

CATALOGUE

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

DES COURS

2019

2020

**DESIGN
MENTION
DESIGN
COMPUTA-
TIONNEL &
*MÉCATRONIQUE***

PLAN DE FORMATION

PAGE		SEM.7	SEM.8
A - INITIATION À LA RECHERCHE, SUIVI DE MÉMOIRE, PHILOSOPHIE, HISTOIRE DES ARTS		9	10
3	Humanités numériques – Rennes 2	1	-
4	Humanités numériques et territoires – Miguel Mazeri	2	-
5	Séminaire anthropocène : usage et mésusage du monde - Miguel Mazeri, Rachel Rajalu	X	-
7	Histoire des arts : Tableaux vivants – Juan Camelo	2	-
8	Mind over matter : Approche théorique du computationnel – suivi de mémoire	2	-
9	Méthodologie recherche & création – Ianis Lallemand	2	-
	Pré-mémoire – Directeur de mémoire	-	10
B - PROJET PLASTIQUE, PROSPECTIVE, MÉTHODOLOGIE, PRODUCTION		20	20
10	Tools creation – Felix Agid, Ianis Lallemand	3	-
11	WORKSHOP 3D Clay printing	2	-
12	WORKSHOP arduino 1 – Maurin Denneaud	2	-
13	WORKSHOP applicatif Encoded tectonics	2	-
14	Nouvelles réalités : AR, VR, UX Design – Amaël Bougard	2	-
15	Digital materials – Ianis Lallemand	2	-
16	Pratique professionnelle	X	-
	ARC	4	-
17	Séminaire entrepreneurial	-	X
	Bilan de fin de semestre 7	3	-
	Voyage (crédits validés par l'établissement d'accueil) ou stage (crédits validés par un rapport écrit)	-	14
	Bilan stage ou voyage devant jury	-	6
C - LANGUE ÉTRANGÈRE		1	-
18	Anglais computational mouthpiece - David Michael Clarke	1	-
TOTAL		30	30

PLAN DE FORMATION

PAGE		SEM.9	SEM.10
A - MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE, SUIVI DE MÉMOIRE		20	-
	ARC	4	-
21	Humanités numériques et territoires – Miguel Mazeri	3	-
22	Histoire des arts : Tableaux vivants – Juan Camelo	3	-
23	Séminaire anthropocène : usage et mésusage du monde	X	-
25	Workshop 3D Clay Printing	2	-
26	Production now – Felix Agid, Ianis Lallemand	4	-
27	Mémoire et projets – Felix Agid, Ianis Lallemand	4	-
B - MISE EN FORME DU PROJET PERSONNEL		10	-
28	WORKSHOP applicatif Encoded tectonics	2	-
29	Nouvelles réalités : AR, VR, UX Design – Amaël Bougard	2	-
30	Anglais, computational mouthpiece - David Michael Clarke	2	-
	Bilan de fin de semestre 9	4	-
C - ÉPREUVES DU DIPLÔME		-	30
	Soutenance du mémoire	-	5
	Soutenance plastique	-	25
TOTAL		30	30

DESIGN
MENTION *DESIGN*
COMPUTATIONNEL &
MÉCATRONIQUE

HUMANITÉS NUMÉRIQUES

Enseignants et intervenants de l'Université de Rennes 2
K.Karila-Cohen, JB Barreau, Fl. Thiault, M. Mignon, S. Le
Bayon, N. Thély, O. Efraim, ML Malingre, L. Cellar,
G. Williams

Spécialité - Humanités numériques

Type d'activité - Cours théorique universitaire

Semestre.s - 7

Activité obligatoire

Durée - 1 journée/quinzaine

Design computationnel & mécatronique

Nombre d'ECTS - 1

OBJECTIFS

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

Le Master Humanités numériques est construit en bi-diplomation avec les masters « Arts plastiques », « Design », « Histoire, sciences sociales », « Littérature Générale et Comparée », « Linguistique et didactique des langues ». Les élèves du DNSEP « DC&M » auront accès aux cours et séminaires, et à toute la partie théorique du master : Théorie et épistémologie/fondamentaux des humanités numériques.

CONTENU

Cours théoriques et séminaires

ÉVALUATION

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

HUMANITÉS NUMÉRIQUES ET TERRITOIRES

Miguel Mazeri

Spécialité - Humanités numériques

Type d'activité - Enseignement théorique et expériences
utilisateurs

Semestre.s - 7

Activité obligatoire

Durée - 4h/semaine

Design et territoires et Design computationnel &
mécatronique

Nombre d'ECTS - 2

OBJECTIFS

Comme l'intitulé du cours le laisse entendre, nous étudierons les liens qui existent entre le numérique et le territoire à travers le prisme de l'écologie. À quelles conditions l'environnement numérique peut-il être un élément stratégique pour accompagner et soutenir la transformation de nos agissements, de nos sensibilités, de nos pensées comme de nos représentations pour répondre aux défis environnementaux du XXI^e siècle ?

CONTENU

Lecture critique, méthodologie de recherche, revue des médias.

ÉVALUATION

Création d'un story-board numérique pour une association écologique, la société civile, une ONG, etc.

BIBLIOGRAPHIE

Au fil de l'eau suivant les travaux qui apparaissent dans l'année en cours 2019-2020.

Dans le cadre de l’histoire du design, de l’architecture et du paysage, l’anthropocène sera abordée sous l’angle du dialogue entretenu entre constructions, territoires et organisations humaines. En oscillant entre deux pôles, croissance et décroissance, exode rural et exode urbain, construction et destruction, il est possible de rompre avec une approche téléologique de l’Histoire fondée sur la notion de développement. Notion que la situation actuelle semble nous forcer à remettre en question. Les ruines, le dérèglement, la marge, le déchet, la frontière, bien plus que des concepts sont des réalités concrètes et tangibles. Elles sont porteuses d’un sens que l’évolution contemporaine ne cesse de rendre plus important. Ces parties négatives du monde, qui sont aussi le reflet des transformations politiques et culturelles de la fin du XIXe siècle au début XXle siècle, représentent les terrains sur lesquels ce cours souhaite se pencher. Nous récolterons ensemble des textes, des images, des ouvrages, des articles, des films et des témoignages pour former un support de réflexion mise en perspective grâce aux exemples tirés de l’histoire, des cultures traditionnelles, populaires ou alternatives.

Ce séminaire abordera l’anthropocène comme une configuration possible du monde à expliquer et à questionner. Il s’étalera sur trois ans à raison d’un rendez-vous par mois.

La première année le séminaire intitulé : *La configuration (humaine) du monde. Enquête en anthropocène. Formes, supports, cadres, conducteurs et lampistes*, s’attèlera à cartographier et topographier la notion d’anthropocène à l’instar d’un territoire que l’on pratique avec son relief, ses modes d’exposition, ses forces, son histoire, ses porte-voix comme ses habitats. C’est donc un voyage au pays de l’anthropocène que nous proposons.

La seconde année, nous penserons l’anthropocène et la configuration du monde à partir de nos expériences pédagogiques et de l’école comme milieu. Ce second séminaire intitulé *La (re) configuration du monde. L’entremise pédagogique. L’école comme milieu*, viendra présenter et discuter d’actions, montages et autres appareillages pédagogiques en liens directs avec les actions que nous mènerons sur le territoire.

SÉMINAIRE ANTHROPO-CÈNE USAGE ET MÉSUSAGE DU MONDE

Miguel Mazeri
Rachel Rajalu
Type d’activité - Séminaire
Semestre.s - 7,8, 9 et 10
Activité obligatoire
Durée - 2h/mois
Art et Design toutes mentions confondues

Enfin, la troisième année du séminaire intitulée *La (re)configuration du monde. Plaidoyer pour une résonance heureuse*, sera consacrée à tirer l’enseignement des deux années précédentes en discutant et dépliant la proposition du sociologue Hartmut Rosa de penser notre rapport au monde à travers la notion de résonance. Cette notion constitue une invitation au décentrement du sujet et permet, selon l’auteur, « d’accroître notre puissance d’agir et, en retour, notre aptitude à nous laisser prendre, toucher et transformer par le monde. Soit l’exact inverse d’une relation instrumentale, réifiante et muette, à quoi nous soumet la société moderne ». C’est bien là un autre moyen de penser l’écologie et d’y conformer nos

Afin de comprendre comment sont investies les questions écologiques dans les formes de vie actuelles, nous accueillerons, lors de ce séminaire, des acteurs soucieux d’établir un lien entre leurs activités professionnelles, leur vie personnelle et les enjeux environnementaux de notre temps. Ces témoins (agriculteurs, apiculteurs, artistes, conservateurs, designers, magistrats, gestionnaires des eaux et forêts, par exemple) raconteront leur mode d’engagement spécifique ainsi que les expériences liées à leurs pratiques. Ces récits de vie permettront d’appréhender les manières dont s’articulent et/ou entrent en conflit écologie et existence d’une part et d’imaginer ensemble de nouvelles façons d’habiter notre Terre d’autre part.

HISTOIRE DES ARTS : TABLEAUX VIVANTS

Juan Camelo	
Spécialité - Histoire de l'art	
Type d'activité - Cours théorique	
Semestre.s - 7	
Activité obligatoire	
Durée - 2h/semaine	
Art et Design	
Nombre d'ECTS - 3	

OBJECTIFS

Ce cours thématique reviendra sur une pratique contemporaine qui, en photographie, vidéo ou performance réactive des formes narratives ou énigmatiques du collectif en action. De quoi ces grandes et petites foules sont-elles le théâtre, le fantasme ? En quoi sont-elles des visions synthétiques du social, ou bien au contraire une expérience de son impossible représentation ?

ÉVALUATION

Devoirs écrits.

MIND OVER MATTER

Felix Agid	
Spécialité - Méthodologie expérimentale	
Type d'activité - Approche théorique et bases méthodologiques	
Semestre.s - 7	
Activité obligatoire	
Durée - 2h/semaine	
Design computationnel & mécatronique	
Nombre d'ECTS - 2	

Approche théorique du computationnel.

OBJECTIFS

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

CONTENU

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

MÉTHODE

Approche comparative commentée collectivement et synthétique.

ÉVALUATION

Présentation.

MÉTHODOLOGIE RECHERCHE & CRÉATION

Ianis Lallemand
Spécialité - Design computationnel
Type d'activité - Cours de méthodologie et travaux dirigés
Semestre.s - 7
Activité obligatoire
Durée - 3h/semaine
Design computationnel & mécatronique
Nombre d'ECTS - 2

OBJECTIFS

Sensibiliser les élèves aux approches dites de recherche et création, en vue de la préparation de leurs mémoires et diplômes de DNSEP. Le cours propose une initiation aux enjeux ainsi qu'aux contextes de la recherche en design, art et architecture. Il donnera lieu à une discussion et des rappels sur des notions comme celles de recherche et d'expérimentation, et cherchera à identifier les bases méthodologiques d'une recherche « par le projet » (ou « par la pratique »), telle que susceptible d'être menée au sein de l'école.

CONTENU

Le cours proposera une alternance d'enseignements théoriques, de discussions, d'études de cas et d'exercices pratiques autour d'enjeux méthodologiques fondamentaux (documentation, bibliographie, problématisation, plan, articulation théorie et pratique, etc.).

MÉTHODE

Acquérir une connaissance des enjeux et méthodologies de la recherche et création.

ÉVALUATION

Capacité d'analyse, portée de la réflexion, investissement personnel.

TOOLS CREATION

Felix Agid
Ianis Lallemand
Spécialité - Design computationnel
Type d'activité - Projet
Semestre.s - 7
Activité obligatoire
Durée - 7h/semaine
Design computationnel & mécatronique
Nombre d'ECTS - 3

OBJECTIFS

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

CONTENU

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

MÉTHODE

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

ÉVALUATION

Qualité des productions et des recherches.



WORKSHOP CLAY PRINTING

Felix Agid |

Ianis Lallemand |

Andrea Graziano |

Spécialité - Design computationnel et fabrication additive robotisée

Type d'activité - Workshop

Semestre.s - 7

Activité obligatoire

Durée - 4 jours - 12.11.2019 > 15.11.2019

Nombre d'ECTS - 2



OBJECTIFS

L'objectif est d'aborder les principes de la conception générative en pratiquant la fabrication additive de céramique de matériaux pâteux ; et d'articuler cette fabrication à la programmation de trajectoires de robots 6 axes de grande dimension. L'objectif est ainsi de mettre en lumière les logiques d'interactions entre les dispositifs de fabrication computationnels et les standards langagiers ou modes de productions dits « 3D » et en véritable tridimensionnalité (organisation du travail, langage et typologies de formes).

CONTENU ET MÉTHODE

Concevoir un « objet » et le fabriquer en impression 3D céramique. La finalité de la fabrication n'est pas préalablement définie (moules, objets, motifs 3D, pièces d'assemblage), ni donc les catégories de formes ; les élèves pourront combiner potentiellement la fabrication avec différentes machines à commande numériques à disposition (découpe laser ; grand robot 6 axes, CNC) , et avec les techniques de cuisson (grand four) et émaillage de l'école.

Le *workshop*, dirigé par Andrea Graziano (co-de-It / <http://www.co-de-it.com>) commence par une initiation à la programmation paramétrique (rhino/grasshopper), et se poursuit par un parcours au sein de plusieurs typologies de fabrication additive céramique, avec pour chaque élève, un projet imprimé. Travail individuel.

ÉVALUATION

Qualité du projet.

OBJECTIFS

- Conception de projet ARDUINO ;
- autonomie technique ;
- réalisation ARDUINO ;
- présentation.

CONTENU

- Introduction à l'histoire, exemples ;
- premiers pas : découverte du langage de programmation ;
- réalisation des premiers exemples pratiques ;
- « l'électronique pour les nuls » ;
- principaux capteurs et actionneurs ;
- communication avec des applications graphiques et sonores.

MÉTHODE

ARDUINO est un outil de prototypage simple et accessible aux créatifs qui ne sont pas familiers avec le monde de l'électronique et de la programmation. Je propose, à travers quelques séances, de transmettre des connaissances de base en électronique, les rudiments de la carte ARDUINO et son langage de programmation ainsi que les principaux capteurs et actionneurs, afin que les participants acquièrent une autonomie dans la réalisation de leurs projets interactifs. Ce cours peut aussi être un moyen d'accompagner les élèves dans leurs projets personnels.

ÉVALUATION

Assiduité et investissement personnel.

WORKSHOP ARDUINO 1

Maurin Denneaud |

Spécialité - Électronique

Type d'activité - Workshop, prolongement du cours
Méthodologie créative

Semestre.s - 7

Activité obligatoire

Durée - 4 jours - 09.12.2019 > 12.12.2019

Design sonore et Design computationnel & mécatronique

Nombre d'ECTS - 2

WORKSHOP APPLICATIF ENCODED TECTONICS

Ianis Lallemand
Alessio Erioli
Spécialité - Design computationnel
Type d'activité - Atelier
Semestre.s - 7 et 9
Activité obligatoire
Durée - 4 jours - 06.01.2020 > 10.01.2020
Design computationnel & mécatronique
Nombre d'ECTS - 2

OBJECTIFS

Cet atelier aborde les questions de non-linéarité, de complexité et d'émergence avec une approche pratique et «design» de l'architecture. Grâce à l'étude et à l'application de systèmes basés sur des agents, et à une introduction à une vision non hiérarchique de la tectonique, cet atelier présente aux élèves la façon dont la complexité émergente peut être obtenue à partir de règles simples, comportementales et géométriques, itérées dans le temps dans un environnement simulé. La tectonique est abordée sous l'angle d'agents, à partir de procédures comportementales locales codées qui, par itération, permettent de produire des assemblages complexes.

CONTENU ET MÉTHODE

À la fin de l'atelier, les élèves seront en mesure de :

- Comprendre et reconnaître l'apparition de phénomènes émergents dans un système, allant au-delà d'une interprétation linéaire de la réalité ;
- Concevoir et construire un système simple basé sur les agents en C# pour Grasshopper, basé sur les «Boids» de Craig Reynolds ;
- Lire la tectonique architecturale en termes de comportements (structurels, spatiaux, ornementaux, etc.) ;
- Mobiliser les connaissances acquises précitées dans la conception d'un objet architectural.

ÉVALUATION

Qualité du projet.

NOUVELLES RÉALITÉS AR VR UX DESIGN

Amaël Bougard
Spécialité - Formes virtuelles , usages augmentés, représentation, interaction, immersion
Type d'activité - Atelier théorique et pratique
Semestre.s - 7
Activité obligatoire
Durée - 4h/semaine
Design computationnel & mécatronique
Nombre d'ECTS - 2

OBJECTIFS

La réalité virtuelle, la réalité augmentée et désormais, la réalité mixte confrontent le designer à de nouveaux usages, à de nouveaux enjeux. Ces enjeux sont notamment technologiques, industriels, sociétaux et philosophiques. Il s'agit également d'opportunités pour créer de nouvelles formes, de nouvelles manières de les produire. À travers l'immersion totale ou partielle, les écrans et dispositifs nomades ou la projection, il s'agira d'expérimenter les outils actuels d'un point de vue matériel et logiciel. Il s'agira d'appréhender leurs limites, leurs liens avec d'autres champs du design, d'anticiper leur devenir pour les traduire en expériences utilisateurs singulières.

CONTENU

- Les dispositifs matériels, les environnements logiciels et les langages en VR et AR ;
- modalités de production des environnements 3D et 360 : modélisation, animations, rendus, interactions ;
- les interactions homme machine, UX design, jeux vidéos ;
- échelle et circulation au sein des espaces produits ;
- forme, usage, perception et ergonomie des prototypes objets ;
- lumière, rendu, environnement sonore et visuel ;
- intégration à l'espace réel, points d'ancrage possibles, interactions et scénographie induite.

MÉTHODE

Cours, travaux dirigés, travaux pratiques et soutien personnalisé.

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 la pertinence du projet mis en place.

DIGITAL MATERIALS

Ianis Lallemand

Spécialité - Design computationnel & mécatronique

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

Semestre.s - 7

Activité obligatoire

Durée - 4 h/semaine

Design computationnel & mécatronique

Nombre d'ECTS - 2

OBJECTIFS

Interroger la notion de matérialité numérique, exprimant la capacité à investir les comportements et propriétés de matériaux traditionnels (bois, céramiques, textiles) à travers la fabrication numérique et robotisée. À partir de l'étude d'un ensemble de recherches actuelles, les élèves seront amenés à développer un projet constructif articulant les enjeux de la commande numérique (répétabilité, précision, sérialité, etc.) au comportement de matériaux « non calibrés ».

CONTENU

L'élève sera invité à penser et réaliser une chaîne de production complète (conception et fabrication) se traduisant par la mise en œuvre originale d'un matériau traditionnel. Ce projet impliquera de développer des outils paramétriques personnalisés visant à faire le lien entre modèle numérique et trajectoires machines. Le projet donnera lieu à la production d'un prototype à l'échelle 1, dont les qualités formelles seront choisies pour mettre en valeur l'originalité de la chaîne de production développée.

MÉTHODE

Développer une approche du projet informée par les conditions de production.

ÉVALUATION

Qualité du projet, originalité du procédé développé, portée de la réflexion.

PRATIQUE PROFESSIONNELLE

Spécialité - Séminaire théorique et pratique, conférences et discussions

Type d'activité - Cours théorique et pratique

Semestre.s - 7

Activité obligatoire

Durée - 3 jours - 18.12.2019 > 20.12.2019

Art et Design

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

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

Les journées d'étude de pratique professionnelle s'inscrivent donc, depuis 2011, dans cette ambition de développer une approche – toute en investigation et imagination – des problèmes formels, techniques et conceptuels de la création, ainsi que de la recherche, de l'analyse et de l'utilisation de l'information.

L'objectif est d'encourager et de permettre aux étudiants de vivre l'expérience qui consiste à appliquer leurs compétences dans un contexte culturel plus large. La diversité des intervenants est donc cruciale pour mettre en lumière le vaste paysage des professions du monde de l'art, leurs interdépendances et leurs interactions au quotidien.

SÉMINAIRE ENTREPRE- NEURIAL

Spécialité - Séminaire théorique et pratique, conférences et discussions
Type d'activité - Cours théorique et pratique
Semestre.s - 8
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 development Process (Steve Blank).

MÉTHODE

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

ÉVALUATION

Concours et interventions liées, ouverts aux 3e, 4e et 5e années options Art et Design. 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.

ANGLAIS COMPUTATIONAL MOUTHPIECE

David-Michael Clarke
Spécialité - Anglais
Type d'activité - Atelier
Semestre.s - 7 et 9
Activité obligatoire
Durée - 2h/semaine
Design computationnel & mécatronique
Nombre d'ECTS - 1

OBJECTIFS

- Aider l'élève à identifier, définir et nommer son projet ;
- aider l'élève à élaborer et développer son projet ;
- aider l'élève à présenter son projet ;
- maîtriser la langue anglaise comme outil professionnel.

CONTENU

Séminaire conversationnel en anglais avec pour but d'interroger des questions émergentes dans le domaine du design computationnel et mécatronique et trouver le vocabulaire nécessaire et outils linguistiques pour participer aux projets internationaux.

MÉTHODE

Séminaire conversationnel.

ÉVALUATION

Investissement personnel. Originalité de la proposition. Présentation.



DESIGN
MENTION *DESIGN*
COMPUTATIONNEL &
MÉCATRONIQUE

HUMANITÉS NUMÉRIQUES ET TERRITOIRES

Miguel Mazeri |

Spécialité - Humanités numériques |

Type d'activité - Enseignement théorique et expériences
utilisateurs |

Semestre.s - 7 |

Activité obligatoire |

Durée - 4h/semaine |

Design et territoires et Design computationnel &
mécatronique |

Nombre d'ECTS - 3 |

OBJECTIFS

Comme l'intitulé du cours le laisse entendre, nous étudierons les liens qui existent entre le numérique et le territoire à travers le prisme de l'écologie. À quelles conditions l'environnement numérique peut-il être un élément stratégique pour accompagner et soutenir la transformation de nos agissements, de nos sensibilités, de nos pensées comme de nos représentations pour répondre aux défis environnementaux du XXI^e siècle ?

CONTENU

Lecture critique, méthodologie de recherche, revue des medias.

ÉVALUATION

Création d'un story-board numérique pour une association écologique, la société civile, une ONG, etc.

BIBLIOGRAPHIE

Au fil de l'eau suivant les travaux qui apparaissent dans l'année en cours 2019-2020.

HISTOIRE DES ARTS : TABLEAUX VIVANTS

Juan Camelo |

Spécialité - Histoire de l'art |

Type d'activité - Cours théorique |

Semestre.s - 9 |

Activité obligatoire |

Durée - 2h/quinzaine |

Art et Design |

Nombre d'ECTS - 3 |

OBJECTIFS

Ce cours thématique reviendra sur une pratique contemporaine qui, en photographie, vidéo ou performance réactive des formes narratives ou énigmatiques du collectif en action. De quoi ces grandes et petites foules sont-elles le théâtre, le fantasme ? En quoi sont-elles des visions synthétiques du social, ou bien au contraire une expérience de son impossible représentation ?

ÉVALUATION

Devoirs écrits.

Dans le cadre de l’histoire du design, de l’architecture et du paysage, l’anthropocène sera abordée sous l’angle du dialogue entretenu entre constructions, territoires et organisations humaines. En oscillant entre deux pôles, croissance et décroissance, exode rural et exode urbain, construction et destruction, il est possible de rompre avec une approche téléologique de l’Histoire fondée sur la notion de développement. Notion que la situation actuelle semble nous forcer à remettre en question. Les ruines, le dérèglement, la marge, le déchet, la frontière, bien plus que des concepts sont des réalités concrètes et tangibles. Elles sont porteuses d’un sens que l’évolution contemporaine ne cesse de rendre plus important. Ces parties négatives du monde, qui sont aussi le reflet des transformations politiques et culturelles de la fin du XIXe siècle au début XXle siècle, représentent les terrains sur lesquels ce cours souhaite se pencher. Nous récolterons ensemble des textes, des images, des ouvrages, des articles, des films et des témoignages pour former un support de réflexion mise en perspective grâce aux exemples tirés de l’histoire, des cultures traditionnelles, populaires ou alternatives.

Ce séminaire abordera l’anthropocène comme une configuration possible du monde à expliquer et à questionner. Il s’étalera sur trois ans à raison d’un rendez-vous par mois.

La première année le séminaire intitulé : *La configuration (humaine) du monde. Enquête en anthropocène. Formes, supports, cadres, conducteurs et lampistes*, s’attèlera à cartographier et topographier la notion d’anthropocène à l’instar d’un territoire que l’on pratique avec son relief, ses modes d’exposition, ses forces, son histoire, ses porte-voix comme ses habitats. C’est donc un voyage au pays de l’anthropocène que nous proposons.

La seconde année, nous penserons l’anthropocène et la configuration du monde à partir de nos expériences pédagogiques et de l’école comme milieu. Ce second séminaire intitulé *La (re) configuration du monde. L’entremise pédagogique. L’école comme milieu*, viendra présenter et discuter d’actions, montages et autres appareillages pédagogiques en liens directs avec les actions que nous mènerons sur le territoire.

SÉMINAIRE ANTHROPO-CÈNE USAGE ET MÉSUSAGE DU MONDE

Miguel Mazeri
Rachel Rajalu
Type d’activité - Séminaire
Semestre.s - 7,8, 9 et 10
Activité obligatoire
Durée - 2h/mois
Art et Design toutes mentions confondues

Enfin, la troisième année du séminaire intitulée *La (re)configuration du monde. Plaidoyer pour une résonance heureuse*, sera consacrée à tirer l’enseignement des deux années précédentes en discutant et dépliant la proposition du sociologue Hartmut Rosa de penser notre rapport au monde à travers la notion de résonance. Cette notion constitue une invitation au décentrement du sujet et permet, selon l’auteur, « d’accroître notre puissance d’agir et, en retour, notre aptitude à nous laisser prendre, toucher et transformer par le monde. Soit l’exact inverse d’une relation instrumentale, réifiante et muette, à quoi nous soumet la société moderne ». C’est bien là un autre moyen de penser l’écologie et d’y conformer nos

Afin de comprendre comment sont investies les questions écologiques dans les formes de vie actuelles, nous accueillerons, lors de ce séminaire, des acteurs soucieux d’établir un lien entre leurs activités professionnelles, leur vie personnelle et les enjeux environnementaux de notre temps. Ces témoins (agriculteurs, apiculteurs, artistes, conservateurs, designers, magistrats, gestionnaires des eaux et forêts, par exemple) raconteront leur mode d’engagement spécifique ainsi que les expériences liées à leurs pratiques. Ces récits de vie permettront d’appréhender les manières dont s’articulent et/ou entrent en conflit écologie et existence d’une part et d’imaginer ensemble de nouvelles façons d’habiter notre Terre d’autre part.



WORKSHOP CLAY PRINTING

Felix Agid |

Ianis Lallemand |

Andrea Graziano |

Spécialité - Design computationnel et fabrication additive robotisée

Type d'activité - Workshop

Semestre.s - 7 |

Activité obligatoire |

Durée - 4 jours - 12.11.2019 > 15.11.2019

Nombre d'ECTS - 2 |



OBJECTIFS

L'objectif est d'aborder les principes de la conception générative en pratiquant la fabrication additive de céramique de matériaux pâteux ; et d'articuler cette fabrication à la programmation de trajectoires de robots 6 axes de grande dimension. L'objectif est ainsi de mettre en lumière les logiques d'interactions entre les dispositifs de fabrication computationnels et les standards langagiers ou modes de productions dits « 3D » et en véritable tridimensionnalité (organisation du travail, langage et typologies de formes).

CONTENU ET MÉTHODE

Concevoir un « objet » et le fabriquer en impression 3D céramique. La finalité de la fabrication n'est pas préalablement définie (moules, objets, motifs 3D, pièces d'assemblage), ni donc les catégories de formes ; les élèves pourront combiner potentiellement la fabrication avec différentes machines à commande numériques à disposition (découpe laser ; grand robot 6 axes, CNC) , et avec les techniques de cuisson (grand four) et émaillage de l'école.

Le *workshop*, dirigé par Andrea Graziano (co-de-It / <http://www.co-de-it.com>) commence par une initiation à la programmation paramétrique (rhino/grasshopper), et se poursuit par un parcours au sein de plusieurs typologies de fabrication additive céramique, avec pour chaque élève, un projet imprimé. Travail individuel.

ÉVALUATION

Qualité du projet.

PRODUCTION NOW

Ianis Lallemand |

Felix Agid |

Spécialité - Design computationnel |

Type d'activité - Suivi de diplôme

Semestre.s - 9 |

Activité obligatoire |

Durée - 6h/semaine |

Design computationnel & mécatronique |

Nombre d'ECTS - 4 |

OBJECTIFS

Suivre le travail de diplôme des élèves et échanger sur les expérimentations en cours. Cet enseignement de suivi vise à permettre l'approfondissement des pistes de production sur le plan méthodologique. Une attention particulière sera portée à l'articulation entre expérimentations, organisation du travail, et dans la mesure du possible, collaborations.

CONTENU

L'enseignement prend la forme d'un suivi du travail sur le diplôme. Chaque semaine un planning permet aux élèves de présenter leur avancement collectivement. Des séances de rendu collectif jalonnent le semestre.

MÉTHODE

Développer une pratique expérimentale poussée et organisée.

ÉVALUATION

Capacité de synthèse, organisation, portée des expérimentations.

MÉMOIRE ET PROJETS

Ianis Lallemand	
Felix Agid	
Spécialité - Design computationnel	
Type d'activité - Suivi du travail de mémoire	
Semestre.s - 9	
Activité obligatoire	
Durée - 3h/semaine	
Design computationnel & mécanique	
Nombre d'ECTS - 4	

OBJECTIFS

Suivre l'avancement du travail de mémoire des élèves et entretenir un échange régulier autour des pistes à développer. Cet enseignement de suivi vise à appuyer le travail de recherche des élèves sur le plan méthodologique et théorique, notamment en suggérant des références, lectures ou exemples de mémoires exemplaires réalisés dans des écoles de design, d'architecture ou d'art. Une attention particulière sera portée à l'articulation entre réflexivité et mise à l'épreuve pratique.

CONTENU

L'enseignement prend la forme d'un suivi durant lequel les élèves présentent l'avancée de leur travail de mémoire, ainsi que les difficultés théoriques ou méthodologiques qu'ils peuvent rencontrer. Des références (designers, ouvrages, institutions, travaux de recherches, etc.) seront présentées aux élèves pour leur permettre de développer leurs travaux. Un calendrier d'étapes de rendus intermédiaires (problématique, plan, brouillon d'un chapitre, etc.) sera établi en début d'année afin d'installer une pratique d'écriture régulière.

MÉTHODE

Développer un mémoire de recherche et création dans ses aspects réflexif et méthodologique.

ÉVALUATION

Portée de la réflexion, investissement personnel, qualité du travail d'écriture, qualité de la présentation.

WORKSHOP APPLICATIF ENCODED TECTONICS

Ianis Lallemand	
Intervenant extérieur : Alessio Erioli	
Spécialité - Design computationnel	
Type d'activité - Worskhop	
Semestre.s - 7 et 9	
Activité obligatoire	
Durée - 4 jours - 06.01.2020 > 10.01.2020	
Design computationnel & mécanique	
Nombre d'ECTS - 2	

OBJECTIFS

Cet atelier aborde les questions de non-linéarité, de complexité et d'émergence avec une approche pratique et «design» de l'architecture. Grâce à l'étude et à l'application de systèmes basés sur des agents, et à une introduction à une vision non hiérarchique de la tectonique, cet atelier présente aux élèves la façon dont la complexité émergente peut être obtenue à partir de règles simples, comportementales et géométriques, itérées dans le temps dans un environnement simulé. La tectonique est abordée sous l'angle d'agents, à partir de procédures comportementales locales codées qui, par itération, permettent de produire des assemblages complexes.

CONTENU ET MÉTHODE

- À la fin de l'atelier, les élèves seront en mesure de :
- Comprendre et reconnaître l'apparition de phénomènes émergents dans un système, allant au-delà d'une interprétation linéaire de la réalité ;
 - Concevoir et construire un système simple basé sur les agents en C# pour Grasshopper, basé sur les «Boids» de Craig Reynolds ;
 - Lire la tectonique architecturale en termes de comportements (structurels, spatiaux, ornementaux, etc.) ;
 - Mobiliser les connaissances acquises précitées dans la conception d'un objet architectural.

ÉVALUATION

Qualité du projet.

NOUVELLES RÉALITÉS AR VR UX DESIGN

Amaël Bougard
Spécialité - Formes virtuelles , usages augmentés, représentation, interaction, immersion
Type d'activité - Atelier théorique et pratique
Semestre.s - 7
Activité obligatoire
Durée - 4h/semaine
Design computationnel & mécanique
Nombre d'ECTS - 2

OBJECTIFS

La réalité virtuelle, la réalité augmentée et désormais, la réalité mixte confrontent le designer à de nouveaux usages, à de nouveaux enjeux. Ces enjeux sont notamment technologiques, industriels, sociétaux et philosophiques. Il s'agit également d'opportunités pour créer de nouvelles formes, de nouvelles manières de les produire. À travers l'immersion totale ou partielle, les écrans et dispositifs nomades ou la projection, il s'agira d'expérimenter les outils actuels d'un point de vue matériel et logiciel. Il s'agira d'appréhender leurs limites, leurs liens avec d'autres champs du design, d'anticiper leur devenir pour les traduire en expériences utilisateurs singulières.

CONTENU

- Les dispositifs matériels, les environnements logiciels et les langages en VR et AR ;
- modalités de production des environnements 3D et 360 : modélisation, animations, rendus, interactions ;
- les interactions homme machine, UX design, jeux vidéos ;
- échelle et circulation au sein des espaces produits ;
- forme, usage, perception et ergonomie des prototypes objets ;
- lumière, rendu, environnement sonore et visuel ;
- intégration à l'espace réel, points d'ancrage possibles, interactions et scénographie induite.

MÉTHODE

Cours, travaux dirigés, travaux pratiques et soutien personnalisé.

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 la pertinence du projet mis en place.

ANGLAIS COMPUTATIONAL MOUTHPIECE

David-Michael Clarke
Spécialité - Anglais
Type d'activité - Atelier
Semestre.s - 7 et 9
Activité obligatoire
Durée - 2h/semaine
Design computationnel & mécanique
Nombre d'ECTS - 2

OBJECTIFS

- Aider l'élève à identifier, définir et nommer son projet ;
- aider l'élève à élaborer et développer son projet ;
- aider l'élève à présenter son projet ;
- maîtriser la langue anglaise comme outil professionnel.

CONTENU

Séminaire conversationnel en anglais avec pour but d'interroger des questions émergentes dans le domaine du design computationnel et mécanique et trouver le vocabulaire nécessaire et outils linguistiques pour participer aux projets internationaux.

MÉTHODE

Séminaire conversationnel.

ÉVALUATION

Investissement personnel. Originalité de la proposition. Présentation.

APC

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 cardboard, et du casque VR de type HTC Vive ;
- la réalité augmentée à l’aide de Vuforia / Augment ;
- la production d’image et de vidéo 360° ;
- la post-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 maîtrise d’outils spécifiques, préparation technique, production, mise en œuvre. Une réalisation de grande échelle menée personnellement ou collectivement en constitue l’aboutissement, en un ou plusieurs semestres.

CONTENU

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.

« 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 vision 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.

PEINTURE HORS CADRE

Carole Manaranche |

Semestre.s - 5, 7 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 XX^e 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.

DADADA BLABLABLA

David Michael Clarke |

Ibai Hermandorena, intervenant extérieur |

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

Activité optionnelle |

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 – Philadelphia Museum of Art, 2009
Performances (L'art en action) – Roselee Goldberg – Thames & Hudson, 1999
Edouard Levé – Œuvres – 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 4^e 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 culturelles 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 culturelles, 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.

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



François Méchain, l'arbre aux échelles

HOSPITALITÉ, DESIGN ET TERRITOIRE

Ludovic Germain |

Olivier Houix |

Miguel Mazeri |

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

Activité optionnelle |

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

PUBLIC
GRAND
PHILES

FELIX AGID

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

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 ne 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

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, déploiera 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 Dijkers 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 retransche 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

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 Viguiier 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

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

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 Băy, 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

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

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

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

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 Teyssède, 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

Natsuko Uchino développe une pratique transversale entre art et écologie.

Ses installations et performances allient aux matériaux multiples de la sculpture, l'image, l'objet fonctionnel et le vivant.

Son travail, représenté par les galeries Green Tea (JP) et Last Resort (DK), a été exposé à Elaine -MGK Bâle, Kunsthalle Baden- Baden, Kunsthall Charlottenborg Copenhague, Le Musée de la Chasse et de la Nature, le Silencio, le Cœur et Le Jardin des Plantes (FIAC-Hors les Murs) à Paris, les Laboratoires d'Aubervilliers, La Friche Belle de Mai, Marseille et acquis dans les collections du CNEAI et du Frac Nouvelle Aquitaine.

Elle a été en résidence au Centre International d'Art et du Paysage - Ile de Vassivière, à l'École Cantonale d'Art du Valais, à l'École nationale 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.

CONNTA
CTS

			direction christian.morin@talm.fr
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 <i>Design et territoires</i> miguel.mazeri@talm.fr	
Olivier Houix		coordination quatrième et cinquième années Design mention <i>Design sonore</i> olivier.houix@talm.fr	
Felix Agid		coordination quatrième et cinquième années Design mention <i>Design computationnel & mécanique</i> felix.agid@talm.fr	
Aïcha El Hadj		administration et finances aicha.elhadj@talm.fr	
Diane Debuissier		pédagogie et scolarité diane.debuissier@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	