHODE

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

ÉVALUATION

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

BIBLIOGRAPHIE

Passages (une histoire de la sculpture de Rodin à Smithson.), Rosalind Krauss

WORKSHOP SON

Théo Radakovtich

Rodolphe Alexis

Spécialité - Son

Type d'activité - *Workshop*

Semestre.s -1

Activité obligatoire

Durée - 4 jours - 13.01.2019 > 16.01.2019

Art et Design

Nombre d'ECTS - 1

OBJECTIFS

Le but de cet enseignement est d'initier l'élève à la pratique de la prise de son ainsi qu'à la post-production comme l'édition des sons, le montage et le mixage. La problématique de la restitution d'une production sonore sera aussi abordée. L'objectif est que l'élève puisse produire des montages sonores. Cet enseignement entamera une réflexion plus théorique sur le son et l'écoute, complémentaire aux cours théoriques.

CONTENU

L'initiation à la prise de sons se fera par l'utilisation d'enregistreurs audionumériques permettant une prise en main rapide et l'enregistrement aussi bien en intérieur qu'en extérieur. L'utilisation de ces appareils permettra à l'élève d'aborder des notions élémentaires telles que l'échantillonnage, la compression, la dynamique et les questions autour de la prise de son.
Les enregistrements sonores seront ensuite édités et montés en utilisant des logiciels d'édition (par exemple Audacity ou Reaper) afin que l'élève puisse réaliser sa propre production sonore.

MÉTHODE

Approche théorique et pratique de la prise de son et du montage avec écoute des productions.

ÉVALUATION

Le mode d'évaluation de cet enseignement se fera sous la forme d'une production sonore de courte durée réalisée pendant le *workshop*. L'assiduité et la motivation de l'élève seront également prises en compte dans l'attribution de l'ECTS.

UEO CINÉMA

Benoît Hické

Spécialité - Cinéma

Type d'activité - Cours théorique appuyé sur le visionnage de films

Semestre.s - 1

Activité obligatoire

Durée - 2h/semaine

Art et Design

Nombre d'ECTS - 2

OBJECTIFS

Faire découvrir aux élèves l'existence d'un cinéma documentaire qui s'est affranchi des codes de la télévision pour imposer un nouveau langage aux confins de l'art et du film expérimental, des œuvres convoquant l'image-mouvement, la pensée, le réel, le point de vue, les formes.

CONTENU

Chaque cours s'organise de la manière suivante : une introduction historique, théorique, analytique et (ou) 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. Échange que les élèves 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 en dialogue avec la question du réel, du documentaire.

ÉVALUATION

Chaque élève de première année ainsi que celles et ceux inscrit.e.s dans le cadre de l'UEO : doit/doivent rendre à la fin du semestre à l'enseignant une analyse écrite – de 3 pages (entre 7000 et 9000 signes) – portant sur l'un des films qu'elle/il a pu voir en inscrivant également cette œuvre dans la ligne éditoriale de la programmation.

UEO CRÉATION SONORE ET RADIO-PHONIQUE

Rodolphe Alexis

Spécialité - Son

Type d'activité - Atelier théorique et pratique

Semestre.s - 2

Activité obligatoire

Durée - 2h/semaine

Art et Design

Nombre d'ECTS - 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.

HISTOIRE DES ARTS : DE L'ART ACADÉMIQUE À L'ART MODERNE

Juan Camelo

Spécialité - Histoire des arts

Type d'activité - Cours théorique

Semestre.s - 1 et 2

Activité obligatoire

Durée - 2h/semaine

Art et Design

Nombre d'ECTS - 2 et 2

OBJECTIFS

Ce cours proposera de manière chronologique et mouvement par mouvement, une vision d'ensemble de la naissance de l'art moderne entre le XIXe et le XXe siècle. Enjeux historiques et esthétiques seront étudiés dans leurs enchaînement à travers le temps. Mais se posera également la question de l'histoire de l'art - vocabulaire, limites, perspectives. Car, pourquoi étudier cette histoire après tout ? En quoi les oeuvres sont-elles le fruit de leur contexte, et en quoi peuvent-elles être signifiantes hors contexte, pour nous, ici et maintenant ?

ÉVALUATION

Devoirs écrits.

ENJEUX CONTEMPO-RAINS

Christophe Domino

Spécialité - Culture générale

Type d'activité - Cours magistral, au premier semestre, couplé au second semestre avec sessions en demi-groupes

Semestre.s - 1 et 2

Activité obligatoire

Durée - 2h/semaine au s1 puis 2h/quinzaine au s2

Art et Design

Nombre d'ECTS - 2 et 2

OBJECTIFS

Situer le champ des possibles sur lesquels l'art contemporain sait s'inscrire, en croisant des œuvres d'actualité ou d'un proche passé et les faits marquants du monde culturel, social, global, en lisant, en écoutant, en visionnant toutes sortes de matériaux en lien avec toutes les disciplines et pratiques artistiques. On privilégie l'approche critique, dans le souci d'activer une démarche autonome de l'élève dans la construction de son aire de curiosité ou de préoccupation et sa force à argumenter et à construire ses repères.

CONTENU ET MÉTHODE

Par micro saison thématique, sur une, deux ou trois séances, on parcourt des thèmes croisés, tout en entretenant à chaque séance une chronique indépendante d'actualité prise en charge par les élèves.
Interroger la figure de l'artiste dans l'imaginaire comme dans sa réalité sociale demeure une question transversale. Tout comme réfléchir à la notion d'œuvre, et de la place de celle-ci dans la production symbolique contemporaine. 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, mais l'histoire se prolonge avec nous, qui inventons en marchant dans un monde aux tensions menaçantes (écologiques, économiques, techniques dans le rapport au pouvoir, à l'autorité, à la vérité, à l'image, au je et au commun).
Parmi les thèmes :
L'invention de l'artiste /.../ La fiction dans un monde de *fake-news* /.../ Les temps de l'œuvre : du monument à la performance /.../ Présentisme et futurologie /.../ Usages du document /.../ Comment on fait l'histoire ? /.../ L'image de l'image /.../ De quel genre sommes-nous ? /.../ Technologie et pharmakon /.../ *High and low*
En demi-groupe, les séances sont liées à des lectures partagées. En complément d'analyse d'œuvres, on lit et commente articles, essais, écrits d'artistes. La pratique assidue de la lecture —de toutes sortes de lecture–– est indispensable.

ÉVALUATION

Assiduité et participation au cours, rendu écrit spécifique et (ou) oral par semestre en lien avec les questions du cours.

HISTOIRE ET ESTHÉTIQUE D'UN ART DU SON I

Rodolphe Alexis

Spécialité - Histoire et théorie du sonore

Type d'activité - Cours théorique

Semestre.s - 2

Activité obligatoire

Durée - 3h/semaine

Art et Design

Nombre d'ECTS - 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.

HISTOIRE DE LA MUSIQUE DU XXE SIÈCLE I

Rodolphe Alexis

Spécialité - Histoire et théorie du sonore

Type d'activité - Cours théorique

Semestre.s - 1

Activité obligatoire

Durée - 3h/semaine

Art et Design

Nombre d'ECTS - 1

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, etc.
L'Arte dei Rumori, les nouvelles lutheries.
Historique des media et supports.

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.

SOCIOLOGIE : LA VILLE EST UN TERRITOIRE À PRATIQUER

Miguel Mazeri

Spécialité - Sociologie

Type d'activité - Enseignement théorique et pratique

Semestre.s - 1

Activité obligatoire

Durée - 2h/semaine

Art et Design

Nombre d'ECTS - 1

OBJECTIFS

Sensibiliser les élèves à faire de la ville et plus largement de la marche un mode d'attention et d'observation à ce qui nous entoure.

CONTENU

Projection et débat de documentaires ethnographiques qui mettent en avant le travail de terrain, ses enjeux, ses acteurs, ses temporalités et in fine ses complexités. Discussion et lecture autour de l'ouvrage "fil rouge" de cette année: Le détail du monde. L'art perdu de la description de la nature de Bertand Romain.

ÉVALUATION

Petit dossier numérique à projeter avec soutenance orale.

BIBLIOGRAPHIE

BERTRAND Romain, *Le détail du monde*
CITTON Yves, *Pour une écologie de l'attention*

IMAGES POUR DESIGN, ANGLAIS

David Michael Clarke

Spécialité - Anglais, photographie, vidéo

Type d'activité - Cours régulier

Semestre.s - 2

Activité obligatoire

Durée - 3h/quinzaine

Design

Nombre d'ECTS - 1

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. Pratique de l'écrit en Anglais.

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

Observation. Notation (image et écrit). Réalisation.

ÉVALUATION

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

HISTOIRE DE L'ARCHITECTURE ET DU DESIGN

Anne Bariteaud

Spécialité - Culture générale

Type d'activité - Cours théorique

Semestre.s - 1 et 2

Activité obligatoire

Durée - 2h/semaine

Art et Design

Nombre d'ECTS - 2 et 2

OBJECTIFS

Ce cours vise à transmettre des bases théoriques et visuelles en matière d'histoire de l'architecture et du design à la fin du XIXe et au XXe siècles en occident. En s'intéressant à l'évolution des formes, une attention particulière sera portée sur la production de l'habitat et de l'esthétique industrielle mais aussi sur les facteurs particuliers qui les influencèrent ou les conditionnèrent. Une série d'exemples emblématiques seront présentés dans leur contexte historique. Il sera possible de discerner une continuité temporelle et culturelle plus large qui mettra ainsi en lumière leur singularité. Ces œuvres seront étudiées grâce à différents recoupements - esthétiques, techniques, historiques, idéologiques, politiques - symptomatiques de leur temps. Cela permettra de dévoiler les forces dominantes qui orientèrent les expérimentations et les directions dans la construction des villes et la production des marchandises. Le design et l'architecture ne se limitant pas à des bâtiments et des objets, cet aperçu historique établira des rapports d'échelle : humains, sociaux, territoriaux, culturels et politiques. Il faudra corréler les recherches, analyses en détail et une approche plus générale de la vie en communauté.
Des exercices pratiques, des études de cas, des recherches d'images, des analyses de textes, viendront compléter et illustrer ces cadres théoriques dans le but de remettre l'architecture et le design à leur place aujourd'hui, c'est-à-dire soumis aux enjeux qui déterminent leurs formes, leurs valeurs et leurs fonctions.

CONTENU

Nous entamerons l'étude de ce panorama au XIXe siècle, lors du tournant historique et culturel entraîné par la Révolution industrielle, au moment où le terme de Design est employé pour la première fois. La forte influence exercée par les sphères politiques à cette époque - choix des matériaux, développement technique, usages, modes de vies, mentalités, orientations culturelles et implantations géographiques - constituera un aspect important de notre travail. Les artistes, les architectes et les designers s'impliquent différemment selon leur identité ou leur statut, selon leur groupe social, leur tendance idéologique et naturellement selon l'influence exercée par leur pays. À partir de ces questionnements sur la nature des déterminismes, entre formes et pouvoirs, des Avant-gardes se forment, pour qui l'interdisciplinarité, notamment entre architecture et design, devient essentielle. De nouveaux champs esthétiques et de nouvelles méthodes témoignent de la diversité des productions tout au long du XXe siècle.

ÉVALUATION

La présence en cours est obligatoire. Seule l'assimilation continue des notions, concepts, expériences qui seront analysés et développés en cours permettra l'acquisition d'une vision équilibrée et solide des éléments clés dans ce domaine. La participation en classe est évidemment appréciée, les exercices sont évalués et les recherches personnelles encouragées. Un examen a lieu chaque fin de semestre. Il ne constitue pas la seule note. Il s'agira d'une question générale portant sur les cours. Elle devra être traitée à partir de l'ensemble des connaissances acquises durant le programme. Autre possibilité : une analyse de documents à mettre ensuite en comparaison avec d'autres œuvres de différentes époques.

BIBLIOGRAPHIE

En partant des ouvrages généralistes des auteurs tels que Gérard Monnier, Alexandra Midal, Kenneth Frampton, Anne Bonny, etc., nous reviendrons en classe sur la construction historiographique que la bibliographie de référence continue de façonner.

WORKSHOP MULTI-SCREENING

Dettie Flynn

Christophe Domino

Olivier Houix

Spécialité - Anglais

Type d'activité - *Workshop* Langue étrangère

Semestre.s - 1

Activité obligatoire

Durée - 4 jours - 18.11.2019 > 21.11.2019

Art et Design

Nombre d'ECTS - 1

OBJECTIFS

En pratiquant l'anglais comme principe exclusif d'échange, nous construirons des situations qui interrogent la visibilité et la lisibilité au travers de notre expérience partagée d'usages —souvent simultanés— des écrans de toutes sortes mais aussi des dispositifs, techniques ou non que les artistes mettent parfois en œuvre. Ces dispositif artistiques: peintures, cinéma, installations, installations sonores ainsi que nos pratiques des écrans, induisent souvent au spectateur des choix pour construire son regard et son écoute : son attention.

CONTENU ET MÉTHODE

Les quatre journées suivies sont pensées comme des séquences où se croiseront les professeurs impliqués. Le premier jour sera consacré à une expérience participative, qui fait du spectateur l'écran, dans une performance collective. Les deux jours suivants croiseront des expérimentations live, des documents d'archive et de lecture liées, nous qui sommes amenés à vivre parmi les écrans. Les réalisations seront issues des questionnements mis en jeu dans au cours du *workshop*. Les élèves mèneront des réalisations, en petits groupes, qui seront présentées et mises en discussion durant la dernière journée, le jeudi. On veillera particulièrement aux articulations entre les langages, comme entre image et son, et à l'organisation de la présentation des démarches en anglais.

ÉVALUATION

Assiduité, engagement et contribution aux échanges et aux productions.

WORKSHOP FRISE

Kate Blacker

Juan Camelo

Anne Bariteaud

Spécialité - Histoire des arts

Type d'activité - Atelier théorique, pratique et méthodologique

Semestre.s - 1

Activité obligatoire

Durée - 4 jours - 21.10.2019 > 24.10.2019

Art et Design

Nombre d'ECTS - 1

OBJECTIFS

Cartographier l'histoire des arts du XXe siècle d'une manière claire et chronologique afin d'aider l'élève à se situer dans la complexité historique de l'art moderne et post-moderne.

CONTENU

Les élèves vont participer à la réalisation d'une frise panoramique sur le mur du hall de l'école. Cette frise produira une *timeline* que les élèves pourront alimenter avec leur recherche.

MÉTHODE

Les élèves travailleront en groupes - chaque groupe s'occupera d'une décade du siècle. Leur recherche et leur réalisation plastique sera visible sur la *timeline* et sera présentée à la fin du *workshop*.

ÉVALUATION

Les élèves présentent leur travail et un résumé des étapes de leurs recherches. Ils seront jugés sur la qualité de leur recherche autant que sur la cohérence de la production plastique.

BIBLIOGRAPHIE

Art Since 1900 de Hal Foster, Rosalind Krauss, Yves Alain Bois et Benjamin Buchloh.

DESIGN

LA PRATIQUE DE LA PEINTURE

Carole Manaranche

Spécialité - Peinture

Type d'activité - Cours pratique

Semestre.s - 3

Activité obligatoire

Durée - 4 h/semaine

Art et Design

Nombre d'ECTS - 2

OBJECTIFS

Approfondir ses connaissances méthodologiques, théoriques, et techniques de la couleur.
Établir et définir les étapes préparatoires à un projet.
Questionner la peinture sur sa matérialité et sur son positionnement théorique et politique dans le champs de l'art contemporain.
Préciser sa méthodologie.
Affiner sa relation à la couleur.

CONTENU

Questionner les spécificités des différents constituants de la peinture, supports, instruments, matériaux, formes et couleurs, afin d'explorer plusieurs axes de recherche : l'image, l'abstraction, la peinture et l'espace, le décoratif, relier ses envies aux enjeux plastiques des différentes formes de la peinture contemporaine.

MÉTHODE

Exercices et productions plastiques individuelles, avec mise en espace des travaux et présentation orale.

ÉVALUATION

Contrôle continu - Participation et assiduité aux cours et aux ateliers.

BIBLIOGRAPHIE

Didi-huberman Georges, *L'homme qui marche dans la couleur*, les éditions de minuit
Gerhard Richter, Textes 1962-1993, *Les presses du réel*
Eric de Chassey, *Après la fin*, klincksieck coll., les mondes de l'art
Ellsworth Kelly, *Windows (fenêtres)*, cahier d'art
Bridget Riley, Kudielka Robert, *L'esprit de l'œil*, Paris ENSBA édition, 2008
Vitamine P, nouvelles perspectives en peinture, éd Phaidon
Vitamine P2, nouvelles perspectives en peinture, éd Phaidono
Vitamine P3, nouvelles perspectives en peinture, éd Phaidon
Urgent painting, catalogue d'exposition, Paris Musée d'art Moderne, 2002

PEINTURE/ COULEUR

Spécialité - Peinture

Type d'activité - Cours pratique

Semestre.s - 4

Activité obligatoire

Durée - 2h/semaine

Art

Nombre d'ECTS - 1

OBJECTIFS

L'atelier permet de développer une recherche sur les composantes techniques, formelles et conceptuelles de la peinture :

- en affinant sa réflexion et ses connaissances sur l'Histoire de la peinture ;
- en engageant sa pratique dans le cadre d'un projet personnel questionnant ce médium ;
- en apprenant à analyser et contextualiser ses recherches en regard à l'actualité des pratiques picturales contemporaines.

CONTENU ET MÉTHODE

À raison d'un sujet à développer sur deux ou trois semaines consécutives, l'élève sera invité.e à explorer les relations de la peinture avec l'image, l'abstraction, le motif, la couleur, le geste, l'espace, le volume, la performance, etc. Chaque sujet sera mis en perspective avec des œuvres clefs des mouvements d'avant-gardes et des travaux d'artistes contemporains.

ÉVALUATION

Contrôle continu, rendu des exercices avec analyse critique individuelle et collective. Participation et assiduité aux ateliers. Pertinence des moyens mis en œuvre.

DESIGN & APPROCHE GÉNÉRATIVE

Felix Agid
David Michael Clarke

Spécialité - Design computationnel et génératif

Type d'activité - Projet pratique, approche théorique et bases méthodologiques

Semestre.s - 3

Activité obligatoire

Durée - 6h/semaine

Design

Nombre d'ECTS - 2

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'objectif 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

L'élève fabrique 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 spatialisation 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.

REPRÉSENTA-TIONS

Amaël Bougard

Spécialité - DAO/CAO

Type d'activité - Cours théorique et pratique

Semestre.s - 3

Activité obligatoire

Durée - 4h/semaine

Design

Nombre d'ECTS - 2

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.

CONTENU

- Lecture, analyse de plan , géométral du projet d'architecture ;
- Initiation au dessin de plans assistés par ordinateur avec Autocad ;
- Modalisation 3D avec Rhino ;
- Création du tracé en plan, coupe, élévation ;
- Cotation, normes en vigueur ;
- Impression ;
- Habillage de plan ;
- Intégration dans les logiciels PAO courant (Photoshop, Illustrator, etc.) ;
- Intégration dans les logiciels 3D (3dsmax) , rendus, animations.

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 (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.

DESSIN

Guy Brunet

Spécialité - Dessin

Type d'activité - Cours pratique

Semestre.s - 3 et 4

Activité obligatoire

Durée - 2h/semaine

Design

Nombre d'ECTS - 2 et 1

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.

LANGAGE MACHINE

Ianis Lallemand

Spécialité - Design

Type d'activité - Projet pratique, approche expérimentale et méthodologique

Semestre.s - 4

Activité obligatoire

Durée - 4h/semaine

Design

Nombre d'ECTS - 2

OBJECTIFS

«Everyone in my studio knows how to talk to machines (...). The spread of machine language and programming is in some ways more significant than the worldwide spread of English.»
Greg Lynn, Machine Language

Développer une relation expérimentale aux technologies de fabrication numérique (impression 3D, découpe laser, usinage CNC, robotique). Ce cours vise à transmettre les bases méthodologiques et pratiques permettant d'envisager la mise en œuvre de machines à commande numérique en tant que dimension du projet à part entière. Le cours propose de questionner la représentation de la fabrication numérique en tant que simple outil : par la réalisation d'expérimentations privilégiant l'expressivité plastique et la découverte de comportements matériels inattendus, l'élève sera 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'élève sera 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 seront également rapprochées de recherches scientifiques récentes (métamatériaux, matière active, etc.).
Dans ce cadre de recherche, l'élève développera 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 (impression 3D, laser, etc.) et de matériaux ou comportements matériels. L'élève sera invité.e à développer et rationnaliser ses principaux résultats expérimentaux dans l'objectif de la production d'un ou plusieurs objets.

MÉTHODE

Développer un projet de design à partir des capacités expressives des machines à commande numérique, dans le cadre d'une recherche d'inspiration formelle, structurelle ou matérielle.

ÉVALUATION

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

CHRONOTOPE

Anne Bariteaud

Spécialité - Histoire du design et de l'architecture

Type d'activité - Enseignement théorique et pratique du projet

Semestre.s - 3 et 4

Activité obligatoire

Durée - 4h/semaine

Design

Nombre d'ECTS - 2 et 1

OBJECTIFS

Mener l'enquête par la réalisation d'une marche collective. Traverser la ville de part en part, en une journée, et récolter des informations de terrain, puis les retraiter afin de les réunir dans un panographe. .

CONTENU ET MÉTHODE

Ce cours consistera d'abord à réunir et partager les informations et les connaissances nécessaires à la mise en place de cette expérience de terrain : tracé, besoins, dispositions, modèles, objectifs, préparatifs, mais aussi exemples (tels que le groupe Stalker). Une liste de références sera également établie dans l'histoire culturelle des déambulations, des arts et de la recherche en sociologie. Ces séances complètent le cours d'ethnographie, une semaine sur deux, donné par Miguel Mazeri. Le jour de la marche, nous nous réunirons donc pour mener cette enquête ensemble. La suite du semestre consistera a organiser toutes les données collectées afin de les structurer pour constituer un projet collectif : restitution de l'expérience qui sera présenté à l'école.

ÉVALUATION

L'investissement de chaque élève au sein du groupe conditionnera la mise en place du projet, sa réalisation, la qualité des ressources récoltées, leur traitement et les moyens de présentation. Chaque étape de cette entreprise collective sera ainsi évaluée à titre individuel tout au long du semestre avec attention.

BIBLIOGRAPHIE

Pour amorcer la réflexion autour de l'histoire des représentations (arts, religions, sciences, politique, etc.) : *Un siècle d'arpenteurs, les figures de la marche*, édition Réunion des Musées Nationaux, 2000. Et afin de comprendre ce dispositif d'enquête : *le Joli Mai* filmé par Chris Marker en 1962. La suite de la bibliographie sera donnée en classe.

VIRTUOSE

Amaël Bougard

Christian Morin

Spécialité - Moyens de production & de représentation traditionnels/numériques

Type d'activité - Cours théorique et pratique

Semestre.s - 4

Activité obligatoire

Durée - 4h/semaine

Design

Nombre d'ECTS - 2

OBJECTIFS

Développer un projet personnel à partir d'un cahier des charges élaboré autours 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 – représentation 3D, incrustation -.
À chaque itération, usage des logiciels CAO (surfaciques et volumiques) pour la conception générale des formes.
Un prototype est réalisé selon des moyens de fabrication numérique, variables en fonction du sujet proposé et de la réponse envisagée : impression 3D, découpe laser, etc.
Afin d'interroger le rapport au numérique de manière concrète, la réalisation de prototypes met également en jeu l'usage des matériaux et des moyens de productions traditionnels : bois, métal, céramique, etc. Ces aspects sont complétés par plusieurs rencontres avec les élèves de la maison des compagnons du devoir.

MÉTHODE

Cours communs de méthodologie et de communication du projet, suivi individuel, bilan collectif régulier.

ÉVALUATION

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

PERSPECTIVE NATURELLE ET PERSPECTIVE ARTIFICIELLE

Claude Lothier

Spécialité - Perspective, optique et géométrie

Type d'activité - Enseignement théorique et pratique du projet

Semestre.s - 3 et 4

Activité obligatoire

Durée - 2h/semaine

Art et Design

Nombre d'ECTS - 2 et 1

OBJECTIFS

À l'issue de cet enseignement, l'élève 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 XXe siècle et d'avoir un sens critique.

CONTENU ET MÉTHODE

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.

ATELIER TRANSVERSAL

David Michael Clarke

Elsa Tomkowiak - intervenante extérieure

Spécialité - Atelier

Type d'activité - Workshop

Semestre.s - 4

Activité obligatoire

Durée - 4 jours - 02.02.2020 > 05.02.2020

Art et Design

Nombre d'ECTS - 2

OBJECTIFS

Chez nous, les élèves choisissent entre deux options, Art ou Design. Malgré les proximités créatives de ces deux disciplines, les élèves suivent des enseignements très différents, sur les plans plastique, théorique et technique. Situé au milieu du quatrième semestre, l'atelier transversal est l'occasion pour les élèves de travailler en groupe, et de partager leurs connaissances et savoirs-faire récemment acquis, et ainsi démystifier la relation entre art et design.

CONTENU

Articuler les différences entre Art et Design n'est pas facile. À première vue le design a quelque chose à voir avec « l'utilité » et la vie quotidienne, pendant que l'art s'avère comme quelque chose de sublime et poétique. En étudiant la question de près, on découvre des designers qui travaillent avec une attitude tellement radicale que souvent leurs propositions dépassent leurs fonctions et s'ouvrent sur le terrain de l'utopie. Aussi on peut découvrir une pléthore d'artistes qui se sont interrogés sur l'« inutilité » de l'art et sa place, sociale, politique et économique. Bienvenue sur le terrain vague de la transversalité.
En travaillant en groupe mixte, les élèves vont prendre de l'espace comme matière première. Ils effecturont la transformation de l'espace par la couleur.

- Modélisation en 3D d'un espace ;
- Recherche sur la couleur. Proposition des schémas ;
- Réalisation et installation.

MÉTHODE

Atelier, apprentissage des machines de l'atelier bois et construction à l'échelle 1.

ÉVALUATION

Investissement. Originalité du projet. Qualité de la réalisation. Présentation du projet (formelle et critique).

ETHNO-GRAPHIE : ARPENTER ET CONNAÎTRE

Miguel Mazeri

Spécialité - Ethnographie

Type d'activité - Cours théorique et atelier pratique

Semestre.s - 3 et 4

Activité obligatoire

Durée - 3h/quinzaine

Design

Nombre d'ECTS - 2 et 1

OBJECTIFS

Le design « espace de la cité » repose sur un préalable méthodologique qui 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 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 cherchera 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 ou de la campagne. Quels sont donc les liens que vont nouer les habitants avec leur territoire ? Et à travers ce territoire, entre eux ? Comment les habitants construisent leur territoire et comment, en retour, le territoire les construit ? L'outillage ethnographique est donc précieux pour se confronter au réel, aux aspérités du territoire métropolitain qui se déploie de la ville à la campagne. On cherchera à saisir ces aspérités et la nuance des densités matérielles et immatérielles, et aussi comprendre dans quelle mesure, ce territoire nous saisit émotionnellement.
L'outillage méthodologique sur lequel nous nous appuyons ici sera 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'élève devra 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 seront abordées :

- l'observation (se poster, observer, circuler) ;
- le recueil et la notation (tenir une chronique, un journal de bord) ;
- la traduction (nous ne parlons pas encore d'interprétation) littérale et graphique ;
- l'interprétation des données (analyse et diagnostic).

Dans la prolongation au terrain, nous introduirons au second semestre les notions propres à la psychologie environnementale pour nous aider à penser la matérialité de notre monde et questionner les causes et les conséquences sur nos ressentis et plus globalement nos actions.

CONTENU

Aide méthodologique au terrain, études de cas, références.

ÉVALUATION

Production d'une enquête ou récit de quartier.

BIBLIOGRAPHIE

AUGOYARD, Jean-François, *Pas à pas. Essai sur le cheminement quotidien en milieu urbain*, Paris, Seuil, 1979.
AUGOYARD, Jean-François, « *Les allures du quotidien* », Temps Libre, n°12, 1985, p 49-56
CALAME (P.), « *L'espace public, lieu privilégié des relations sociales* », Moniteur des TP, n° 48, DUP, 30 novembre 1981, pp. 24-28.
CERTEAU, Michel, *L'invention du quotidien, arts de faire*, Paris Gallimard, 1991
CHELKOFF, Grégoire, « *Entendre les espaces publics* », CRESSON, Grenoble, 1988. CHOAY (F.), BANHAM (P.), Le sens de la ville, Paris, Seuil, 1972.
GOFFMAN, Erving, *La mise en scène de la vie quotidienne : 2. Les relations en public*, Paris, Minuit, 1973
GRESILLON Lucile, *Sentir Paris. Bien être et matérialité des lieux*.
JACQUET, Marie-Thérèse, *Le bruit du roman*, Brindisi/Paris, Schena/Nizet, 1995
KOROSEC-SERFATY (P.), « *Images de la place. Etude des représentations, des formes, fonctions pratiques et modes de la sociabilité des places publiques* », Paris, SLN, CDU, 1982.
LAPLANTINE (F.), *La description ethnographique*, Paris, Armand Colin, 1997
PEREC (G.), *Espèces d'espaces*, Paris, Galilée, 1974
SANSOT (P.), « *Pour une ethnologie (sociologie) du sensible urbain* », Espaces et sociétés, n° 42, 1983, pp. 113-142.
FRIAS Anibal. « *Une introduction à la ville sensible* ». In: Recherches en anthropologie au Portugal, n°1, 2001. La ville sensible. pp. 11-36.
SANSOT (P.), *Poétique de la ville*, Paris, Klincksieck, 1973.
SANSOT Pierre, *Les formes sensibles de la vie sociale*, Paris, PUF, 1986
THOMAS (R), *La marche en ville, une histoire de sens*, L'Espace Géographique, 1 (2007) 15-26 p2007.
GARDELLA (E.), CONRAD (S.), COSTE (F.), (dir.) « *La rue* », revue « Tracés », n°5/2004
TWITCHELL HALL (E.), *La dimension cachée*, Seuil, 1971

DESIGN OBJET ET TERRITOIRE

Ludovic Germain

Spécialité - Design

Type d'activité - Cours théorique et pratique

Semestre.s - 3 et 4

Activité obligatoire

Durée -1h30/semaine

Design

Nombre d'ECTS - 2 et 1

OBJECTIFS

L'élève apprend comment aborder un projet, analyser les contraintes existantes, et appliquer une méthode de travail pour aboutir à un projet pertinent.
Il s'agit pour lui de se familiariser avec la conception d'objets et de savoir gérer et organiser les différentes étapes d'un projet.

CONTENU

L'apprentissage se fera autour d'un ou deux projets menés pendant le semestre.
Le projet permettra à l'élève de développer des capacités d'analyse, de synthèse, de conceptualisation et d'acquérir un ensemble de connaissances.
Exemples de thématiques abordées : mobilier urbain, scénographie, habitat modulable, objets sensoriels, recyclage, etc.

MÉTHODE

L'élève 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 lors du rendu final.

ÉVALUATION

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

MOTIFS TO MOTION

David Michael Clarke

Ronan Le Régent

Spécialité - Images multimédia

Type d'activité - Apprentissage pratique et théorique

Semestre.s - 4

Activité obligatoire

Durée - 4h/semaine

Design

Nombre d'ECTS - 2

OBJECTIFS

- Apprentissage des logiciels vectoriel et d'animation (Illustrator et After effect) ;
- Sensibilisation à la ligne, à la forme, à la répétition et à la couleur.

CONTENU

Le motif est un élément de décor, jugé souvent comme superflu, non essentiel voire condamnable. Pourtant sa répétition inhérente crée une relation spécifique à l'espace en termes de rythme et de perception de l'ensemble.
L'élève doit trouver un objet tiré de son quotidien ou de sources d'intérêt pour le dessiner en allant vers l'essentiel de la compréhension de forme. À partir de ce dessin vectoriel, il s'agira de multiplier les formes d'apparition (densité, couleur, etc.) de ce motif vers l'idée d'un papier peint et d'une animation vidéo.

MÉTHODE

Cours pratique soutenu par des éléments théoriques.

ÉVALUATION

Assiduité, engagement et plasticité.

HISTOIRE DE LA MUSIQUE DU XXE SIÈCLE II

Rodolphe Alexis

Spécialité - Histoire et théorie du sonore

Type d'activité - Cours théorique

Semestre.s - 3

Activité obligatoire

Durée - 2h/semaine

Art et Design

Nombre d'ECTS - 2

OBJECTIFS

Exploration des évolutions musicales dans la musique de traditions écrites à partir de la deuxième moitié du XXe siècle. Percevoir les enjeux esthétiques des différents courants et l'émergence de la notion d'art sonore à travers différentes pratiques : installations, art-action, chorégraphies, performance, radiophonie, enregistrement de terrain.

CONTENU

- notions de psycho-acoustique, écoutes critiques ;
- sérialisme intégral, indéterminisme et musique expérimentale, live électronique, répétitifs et minimalistes, micro-polyphonies, masses et nuages, musique spectrale, paysage sonore.

ÉVALUATION

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

HISTOIRE ET ESTHÉTIQUE D'UN ART DU SON II

Rodolphe Alexis

Spécialité - Histoire et théorie du sonore

Type d'activité - Cours théorique

Semestre.s - 3 et 4

Activité obligatoire

Durée - 2h/semaine

Art et Design

Nombre d'ECTS -

OBJECTIFS

Approfondir la notion de plasticité sonore à travers l'évolution des arts technologiques et de leurs moyens d'expressions. Panorama des pratiques contemporaines.

CONTENU

Timbre, Temps espace
Ecoute et perception. L'environnement comme musique, la musique comme une écologie.
Flux et synchronicités, improvisation, écoutes situées, installations.

Technologies, supports, media
Archéologique du design sonore au cinéma, nouvelle lutherie, cybernétique, informatique musicale.
Synesthésies contemporaines, etc.

ÉVALUATION

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

HISTOIRE DE L'ARCHI -TECTURE ET DU DESIGN

Anne Bariteaud

Spécialité - Histoire de l'architecture et du design

Type d'activité - Cours théorique

Semestre.s - 3 et 4

Activité obligatoire

Durée - 2 h/semaine

Art et Design

Nombre d'ECTS -1 et 1

OBJECTIFS

Ce cours vise à transmettre des bases théoriques et visuelles en matière d'histoire de l'architecture et du design à la fin du XIXe et au XXe siècles en occident. En s'intéressant à l'évolution des formes, une attention particulière sera portée sur la production de l'habitat et de l'esthétique industrielle mais aussi sur les facteurs particuliers qui les influencèrent ou les conditionnèrent. Une série d'exemples emblématiques seront présentés dans leur contexte historique. Il sera possible de discerner une continuité temporelle et culturelle plus large qui mettra ainsi en lumière leur singularité. Ces œuvres seront étudiées grâce à différents recoupements - esthétiques, techniques, historiques, idéologiques, politiques - symptomatiques de leur temps. Cela permettra de dévoiler les forces dominantes qui orientèrent les expérimentations et les directions dans la construction des villes et la production des marchandises. Le design et l'architecture ne se limitant pas à des bâtiments et des objets, cet aperçu historique établira des rapports d'échelle : humains, sociaux, territoriaux, culturels et politiques. Il faudra corréler les recherches, analyses en détail et une approche plus générale de la vie en communauté.
Des exercices pratiques, des études de cas, des recherches d'images, des analyses de textes, viendront compléter et illustrer ces cadres théoriques dans le but de remettre l'architecture et le design à leur place aujourd'hui, c'est-à-dire soumis aux enjeux qui déterminent leurs formes, leurs valeurs et leurs fonctions.

CONTENU

Nous entamerons l'étude de ce panorama au XIXe siècle, lors du tournant historique et culturel entraîné par la Révolution industrielle, au moment où le terme de Design est employé pour la première fois. La forte influence exercée par les sphères politiques à cette époque - choix des matériaux, développement technique, usages, modes de vies, mentalités, orientations culturelles et implantations géographiques - constituera un aspect important de notre travail. Les artistes, les architectes et les designers s'impliquent différemment selon leur identité ou leur statut, selon leur groupe social, leur tendance idéologique et naturellement selon l'influence exercée par leur pays. À partir de ces questionnements sur la nature des déterminismes, entre formes et pouvoirs, des Avant-gardes se forment, pour qui l'interdisciplinarité, notamment entre architecture et design, devient essentielle. De nouveaux champs esthétiques et de nouvelles méthodes témoignent de la diversité des productions tout au long du XXe siècle.

ÉVALUATION

La présence en cours est obligatoire. Seule l'assimilation continue des notions, concepts, expériences qui seront analysés et développés en cours permettra l'acquisition d'une vision équilibrée et solide des éléments clés dans ce domaine. La participation en classe est évidemment appréciée, les exercices sont évalués et les recherches personnelles encouragées. Un examen a lieu chaque fin de semestre. Il ne constitue pas la seule note. Il s'agira d'une question générale portant sur les cours. Elle devra être traitée à partir de l'ensemble des connaissances acquises durant le programme. Autre possibilité : une analyse de documents à mettre ensuite en comparaison avec d'autres œuvres de différentes époques.

BIBLIOGRAPHIE

En partant des ouvrages généralistes des auteurs tels que Gérard Monnier, Alexandra Midal, Kenneth Frampton, Anne Bonny, etc., nous reviendrons en classe sur la construction historiographique que la bibliographie de référence continue de façonner.

REGARDER, LIRE, ÉCRIRE : ATELIER PHILOSO-PHIQUE

Rachel Rajalu

Spécialité - Philosophie

Type d'activité - Cours théorique

Semestre.s - 3 et 4

Activité obligatoire

Durée - 2 h/semaine

Art et Design

Nombre d'ECTS - 2 et 2

OBJECTIFS

Développer des compétences dans les activités qui consistent à regarder, lire et écrire, connaître les textes de référence (philosophiques/critiques/écrits d'artiste/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 sera pensé en trois temps. Une première partie portera sur la question de l'image et du voir. Lors d'un examen de son statut ontologique, nous nous interrogerons sur ses valeurs, son rôle et sa fonction. Nous envisagerons également la place des regards dans la construction des images. Une deuxième partie sera 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). Les séances seront augmentées d'éclairages théoriques et historiques permettant une lecture approfondie et contextualisée de ces textes. Une troisième partie consistera en exercices d'écriture autour d'œuvres contemporaines que les élèves auront vues et/ou expérimentées pendant l'année. Ces derniers s'essaieront à des formes variées d'écriture : littéraire, poétique, critique, théorique, curatoriale, journalistique, épistolaire, sonore. Dans le cadre de ces exercices nous explorerons 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 seront 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.

BIBLIOGRAPHIE

Roland Barthes, « La mort de l'auteur », in *Le Bruissement de la langue*, essais critiques IV, Paris, Seuil, 1993 (1967)
Roland Barthes, *La chambre claire. Notes sur la photographie*, Paris, Gallimard, 1980
François Cusset, French Theory, Foucault, *Derrida, Deleuze et Cie et les mutations de la vie intellectuelle aux États-Unis*, Paris, La découverte, 2003
Gilles Deleuze, *Qu'est-ce que l'acte de création ?*, Conférence donnée aux mardis de la Fondation Femis, 1987 ; *Qu'est-ce que la philosophie ?*, Chap. « Percept, affect et concept », Paris, Éditions de Minuit, 1991 ; « Lettre R – Résistance », *Abécédaire* avec Claire Parnet, réalisation Pierre-André Boutang, Paris, Éditions Montparnasse, 2004
Jacques Derrida, *À dessein le dessin, suivi de Derrida à l'improviste par Ginette Michaud*, Le Havre, Franciscopolis, 2013
Michel Foucault, « Des espaces autres », Conférence donnée au Cercle d'études architecturales en 1967, in *Dits et écrits II*, 1976-1988, Paris, Gallimard, 1984
Yves Grafmeyer et Isaac Joseph (dir.), *L'École de Chicago, naissance de l'écologie urbaine*, Paris, Flammarion, 2009 (1e édition française 1979)
Bernard Lafargue et Stéphanie Cardoso (dir.), Dossier « Philosophie du design », Figures de l'art n° 25, Vrin/PU Pau et Pays de l'Adour, 2013
Jean-François Lyotard, *Le Postmoderne expliqué aux enfants*, Correspondance 1982-1985, Paris, Galilée, 1988
W. J. T. Mitchell, « Que veulent réellement les images ? », in E. ALLOA (éd.), Penser l'image, Paris, Les presses du réel, 2010
Marie José Mondzain, *L'image peut-elle tuer ?*, Paris, Bayard, 2015
Brian O'Doherty, *White Cube, L'espace de la galerie et son idéologie*, Dijon, Presses du réel, 2008 (1976-1981)

ANGLAIS, IMAGES POUR DESIGN

David Michael Clarke

Spécialité - Anglais, photographie, vidéo

Type d'activité - Cours régulier

Semestre.s - 3 et 4

Activité obligatoire

Durée -3h/semaine

Design

Nombre d'ECTS - 1 et 1

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.

Pratique de l'écrit en Anglais.

CONTENU

- Regarder, analyser et représenter un lieu ou un territoire en images ;
- regarder, analyser et représenter un objet en images ;
- le lieu comme site pour une intervention plastique ;
- l'image de communication. Le véhicule d'une idée.

MÉTHODE

Observation. Notation (image et écrit). Réalisation.

ÉVALUATION

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

HISTOIRE DES ARTS : DE LA NAISSANCE DE L'ART CONTEMPORAIN (1960) À NOS JOURS

Juan Camelo

Spécialité - Histoire de l'art

Type d'activité - Cours théorique

Semestre.s - 3 et 4

Activité obligatoire

Durée - 2 h

Art et Design

Nombre d'ECTS - 2 et 2

CONTENU

Ces cours s'étalant sur un cycle de deux ans proposent des modules courts (une séance ou deux) consacrés à des questions spécifiques soit par mouvements, soit par thèmes. Cette découpe, parfois autonome à l'égard d'une séquence historique strictement linéaire est d'emblée une interrogation sur la dynamique de l'art contemporain. Cyclique, dispersée, elle interroge les notions de progrès et d'avant-garde : au profit de quoi ?

ÉVALUATION

Devoirs écrits

LE PROBLÈME DE L'AUTRE

Juan Camelo

Spécialité - Culture générale

Type d'activité - Cours magistral

Semestre.s - 4

Activité obligatoire

Durée - 1h/semaine

Art et Design

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 élèves 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'élève 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.

WORKSHOP INTERSITE

Tou.te.s les professeur.e.s de TALM

Spécialité - Sculpture, volume, céramique

Type d'activité - Workshop

Semestre.s - 3 et 4

Activité obligatoire

Durée - 8 jours - 12.11.2019 > 15.11.2019 et 09.03.2020 > 13.03.2020

Art et Design

Nombre d'ECTS - 2 et 2

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 élèves 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 élèves de construire un parcours enrichit 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.

SÉMINAIRE IRCAM

Nicolas Misdariis

Patrick Susini

Spécialité - Design sonore

Type d'activité - Conférence

Semestre.s - 4

Activité obligatoire

Durée - 1 journée - 21.01.2019

Art et Design

Nombre d'ECTS - 2

OBJECTIFS

Introduction sur le son et le « Design Sonore » en illustrant ses champs d'application par des exemples de projets en design sonore.

CONTENU

- Introduction au son et au design sonore ;
- introduction aux techniques d'édition du son.
- bases du traitement sonore ;
- réflexion commune sur l'intérêt du design sonore au quotidien ;
- exemples des domaines d'application : signalétique, objet, installation etc.

ÉVALUATION

Présence obligatoire.

3 DESIGN

DISPLAY, AGENCER L'ESPACE

Ronan Le Régent

Spécialité - Images multimédia

Type d'activité - Apprentissage pratique et théorique

Semestre.s - 6

Activité obligatoire

Durée - 4 h/semaine

Design

Nombre d'ECTS - 1

OBJECTIFS

- Apprentissage de la mise en espace du texte et de l'image avec le logiciel de mise en page InDesign ;
- sensibilisation à l'accrochage du travail dans l'espace tridimensionnel.

CONTENU

Il s'agit d'un jeu d'aller-retour entre l'espace de la représentation du travail dans l'espace du « parcours » et la manière de montrer le travail dans l'espace tridimensionnel. L'ambition est d'amener l'élève à voir les spécificités, les complémentarités de ces deux formes d'apparition et de communication du travail.

MÉTHODE

Cours pratique et théorique.

ÉVALUATION

Assiduité, engagement et plasticité.

AUTOMATIC READING

Felix Agid

Spécialité - Histoire de l'architecture et du design

Type d'activité - Approche théorique et bases méthodologiques

Semestre.s - 5 et 6

Activité obligatoire

Durée - 2 h/semaine

Design

Nombre d'ECTS - 2 et 1

OBJECTIFS

Familiariser les élèves à l'histoire de l'art et de l'architecture et à l'histoire 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 XXe et ouvre sur les approches plus contemporaines.

CONTENU

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

MÉTHODE

Cours autour de textes commentés collectivement.

ÉVALUATION

Devoir sur table, dissertation.

DESSIN

Carole Manaranche

Spécialité - Dessin

Type d'activité - Cours pratique

Semestre.s - 5

Activité obligatoire

Durée - 2h/semaine

Design

Nombre d'ECTS - 1

OBJECTIFS

- Développement des éléments réflexifs et expérimentaux de la peinture et du dessin ;
- Approfondissement des techniques ;
- Mise en relation du travail avec la recherche personnelle et ses possibles transversalités ;
- Consolidation de l'argumentaire plastique et théorique et de l'inscription du travail
- dans le champs de l'art contemporain.

CONTENU

L'élève commence son processus de productions, il développe des expérimentations
en lien avec sa recherche personnelle dans une dynamique ouverte et multiple. Les différentes étapes de recherche, de conceptions et réalisations des projets, permettent de mettre en place ses différentes intentions.

MÉTHODE

- Entretiens individuels et participation collective ;
- Suivi de projets.

ÉVALUATION

- Évaluation continue et lors des bilans ;
- Présence et investissement ;
- Pertinence et qualité du travail.

PERSPECTIVE NATURELLE ET PERSPECTIVE ARTIFICIELLE

Claude Lothier

Spécialité - Perspective, optique et géométrie

Type d'activité - Enseignement théorique et pratique du projet

Semestre.s - 5 et 6

Activité obligatoire

Durée - 2h/semaine

Art et Design

Nombre d'ECTS - 2 et 1

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 3e 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.

VARIABLE BY DESIGN

Ianis Lallemand

Spécialité - Design computationnel

Type d'activité - Projet pratique, approche théorique et historique

Semestre.s - 5

Activité obligatoire

Durée - 3h/semaine

Design

Nombre d'ECTS - 2

OBJECTIFS

Interroger l'impact des technologies numériques dans le champ du design sous l'angle de la notion de conception paramétrique. À partir d'une introduction aux enjeux de la variation dans les domaines du design et de l'architecture, les élèves seront amené.e.s à investir les capacités de variation formelles et typologiques offertes par les outils de conception et de fabrication numériques. Les enjeux pratiques du cours consisteront 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'élève sera invité à développer un projet de design interrogeant la variation dans ses multiples composantes (formelle, économique, matérielle, environnementale, ergonomique, etc.). Ce projet sera nourri par la discussion de références historiques et théoriques (Bernard Cache, Greg Lynn, Mario Carpo, etc.) permettant de situer les recherches de l'élève dans un continuum de réflexions autour des capacités de variation des outils numériques, des années 90 à nos jours.

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.

VR CONTINUUM

Amaël Bougard

Spécialité - 3D, immersion, interactiin, représentation, programmation

Type d'activité - Cours théorique et pratique

Semestre.s - 5

Activité obligatoire

Durée - 4h/semaine

Design

Nombre d'ECTS - 2

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 sera 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 support : desktop, mobile, diffusion *in situ*.

CONTENU

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.

MÉTHODE

Concrètement, nous aborderons :

- Unity – logiciel, utilisé essentiellement dans la production de jeux vidéo 2D, 3D – desktop / mobile ;
- Du point de vue des dispositifs techniques, nous utiliserons des moyens de projections standard, de kinect, leapmotion (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-production avec After Effect.

ÉVALUATION

Continue et en fin de semestre. Il est tenu compte de l'implication de l'élève, 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 vous sera demandé à la fin du semestre, de présenter un travail mettant en jeu les procédés abordés durant les cours.

DESIGN OBJET ET TERRITOIRE

Ludovic Germain

Spécialité - Design

Type d'activité - Cours théorique et pratique

Semestre.s - 5 et 6

Activité obligatoire

Durée - 2h/semaine

Design

Nombre d'ECTS - 1 et 1

OBJECTIFS

Approfondir les acquis antécédents pour aborder un projet et appliquer une méthode de travail afin d'aboutir à un projet pertinent. Un des objectifs est également d'affiner une démarche personnelle, autonome de concepteur.

CONTENU

L'apprentissage se fera autour d'un ou deux projets d'objets menés pendant le semestre.
Le projet permettra à l'élève de développer des capacités d'analyse, de synthèse, de conceptualisation et d'acquérir un ensemble de connaissances.
Exemples de thématiques abordées : de l'espace public à l'espace domestique, du pro-duit au service, aménagement urbain éphémère, petites architectures, objets d'éco-conception, etc.

MÉTHODE

L'élève est confronté à l'analyse et à la réalisation de projets concrets, depuis la com-préhension d'un brief jusqu'à la présentation de ses créations lors du rendu final.
Il devra démontrer sa capacité à identifier une problématique et y apporter une réponse pertinente voire innovante, développer un regard critique sur son travail de création. Il sera préparé à l'accrochage pour le rendu de projet (présentation graphique, maquette formelle des projets et présentation orale).

ÉVALUATION

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

ANGLAIS, IMAGES POUR DESIGN

David Michael Clarke

Spécialité - Anglais, photographie, vidéo

Type d'activité - Cours régulier

Semestre.s - 5

Activité obligatoire

Durée - 3h/semaine

Design

Nombre d'ECTS - 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.

Pratique de l'écrit en Anglais.

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

Observation. Notation (image et écrit). Réalisation.

ÉVALUATION

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

SOCIOLOGIE : CONNAÎTRE

Miguel Mazeri

Spécialité - Culture générale

Type d'activité - Cours théorique et atelier pratique

Semestre.s - 5

Activité obligatoire

Durée - 2h/semaine

Design

Nombre d'ECTS - 2

OBJECTIFS

Ce cours s'articule autour de quatre objectifs :

- fournir aux élèves 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 débuterons 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 présenterons ensuite quelques grandes thématiques métropolitaines qui résument les principaux défis auxquels les villes vont devoir se confronter au cours du XXIe siècle. Les connaître, les discuter, les débattre permet à l'élève 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 élèves 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.

BIBLIOGRAPHIE

MOLENAT Xavier, *La sociologie. Histoire, idées, courants*
LAHIRE Bernard, *Pour la sociologie*
DARMON Muriel, *La socialisation*
PINÇONT-CHARLOT Monique et Michel, Paris, 15 *promenades sociologiques*
SENNET Richard, *La conscience de l'oeil*
SENNET Richard, *Les tyrannies de l'intimité*
MONGIN Olivier, *La condition urbaine*
MONGIN Olivier, *La ville des flux*

ENJEUX POLITIQUES DES PRATIQUES DE L'ART ET DU DESIGN DANS LES ESPACES PUBLICS

Rachel Rajalu

Spécialité - Philosophie

Type d'activité - Cours théorique

Semestre.s - 5 et 6

Activité obligatoire

Durée - 2h/semaine

Art et Design

Nombre d'ECTS - 2 et 1

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 territoire) 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, avec une accentuation dans les années 1960, confirmée à partir des années 1980 par le soutien des politiques culturelles, les artistes et les designers investissent les espaces publics (lieux de passages et de rassemblement 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 intéresserons 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. Lors de notre parcours, nous interrogerons en effet les écueils contenus dans ces tentatives que sont l'esthétisation du politique d'une part et la politisation de l'art d'autre part, deux tendances qui risquent de faire basculer ces projets dans des formes artificielles et illusoires de mise en commun, ainsi que les ambiguïtés liées à la présence d'art et de design contemporains dans ces non-lieux que sont les centres commerciaux, les gares, les aires d'autoroute ou encore les aéroports.

MÉTHODE

Le cours s'appuiera 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.

BIBLIOGRAPHIE

Paul Ardenne, *Un art contextuel, création artistique en milieu urbain, en situation, d'intervention, de participation*, Paris, Flammarion, 2009.
Marc Augé, *Non-lieux, Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Seuil, 1992.
Hannah Arendt, *La condition de l'homme moderne*, Paris, Pocket, 2002 (1958).
Daniel Buren, *À force de descendre dans la rue, l'art peut-il y monter ?*, Paris, Sens et Tonka, 1999.
Hal Foster, *Design et crime*, Paris, Les Prairies ordinaires, 2008.
Anne Gonon, *Tout ouie, la création musicale et sonore en espace public*, Montpellier, L'Entretemps, 2016.
Jürgen Habermas, *L'Espace public : archéologie de la publicité comme dimension constitutive de la société bourgeoise*, Paris, Payot, 1988 (1962).
Sandra Laugier et Albert Ogien, *Le Principe démocratie. Enquête sur les nouvelles formes du politique*, Paris, La Découverte, 2014.
Stéphanie Lemoine, *L'art urbain, du graffiti au street art*, Paris, Gallimard, 2012.
Stéphanie Lemoine et Samira Ouardi, *Artivisme, art militant et activisme artistique depuis les années 60*, Paris, Alternatives, 2010.
Thierry Paquot, *L'espace public*, Paris, La Découverte, 2015.
Bernard Stiegler (dir.), *Le design de nos existences*, Paris, Mille et une nuits, 2008.

ARCHI-TECTURE, DESIGN ET TERRITOIRES ; ENQUÊTES, ÉCRITURE ET PROJETS

Anne Bariteaud

Spécialité - Architecture et design

Type d'activité - Recherche théorique et atelier pratique

Semestre.s - 6

Activité obligatoire

Durée - 2 h

Design

Nombre d'ECTS - 2

OBJECTIFS

Nous nous sommes consacrés l'année dernière à l'étude des théories fondatrices qui structurent l'histoire de l'architecture et du design depuis le XIXe siècle en occident. Cela a permis de bien maîtriser certaines notions capitales ainsi que de poser des repères importants dans ces deux disciplines. Cette année, davantage d'espace et de temps sera accordé aux élèves. Le but est d'aller plus loin, rendre ces notions plus pratiques et concrètes. Il s'agira d'aller chercher la réalité physique et sociale derrière les références majeures assimilées en architecture et en design. Notre recherche s'étendra dans l'étude des territoires et prendra racine grâce à un travail d'enquêtes, d'écriture et de mise en forme de projets que les élèves devront mener lors du semestre. L'histoire de l'architecture pourra ainsi sortir de sa dimension théorique et esthétique.
L'un des objectifs sera d'élaborer une plateforme collective à partir des découvertes, des réflexions et des apports personnelles de chacun. Pour ce faire il faudra envisager de nouveaux terrains de recherche, penser de nouvelles méthodes d'approche, définir de nouveaux territoires et entreprendre leur exploration. Le but est de confronter le regard familier que nous portons sur notre environnement, et qui semble répondre à nos besoins, avec ceux des époques antérieures ; de prendre du recul et d'agrandir nos conceptions personnelles.

CONTENU

Les séances s'articuleront autour d'une série d'études de cas choisis ensemble avec les élèves au cours du semestre, en partenariat avec les autres professeurs qui partagent ce projet. Recherches de terrain, analyses de textes, d'images ou fabrication d'objets viendront enrichir les perspectives développées en cours. L'un des premiers objectifs sera de définir les sujets de recherche, puis d'évaluer leur complexité à partir des nuances qu'ils recèlent. Il s'agit donc d'apprendre à combiner l'enquête sociologique avec l'enquête historique : pour s'inspirer des différentes pratiques, étudier les modèles, observer leur mise en œuvre, leurs limites, découvrir les essais au cours de l'histoire.

ÉVALUATION

L'implication dans le cours prévaut. Les propositions, les recherches, la capacité à trouver des documents pertinents ou inédits, l'enquête, et les études de terrain en rapport avec les sujets choisis, seront évalués à chaque séance. Ce cours repose sur la régularité des investigations et leur avancement.
Les rendus prendront la forme de textes, croquis, ou tout autre matérialisation, selon les cas et selon les choix de l'élève.

BIBLIOGRAPHIE

Au cours des séances, selon les pistes d'études qui seront définies.

HISTOIRE DES ARTS : DE LA NAISSANCE DE L'ART CONTEMPORAIN (1960) À NOS JOURS

Juan Camelo

Spécialité - Histoire de l'art

Type d'activité - Cours théorique

Semestre.s - 5 et 6

Activité obligatoire

Durée - 2 h

Art et Design

Nombre d'ECTS - 2 et 2

CONTENU

Ces cours s'étalant sur un cycle de deux ans proposent des modules courts (une séance ou deux) consacrés à des questions spécifiques soit par mouvements, soit par thèmes. Cette découpe, parfois autonome à l'égard d'une séquence historique strictement linéaire est d'emblée une interrogation sur la dynamique de l'art contemporain. Cyclique, dispersée, elle interroge les notions de progrès et d'avant-garde : au profit de quoi ?

ÉVALUATION

Devoir sur table.

LE PROBLÈME DE L'AUTRE 2

Juan Camelo

Spécialité - Histoire de l'art

Type d'activité - Cours théorique

Semestre.s - 5

Activité obligatoire

Durée - 2 h

Art et Design

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 élèves 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.

SÉMINAIRE ENTREPRE-NEURIAL

Spécialité - Séminaire théorique et pratique, conférences et discussions

Type d'activité - Cours théorique et pratique

Semestre.s - 6

Activité obligatoire

Durée - 6 séances de 2h

Art et Design

Expérience, échanges, maturité et concrétisation.

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 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 developement 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.

WORKSHOP INTERSITE

Tou.te.s les professeur.e.s de TALM

Spécialité - Sculpture, volume, céramique

Type d'activité - Workshop

Semestre.s - 5 et 6

Activité obligatoire

Durée - 8 jours - 12.11.2019 > 15.11.2019 et 09.03.2020 > 13.03.2020

Art et Design

Nombre d'ECTS - 2 et 2

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 élèves 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 élèves de construire un parcours enrichit 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.

ARC

VR CONTINUUM

Amaël Bougard

Semestre.s - 6 et 8

Activité optionnelle

Lundi soir 18h > 20h

OBJECTIFS

Prendre connaissance des dispositifs logiciels et matériels relatifs à l'immersion (visuelle, tactile et auditive) dans une représentation virtuelle, expérimenter leurs contraintes associées.
Développer les moyens de simulation et d'immersion nécessaires 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 donnés, 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 aborderons :

- Unity – logiciel, utilisé essentiellement dans la production de jeux video 2D, 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-production avec After Effect.

ÉVALUATION

Continue et en fin de semestre. Il est tenu compte de l'implication de l'élève, 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 vous sera demandé à la fin du semestre, de présenter un travail mettant en jeu les procédés abordés durant l'ARC.

GRANDE IMAGE BELLES LETTRES

Christophe Domino

Olivier Houix

Ronan Le Régent

Semestre.s - 5, 6, 7, 8 et 9

Activité optionnelle

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 en particulier à l'espace public mais aussi aux installations multicanaux, à la projection monumentale d'image, aux dispositifs de diffusion sonores, voire aux dispositifs d'interaction et (ou) de performance scénique et musicaux. S'appuyant sur des moyens destinés à la projection grand format, 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 maitrise 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

Pour la saison 2019-2020, sous le titre-programme Grande Image Belles lettres, l'ARC met toujours la 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 et centre son attention sur les pratiques d'écriture, du tag à la littérature produite par ordinateur en passant par le slogan, le récit, le dialogue. 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 probablement dans le contexte de la ville du Mans. 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 invité.e.s.

ÉVALUATION

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

JEUX DE BALLES

Juan Camelo

Semestre.s - 6 et 8

Activité optionnelle

Attention inscription obligatoire dès septembre

Cet ARC est proposé en partenariat avec le Musée Tessé. Il invite à structurer et réaliser des interventions singulières auprès du public autour de l'exposition « Jeux de balles, jeux de ballons » (du 30 novembre 2019 au 15 mars 2020) aux élèves, en tant que créateurs. Il s'agit d'explorer et aboutir dans une institution d'exposition un travail mêlant médiation, pédagogie et implication artistique.
L'inscription se fait OBLIGATOIREMENT À LA RENTRÉE mais il se déroulera au second semestre.

OBJECTIFS

Proposer aux élèves l'invention d'une méthode d'expression de type pédagogique, tant orale que matérielle. Explorer la question de la médiation culturelle dans un travail hors école avec des interlocuteurs externes – institutions, professions de la médiation, publics divers. Explorer et affirmer un positionnement de créateur dans un espace hors école.

CONTENU

En contact étroit avec les équipes du Musée Tessé et par l'intermédiaire d'un suivi précis, les élèves pourront préparer des interventions au sein du Musée. L'exposition « Jeux de balles » comportant une grande variété d'œuvres, dont beaucoup contemporaines qui seront une base libre pour ces propositions.

LA PHOTO EXPOSÉE

Laura Brunellière

Kate Blacker

Juan Camelo

Semestre.s - 5, 6, 7, 8 et 9

Activité optionnelle

OBJECTIFS

Cet ARC annuel a pour but d'explorer les possibilités matérielles et sémantiques de la photographie dans et avec l'espace.

Actualité artistique et théorique.
Depuis au moins les années 2000, l'entrée massive de la photographie dans le marché de l'art a ouvert à ce médium des nombreux lieux, en galerie comme en institution, ouvrant une vaste gamme d'expériences d'exposition que cet ARC pourrait passer en revue. C'est aussi depuis les années 2000 que la recherche en histoire et théorie de la photographie a connu un essor inédit, notamment en France. On pourra valoriser les fonds de la bibliothèque (comme la revue Études photographiques) et profiter de publications récentes pour enrichir les pratiques.

CONTENU

Matérialité du tirage, question d'échelles (de la miniature au monumental), jeux de sens produits par les variations de support, rapports de continuité et(ou) discontinuité entre l'espace de l'image photographique et l'espace d'exposition, dispositifs de présentation et liens avec le domaine sculptural et de l'installation. L'ARC s'oriente de manière générale sur l'idée que la photographie, comme n'importe quel objet artistique, n'existe pas indépendamment de son dispositif de présentation et de son contexte.

MÉTHODE

Pratique de l'accrochage. L'intégration de la mise en espace des productions sur une base photographique dès ses premières étapes. On insiste sur le fait que la mise en espace et en volume n'est pas une étape finale ou secondaire mais d'emblée une forme de brouillon en permanente évolution. Dans ou hors de l'école, on invitera les élèves à considérer des lieux particuliers comme des points de départ de production.

ÉVALUATION

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

SCULPTURE «LE MANS VILLE INNOVANTE»

Kate Blacker

Semestre.s - 5,6,7, 8 et 9

Activité optionnelle

OBJECTIFS

Le développement et la réalisation d'une maquette pour une sculpture, commandée par le Maire de la ville. Cette sculpture devra prendre place à l'entrée de la ville.

CONTENU

Exploration et analyse d'œuvres publiques sur des sites similaires à ceux du Mans.
Atelier consacré au développement des projets dans tous leurs aspects.
Exploration des possibilités d'inclusion des références mancelles telle que L'Obéissante, voiture construite par Amédée Bollée en 1873 au Mans.

MÉTHODE

Tout d'abord les élèves exploreront des sites à l'entrée de la ville du Mans susceptibles accueillir une sculpture. Puis, ils développeront cette sculpture à partir de la demande du Maire sous le titre *Le Mans Ville Innovante*.

ÉVALUATION

Capacité de l'élève à articuler les enjeux d'une sculpture en espace public et réalisations plastiques.

PEINTURE HORS CADRE

Carole Manaranche

Semestre.s - 5, 7 et 9

Activité optionnelle

« Je cherche à représenter une expérience liée à la difficulté de donner une cohésion aux choses… Une absence de définition, ou la possibilité d'une expansion cachée »
Jessica Stockholder

OBJECTIFS

Articulé autour de projets des élèves, de leurs réponses à l'axe de travail proposé, d'un partage régulier d'informations, l'objectif est d'enrichir la réflexion et la pratique autour de la picturalité qui se développe hors du cadre du tableau, hors des outils et supports traditionnels, une vison élargie qui permet d'hybrider d'autres pensées et d'associer d'autres pratiques des formes, des couleurs et des images (objet, *ready-made* color, espace, sculpture) Explorer la variété des notions, en discutant et mettant en perspective des questions liées à différentes options picturales. L'ARC peinture hors cadre se propose comme un laboratoire de recherche et d'expérimentations, alimenté de supports théoriques et iconographiques.

CONTENU ET MÉTHODE

- Une production plastique régulière avec mise en espace et présentation orale ;
- participation aux ateliers ;
- dossier de notes personnelles et restitutions visuelles des visites, voyages, workshops, et du travail personnel.

ÉVALUATION

Chaque élève développe pendant le semestre une expérience personnelle du médium peinture en articulant au mieux les aspects techniques et plastiques avec les intentions. En plus des discussions individuelles, l'accent est mis sur des présentations et des discussions en groupe qui affûtent le regard et la parole sur le travail.

RÉFÉRENCES

le groupe Support-Surface, Bertrand Lavier, Isa Genksen, Abraham Cruzvillegas, Phillyda Barlow, Carol Bove, Angela de la Cruz, Anita Molinaro, Felice Varini, Flora Moscovici, Colombes Marcaciano, Jim Lambie, Delphine Coindet, Richard Tuttle, Erwan Ballan, Sol Calero, Katarina Grosse, liste à compléter par les élèves.

DADADA BLABLABLA

David Michael Clarke

Ibai Hermandorena, intervenant extérieur

Semestre.s - 5, 6, 7, 8 et 9

Activité optionnelle

OBJECTIFS

La « performance » existe comme forme possible dans le domaine des arts plastiques depuis les années « dada », tout au long du XXe siècle. En revanche, c'est seulement depuis les années 70 que la performance est reconnue par les établissements d'art. Aujourd'hui, il y a de plus en plus d'élèves 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.

Semestre 1 : Workshop TNB / EESAB Rennes. 7 élèves.
Semestre 2 : Autour du travail d'Ibai Hernandorena.

MÉTHODE

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

ÉVALUATION

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

BIBLIOGRAPHIE

Hors Limites (L'art et la vie 1952-1994) – Catalogue – Centre Pompidou, 1995
Bruce Nauman – *Topological Gardens* – Basualdo & Taylor – Philidelphia Museum of Art, 2009
Performances (L'art en action) – Roselee Goldberg – Thames & Hudson, 1999
Edouard Levé – Oeuvres – P.O.L. 2002
Le corps de l'artiste – Warr & Jones – Phaidon, 2005
L'Idiotie – J-Y Jouannais – Beaux-Arts Magazine Livres, 2003
Joel Hubaut - Re-Mix Epidemik – Presse du Reel, 2006
Christelle Familiari – Catalogue FRAC Pays de la loire, 2004
Jacques Halbert – *Le Mur du Rire – Creux de l'Enfer,* 2005
Eric Duycaerts – DVD – Galerie Perrotin / Venise Biennale, 2007
DADA – Catalogue – Centre Pompidou, 2005

MAGMA

Natsuko Uchino

Semestre.s - 5,6,7, 8 et 9

Activité optionnelle

OBJECTIFS

Associer aux démarches processuelles, le rapport au matériau, à l'environnement et au sensoriel.
Explorer les multiples possibilités de résonnance de la sculpture et en discerner les enjeux sociaux, esthétiques et écologiques.

CONTENU ET MÉTHODE

Fondé sur l'exploration de la terre comme site et comme matériau, le projet pédagogique pose la question de la commensalité des ressources avec l'ambition de développer des sensibilités esthétiques et éthiques en résonnance aux enjeux territoriaux, environnementaux et sociétaux.
La spécificité du projet MAGMA est de contextualiser l'exploration des « géo-matériaux», tant traditionnels qu'innovants dans un champ d'expérimentations concrètes, de réflexion interdisciplinaire et prospective où l'acte de faire est volontaire et intentionnel. La méthode sera celle d'un enseignement pratique centré sur le rapport au matériau, l'interdisciplinarité et l'expérimentation des techniques. La céramique et le travail de l'argile occuperont une place importante, non pas dans une exclusivité ou primauté du médium, mais plutôt pour proposer une approche transversale du rapport à la terre. Les disciplines diverses abordées et mises à contribution auront en commun, d'affirmer la rencontre avec le monde, la capacité à le modeler et le transformer. Comment on transforme le monde et comment il nous transforme en retour.

ÉVALUATION

Participation, présence, qualité des propositions, mise en œuvre des recherches dans un mode d'investigation et d'expérimentation pratique.
Engagement discursif, dialogue de groupe, lectures, présentations d'éléments documentaires.

FILM

Benoît Hické

Semestre.s - 5, 7 et 9

Activité optionnelle

OBJECTIFS

Accompagné de sporadiques références historiques (projections de films, bibliographie) en relation avec les médiums utilisés par les élèves, l'ARC FILM leur propose de prolonger leurs pratiques et leurs recherches en produisant des objets en lien avec le réel, la question documentaire (films, vidéos, documents, textes, objets sonores ; tout objet convoquant l'image, le son et le mouvement).
Des productions sont donc élaborées au cœur de l'ARC et leur processus 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.

ÉCRITS D'ARTISTES

Rachel Rajalu

Claude Lothier

Semestre.s - 5,6,7, 8 et 9

Activité optionnelle

OBJECTIFS

Entendre et lire des voix d'artistes, s'exprimer sur son propre travail, comprendre les enjeux liés aux pratiques discursives des artistes.

CONTENU ET MÉTHODE

Cet atelier sera consacré à la lecture d'écrits d'artistes. Ces textes prennent des formes très variées : correspondances, articles, notes, journaux, entretiens, romans, autobiographies, poésies, etc., ils manifestent des modes d'élaboration et d'inscription possibles de la pensée. La découverte d'une large littérature sera d'abord l'occasion d'éprouver différentes manières dont les artistes parlent de leur pratique et des problématiques qui leur sont liées. Une approche critique de ces textes tendra ensuite à remettre ces discours en contexte afin d'y déceler les croyances, les idéologies et les enjeux associés à leur époque d'écriture. Enfin, il sera proposé aux étudiants d'expérimenter des gestes d'écriture à partir de leur pratique personnelle.

ÉVALUATION

Assiduité, qualité de la présence, participation à la formation d'un corpus de textes, exercices d'écriture.

NORTH BY NORTHWEST

Dettie Flynn

Semestre.s - 8 uniquement pour les 4e année Art

L'atelier sans spéculation, l'inconnu du rendu.

OBJECTIFS

L'élève 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 le professeur et l'élève. Il s'agit pour l'élève de développer une méthode pour gérer sa liberté face aux moyens de production et son temps.

CONTENU

L'élève peut ainsi choisir trois ateliers sans spéculation en fixant lui-même les modes de rendez-vous avec le professeur ainsi que la construction du projet plastique (projet plus ou moins défini ou aventureux).
Il ne s'agit pas d'abandonner l'élève dans les mains de quelques rares interlocuteurs mais de fonder un ou plusieurs axes de recherches déterminés en commun accord entre élève et professeur.
L'engagement n'étant plus fixé à une date ni à une forme particulière ou contrainte par la vision concurrentielle des autres élèves, il est certainement plus désinhibant, professeur et élève étant pris dans le même enjeu : l'inconnu du rendu.
Cet ARC permet à l'élève 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.

TRANSPORTS NUMÉRIQUES

Marie-Laure Cazin
Christophe Domino
Fabien Bourdier
Semestre.s - 5,6,7, 8 et 9
Activité optionnelle

OBJECTIFS

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

CONTENU ET MÉTHODE

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 élèves 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.

MICROCLIMAX V0

Ronan Le Régent
Semestre.s - 6,8 et 10
Activité optionnelle

OBJECTIFS

Comprendre les processus du vivant (le sol, l'eau, le soleil dans leur rapport au végétal) pour les mettre en œuvre sur une parcelle à transformer en jardin en proximité de l'école et veiller à augmenter la biodiversité en place.
Le projet se déroulera sur plusieurs années, la constitution d'un jardin se faisant dans un temps propre au règne végétal.
L'ambition de la phase 0 sera de définir le jardin potager, c'est à dire créer « l'enclos » et les conditions nécessaires à l'accueil de végétaux sur des principes d'autonomie, de récupération et de recyclage en veillant au respect des sols.

CONTENU ET MÉTHODE

Ce ARC interroge les moyens nécessaires à la création d'un jardin à partir d'une zone délaissée ou non affectée.
Il s'agit dans un premier temps d'observer le site, le regarder pour en comprendre et analyser ses spécificités.
Des visites de jardins et des rencontres avec des personnalités engagées dans des formes culturales alternatives seront organisées pour pouvoir aider les élèves à circonscrire leurs idées, envies, etc.
Le projet de ce jardin est un espace de création, de réflexion contigüe à l'école alliant la théorie et l'histoire du jardin à la pratique – la construction physique de celui-ci.
Ce jardin est un espace d'expérimentation autour du végétal, mais aussi de l'architecture et des interactions humaines qui souhaiteront y prendre lieu.
C'est aussi un espace qui pourra s'appuyer sur l'ensemble des savoirs et intérêts partagés par les équipes administratives, techniques et enseignantes de l'école qui souhaiteront s'y associer que ce soit au niveau des pratiques culturales, sociales, alimentaires, etc.
Un espace en plus, qui, tout en restant dans un cadre pédagogique offre l'opportunité de déborder, etc.
Avec le soutien de Natsuko Uchino, Rodolphe Alexis, Dettie Flynn, Miguel Mazeri, Olivier Chouteau, Amaël Bougard, et d'autres encore.

TRANSMISSION SCULPTURE POLITIQUE/ ET AMINATRONICS

Malachi Farrell

Semestre.s - 5,6,7, 8 et 9

Activité optionnelle

OBJECTIFS

Créer un pont pédagogique sur le rapports à la recherche à travers les médias actuels et son influence artistique.

CONTENU ET MÉTHODE

Cet ARC est fondé sur la connaissance du rapport au matériau, l'interdisciplinarité et l'expérimentation des techniques. Comment avoir une approche plastique des matériaux, vus comme non artistiques et comprendre les liens possibles à l'économie, au vu du prix de la mécanique électronique, de la programmation et de la recherche ?

ÉVALUATION

Participation, présence, qualité des projets, mise en œuvre et approche, et surtout assimilation.

BIBLIOTHÈQUE PARTICIPATIVE

Amaël Bougard

Semestre.s - 5 et 6

Activité optionnelle

Attention : concerne uniquement deux élèves du projet 2018-2019

OBJECTIFS

L'objet de cet ARC est la finalisation de la conception d'une bibliothèque participative implantée dans les services médicaux de la clinique du pré.

CONTENU

- Faisabilité et conditions de réalisation de la bibliothèque ;
- réalisation de représentation et de plans ;
- prise de contact avec des professionnels ;
- évaluation, cotation et chiffrage ;
- mise en situation.

ÉVALUATION

Continue et en fin de semestre. Il est tenu compte de l'implication de l'élève, de sa présence et de la qualité du projet mis en œuvre.
Il vous sera demandé à la fin du semestre, de présenter un travail mettant en jeu les procédés abordés durant l'ARC.

HOSPITALITÉ, DESIGN ET TERRITOIRE

Ludovic Germain
Olivier Houix
Miguel Mazeri

Semestre.s - 5, 6, 7, 8 et 9

Activité optionnelle

François Méchain, l'arbre aux échelles

OBJECTIFS

Il s'agit d'interroger et de trouver des outils et des méthodes qui mettent au cœur des modalités de création/conception en design les notions d'hospitalité et de territoire, entendues à la fois dans sa dimension relationnelle, attentionnelle, affectuelle et matérielle.

CONTENU

Mettre la notion d'Hospitalité au centre de notre questionnement permettra d'interroger trois niveaux : les conditions d'accueil matérielle et immatérielle (quels imaginaires associer au dispositif d'ensemble afin que chacun d'entre-nous puisse se construire à travers l'objet d'un lieu et le lieu d'un objet ?), les conditions d'établissement des créateurs au sein d'une situation de projet (type d'amorce, lieu, espace, temporalité, fréquence, etc.), les conditions d'échange (type d'amorce, de dialogue, d'approche, d'échange, de rencontres, forme des interactions entre participation et collaboration, etc.).

MÉTHODE

A quoi nous référons-nous dans la notion de territoire ? :
« les territoires sont les espaces-temps de la reconstruction de la relation humains/environnement. Ces territoires doivent pour cela permettre une réappropriation des milieux dans lesquels les acteurs vivent, par un objectif d'auto-développement soutenable. Le territoire est alors géré comme un bien commun (ni public, ni privatisé) et comme un mode commun où s'expérimentent de nouvelles pratiques socio écologiques, économiques et politiques et ce, autour d'une dynamique unissant les communautés humaines et leurs écosystèmes selon un principe d'autogestion responsable. »
Sandra Fiori & Alberto Magnaghi, les territoires du commun. Entretien avec Alberto Magnaghi, Métropolitiques, 10 mai 2018.
www.metropolitiques.eu/Les-territoiresdu-commun.html

Nous souhaitons donc inscrire la dynamique de notre atelier de création/conception dans ces perspectives. Il s'agira d'inventer des dispositifs qui permettent d'incarner et questionner plus en avant ces points de vue, de mettre en place des instances d'observation et de discussions avec des interlocuteurs de différents horizons en prenant comme terrain d'expérimentation plastique, sensible et stimulant : la scène nationale « LES QUINCONCES-L'ESPAL ».

Nous travaillerons sur une série de propositions en design objet/espace/son qui puissent répondre sous une forme éphémère (configuration test grandeur nature et mise à l'essai prototype) ou une forme plus pérenne à l'accueil d'un lieu culturel, ouvert sur le quartier, la ville et la multitude que forme la dynamique habitante.

Un travail préalable pour comprendre la diversité des imaginaires associés à la figure d'un lieu culturel en ville semble nécessaire. L'atelier de projet souhaite mettre en place une méthode de résidence légère et régulière (en créant des permanences-ateliers de création/conception hebdomadaire) afin de tirer profit d'une approche collaborative de type bottom-up.

La scène nationale : LES QUINCONCES-L'ESPAL

Située au Mans, la Scène nationale Les Quinconces-L'Espal déploie ses activités de diffusion de spectacles, arts visuels, résidences de création et actions culturelles sur deux lieux : le théâtre des Quinconces, situé en centre ville sur la Place des Jacobins, et L'Espal, implanté en périphérie de ville dans le quartier des Sablons. Au cœur du projet : les publics et une « rencontre fertile » avec les œuvres et les artistes.

RITES, RITUELS, RÉPÉTITIONS : SYSTÈMES, GRILLES ET USAGES COLORÉS DU MOTIF

À venir

Semestre.s - 6 et 8

Activité optionnelle

OBJECTIFS

Questionner l'apparition des formes et des couleurs en jouant avec la répétition ;
Questionner, manipuler la perception de l'observateur ;
Inviter, inventer et réinventer à travers la grille ;
Jouer sur les notions de ruptures et de discontinuités pour proposer un au-delà du système modulaire répétitif ;
Mettre en place des rituels pour dépasser les limites : notions de flow, de transgression ;
Réfléchir au rythme, au mouvement, à la variation proposée ;
Questionner la place du spectateur : mode actif, passif ?
Questionner la présence ou l'effacement du geste artistique, de l'artiste/machine
Questionner le rituel : comble du confort ou de l'ascèse ?
Less is more ?

CONTENU ET MÉTHODE

Nous prendrons comme base de réflexion le système de la grille, la répétition du motif, du module comme élément constitutif d'un ensemble compositionnel.
À partir de cette trame, il s'agira de penser l'articulation des formes et couleurs en convoquant aussi bien le minimalisme, le décoratif, l'art brut, les mathématiques, les monomanies appliquées à l'art, les musiques répétitives, les formes géométriques et fractales observables dans la nature.

ÉVALUATION

Présence, assiduité, rendu d'exposés et de travaux.
Qualité de la réflexion entamée et des moyens plastiques mis en œuvre. Rendus plastiques individuels et collectifs.

BIBLIOGRAPHIE

Couleur et culture, usages et signification de la couleur de l'Antiquité à l'abstraction, Jonh Gage
L'interaction des couleurs, Josef Albers
La grammaire de l'ornement, Owen Jones
Catalogue de l'exposition *L'oeil moteur*, art optique et cinétique,1950-1975
Asphyxiante culture, Jean Dubuffet
L'Harmonie secrète de l'univers, Jean-Philippe Uzan
Sur les épaules de Darwin, les battements du temps Jean-Claude Ameisen
La lecture des pierres, Roger Caillois

PÂTES EXTRUSION

Felix Agid

Ianis Lallemand

Semestre.s -

Activité optionnelle

OBJECTIFS

Exposer.
L'objectif de l'ARC est d'interroger les diverses possibilités et combinaisons de matériaux pateux, dans le cadre de procédés d'impression 3D et d'extrusion.
L'enjeu principal de l'ARC est le développement et la fabrication d'un extrudeur multi-matériaux pâteux, pour la réalisation de pièces et objets de diverses échelles.

CONTENU

Les séances de travail (collectives et individuelles) auront lieu les mardis et jeudis après-midi.

ÉVALUATION

Qualité des propositions

BIOGRAPHIES

FELIX AGID

ezct.fr

Felix Agid est architecte, a cofondé EZCT Architecture & Design Research en 2000, et depuis NEA Architects et XtreeE (société d'impression 3D à grande échelle). Dans ces activités, Felix Agid interroge l'imbrication des technologies sur les moyens de productions de biens, d'environnements et de savoirs. A TALM-Le Mans, Felix Agid a créé en 2012 avec Christian Morin le programme de recherche Synthetic et en 2018 la mention au grade master Design Computationnel & Mécatronique, qu'il coordonne.

EZCT a dès sa création conjugué son réalisme politique et épistémologique avec une approche esthétique volontairement non réaliste, visant à analyser les transformations du monde associées à la révolution computationnelle. L'agence a réalisé en 2003 la scénographie de l'exposition Architecture non standard au centre Pompidou ; elle a depuis présenté son travail en France et à l'étranger : Archilab 2004 (The Naked City, Orléans 2004), La Maison Rouge (Pavillon Seroussi, 2006) ; Biennale d'Art Contemporain de Séville (Youniverse, Séville 2008) ; Mori Art Museum (New Visions in Architecture, Art and the City, Tokyo 2004) ; Archilab 2013 (Naturaliser l'architecture, Orléans 2013) ; Centre Pompidou (Collection permanente, Multiversités créatives, Imprimer le monde ; Coder le monde, Paris, 2003-2018).

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, 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.

ANNE BARITEAUD

Chargée de cours théoriques et de pratique de projet à TALM-Le Mans depuis 2018, Anne Bariteaud a d'abord enseigné l'histoire de l'architecture, le dessin, le suivi de projet en design urbain et l'ethnographie en organisant avec Miguel Mazeri des marches interactives dans des territoires sociologiquement définis. Formée à l'université de Tours, elle fait partie de l'équipe des publics à l'ouverture du Palais de Tokyo. Dans le cadre de sa thèse, elle est engagée comme chargée d'étude et de recherche à l'Institut National d'Histoire de l'Art (INHA) pendant quatre ans. Elle devient ensuite responsable de l'inventaire des archives de Louis Vauxcelles. Enseignante à l'université de Reims, puis à la Sorbonne au Centre Saint-Charles notamment, elle contribue en parallèle à l'organisation d'événements culturels et à des commissariats d'exposition, dans des institutions (mairies, Louvre, Centre Pompidou, CCC, etc.) et le milieu associatif.

KATE BLACKER

kateblacker.com

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.

L'activité artistique de Kate Blacker s'est développée principalement en sculpture et installation mais elle me s'est 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 des projets collaboratives pour différentes productions, les plus récentes ayant exploité des logiciels de design et de mise en œuvre.

AMAËL BOUGARD

À venir

IANIS LALLEMAND

ianislallemand.com

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.

LAURA BRUNELLIÈRE

Laura Brunellière est née à Nantes en 1971, elle vit et travaille à Paris. Elle enseigne la photographie et la vidéo à l'Ecole supérieure d'art et de design TALM-Le Mans.

Marquée par l'enseignement du critique Alain Bergala lors de ses études de cinéma et de photographie, sa pratique se concentre sur les potentialités narratives de l'image. Elle commence par tenir un journal photographique noir et blanc dans lequel elle réajuste par le montage le cours de son histoire. Ces expériences autour du montage s'étendent dans le cinéma expérimental au sein du collectif parisien Braquage. Sa rencontre avec le photographe américain Mark Lyon, dépliera sa pratique dans le monde et dans celui de la presse; elle réalise alors Le beau monstre : Bob Richardson, un portrait filmique du photographe de mode, tourné en pellicule super 8, et rencontre Jan-Willem Dikkers avec qui elle collabore dans la revue Issue magazine.

En 2005 elle réalise les vidéos Ballynahinch et Le radeau d'Aran. Elle tente à travers ces deux projets de trouver une écriture vidéo à même de représenter son expérience du paysage. Elle collabore cette année-là avec l'artiste et critique d'art Claire Renier sur un projet d'installation intitulé Réserve, 2005. Le journal L'Oeil du scandale, 2009, imprimé en noir et blanc publie une série de photographies où se révèlent et se désagrègent sculpture antique et cristal de roche. Ses expériences plastiques autour de l'image et du minéral s'achèvent en 2009 avec les light rocks : de petits volumes vides façonnés par le pliage de tirages photographiques qui posées au sol, dessine et prolonge « une réalité dont ces pierres sont le socle ». Cette même année, elle rencontre la critique d'art Elisabeth Wetterwald avec qui elle se lie d'amitié et qui donne lieu à un projet de portrait filmique non abouti, Coup de sifflet.

Dans Quitter les Victoires I II III, elle se retranche dans le dessin automatique qu'elle confronte à des reproductions photographiques de sculpture grecque. Le film Juste – Ciel réalisé en 2012 marque ce tournant dans sa production. Invitant des enfants à venir lire et légender des portraits photographiques de personnalités mythiques des arts visuels, « le film s'emplit peu à peu d'un flottement qui accueille les mystères de l'imagination et recréer le caractère rêveur de l'enfance de l'art – et de l'enfance comme art »*. En résidence à la Fondation Rauschenberg en mars 2013 elle écrit Quitter les Victoires, son prochain film en cours de réalisation.

* in Septième ciel Art et cinéma expérimental par Florent Guézengar, 2012.

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.

JUAN CAMELO

Juan Camelo enseigne l'histoire des arts.

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

vimeopro.com/curiosite/marie-laure-cazin

Marie-Laure Cazin est auteure, réalisatrice et metteuse en scène. Elle manie également les nouvelles technologies pour créer des œuvres transversales entre la scène et le cinéma qu'elle dénomme les Living Cinema. Ces prototypes cinématographiques fonctionnent avec des interactions en temps réel entre le film et des performeurs sur scène ou des spectateurs, transformant l'enregistrement de l'image et du son en une matière malléable et réactive.

Après Tarentelle en 2009, film modifié en temps réel par sa bande sonore jouée par des interprètes sur scène (au Fresnoy et à La Filature, scène nationale de Mulhouse), elle travaille actuellement à un ciné-théâtre, Les Crises magnétiques, toujours en coproduction avec La Filature, sur le thème de la nature, de l'érotisme et du désastre écologique.

Par ailleurs elle réalise actuellement en collaboration avec des chercheurs un prototype de film interactif, où les émotions des spectateurs seront capturées par des casques mesurant les ondes cérébrales, et agissant en temps réel sur le déroulement d'un film qui relate les expériences de Franz-Anton Mesmer, inventeur de l'hypnose (production Filmo et Pôle Images).

En 2008, elle a réalisé une œuvre murale, Climats Intimes, sur un immeuble de Jean-Paul Viguier à Boulogne-Billancourt (commande de Hines Prélude et Gecina) dans la zone du trapèze autour de l'île Seguin. Toujours dans une réflexion cinématographique, des photographies feuilletées dans du verre mettent en scène une rêverie autour de l'univers du bureau et sont accompagnées d'un script qui apparaît et disparaît en fonction de la température extérieure.

Plasticienne de formation, elle a étudié aux beaux-Arts de Paris, à la Jan van Eyck Akademie, Fine Arts postgraduate program in residency, Maastricht, Pays-Bas, puis au Fresnoy, studio national des arts contemporains (2002-2003). Ses réalisations photographiques et vidéos ont été présentées régulièrement dans les centres d'arts, galeries et festivals à partir de 1997 en France et à l'étranger.

DAVID MICHAEL CLARKE

davidmichaelclarke.com |

facebook/dmc.arte |

@dmc_artlife |

instagram/dmc_artlife |

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 quatre modalités : la création d'œuvres en relation avec un lieu ; la réactivation d'œuvres de son répertoire ou de ceux d'autres artistes ; le prêt d'œuvres à des artistes ou à des institutions ; l'intervention 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, né en 1958 à Coutances, est un historien, critique et théoricien d'art français, commissaire d'exposition, auteur, chercheur.

Christophe Domino enseigne la culture générale à TALM-Le Mans 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 a développé, en tant que responsable scientifique, une recherche théorique et la production d'un programme de projections monumentales avec des élèves et des artistes invités dans le cadre de Grande Image Lab au sein de TALM.

DETTIE FLYNN

Née en 1968 à Dublin, elle enseigne l'histoire et la théorie des arts en anglais.

Dettie Flynn a plusieurs activités. Elle est artiste, photographe, professeure ; elle écrit de temps en temps, organise et facilite des choses. Elle ne voit aucune hiérarchie entre ces activités : elle estime que toutes font partie de sa vie publique.

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 programmateur 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

laps-design.com

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 des 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, etc.

Ludovic collabore depuis 2003 avec la chorégraphe Catherine Bäy, pour la conception et la création sonore du projet artistique Blanche-Neige (chorégraphie, performance, vidéo), TodaysArt (International Festival for Adventurous Creativity) à La Haye, la Nuit Blanche de Bruxelles et de Rome, le Festival Crossing the Line à New-York, etc.

OLIVIER HOUIX

pds.ircam.fr

Olivier Houix est ingénieur du son et docteur en acoustique.

Il obtient en 2003 un doctorat d'Acoustique à l'Université du Maine intitulé Catégorisation auditive des sources sonores, sous la direction de Stephen McAdams et René Caussé à l'Institut de Recherche et de Coordination Acoustique/Musique (Ircam). Il est également titulaire d'une licence de Psychologie, obtenue à l'Université Paris 5 en 1998.

Olivier Houix est chargé de recherche dans l'équipe Perception et Design Sonores. Ses travaux s'articulent principalement autour du design sonore en abordant autant les questions théoriques en lien avec la perception de notre environnement sonore que des aspects de design et d'évaluation d'interfaces sonores.

Il travaille actuellement dans l'équipe sur un projet industriel et enseigne à l'École supérieure d'art et de design TALM-Le Mans autour des techniques du son (captation, édition, montage, informatique du son, écoute, etc.).

ANNIE HUBERT

Annie Hubert a appris la reliure à l'école des beaux-arts du Mans. Titulaire d'une maîtrise de l'enseignement supérieur, elle est titulaire du poste d'Assistante-reliure.

Annie Hubert enseigne les techniques modernes de reliure pour permettre aux élèves diplômables de personnaliser la présentation de leur mémoire ou pour aider les étudiants à réaliser leurs projets (embossage, cartonnage, travail du cuir, etc.).

Elle propose une initiation à la marbrure et à la fabrication du papier recyclé. Elle anime également des ateliers de cartonnage, de reliure et d'origami dans une association.

IANIS LALLEMAND

ianislallemand.com |

instagram/ianislallemand |

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, etc.) autour de questions de conception et de développement.

RONAN LE RÉGENT

Né en 1973 à Nantes, Ronan Le Régent a été commissaire d'exposition en art contemporain pendant cinq ans avant de poursuivre ses activités dans le champ du design graphique dans le secteur culturel (artistes, architectes-urbanistes, structures culturelles, etc.).

DAVID LIAUDET

liaudetlithographies.blogspot.com

On n'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, aisé. Warhol doit être content.

Cette transformation semble pourtant soulever les mêmes questions que Dürer en son temps :

Qui es-tu toi qui dessines ? Qui es-tu toi qui copie mon image ? Qui es-tu toi qui diffuses et qui s'en donne l'autorisation ?

L'estampe dans son histoire semble toujours faite des mêmes soubressauts. 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 n'a jamais autant imprimé.

CLAUDE LOTHIER

leblogdeclaudelothier.blogspot.com

Claude Lothier est né en 1956. Il suit des études artistiques à l'université Paris Panthéon Sorbonne jusqu'au doctorat d'arts plastiques, sous la direction de Bernard Teyssèdre, qu'il obtient avec mention très bien en 1985.

Une pratique quotidienne du dessin et de l'écrit pendant de nombreuses années, actuellement sous la forme de dessins réalisés aux crayons de couleur d'après des photos prises chaque jour avec un iPhone, visibles au fur et à mesure sur son blog.

Il enseigne à l'École supérieure d'art et de design TALM-Le Mans depuis 1995. Ses travaux portent plus précisément sur la perspective comme clarification de notre relation au monde dans une attitude permanente de vérification avec le corps et avec l'esprit que rien ne peut scinder.

En 2004, il organise en collaboration avec David Liaudet une exposition intitulée Persistante Perspective, réunissant des œuvres ayant en commun une préoccupation de la perspective parfois sans que leurs auteurs en soient conscients ou la revendiquent.

Il travaille actuellement sur des travaux théoriques, pratiques et plastiques visant à préciser, enrichir et reconsidérer la perspective, découverte majeure obscurcie par de nombreux contresens. À la pratique du dessin s'est ajoutée une exploration de volumes polyédriques.

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 TALM-Le Mans depuis 2008 au sein de l'option Design mention Design et Territoire. 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 et le suivi de mémoires en école d'architecture, à l'université et en école d'art et de design (ENSCI – École 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.

RACHEL RAJALU

Rachel Rajalu enseigne la philosophie et l'esthétique à l'École supérieure d'art et de design 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 (direction Pierre-Henry Frangne et Christophe Bident). Elle a obtenu en 2017 les qualifications en dix-septième (Philosophie) et dix-huitième (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

natsukouchino.tumblr.com

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, representé par les galeries Green Tea (JP) et Last Resort (DK), a été exposé à Elaine –MGK Bâle, Kunsthalle Baden- Baden, Kunsthal 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, à l'École Cantonale d'Art du Valais, à l'École national des beaux-arts de Bourges, au Centre Céramique Contemporaine La Borne et a participé au groupe de recherches Ideas City à la foundation LUMA, Arles et New Museum, New York.

CONTACTS

Kate Blacker | coordination première année Art et Design
kate.blacker@talm.fr

Laura Brunellière | coordination deuxième et troisième années Art
laura.brunelliere@talm.fr

Dettie Flynn | coordination quatrième et cinquième années Art
dettie.flynn@talm.fr

Ronan Le Régent | coordination deuxième et troisième années Design
ronan.leregent@talm.fr

Miguel Mazeri | coordination quatrième et cinquième années Design
mention *Design et territoires*
miguel.mazeri@talm.fr

Olivier Houix | coordination quatrième et cinquième années Design
mention *Design sonore*
olivier.houix@talm.fr

Felix Agid | coordination quatrième et cinquième années Design
mention *Design computationnel & mécatronique*
felix.agid@talm.fr

Christian Morin | direction
christian.morin@talm.fr

Aïcha El Hadj | administration et finances
aicha.elhadj@talm.fr

Diane Debuisser | pédagogie et scolarité
diane.debuisser@talm.fr

Léa Garnier | accueil, secrétariat
lea.garnier@talm.fr

Margaux Gâchet | accueil, communication
et relations internationales
margaux.gachet@talm.fr

Fanny Peltier | bibliothèque
fanny.peltier@talm.fr

Georgina Corcy | technique photo
georgina.corcy@talm.fr

Olivier Chouteau | technique volume
olivier.chouteau@talm.fr

Lucas Fossey | technique son et vidéo
lucas.fossey@talm.fr

Cyrille Charretier | bâtiment
cyrille.charretier@talm.fr