

CATALOGUE

ÉCOLE SUPÉRIEURE
D'ART ET DE DESIGN
TALM ANGERS

COURS

2019

2020

DEUXIÈME & TROISIÈME - ANNÉES DESIGN

25



DESIGN

option

PRATIQUE PLASTIQUE : METHODOLOGIE DE PROJET, TECHNIQUES ET MISES EN OEUVRE

GRANDS ATELIERS

- 10 | Faire Paysage Fiction – B. Calet
- 11 | Echo(s) – B. Calet
- 12 | Prospectives architecturales – D. Brillet
- 13 | #limitedumondeconnu – A. Bernus et A. Couzon Cesca
- 14 | one tap/néoparlé* – A. Bernus et A. Couzon Cesca
- 15 | Design objet(s) – S. Breuil et D. Enon
- 16 | – C. Berger

FONDAMENTAUX

- 6 | Geekness : Espace numérique – D. Brillet
- 7 | Objet(s) – S. Breuil
- 8 | Innovation/Manifeste/Architecture – C. Berger

STUDIOS

- 37 | Lith-TD (1) – D. Allard
- 41 | Vidéo/son – A. Manceau
- 42 | L'espace du dessin, une exploration – G. Markovic
- 44 | Cinéma Plateau – T. Bauer

COURS TRANSVERSAUX

- 19 | NaN (Not an Number) – M. Delalle
- 21 | Peinture/code/écran – P. Hurteau et C. Debrabant
- 22 | Chose – A. Bernus, A. Couzon Cesca, G. Guihaire et R. Kolle
- 25 | D2G/Paradis de Synthèse – D. Brillet et C. Le Gac
- 27 | Champ de ruines – L. Millet
- 28 | We could be outlaws – J. Riva et V. Theodoropoulou
- 31 | Obstacle en vue – E. Poulle et B. Calet
- 32 | Grand Air – E. Poulle et B. Calet
- 33 | Cinéma Co – T. Bauer
- 34 | En traduction – S. Pluot
- 36 | Histoire et philosophie de l'art – F. Vallos

HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET LANGUES ÉTRANGÈRES

COURS THÉORIQUES

- 45 | – F. Vallos
- 46 | Le design, une esthétique de la consommation ? – O. Assouly
- 50 | Des temps entremêlés – S. Pluot

ATELIERS EN LANGUE ÉTRANGÈRE

- 54 | Anglais – D. Hardman
- 55 | Art and Text – J. Riva

PRATIQUE PLASTIQUE : METHODOLOGIE DE PROJET, TECHNIQUES ET MISES EN OEUVRE

GRANDS ATELIERS

- 10 | Faire Paysage Fiction – B. Calet
- 11 | Echo(s) – B. Calet
- 12 | Prospectives architecturales – D. Brillet
- 13 | #limitedumondeconnu – A. Bernus et A. Couzon Cesca
- 14 | one tap/néoparlé* – A. Bernus et A. Couzon Cesca
- 15 | Design objet(s) – S. Breuil et D. Enon
- 16 | – C. Berger

STUDIOS

- 39 | Lith – TD (2) – D. Allard
- 42 | L'espace du dessin, une exploration – G. Markovic

COURS TRANSVERSAUX (SUITE)

- 27 | D2G/Paradis de Synthèse – D. Brillet et C. Le Gac
- 29 | Création Sonore – A. Manceau
- 30 | Champ de ruines – L. Millet
- 31 | We could be outlaws – J. Riva, F. Vallos et V. Theodoropoulou
- 33 | Obstacle en vue – E. Poulle et B. Calet
- 34 | Grand Air – E. Poulle et B. Calet
- 35 | Cinéma Co – T. Bauer
- 36 | En traduction – S. Pluot
- 38 | Histoire et philosophie... – F. Vallos

COURS TRANSVERSAUX

- 19 | Drawing for Drawing – M. Dellale
- 20 | Qui veut la peau de Robinson Crusoé – C. Debrabant et E. Poulle
- 21 | NaN (Not an Number) – M. Delalle
- 22 | Photodoc – S. Jousseau
- 23 | Peinture/code/écran – P. Hurteau et C. Debrabant
- 24 | Chose – A. Bernus, A. Couzon Cesca, G. Guihaire et R. Kolle
- 26 | L'installation, une pratique artistique – B. Calet et I. Lévénez

HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET LANGUES ÉTRANGÈRES

- ### COURS THÉORIQUES
- 48 | Forme, fonction et esthétique industrielle – O. Assouly
 - 51 | Show and Tell – V. Theodoropoulou
 - 53 | Philosophie de l'art – F. Vallos

ATELIERS EN LANGUE ÉTRANGÈRE

- 54 | Anglais – D. Hardman
- 55 | Art and Text – J. Riva

GEEKNESS ESPACE NUMÉRIQUE

Type d'activité – Fondamental

Semestres 1 et 2

Activité obligatoire

Durée : 2 h 30/quinzaine

OBJECTIFS

Développer un usage standard et « non standard » des logiciels numériques vers une démarche plastique ; savoir produire des documents de présentation de fin de projet et de représentation technique en vue de sa réalisation ; perfectionner les acquis de base en dessin vectoriel, traitement d'image bitmap et de modélisation informatique.

CONTENU

Mettre en parallèle nouvelles technologies et créations. Nous identifierons, à travers le travail d'artistes choisis ainsi que des pratiques artistiques directement issues du monde numérique, les techniques, logiciels employés et les outils de productions associés.

Ces techniques et ces logiciels seront réutilisés au cours de travaux pratiques dont la finalité est la production d'une forme plastique. Le cours alternera séance pratique et théorique.

Les élèves utiliseront des logiciels de retouche d'images et de modélisation en trois dimensions.

MÉTHODE

Cours, travaux pratiques ou dirigés.

Méthodologie, processus de projet assisté par ordinateur et représentation.

PRÉ-REQUIS

Connaissances de base en modélisation 3d, dessin vectoriel et retouche d'image.

ÉVALUATION

Il sera demandé aux élèves de mettre en espace leurs projets et de construire une présentation orale. Les critères retenus pour l'évaluation sont la prise en main des différents logiciels, les capacités plastiques ; l'implication en cours, l'intérêt de la proposition, sa pertinence ; la mise en forme de la présentation du projet, la clarté du propos au regard des enjeux numériques.

OBJET(S)

Sophie Breuil |

Type d'activité – Fondamental |

Activité obligatoire |

Semestres 1 et 2 |

Durée : 3 h/semaine |

OBJECTIFS

Le module d'initiation aux outils Fondamental du projet a pour objectifs l'acquisition de savoirs et de savoir-faire spécifiques à la conception d'objets.

Des exercices complètent l'apport théorique afin de permettre une utilisation à bon escient de ces outils dans l'élaboration d'un projet (acquisition d'outils techniques et méthodologiques inscrits dans un contexte théorique).

CONTENU

Chaque cours étayé d'exercices, est prétexte à aborder une des dimensions de la démarche de projet en tant que tel : représentations orthonormées, prémaquettes, maquettes, confrontation à l'échelle du corps, connaissance des matériaux et des procédés de mises en forme, notions de structure, acquisition du vocabulaire technique, élaboration du scénario d'usages, communication du projet, etc.

MÉTHODE

Enseignement théorique et par exercices.

ÉVALUATION

Implication dans les projets, compréhension des enjeux des exercices, finalisation des travaux, devoir sur table, relevé de carnet de dessins.

OBJECTIFS

L'objectif de la pédagogie du semestre Innovation/modification/reprise est d'encourager les étudiants à faire preuve d'originalité, d'innovation, d'observation et de sens critique en tentant d'inventer un nouveau langage en architecture/design inédit ou au contraire s'inscrivant dans la « reprise » d'un travail ou d'une œuvre produit antérieurement.

L'ambition est ainsi de questionner les habitudes de projets, de formes, d'usages tout en acceptant que cette démarche est d'une prétention absolue, les moments de ruptures et d'invention dans l'histoire de l'art et de l'architecture ayant lieu finalement que quelques fois par siècle.

L'objectif pédagogique est double : d'une part de permettre aux étudiants d'apprendre à être critique envers les outils, les images, les processus qu'ils utilisent habituellement dans le projet d'architecture en comprenant d'où ils viennent, quand ils ont été inventés, par qui.

D'autre part, il s'agit d'encourager l'innovation et l'invention comme possibles dans leur carrière. Ils apprendront à construire - à partir d'une culture ou d'une logique artistique/architecturale identifiée - un langage, une démarche, en revenant aux fondements des éléments d'architecture et du design, en élaborant une pensée nouvelle et innovante par « tabula rasa » ou « reprise ».

L'architecture/design trouve différentes pratiques et différentes natures d'intelligence dans un monde professionnel globalisé. L'une serait l'excellence, le « raffinement » perpétuel du projet et des différentes étapes de sa construction, lesquelles permettraient de le dépasser et de le faire basculer dans une « chose » nouvelle. Une autre serait celle de l'invention et de l'originalité par le principe de table rase. Chaque étudiant.e sera amené à s'inscrire dans l'une ou l'autre de ces méthodes.

En accompagnement du cours, Cyrille Berger présentera les grandes innovations, les moments de changement de paradigme qui ont eu lieu dans l'Histoire de l'architecture, et du design.

CONTENU

Le cours se composera d'une part de leçons sur l'Histoire des idées manifestes (avant-gardes, changement de paradigme, invention de langage, radicalité) depuis le 19ème siècle, dans l'architecture et dans l'art, littérature, art plastique, etc en les replaçant dans leur contexte scientifique et technique. Les premières séances invalideront ou non l'originalité de la proposition intuitive, ou placeront

INNOVATION/ MANIFESTE ARCHITECTURE/DESIGN COMME INVENTION D'UN LANGUAGE

Type d'activité – Fondamental

Activité obligatoire

Semestres 1 et 2

Durée : 3 h/semaine

l'étudiant dans une culture qu'il s'agira de faire évoluer ou modifier.

La seconde phase, consistera à élaborer une pensée de la discipline, qui permettra peut-être à l'étudiant de trouver sa propre voie dans l'élaboration d'un concept ou d'une forme qui n'est alors pas abouti.

COMPÉTENCES ATTENDUES À L'ISSUE DE L'ENSEIGNEMENTS

L'enseignement se propose d'encourager l'originalité et l'inventivité comme mode de la pratique architecturale. Le cours proposera l'apprentissage d'une méthode permettant à chaque étudiant d'élaborer une théorie scientifique à partir de ses intuitions propres et originales qui nécessiteront d'être déconstruites.

FAIRE PAYSAGE FICTION

Bernard Calet

Type d'activité – Grand atelier Design

Activité optionnelle ou obligatoire ?

Semestre 3

Durée : 3 h30 / semaine

OBJECTIFS

- Apprendre à regarder, à analyser les images
- Passer de la 2D à la 3D
- Inventer, favoriser les expériences plastiques : celles du croisement, de l'utilisation de différents médias et médium dans l'élaboration d'objets, de dispositifs spatiaux
- Penser la question du rapport sensible à l'espace
- Développer un objet hybride
- Travailler les différences d'échelles

CONTENU

Le regard que les artistes (peintres) occidentaux ont porté sur le pays a fait basculer celui-ci en paysage. Le pays représenté devient paysage (in visu), dans une vision subjective de l'espace.

Dans cette continuité, le cinéma a fictionnalisé mais aussi fabriqué des paysages.

Cet atelier se propose d'inventer un autre paysage en partant de plusieurs représentations de paysage issus de captures d'écran de film, d'en extraire des éléments pour en construire un nouveau par collage.

Les caractéristiques perçues ou induites dans cette nouvelle représentation bidimensionnelle, amplifiées par différents médiums (son, lumières...), faisant apparaître différentes expériences sensibles seront ensuite traduites en installation (ou maquette). L'espace tridimensionnel sera le lieu pour vivre une nouvelle expérience de paysage, celle d'un paysage augmenté.

MÉTHODE

Travail d'échange en groupe, puis de façon individuelle.

ÉVALUATION

Le contrôle se fera en groupe à la fin du semestre. Il portera sur la capacité de l'étudiant.e à défendre son projet, sur la qualité et la pertinence des réalisations et des principales phases de la recherche sous formes de dessins de projet.

ECHO[S]

Bernard Calet

Type d'activité – Grand atelier Design

Activité optionnelle ou obligatoire ?

Semestre 4

Durée : 3 h30 / semaine

OBJECTIFS

- Développer une recherche plastique liée aux explorations et manipulation de différents matériaux
- Apprendre à regarder, analyser ce qui est là, autour de nous,
- Inventer, favoriser les expériences plastiques : celles du croisement des différents médias et médium dans l'élaboration d'objets, de dispositifs spatiaux
- Poser la question du corps et de sa relation à l'espace

CONTENU

L'écho est tout à la fois un phénomène de réflexion du son par un obstacle, le lieu où l'écho se produit, des propos rapportés, ce qui se répète, la reproduction, l'imitation ...

En partant d'une ou de plusieurs de ces notions, en travaillant par analogie vous affirmerez vos choix. Ceux-ci se feront par un travail important d'essais, de remises en causes.

Les outils utilisés seront le dessin, la photo, l'utilisation ciblée et signifiante des matériaux, en vue d'une installation.

MÉTHODE

Cours, travaux pratiques et dirigés.

ÉVALUATION

Le contrôle se fera en groupe à la fin du semestre. Il portera sur la capacité de l'étudiant.e à défendre son projet, sur la qualité et la pertinence des réalisations et des principales phases de la recherche sous formes de dessins de projet.

PROSPECTIVES ARCHITECTURALES : LES AVANT-GARDES

Denis Brillet

Type d'activité – Grand atelier Design

Activité obligatoire

Semestres 3 et 4

Durée : 3 h30 / semaine

OBJECTIFS

Ce cours a pour but de permettre à l'élève de développer un point de vue critique, un propos personnel sur les processus de création liés à l'architecture. Le détournement de l'usage normatif d'appareils de capture numérique et des logiciels de traitement d'images, de dessin vectoriel, d'images de synthèse, sera au centre du travail. Après une phase de recherches et d'expérimentations, un scénario de projet devra être établi. Il permettra de définir l'échelle et les enjeux plastiques du travail.

CONTENU

Les semestres 3, 4, 5 et 6 auront comme lien une situation urbaine fictive qui sera considérée comme terrain d'étude. Les élèves devront mener à bien un travail critique en prenant en considération les différentes dimensions évoquées par cette situation qu'elles soient politiques, géographiques, paysagères, architecturales, économiques, historiques, symboliques, etc.

Le projet prend comme source les modes de représentations et de productions numériques. Par ce prisme, le projet interrogera la notion de paysage comme image culturelle et comme représentation.

Cet atelier sera l'occasion de questionner l'art et le paysage (peinture, land art, etc.) et les implications formelles et conceptuelles liées au « sampling », aux réductions d'informations, aux erreurs numériques (glitch) et à la « post-production », etc. Cet atelier propose de questionner les limites en architecture et construction. Au cours de son travail, l'élève évaluera les possibilités techniques et conceptuelles de transcription numérique-analogique sous la forme de maquettes, installations, formes in-situ, productions plastiques libres, etc.

ÉVALUATION

Contrôle continu, bilan final de fin de projet.

Il sera demandé aux élèves de mettre en espace leurs projets et de construire une présentation orale. Les critères retenus pour l'évaluation sont : la méthode, les capacités à expérimenter les capacités plastiques, la pertinence des projets, l'implication dans le sujet et le cours, la variété des pistes explorées. La mise en forme de la présentation du projet, la clarté du propos.

#LIMITES DU MONDE CONNNU

Anne Couzan Cesca/Arnaud Bernus (collectif 1.0.3)

Type d'activité – Grand atelier Design

Activité optionnelle ou obligatoire ?

Semestre 3

Durée : 3 h30 / semaine

OBJECTIFS

Une fois de plus nous vous invitons à travailler un projet à forte teneur plastique. Il s'agira ce semestre de considérer différents aspects d'un "monde" connu et d'en rejouer le déploiement plastique par le biais d'une manipulation.

L'objectif principale est de vous permettre de conscientiser votre rapport à la contemporanéité et de donner aux objets la capacité de témoigner de leur temps et des usages qui s'y réfèrent dans le cadre d'une installation spatiale ou d'une représentation bi-dimensionnelle.

CONTENU

Powers of Ten réalisé par le couple de designers Charles et Ray Eames en 1977, propose un voyage entre l'infiniment grand et l'infiniment petit en 9 minutes, et délimite avec une extrême précision l'état des connaissances acquises de cette période. Bien plus tôt en 1533, Holbein réalise une toile célèbre, les ambassadeurs, qui au-delà du travail de portrait, témoigne lui aussi des connaissances acquises d'une époque.

Nous nous intéresserons prioritairement aux œuvres dont l'implication dresse un bilan, et fait état des acquis de son temps dans une échelle chronologique volontairement étendue. Des projets personnels devront émerger de cette première étape d'exploration.

MÉTHODE

Atelier pratique et théorique, sujets et cours.

ÉVALUATION

Suivi : présence, investissement et participation individuelle et collective ; échange, qualité des recherches plastiques et théoriques, et des expérimentations menées.

Bilans semestriels : origine et évolution du projet, qualités plastiques et critiques, documentation et références ; présence.

ONE TAP / NÉOPARLÉ*

Anne Couzan Cesca et Arnaud Bernus

Type d'activité – Grand atelier design

Activité optionnelle ou obligatoire ?

Semestre 4

Durée : 3 h 30 / semaine

OBJECTIFS

Entre réalité pratique, et coup de bluff, bienvenu dans la « startup nation ».

Nous nous intéresserons aux ratés et aspérités du « monde applicatif », pour établir un nouveau support, outils de communication que nous proposerons en lieu et place des outils utilisés entre étudiant.e.s de TALM. Agir sur cette sphère de communiquant sera notre objectif prioritaire.

CONTENU

Parmi les *one-tap notification app*, notons la création en 2014 de YO, au concept si réduit qu'il entendait établir des réseaux de sympathie uniquement au travers d'une simple signal « yo ».

À cet exemple que nous qualifions souvent d'application « dadaïste » s'ajoute de nombreuses autres tentatives, notons la récente application qui génère des points de suspensions dans un fil de conversation pour donner l'illusion que votre correspondant est entrain de vous écrire.

Tout ce volet « de pseudo innovation » connecte avec des marchés capables de financer des projets dont on peut contester l'importance et la valeur. Nous voulons travailler ce réseau de connaissance avec vous, et en profiter pour engager une action collective qui utiliserait le réseau des étudiant.e.s de l'école.

MÉTHODE

Atelier pratique et théorique, sujets et cours.

Il est question de baigner dans un environnement d'application, d'en questionner la performance, l'efficience, et de trouver ou de confectionner un nouvel outil de correspondance basé sur la réalité de vos besoins en tant qu'étudiant.e.s TALM Angers.

ÉVALUATION

Suivi : présence, investissement et participation individuelle et collective ; échange, qualité des recherches plastiques et théoriques, et des expérimentations menées.

Bilans semestriels : origine et évolution du projet, qualités plastiques et critiques, documentation et références ; présence.

DESIGN OBJET(S)

Sophie Breuil et David Enon

Type d'activité – Grand atelier design

Activité obligatoire

Semestres 3 et 4

Durée : 3 h 30 / semaine

OBJECTIFS

Les projets proposés permettent aux élèves de se confronter à l'univers du design dans son sens le plus large (de la réalité de la production industrielle aux frottements du design à l'art contemporain) afin de leur permettre de s'y positionner clairement en tant qu'auteur/concepteur et de construire une démarche personnelle cohérente et propre à chacun. Les aider à développer au mieux autonomie, adaptabilité et responsabilité au regard de la diversité des contextes d'interventions possibles d'un designer diplômé d'une école d'art.

CONTENU

Plus que l'objet, il s'agit de proposer de pointer ses enjeux. Comment l'objet participe et modifie le contexte dans lequel il intervient. Tout d'abord dans un rapport qui lui est propre (fonctionnalité, matérialité, mode de production, etc.) et surtout dans ce que sa simple existence induit : les usages qu'il génère, sa place au sein d'un système (de service par exemple), les dialogues qu'il propose à l'espace qui l'accueille, etc.

Pour se faire, l'apprentissage du projet se met en place par quatre typologies d'approches réparties sur les quatre semestres qui composent la phase programme :

- par la dimension plastique ;
- par l'exploration d'une notion précise ;
- par la dimension méthodologique du projets (protocole, processus...) ;
- par la contrainte physique matérielle (matériau, mode de production, dimension...).

Cet atelier est mené conjointement dans les deux Grands Ateliers de projet de la Licence.

MÉTHODE

Pédagogie par projets avec apports circonstanciés de références des différents champs centraux et connexes au design.

ÉVALUATION

Implication dans les projets, capacité d'expérimentation, pertinence et progression dans les étapes de travail, qualités plastiques et conceptuelles, finalisation des travaux.

Cyrille Berger |

Type d'activité – Grand atelier Design |

Activité obligatoire |

Semestres 3 et 4 |

Durée : 3 h30 / semaine |

DRAWING FOR DRAWING

Mathieu Delalle

Type d'activité – Cours transversal

Activité optionnelle

Semestres 3 à 6

Durée : 4 h/semaine

OBJECTIFS

Il s'agit d'un atelier en mouvement continu, consacré à l'ouvrage et au partage des expériences. Ici la formation par le dessin n'a ni début ni fin, il ne s'agit pas d'encourager la spécialisation mais bien de remettre en cause les limites pour favoriser un processus continu qui consiste à garder les yeux ouverts.

CONTENU

Cette année s'organise autour d'un travail en collaboration avec des étudiant.e.s d'ACC d'Austin Texas.

L'atelier engage à la réalisation d'un film d'animation à partir de sources sonores produites par les étudiant.e.s américains dans la perspective d'une diffusion au *Festival Premiers Plans* à Angers en Janvier 2020 et à la *New French Cinéma Week* à Austin en Avril 2020.

MÉTHODE

Cet atelier encourage à collecter les histoires et à les reformuler pour créer du récit documenté. L'écriture doit passer par la découverte du témoignage qui peut se révéler imprévisible et empêche toute préfiguration ou anticipation.

L'histoire est ici dépendante de ceux qui la racontent pour faire du montage, sonore et dessiné, le temps de la narration et du scénario.

ÉVALUATION

Présence et bilans.

SUPPORT DE COURS

<https://vimeo.com/album/5135805>

OBJECTIFS

À partir de préoccupations récurrentes des étudiant.e.s dont les travaux témoignent d'un intérêt pour les méthodes de recyclage et de réemploi, souvent liées à des positions écologiques et économiques, il s'agit de conférer à ces pratiques artistiques une réelle ambition plastique qui dépasse une esthétique aujourd'hui un peu convenue, relevant du bricolage de fortune. Mieux référencés et compris dans leurs formes et leurs enjeux, ces procédés pourront ainsi être pleinement assumés et non plus privilégiés comme des solutions de facilité.

CONTENU

Il s'agit de restituer ces procédés dans un contexte historique et théorique, pour en comprendre l'évolution des formes et des enjeux économiques, sociaux et politiques.

Particulièrement riche et ouvert, ce spectre de la réappropriation sera considéré tant du point de vue de l'histoire des images que de celle des matériaux. Les questionnements liés à l'économie, à l'écologie et à l'ethnographie seront abordés dans un panorama couvrant les premiers essais d'assemblages avant-gardistes du début du XX^e siècle jusqu'aux expérimentations les plus contemporaines.

MÉTHODE

Alternance en quinzaine de travail de conception en atelier et d'accrochages sous la forme de présentation critique collective. Visites d'expositions, de collections et d'ateliers.

DÉROULÉ PÉDAGOGIQUE

Premier semestre : travail d'acquisition théorique des références et des réflexions sur les différentes notions corrélées au sujet : réemploi, recyclage, réappropriation et définition progressive d'un territoire personnel de recherches mis en œuvre plastiquement. Exploration du territoire local et de ses « gisements potentiels ». Collectes sélectives en vue d'expérimentations formelles.

Second semestre : développement du projet personnel dans ses aspects plastiques et théoriques.

COMPÉTENCES ATTENDUES À L'ISSUE DE L'ENSEIGNEMENT

Capacité à identifier et argumenter ses choix de matériaux, de formes en situant son travail dans un territoire artistique et théorique précis

ÉVALUATION

Contrôle continu impliquant l'assiduité au cours, une participation active et une présentation régulière du travail

QUI VEUT LA PEAU DE ROBINSON CRUSOÉ ?

RÉEMPLOI ET RÉAPPRO- PRIATION. RECYCLAGE, RESSOURCERIES

Camille Debrabant et Etienne Poulle

Type d'activité – Cours transversal

Activité optionnelle

Semestres 3 à 6

Durée : 4 h/semaine

OBJECTIFS

- Concrétiser des projets difficiles, voire impossibles à réaliser seul.
- Permettre de nouvelles approches dans nos modes de fabrication et de formation.
- Favoriser les échanges entre des personnes de milieux différents, offrir des opportunités de collaborations.
- Revendiquer l'interdisciplinarité et les pratiques collaboratives, le partage de connaissances et les questions de leur documentation.
- Présentation publique du travail au Chabada.

CONTENU

L'axe de recherche pour cette année va s'orienter sur la question de la machine-outils avec laquelle il est possible d'œuvrer, dans la perspective d'une performance en direct construite dans un dialogue entre sons et images numériques, qui utilise le langage du code et de la programmation informatique pour générer des interfaces physiques interactives, activées en temps réel lors d'une représentation publique sur la scène du Chabada à Angers.

NAN (NOT A NUMBER)

Mathieu Delalle, Mehdi Lhommeau et Sébastien Lahaye
(Polytech Angers)

Type d'activité – Cours transversal

Activité optionnelle

Semestres 3 à 6

Durée : 4 h/semaine

Vidéo bilan : <https://vimeo.com/266402169>

MÉTHODE

Ce cours est un temps d'expérimentation collective libéré des contraintes et des hiérarchies habituelles qui permet à chacun de considérer la place de ses savoirs. Il doit être un espace transversal qui joue des frontières entre les disciplines et les enseignements pour placer en son centre le « faire ensemble ».

La pédagogie de l'action constitue une méthode de travail productrice de rencontres, de la conception à la construction. Elle priorise le processus de recherche et d'improvisation plutôt que le résultat : « il ne s'agit pas de produire une forme pour la forme, mais un objet qui produit de la pensée, autant que la pensée le produit ». Les réflexions qui accompagnent ce rapprochement entre l'école et l'ISTIA font écho aux problématiques du DIY(do it yourself) et DIWO (do it with other). Ce dispositif constitue autant une méthode de travail qu'un état d'esprit, il engage à l'observation et au questionnement du monde qui nous entoure pour aboutir à une appropriation singulière des éléments qui le constituent. Il ne s'agit pas de refaire ou de redire mais bien de comprendre les moyens et les contextes pour les ré-distribuer en adoptant une position critique.

ÉVALUATION

Présence et bilans.

PHOTO DOC

Sandrine Jousseaume |

Type d'activité – Cours transversal |

Activité optionnelle |

Semestres 3 à 6 |

Durée : 4 h/semaine |

OBJECTIFS

En prenant pour appui les contraintes d'une édition imposée, l'étudiant.e devra fabriquer un documentaire photographique inscrit dans une problématique personnelle globale. Il apprendra à développer une « écriture » photographique. Il s'agira de prendre conscience d'une part, des limites entre « le hiératique de la représentation artistique » et le documentarisme d'auteur et d'autre part, de la distance « juste » entre le retrait de l'artiste et l'implication de l'auteur (du reportage social aux mises en scènes didactiques).

CONTENU

Reprise en main des outils photographiques (prises de vues réflex et approfondissement du logiciel Photoshop, PhotoFiltre, NIK Collection, etc.). Approche historique et théorique des bases de l'esthétique documentaire traditionnelle, liée au paysage et aussi workshops de travail.

À travers des exemples concrets de regards photographiques analysés qui ont marqué le style et les nouvelles écritures documentaires, l'étudiant.e devra déterminer sa problématique et sa méthodologie puis proposer un axe de travail, dont il mettra en perspective les enjeux (collectivement).

Soumis aux contraintes de construction de l'édition (d'abord numérique), il produira en plusieurs étapes un reportage photographique qui mettra en valeur son écriture personnelle, dans une recherche autour des nouvelles formes du documentaire contemporain

MÉTHODE

Alternance de pratique, de théorie et de suivi de projet à chaque étape du projet, les étudiant.e.s devront en exposer l'avancée à tout le groupe, où chacun a un espace de parole, partant d'un « savoir vertical » (professeur-élève) vers un « savoir horizontal » (tout le monde participe à niveau égal.)

COMPÉTENCES ATTENDUES À L'ISSUE DE L'ENSEIGNEMENT

Prendre conscience de ses capacités personnelles en matière de regard.

ÉVALUATION

Qualité des réalisations, échange avec le groupe, présence et participation. Toute absence non justifiée est refusée, tout sujet non rendu est éliminatoire.

PEINTURE / CODE / ECRANS

Camille Debrabant et Philippe Hurteau

Type d'activité – Cours transversal

Activité optionnelle

Semestres 3 à 6

Durée : 4 h/semaine

OBJECTIFS

Par la pratique et la réflexion, questionner l'évolution de la peinture face aux mutations numériques. Réaliser et mettre en espace des œuvres s'inscrivant dans le champ pictural (technique classique de la peinture ou autres).

CONTENU

L'atelier est conduit en corrélation étroite avec la conception et le montage de la manifestation *Peinture, obsolescence déprogrammée*, dont TALM est partenaire. Pour développer et enrichir leurs recherches personnelles sur ce sujet, les étudiant.e.s seront invités à se nourrir des enjeux et du corpus de ces expositions, dont la première se tiendra au MASC des Sables d'Olonne durant l'été 2020.

Au sein de cette vaste thématique, des sujets plus délimités seront proposés à chaque semestre. Un workshop animé par l'artiste Amélie Bertrand sera organisé au second semestre en étroite synergie avec l'atelier.

MÉTHODE

Alternance de suivi en atelier et d'accrochages critiques obligatoires tous les 15 jours.

DÉROULÉ PÉDAGOGIQUE

Premier semestre : le devenir des genres « paysage » et « portrait », déplacements : exposition, visite d'ateliers.

Second semestre : la question des images-sources de la peinture (en lien avec le workshop animé par Amélie Bertrand).

COMPÉTENCES ATTENDUES À L'ISSUE DE L'ENSEIGNEMENT

Capacité à définir les enjeux soulevés par le projet plastique, maîtrise des techniques mises en œuvre et aptitude à situer la spécificité de la proposition dans l'histoire des formes picturales contemporaines.

ÉVALUATION

Assiduité et participation active à l'atelier, contrôle continu avec accrochages réguliers obligatoires.

CHOSE L'USAGE DU MONDE, EN QUELQUE SORTE

Regine Kolle, collectif 1.0.3 et Gildas Guihaire

Type d'activité – Cours transversal

Activité optionnelle

Semestres 3 à 6

Durée : 4 h/semaine

OBJECTIFS

CHOSE est à entendre comme une mutation volontaire et progressive d'un sujet.

À partir du titre de l'ouvrage de Nicolas Bouvier *L'usage du monde, comme invitation a(x) voyage(s)*, *CHOSE* veut intensifier notre rapport au(x) contexte(s), qu'il s'agisse de créer, d'activer ou de diffuser une proposition introduisant une notion d'itinéraire, d'errance, de parcours, de voyage, mais aussi d'étrangeté, la chose, étant cette altérité, ce support exogène dont les rebords et contours restent à qualifier.

CONTENU

À partir d'œuvres et d'études de cas historiques et théoriques, le cours stimulera des réflexions qui parcourent et influencent une histoire des formes et des récits liés aux voyages (diégèse, mimesis), qu'ils soient réels, fictionnels, science-fictionnels, mais aussi virtuels, imaginaires, poétiques ou politiques.

Au travers des regards croisés, partagés et commentés il s'agira d'envisager ensemble de manière discursive et critique comment les œuvres et références présentées proposent de multiples scénarios et peuvent être considérées comme de possibles « guides de voyages » à partir desquels initier une pratique.

Ainsi, le cours questionnera la position de chacun comme « voyageur » autant que celle de celui ou celle qui s'y refuse, façon de se repositionner au cœur des enjeux contemporains associant la création aux problématiques environnementales et géopolitiques.

MÉTHODE

Chaque séance sera organisée sur le principe d'un déplacement, réel ou virtuel, d'un espace à un autre, d'un désert à Mars... Des invités d'horizons divers (plasticiens, théoriciens, philosophes, écrivains, voyageurs, musiciens) interviendront, optant eux-aussi pour le déplacement ou la situation qui leur semble adéquat.

Les étudiant.e.s définiront des réponses personnelles et collectives, au regard des références et questions abordées lors des séances, des déplacements et des invitations proposées. Il s'agira d'aborder aussi bien les aspects réflexifs, prospectifs que pratiques liés au voyage (projet, équipement, cartographie, séjour, approvisionnement, documentation, etc.)

Dans la continuité, nous proposerons d'articuler une restitution de ce cours notamment autour de l'exposition des 4^e années Art. Il sera alors question de présenter, réactiver ces pièces et trouver des systèmes de documentation qui feront œuvre.

ÉVALUATION

Suivi : présence, investissement et participation individuelle et collective ; échange, qualité des recherches plastique et théoriques, et des expérimentations menées.

Bilans semestriels : origine et évolution des projets, qualités plastiques et critiques, documentation et références ; présence.

SUPPORT DE COURS, BIBLIOGRAPHIE

Un répertoire de pearl lié au sujet :

[https://www.pearltrees.com/
atelierdepratiquenumerique/usage-monde/id18969941](https://www.pearltrees.com/atelierdepratiquenumerique/usage-monde/id18969941)

Le carnet de bord de Donald Crowhurst

RUMIZ Paolo, *Le phare, voyage immobile*, Gallimard, 2019

BOUVIER Nicolas, *L'Usage du monde*, Le livre qui parle, 2016

ONFRAY Michel, *Le désir ultramarin*, Gallimard, 2017

MOITESSIER Bernard, *La longue route*, 2012

DE MONFRIED Henry, *Mes vies d'aventures*, Points, 2014

CHOLLET Mona, *Chez soi : une odyssée de l'espace domestique*, La découverte, 2016

KEROUAC Jack, *Sur la route*, Gallimard, 1976

KEROUAC Jack, *Satori à Paris*, Gallimard, 2014

GARCIA Tristan, *Formes et objets : Un traité des choses*, PUF, 2011

AUGÉ Marc, *Non lieux*, Seuil, 1992

THOREAU David Henri, *Walden ou la vie dans les bois*, Gallimard, 1990

WAGON Gwénola et DEGOUTIN Stéphane, *Psychanalyse de l'aéroport international*, Les presses du réel, 2018

FILMOGRAPHIE

THE THING, de John Carpenter, 1982

LA VIE TRES PRIVEE DE MONSIEUR SIM de Michel Leclerc, 2015

L'INSTALLATION, UNE PRATIQUE ARTISTIQUE

Bernard Calet et Isabelle Lévènez |

Type d'activité – Cours transversal |

Activité optionnelle |

Semestres 3 à 6 |

Durée : 4 h/semaine |

OBJECTIFS

Réunir six étudiant.e.s par sites de TALM autour d'une même préoccupation : l'installation.

Ce sera l'occasion pour l'étudiant·e d'expérimenter différents médiums et médias et de développer une recherche plastique personnelle en rapport à l'espace, à des espaces spécifiques.

CONTENU

La pratique de l'installation est née dans les années 1960, entre pop et minimal art, elle est une œuvre d'hybridation des recherches artistiques, dans le but d'offrir au spectateur une expérience des œuvres-espaces où tous les sens sont sollicités concourant ainsi à démultiplier les possibilités d'interprétation.

L'atelier propose aux étudiant·e·s de quatrième et cinquième année des trois sites de travailler l'installation. À Angers, l'Abbaye du Ronceray sera l'un des lieux d'expérimentation, d'autres lieux seront proposés par les autres sites.

Cet atelier favorisera les recherches des étudiant.e.s en leur permettant une confrontation à différents espaces.

MÉTHODE

Conception d'un projet à partir d'intentions, des recherches des étudiant·e·s qui trouvera sa finalité dans sa présentation dans les lieux choisis. Ces recherches seront enrichies par des échanges avec les artistes invité·e·s ou les enseignant·e·s des autres sites. Les discussions et le travail collectif sera aussi une des méthodes mise à l'œuvre.

ÉVALUATION

Bilan intermédiaire et bilan final.

D2G : DESIGN GAME GLOBAL/ PARADIS DE SYNTHÈSE

Denis Brillet et Christophe Le Gac

Type d'activité – Cours transversal

Activité optionnelle

Semestres 3 à 6

Durée : 4 h/semaine

OBJECTIFS

Dans l'ensemble nommé *D2G / PARADIS DE SYNTHESE*, le jeu vidéo englobe l'architecture, le cinéma, la peinture et tous les autres arts (visuels, plastiques, vivants, etc. Véritable hypothèse de travail, cette déclaration d'intention pose le problème suivant : Est-il possible d'envisager le jeu vidéo comme notre ultime horizon ?

À l'image de Kevin Flynn, héros des films TRON 1 et 2, notre avenir sera-t-il de vivre dans le jeu et non devant ? Nous n'en sommes pas encore arrivés à ce stade, mais la littérature de l'imaginaire offre de nombreux scénarios en la matière.

Si la maison demeure le lieu premier de l'architecture, si la salle de cinéma prolonge l'existence du cinématographe, si l'image habite l'art depuis son apparition, alors le jeu vidéo indexe, mixe cet ensemble et matérialise un entre-deux (entre image habitée et image-lieu), un espace diégétique où l'interface entre le corps et le numérique trouve tout son (ses) sens.

Cet atelier questionne la place réservée à l'architecture contemporaine et prospective dans les jeux vidéo. Il travaille son extension dans l'espace entourant le(s) joueur(s) visiteur(s) et son expansion aux différentes représentations numériques.

L'objectif est de réfléchir aux trois interfaces en jeu :

- L'interface homme-écran (peinture, cinéma, vidéo, jeu vidéoludique, etc.) ;
- l'interface homme-dispositif de diffusion (installation, architecture, scénographie, etc.);
- l'interface homme-outil de navigation (les yeux, les mains, les objets techniques, etc.).

CONTENU

Créer une installation vidéo basée sur l'acquisition de connaissances architecturales, artistiques et cinématographiques dont l'objectif final est de devenir une extension d'un espace diégétique (chargé de fiction) peuplées de projets d'architecture prospective ou abstraite.

Designer l'ensemble du dispositif de diffusion (écran, assise, console et manette, etc) avec pour finalité la conception d'un Design Game Global (D2G). Tout au moins, les étudiant.e.s essayeront de créer un paradis de synthèse : une installation architecturale ou architecture installation, ou encore une micro architecture sur l'interaction entre le corps, l'espace, le temps et l'écran.

MÉTHODE

Établir un programme-création que les étudiant.e.s doivent s'appliquer à détourner pour mieux y répondre. Quelques contraintes sont données lors de la première séance. Notamment, il y a obligation d'utiliser les outils numériques propres à l'univers des réalité virtuelles et augmentées, sans pour autant négliger tous les autres supports à disposition.

Mais en filigrane, l'étudiant.e doit toujours avoir en tête les écrits de Marshall McLuhan :

« (...) en réalité et en pratique, le vrai message, c'est le médium lui-même (...) »

Pour comprendre les médias - Les prolongements technologiques de l'homme, coll. Points, essais, éditions du Seuil, Paris, 2010, (1977).

COMPÉTENCES ATTENDUES À L'ISSUE DE L'ENSEIGNEMENT

Les étudiant.e.s devront acquérir cette faculté de concevoir, de réaliser et de diffuser une installation-architecture à base de projections, et (ou) de peintures analogiques et (ou) numériques.

ÉVALUATION

Chaque fin de semestre

BIBLIOGRAPHIE

DOWNHAM Mark, Cyberpunk, Allia, 2013

GIBSON William, Neuromancien, J'ai Lu, 1984

PERÉNY Etienne, Images interactives et jeu vidéo - De l'interface iconique à l'avatar numérique, Editions Questions Théoriques, 2012

SOHIER Estelle (dir.), GILLET Alexandre et STASZAK Jean-François, Simulations du monde / Panoramas, parcs à thème et autres dispositifs immersifs, COLL. vuesDensemble, MétisPresses, 2019

CRÉATION SONORE

Alain Manceau

Type d'activité – Cours transversal

Activité optionnelle

Semestres 3 à 6

Durée : 4 h/semaine

OBJECTIFS

Explorer la musique électroacoustique et les styles contemporains. Prendre connaissance de la diversité et de la richesse de la création sonore, de son évolution dans les principaux courants esthétiques.

CONTENU

Les recherches des avant-gardes et les transformations technologiques ont conduit la création sonore à prendre son autonomie vis-à-vis de la musique. Le son acquiert une valeur esthétique, plastique dans le champ de l'art.

Indépendante des règles traditionnelles de la musique occidentale, la création sonore repose sur un matériel constitué de sons enregistrés ou produits par une nouvelle lutherie : bruits, sons instrumentaux ou vocaux qui sont ensuite modifiés, manipulés, transformés, juxtaposés en studio, de support mémoire, l'enregistrement numérique devient objet d'expérimentation. Russolo, John Cage, Pierre Schaeffer, Stockhausen... ont participé à ces transformations.

L'atelier est une proposition de recherche et de création de pièces sonores comme le documentaire, le témoignage, la poésie sonore, le noise, etc. en rapport ou non avec l'image, à partir de toutes les possibilités offertes par les nouvelles technologies.

MÉTHODE

Écoutes d'œuvres des XX^e et XXI^e siècles ; technique de la prise de son et de l'utilisation des logiciels de post-production ; réalisation de pièces sonores.

La création sonore regroupe les musiques concrètes ou acoustiques, les créations radiophoniques, les musiques pour le théâtre, la danse, le cinéma, la vidéo, les installations sonores, etc.

DÉROULÉ PÉDAGOGIQUE

Cours, ateliers pratiques, présentations et réalisations de productions sonores. Le projet de l'étudiant.e est au cœur de cet atelier.

ÉVALUATION

Contrôle continu.

BIBLIOGRAPHIE

BOSSEUR Jean-Yves, *Le Son et le Visuel*, Dis-Voir, 1992

BOSSEUR Jean-Yves, *Musique et Arts Plastiques - Interactions au XXe siècle*, Minerve, 2015

BOSSEUR Jean-Yves, *John Cage*, Minerve, 2000

CASTANT Alexandre, *Planètes Sonores*, Monographik Éditions, 2010

CHION Michel, *Le Son*, Armand Colin, 1998

LANGLOIS Philippe, *Les cloches d'Atlantis*, MF, 2012

NYMAN Michael, *Experimental music*, Allia, 2017

ROBERT Philippe, *Musiques expérimentales*, Le mot et le reste, 2007

TOOP David, *Ocean of sound*, Kargo & l'éclat, 1995

CHAMP DE RUINES

Laurent Millet

Type d'activité – Cours transversal

Activité optionnelle

Semestres 3 à 6

Durée : 4 h/semaine

OBJECTIFS

Produire une série de photographies en lien avec le champ proposé.

Autonomie dans la poursuite du travail.

Maitrise de l'outil et des techniques afférentes.

CONTENU

Notre univers est gouverné par des fictions de toute sorte : consommation de masse, publicité, politique considérée et menée comme une branche de la publicité, traduction instantanée de la science et des techniques en imageries populaires, confusion et télescopage d'identités dans le royaume des biens de consommation, droit de préemption exercé par l'écran de télévision sur toute réaction personnelle au réel.

Nous vivons à l'intérieur d'un énorme roman. Il devient de moins en moins nécessaire pour l'écrivain de donner un contenu fictif à son oeuvre. La fiction est déjà là. Le travail du romancier est d'inventer la réalité.

James Graham Ballard

Le travail s'élaborera à partir d'un territoire précis : la cité Kalouguine à Angers. à partir de cette architecture et de l'espace qui l'environne, les étudiant.e.s seront invité.e.s à élaborer des lectures et des interprétations des lieux à même de questionner ceux-ci et leur rapport à l'image.

MÉTHODE

Séances alternées de cours et de suivis de travaux plastiques.

ÉVALUATION

Contrôle continu, présence, rendu plastique.

WE COULD BE OUTLAWS

Vanessa Theodoropoulou et Jaqui Riva

Type d'activité – Cours transversal

Activité optionnelle

Semestres 3 à 6

Durée : 4 h/semaine

OBJECTIFS

The aim of this course is to engage in conversation about the prescient and extreme conditions of living in the first quarter of the twenty-first century. By identifying some of these conditions we may then begin to understand what the role of the artist is, and what-is-to-be-done.

Working in collaboration or individually, student's art projects will reflect the collective nature of the overall project in performative events in the school and other environments that seek a wider audience.

CONTENU

The course investigates the conditions that place people in the position of outlaw (hors-la-loi). Be that escaping from hierarchical patriarchal constraints or normative gender identities, to the dramatic movement of people around Europe, living outside of the law due to geo-political crises or economic post-colonialisms.

Who makes the law, and who does the law serve? Under what (socio-economic, cultural or political...) conditions are norms established, whose lives are respected, considered worth living and protecting, whose lives can be spared or damaged? In the era of social media, populism, interconnectivity, fake news, divisiveness and the offensive discourses that have ensued, how does identity and status become interchangeable, what are the new instances of legitimization and how do they operate? Could the position of outlaw be an ethical one? Could it be a space for citizenry, and what could a citizen artist represent?

In this context, students will consider what constitutes an outlaw and whether this position could be seen as a resource? If art has historically been considered as a 'refuge' (rifugio), a 'safe space' for all kinds of vulnerabilities, and the modern artist, as the 'outsider' in the society, the one both defying norms and escaping codes, then what does it mean to be an artist in an era of, for example, multiple identity choices and the displacement of people? What can an effective artist be?

Students will be expected to contribute to an ongoing collective conversation and research, including speech, texts, contemporary and historical artworks, anecdotes, hearsay and speculation, that develops a role and repertoire for an outlaw artist. Students will be encouraged to find the most appropriate media and form of presentation for their work and the collective project; speech, texts, events, exhibitions, performances and published editions.

DÉROULÉ PÉDAGOGIQUE

This course attempts to extend the student's repertoire in terms of their overall practice and enable them to see themselves as having a larger role in the production of culture.

COMPÉTENCES ATTENDUES À L'ISSUE DE L'ENSEIGNEMENT

Critical thinking, decision making appropriate to the subject matter, presenting their ideas and discussing their work in English, self-publishing.

ÉVALUATION

Attendance, participating in class discussions, project development and presentation of art works.

BIBLIOGRAPHIE

In this course the student will contribute to the content of the course with a collective research

DORLIN Elsa, *Se défendre*, La Découverte, 2017

FEDERICI Sylvia, *Caliban et la sorcière, femmes, corps et accumulation primitive*, Entremonde 2017

CHOLLET Mona, *Sorcières*, La Découverte, 2018

AGAMBEN Giorgio, *Homo Sacer*, L'intégrale 1997-2015, Seuil 2016

BUTLER Judith, *Ce qui fait une vie. Essai sur la violence, la guerre et le deuil*, La Découverte (Zones) 2017

TRONTO Joan, *Un monde vulnérable. Pour une politique du care*, Paris, La Découverte, 2009 [1993] (préface inédite de l'auteure)

OBSTACLES EN VUE

Bernard Calet et Etienne Poulle

Type d'activité – Cours transversal

Activité optionnelle

Semestres 3 et 5

Durée : 4 h/semaine

OBJECTIFS

Renouveler l'esthétique, inventer de nouvelles formes d'obstacles, amener du singulier tout en s'inscrivant dans un cahier des charges contraint.

Élaborer à partir d'un contexte spécifique, celui d'un domaine paysager très vaste, des objets de très grandes dimensions.

Apprendre à formaliser un projet en vue de passer un concours.

CONTENU

création et réalisation d'obstacles pour une compétition équestre de niveau international sur l'hippodrome de Verrie (commune de Saumur).

MÉTHODE

La méthode mise en place est celle d'un petit concours en quatre phases. La première phase sera celle de la découverte du site, pour en prendre la mesure, comprendre les enjeux et le contexte dans lequel doivent s'inscrire les projets.

ensuite, les étudiant.e.s (par petits groupes s'ils le souhaitent) devront concevoir et développer leurs projets, en atelier avec les enseignants.

Puis, un jury composé de professsurs, des partenaires du Comité équestre Saumur et du fabricant sélectionnera plusieurs proejts, en fin de semestre.

Enfin, les étudiant.e.s dont les projets auront été sélectionnés, assureront le suivi de réalisation avec l'entreprise spécialisée au cours du second semestre.

DÉROULÉ PÉDAGOGIQUE

Visite de l'hippodrome de Verrie, rencontre avec Jean Christophe Dupuy et l'équipe du Comité équestre : présentation du site, de la compétition (crosse complet) et des attentes de nos partenaires ; présentation des contraintes et règles liées à un obstacle.

Visite de l'hippodrome du lion d'Angers, rencontre avec Christian Achard, chef d'une entreprise spécialisée dans la fabrication d'obstacle, et qui réalisera les obstacles sélectionnés.

Séances de travail entre et après ces visites, avec présentations de maquettes, de dessins, etc.

Sélection des projets à partir d'un rendu, de maquettes, de dessins, etc.

COMPÉTENCES ATTENDUES À L'ISSUE DE L'ENSEIGNEMENT

Créer et développer en groupe de 2 à 4 personnes, un projet de l'esquisse à l'étape pré-réalisation. Suivi de réalisation (pour les projets sélectionnés).

ÉVALUATION

Évaluation continue.

OBJECTIFS

Élaborer à partir d'un contexte spécifique, celui d'un domaine paysager très vaste, des installations plastiques de très grandes dimensions.

Apprendre à formaliser un projet en vue de passer un concours de sélection.

CONTENU

Concevoir et réaliser des installations artistiques en parallèle d'un parcours équestre.

MÉTHODE

La méthode mise en place est celle d'un petit concours en quatre phases : la première phase sera celle de la découverte du site, en prendre la mesure, les enjeux et le contexte dans lequel doit s'inscrire le projet. Ensuite, les élèves (par petits groupes s'ils le souhaitent) devront concevoir et développer leurs projets, en atelier avec les professeurs.

Puis, sélection de plusieurs projets par un jury composé de professeurs, des partenaires du Comité équestre Saumur. Enfin, les élèves dont les projets auront été sélectionnés, assureront le suivi de réalisation. D'abord à l'école, puis lors d'un workshop de 4 jours sur le site de l'hippodrome de Vérrie.

GRAND AIR

Bernard Calet et Etienne Poulle

Type d'activité – Cours transversal

Activité optionnelle

Semestres 4 et 6

Durée : 4 h/semaine

DÉROULÉ PÉDAGOGIQUE

- Visite du site de l'hippodrome de Vérrie et rencontre avec les acteurs du terrain, Comité équestre, gestionnaires du site etc.
- Séances de travail à l'école, avec présentation de maquettes, de dessins etc.
- Deuxième visite sur place si besoin pour valider les hypothèses.
- Séances de travail à l'école.
- Présentation des projets au jury.
- Pour les projets sélectionnés, approfondissement de faisabilité à l'école. Réalisation sur place lors de la semaine de workshop.
- Présentation au public lors du weekend de compétition.

COMPÉTENCES ATTENDUES À L'ISSUE DE L'ENSEIGNEMENT

Créer et développer en groupe ou seul un projet, de l'esquisse jusqu'à l'étape réalisation (pour les projets sélectionnés).

ÉVALUATION

Évaluation continue.

CINÉMA CO

Thomas Bauer

Type d'activité – Cours transversal

Activité optionnelle

Semestres 3 à 6

Durée : 3 h/semaine

OBJECTIFS

Développement du travail personnel

Connaissance des mutations récentes du langage cinématographique, de ses relations étroites avec les arts.

Développement des rapports images-son dans les dispositifs de captations comme dans ceux de transmission et de restitution.

Développement de l'auto-évaluation, organisation du travail collectif et d'une cohérence de groupe.

CONTENU

Sur la base du travail de l'étudiant, de ses enjeux et de son inscription, le travail s'orientera vers les possibles développements par les outils théoriques et pratiques du cinéma et des arts.

MÉTHODE

La base méthodologique est fondée sur la création d'un groupe de travail qui collabore à l'analyse critique comme à la réalisation des travaux de chacun.

ÉVALUATION

Contrôle continu, présence, méthodologie, qualité de l'investissement.

EN TRA-DUCTION

Sébastien Pluot

Type d'activité – Cours transversal

Activité optionnelle

Semestres 3 à 6

Durée : 4 h/semaine

CONTENU

Le séminaire/Arc de l'année 2019-2020 s'organisera à partir du programme de *Art by Translation* comprenant des workshops, des séminaires et une exposition sur le thème des temps entremêlés. Ils se dérouleront à Angers, à l'université Rennes II, aux Beaux-Arts de Paris, au Centre Georges Pompidou et à Lizière.

Toute production de texte ou d'objet, dès lors qu'elle se détache de son auteur, est destinée à se confronter à des contextes plus ou moins imprévisibles qui en transforment les significations. Certains artistes, musiciens, écrivains ou architectes ont conçu des projets en considérant leur évolution, leur réception et donc leur traduction dans d'autres contextes temporels. On pense par exemple aux œuvres-partitions dont les interprétations sont renouvelées par leurs différentes instanciations ou à des œuvres volontairement évolutives, qui mutent, se transforment par les usages, par le temps, doivent faire l'objet de soins spécifiques, disparaissent ou réapparaissent. Ce programme sera l'occasion d'aborder les concepts d'entropie, d'historicisation, de mutation, de traduction et d'interprétation, et d'évoquer des œuvres aux trajectoires significatives comme celles de Silvia Kolbowski, Robert Smithson, Louise Lawler, Sherrie Levine, Continuous Project Altered Daily de Robert Morris puis de Yvonne Rainer, Partially Buried Woodshed in 3 parts de Renée Green, le Manet-PROJEKT '74 de Hans Haacke, Painting and sculpture from the Museum of Modern Art : catalog of deaccessions, 1929 through 1998 de Michael Asher, In the Near Future de Sharon Hayes, etc.

En octobre 2019 à Rennes, un groupe d'étudiant.e.s suivra le séminaire de recherche et de création sur la question de la trajectoire des œuvres avec comme invités l'historien et critique d'art Sven Luttkien, les artistes Silvia Kolbowski et Yann Sérandour, les historien.ne.s de l'art Maud Jacquin, Sébastien Pluot et Anne Zeitz. Les 6 et 7 décembre, nous organiserons un voyage à Paris pour assister au colloque Mel Bochner : *On Translation* que nous organisons au Centre Georges Pompidou.

En février, un workshop se déroulera avec les artistes Christophe Berdaguer et Marie Péjus aux Beaux-Arts de Paris sur le thème de l'uchronie qui implique d'imaginer le monde tel qu'il serait ou aurait été si un facteur spécifique avait été différent. Qu'en serait-il de notre environnement, à quoi ressemblerait la ville et nos objets si nous avions été des êtres horizontaux, liquides ou doués de télépathie ? Les artistes Berdaguer & Péjus pratiquent ces types de contorsions temporels et spéculatifs dans leurs

œuvres comme un moyen de révéler le fait que ce qui est dans notre présent ne s'impose pas comme une évidence mais doit faire l'épreuve d'un examen critique. Dans le contexte d'une année de recherche dédiée à la question des temps entremêlés, des traductions par les contextes temporels et spatiaux ce workshop avec les deux artistes permettra d'aborder une série d'enjeux résonnant avec la pensée et la pratique du design: la pérennité ou la contingence des objets et des gestes, la transformation de la signification des œuvres et des objets au cours du temps, l'obsolescence programmée, les différences entre objets industriels et artisanaux, les relations de détermination entre les objets eux-mêmes (la définition de tel objet aura des incidences sur celles d'autres objets) ainsi que les liens entre les objets et leurs usages.

En avril, le séminaire se déroulera avec des artistes et écrivains invités, les étudiant.e.s de Rennes II et de L'École Normale Supérieur de Cachan à Lizière pour l'enregistrement d'une série de pièces audio imaginant le contexte dans lequel des œuvres placées dans des *Time Box* seront ouvertes en 2045.

Une exposition rassemblant les travaux des étudiant.e.s et une sélection d'œuvres existantes sera programmée dans l'école des Beaux Art de Paris.

ÉVALUATION

Les étudiant.e.s seront évalués selon la qualité de leurs interventions dans le séminaire, de leurs propositions et de leur implication dans les projets collectifs. Chaque étudiant.e sera invité à concevoir des travaux plastiques et textuels.

HISTOIRE ET PHILO- SOPHIE DE L'ART

Fabien Vallos et Olivier Assouly

Type d'activité – Cours transversal

Activité optionnelle

Semestres 3 à 6

Durée : 4 h/quinzaine

OBJECTIFS

Pour l'année 2019-2020 (à partir des éléments produits par le laboratoire) nous construirons une recherche à partir des travaux des étudiants et à partir de deux objets : 1. la continuité du café de l'école 2. l'organisation d'un banquet.

CONTENU

S'interroger sur le rapport entre art, alimentation et représentation.

Il s'agit de proposer une réflexion sur le sens contemporain du terme fourniture (aliment) pour penser les mutations de nos habitudes alimentaires. Il s'agit de le montrer à partir de différents éléments majeurs de la pensée : 1. le remplacement de la chrématistique par l'économie (autrement dit la privatisation systématique du réel), 2. l'oubli du sens de l'aliment pour ne le penser qu'à partir de l'industrie, 3. la séparation – c'est l'œuvre de la pensée philosophique – des concept d'aliment et d'élément au point que nous sommes incapables d'en penser les conséquences, 4. l'incapacité systématique que nous ayons d'ouvrir l'alimentation à des processus analytiques et 5. les systèmes de représentation (littéraire et artistique). Il s'agit en somme d'une forclusion assez radicale qui exclut l'aliment de tout rapport philosophique, métaphysique, esthétique et artistique parce qu'il maintiendrait ou contiendrait encore un défi métaphysique. Ce défaut métaphysique est la fondation du concept de consommation.

MÉTHODE

Séminaire

ÉVALUATION

Rendez-vous et suivi de projet.

OBJECTIFS

Découverte de la mise en œuvre.

Sensibilisation à l'expérimentation de l'image encrée et imprimée.

CONTENU

Première ouverture aux domaines de spécialisation sous la forme d'un studio semestriel proposant différentes pratiques d'impressions dans un unique contexte de culture générale.

Sensibilisation à des procédés concernant différentes façons de faire réagir l'encre dans du papier, liées à différents principes de pressions.

Possibilité de fréquenter, dans la limite de leur autonomie technique, les ateliers d'impressions pour développer un travail personnel.

LITH + TD (1)

Dominique Allard |

Type d'activité – Studio |

Activité optionnelle |

Semestres 3 et 4 |

Durée : 4 h/semaine |

MÉTHODE

Introduction aux techniques de l'estampe et des multiples.

DÉROULÉ PÉDAGOGIQUE

13 séances :

1. Présentation du studio et préparation des supports (grainage des pierres)
2. Présentation des procédés graphiques lithographiques, réalisation des travaux sur pierres et présentation de la préparation chimique
3. Présentation du principe de pression lithographique, de la manipulation des presses, de la nature de l'encre et début des tirages (encre et impressions)
4. Tirages lithographiques (suite)
5. Tirages lithographiques (suite et fin)
6. Présentation de la gravure en taille douce et préparation des supports métalliques (dégraissage et vernissage)
7. Morsures à l'eau forte « aux traits » des plaques de zinc
8. Préparation des supports pour l'aquatinte (saupoudrage et cuisson)
9. 6 morsures successives correspondant aux 6 teintes demandées
10. Présentation du principe de pression taille-doucière, de l'encre, de l'essuyage et début des tirages
11. Tirages taille-douciers (suite)

12. Tirages taille-douciers (suite et fin) et début des bilans individuels d'atelier avec évaluation de chaque étudiant.esur présentation de l'ensemble des tirages effectués au cours du semestre
13. Bilans d'atelier avec évaluation (suite et fin)

COMPÉTENCES ATTENDUES À L'ISSUE DE L'ENSEIGNEMENT

L'étudiant.edevra comprendre et assimiler les principes des différents procédés d'impressions afin de pouvoir exploiter les enjeux plastiques et graphiques des nombreuses écritures qui en découlent.

ÉVALUATION

Réaliser une petite édition sous la forme d'un livre d'artiste dont le contenu devra être en relation avec la proposition conceptuelle.

BIBLIOGRAPHIE

BRÉGEAUT L.-R., Nouveau manuel complet, théorique et pratique, du dessinateur et de l'imprimeur lithographe, Manuels-Roret (Encyclopédie RORET, 1839

BERSIER Jean-E., La gravure, les procédés, l'histoire, Editions BERGER-LEVRAULT, 1980

BERTHIAU et BOITARD MM.,Nouveau manuel complet, théorique et pratique, de l'imprimeur en taille douce, Manuels-Roret (Encyclopédie RORET), 1840

LALANNE Maxime, Traité de la gravure à l'eau forte, LEFRANC et Cie Editeurs, 1920

MALENFANT Nicole, L'estampe, Collection Formart, « Série initiation aux métiers d'art », LA DOCUMENTATION QUEBECOISE - Ministère des Communications - Editeur officiel du Québec, 1979

KREJCA Ales, Les techniques de la gravure : Guide des techniques et de l'histoire de la gravure d'art originale, GRÜND, 1983

DAWSON John, Graver et imprimer : Toutes les techniques de l'estampe : les procédés, les outils, le matériel, BORDAS, 1983

DONJEAN A., Initiation à la gravure : Eau forte, pointe sèche, aquatinte et burin, Editions BORNEMANN, 1980

OBJECTIFS

Pratiques d'écritures singulières liées aux médiums choisis.

CONTENU

Expérimenter, inventer, dialoguer pour répondre à leurs projets. Les objectifs pédagogiques, plastiques et artistiques sont intimement liés à toutes tentatives d'expérimentations. Les audaces techniques permettent de dépasser le stade de la simple méthode.

Les élèves ont la possibilité de développer un champ expérimental liant art et imprimerie en utilisant la combinaison et la confrontation des différentes méthodes.

MÉTHODE

Développement des pratiques personnelles par expérimentations, combinaisons et confrontations des différentes méthodes d'impressions.

DÉROULÉ PÉDAGOGIQUE

13 séances :

LITH + TD (2)

Dominique Allard |

Type d'activité – Studio |

Activité optionnelle |

Semestres 5 et 6 |

Durée : 4 h/semaine |

1. Présentation du studio, proposition et réflexion sur l'adéquation judicieuse entre le projet personnel de chaque étudiant et l'écriture proposée par un médium d'impression qui devra être envisagé par chaque élève
2. Choix d'un médium d'impression précis par chaque étudiant et début de la mise en œuvre du procédé retenu
3. Élaboration du processus (suivant le ou les procédé(s) choisis) et développement du travail personnel de chaque étudiant
4. Élaboration de chaque processus (suite)
5. Élaboration de chaque processus (suite) et premiers résultats
6. Évaluation en milieu de semestre des premiers résultats de chaque étudiant avec formulation d'éventuelles réorientations plastiques et techniques
7. Reprise des processus individuels en tenant compte des éventuelles modifications recommandées
8. Mise en œuvre approfondie de l'engagement personnel de chaque étudiant dans son choix de médium particulièrement adapté à son projet individuel
9. Nouveaux résultats de cette mise en œuvre et utilisation du principe de la série pour atteindre une

certaine résonance plastique

10. Début des résultats affinés

11. Obtention définitive d'une série de travaux imprimés et inscrits dans un positionnement conceptuel propre à chaque élève

12. Début des bilans individuels d'atelier avec évaluation et appréciation de chaque étudiant. esur présentation de l'ensemble des tirages effectués au cours du semestre et dont le résultat doit être en accointances avec la position conceptuelle de l'élève

13. Bilans d'atelier avec évaluations et appréciations (suite et fin)

COMPÉTENCES ATTENDUES À L'ISSUE

DE L'ENSEIGNEMENT

L'étudiant.e devra poursuivre la maîtrise des différents procédés d'impressions afin de pouvoir s'engager individuellement dans la pratique d'une écriture singulière.

ÉVALUATION

Rechercher une pratique visant une écriture singulière et obtenir des productions plastiques trouvant leur existence au sein des médiums choisis.

BIBLIOGRAPHIE

BRÉGEAUT L.-R., Nouveau manuel complet, théorique et pratique, du dessinateur et de l'imprimeur lithographe, Manuels-Roret (Encyclopédie RORET, 1839

BERSIER Jean-E., La gravure, les procédés, l'histoire, Editions BERGER-LEVRAULT, 1980

BERTHIAU et BOITARD MM., Nouveau manuel complet, théorique et pratique, de l'imprimeur en taille douce, Manuels-Roret (Encyclopédie RORET), 1840

LALANNE Maxime, Traité de la gravure à l'eau forte, LEFRANC et Cie Editeurs, 1920

MALENFANT Nicole, L'estampe, Collection Formart, « Série initiation aux métiers d'art », LA DOCUMENTATION QUÉBÉCOISE - Ministère des Communications - Editeur officiel du Québec, 1979

KREJCA Ales, Les techniques de la gravure : Guide des techniques et de l'histoire de la gravure d'art originale, GRÜND, 1983

DAWSON John, Graver et imprimer : Toutes les techniques de l'estampe : les procédés, les outils, le matériel, BORDAS, 1983

DONJEAN A., Initiation à la gravure : Eau forte, pointe sèche, aquatinte et burin, Editions BORNEMANN, 1980

STUDIO VIDEO/SON

Type d'activité – Studio

Activité optionnelle

Semestres 3 et 4

Durée : 4 h/semaine

OBJECTIFS ET CONTENU

Ce studio est un lieu de découvertes et de recherches où l'étudiant.e mettra en œuvre des projets d'écriture, de tournage, d'enregistrement et de montage.

Par des réalisations sur des thèmes qu'il choisira, l'étudiant.e fera l'expérience de la maîtrise d'un projet vidéo ou son.

L'objectif de ce studio est de permettre aux étudiant.e.s de maîtriser les matériels et d'acquérir les bases techniques de la prise de son et de la vidéo ainsi que les références incontournables de la création sonore et vidéo.

Cinéma expérimental et art vidéo, documentaire, animation, de l'écriture au repérage en passant par le perfectionnement des phases de production, de post-production, de diffusion (projections, installations), par le croisement du regard des autres étudiants, ainsi que par le va et vient avec l'histoire de l'image en mouvement, l'atelier recouvre toutes les étapes de la création audiovisuelle.

Au croisement entre l'art et la technologie, naît l'art vidéo. En mars 1963, l'artiste Nam June Paik, expose treize téléviseurs préparés pour la distorsion d'images...

Le son a gagné une valeur esthétique, plastique ; reconnaissance renouvelée avec l'apparition des nouveaux médias. John Cage, Pierre Schaeffer à la suite de Russolo, puis Beuys et Fluxus notamment ont conduits ces transformations.

Envisagé dans toutes ses dimensions (bruit, voix, musique mais aussi silence) le son est présent dans l'art contemporain.

Les techniques audio, analogiques, numériques, la prise de son, la postproduction, les manipulations permises par le support numérique seront abordées.

MÉTHODE

Cours théorique, analyse d'œuvres.

Exercices et travaux pratiques.

Réalisation, tournage et montage.

ÉVALUATION

Sur la présence, la production, l'inventivité et la qualité des réalisations.

L'ESPACE DU DESSIN, UNE EXPLO- RATION...

Type d'activité – Studio

Activité optionnelle

Semestres 3 et 4

Durée : 4 h/semaine

OBJECTIFS

L'étudiant.e devra prendre conscience que le dessin est un outil, un pivot pour une meilleure appréhension du « concept » mais aussi un moyen « sensible » de remise en cause du visible. Le cours consistera à ce que l'élève puisse comprendre les processus, les cheminements qui accompagnent la pratique du dessin aujourd'hui. Il s'agira d'interroger le dessin, son statut en le confrontant à d'autres pratiques et à d'autres supports de représentations. Il s'agira enfin de l'aborder dans les relations qu'il entretient notamment à l'espace et de favoriser l'apparition d'un travail personnel en le confrontant aux productions artistiques contemporaines.

CONTENU

1. NOCTURAMA

When night falls round here It's never night enough
Nick Cave, Nocturama

En élaborant un travail autour de la nuit, le projet s'appuiera sur deux types d'approche. Il consistera à s'imprégner d'abord d'images issues d'extraits de films desquels il s'agira d'en soustraire une « matière première ».

Cette dernière devra s'enrichir parallèlement d'une seconde démarche proposant, sous la forme d'une dérive, d'exprouver la nuit, d'en choisir des aspects et de les enregistrer par le croquis, la photo, le film... Ce jeu entre les images cinématographiques et celles puisées dans la réalité devra nourrir la production d'une série de dessins qui seront comme autant de plans fixes, d'arrêts sur image, de séquences susceptibles de renvoyer à l'idée de cinéma.

2. SOUNDSCAPE

Il sera ici question d'appréhender l'espace non plus par l'observation mais en portant son attention aux sons qui nous entourent tout en s'imprégnant des ressources de la musique expérimentale.

Il s'agira de créer des situations propices à l'imaginaire, de les capter et de les enregistrer de différentes manières pour ensuite générer de multiples expérimentations et faire émerger par une somme de recherches en dessin, un espace mentale et une réflexion autour de la notion de paysage.

MÉTHODE

Suivi des travaux en atelier.

ÉVALUATION

En continu par des échanges autour du travail ainsi qu'une appréciation en fin de semestre pour rendre compte de l'évolution et de l'engagement de l'étudiant.

SUPPORT DE COURS, BIBLIOGRAPHIE

Roven revue, éditions Les presse du réel

The Drawer, éditions Les presse du réel

Le cahier dessiné, éditions Les cahiers dessinés

Collection, éditions En Marge

Vitamine D : Nouvelles perspectives en dessin, Phaidon, 2006

Vitamine D2 : Nouvelles perspectives en dessin, Phaidon, 2013

Dessins d'architecture, Phaidon, 2019

Landscape, Le paysage et le dessin contemporain, Blackjack éditions, 2008

CONTE Richard, Le dessin hors papier, 2009

NANCY Jean-Luc, Le plaisir du dessin, 2009

Comme le rêve le dessin, Louvre, Centre Pompidou, 2005

KUBIN Alfred, Le travail du dessinateur, 2015

CINÉMA PLATEAU

Thomas Bauer |

Type d'activité – Studio |

Activité optionnelle |

Semestres 3 et 4 |

Durée : 4 h/semaine |

OBJECTIFS

- Développement du travail en groupe.
- Acquisition des bases du tournage cinématographique et du montage.
- Développement de l'auto-évaluation, organisation du travail collectif.

CONTENU

Le travail débute par la réalisation de dessins, puis par leurs traductions en volumes. Il se poursuit par l'organisation du plateau et des tournages.

Chaque étudiant.e doit expérimenter l'utilisation d'une caméra, d'un enregistreur audio lors des tournages. Lors du montage il doit acquérir les bases de la synchronisation et de l'organisation des séquences.

MÉTHODE

La base méthodologique est fondé sur la création de plusieurs groupes de travail (5 étudiant.e.s par groupe) à partir de l'ensemble de l'effectif inscrit.

Le travail débute par la réalisation de dessins, puis par leurs traductions en volumes, et par l'organisation du plateau et des tournages. Il se poursuit par le montage.

Les groupes réalisent deux films par semestre.

ÉVALUATION

Contrôle continu, présence, méthodologie, qualité de l'investissement.

COURS THEORIQUE

Fabien Vallos |

Type d'activité – Cours théorique |

Activité obligatoire |

Semestres 3 et 4 |

Durée : 2 h/quinzaine |

LE DESIGN : UNE ESTHÉ- TIQUE DE LA CONSOMA- TION ?

Olivier Assouly

Type d'activité – Cours Théorique

MÉTHODE

Activité obligatoire

Cours magistraux, exposés d'étudiants.

Semestres 3 et 4

COMPÉTENCES ATTENDUES À L'ISSUE DE
L'ENSEIGNEMENTS

Durée : 2 h/semaine

Aptitudes à concevoir le design au sein d'un schéma historique et philosophique.

Capacité à identifier, soulever et analyser des problèmes.

Rapport critique à une histoire narrative ou mythologique de la technique et du design.

ÉVALUATION

Vérification des connaissances et de la réflexion par un travail écrit à l'issue du semestre.

OBJECTIFS

Mettre en évidence les cadres conceptuels et historiques nécessaires à la compréhension de l'objet technique et au design. Cela suppose d'insister non seulement sur les conditions d'émergence du design à partir de l'industrialisation et de l'évènement que devait représenter la production en série, et plus en amont sur la construction d'une subjectivité, c'est-à-dire dans une relation aux objets sous tension avec l'art et l'esthétique. Au lieu d'identifier le design à une logique de « fabrication », il sera envisagé à partir des conditions d'émergence d'une sensibilité progressivement propice à l'essor de la consommation et qui rétroagirait sur la production.

CONTENU

La possibilité d'une histoire du design n'appelle pas seulement une réévaluation des sources, des références, d'un lexique, cela suppose de remettre en perspective des objets, essentiellement d'ordre technique, à travers des usages. C'est en mettant l'accent sur une hiérarchie des valeurs entre art et technique, beauté et utilité, art mécanique et art libéral, appréciation et consommation, travail aliéné et travail libre, que l'on peut apporter le jalon manquant à une généalogie du design en rapport étroit avec le prisme du goût et la consommation marchande.

BIBLIOGRAPHIE

- ASSOULY Olivier, *Le capitalisme esthétique. Essai sur l'industrialisation du goût*, Paris, Le Cerf, 2008.
- BENJAMIN Walter, « L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique », in *Essais*, III, Folio, Paris, 2000.
- COCHOY F., *Histoire du marketing. Discipliner l'économie du marché*, La découverte, Paris, 1999.
- DEFORGE Yves, *L'œuvre et le produit*, Champ Vallon, 1993.
- FLAMAND B. (dir.), *Le design. Essais sur des théories et des pratiques*, IFM/Le regard, 2013, Paris
- GEEL Catherine, *Le design. Textes choisis et commentés*, IFM/Le regard, Paris, 2019
- HEINICH Nathalie, *Du peintre à l'artiste. Artisans et académiciens à l'Age classique*, Minuit, Paris, 1993.
- KANT E., *Critique de la faculté de juger*, GF, Paris, 2015.
- MARX, *Manuscrits de 1844*, GF, Paris, 1999.
- MORRIS William, *L'âge de l'ersatz. Encyclopédie des nuisances*, Paris, 1996.
- RANCIÈRE Jacques, *Le partage du sensible. Esthétique et politique*, La fabrique, paris, 2000.
- SIMONDON Gilbert, *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, Paris, 2012
- SMITH Adam, *Théorie des sentiments moraux*, PUF, Paris, 2003
- VERNANT Jean-Pierre, « Le travail et la pensée technique », in *Mythe et pensée chez les Grecs*, La découverte, Paris, 2005

FORME, FONCTION ET ESTHÉTIQUE INDUSTRIELLE

Olivier Assouly |

Type d'activité – Cours Théorique |

Activité obligatoire |

Semestres 5 et 6 |

Durée : 2 h/semaine |

OBJECTIFS

Il s'agira de prendre possession à la fois des enjeux et des lignes directrices du champ appelé, à raison ou à tort, design, sous l'angle des tensions constantes entre la forme, la fonction et le « beau » qui marquèrent une étape décisive avec l'avènement du Bauhaus.

Pour quelle raison ces trois notions se placent-ils au premier rang des questions ? A quoi doit-on une telle formulation des enjeux du design ? Un des objectifs est de parvenir à penser le design à partir de documents offrant de nouveaux éclairages.

CONTENU

Principalement, ce cours se présentera sous deux angles : le premier, d'ordre historique, puisera dans l'« histoire » du design, mobilisant ses figures majeures, et en montrant comment en son sein émergent de manière récurrente, sans réelle issue, des tensions entre forme et fonction. Quant au second angle, il s'attachera à mettre en lumière, en partant d'une réflexion philosophique et anthropologique – avec Marx, Gilbert Simondon ou Walter Benjamin – comment ce dualisme insoluble ou réconciliateur de la forme et de la fonction se donne à penser.

MÉTHODE

Cours magistraux, exposés d'étudiants.

COMPÉTENCES ATTENDUES À L'ISSUE DE L'ENSEIGNEMENTS

Aptitudes à concevoir le design au sein d'un schéma historique et philosophique.

Capacité à identifier, soulever et analyser des problèmes.

Rapport critique à une histoire narrative ou mythologique de la technique et du design.

ÉVALUATION

Vérification des connaissances et de la réflexion par un travail écrit à l'issue du semestre.

BIBLIOGRAPHIE

BENJAMIN Walter, « L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique », in *Essais*, III, Folio, Paris, 2000.

FLAMAND B. (dir.), *Le design. Essais sur des théories et des pratiques*, IFM/Le regard, 2013, Paris

GEEL Catherine, *Le design. Textes choisis et commentés*, IFM/Le regard, Paris, 2019

HEIDEGGER Martin, *De l'origine de l'œuvre d'art*, Rivages, Paris, 2014

KANT E., *Critique de la faculté de juger*, GF, Paris, 2015.

LEROI-GOUHRA André, *Le geste et la parole*, Tome 1 et 2, Albin Michel, Paris, 1964

LOEWY Raymond *La laideur se vend mal*, Tel, Gallimard, 1990

LOOS Adolf, *Ornement et crime*, Rivages poche, 2015

MARX Manuscrits de 1844, GF, Paris, 1999.

MORRIS William, *L'âge de l'ersatz*, Encyclopédie des nuisances, Paris, 1996.

RANCIÈRE Jacques, *Le partage du sensible. Esthétique et politique*, La fabrique, Paris, 2000.

SIMONDON Gilbert, « Psychosociologie de la technicité », in *Sur la technique*, PUF, Paris, 2014.

SIMONDON Gilbert, *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, Paris, 2012

CONTENU

Les *Times Box*, ou capsules temporelles, contiennent des objets ou des œuvres destinés à être découverts avec des périodes de délai variables. Forme d'adresse aux générations futures, elles témoignent autant d'une époque présente que d'une relation à l'avenir.

Par extrapolation, toute œuvre est une *time box* en puissance – certaines œuvres sont préservées comme des reliques – et l'histoire aménage des suspensions temporelles plus ou moins volontaire : des peintures rupestres emprisonnées et donc maintenues en l'état, pour être découvertes des millénaires plus tard ; Marcel Duchamp emprisonnant un objet dans une bobine de fil obturée par deux plaques de métal dont on ne connaît pas la nature mais dont on entend le son ; Yves Klein déposant clandestinement un ex-voto en sa faveur dans une église dédiée à Sainte Rita qui fut dévoilé à la faveur d'un tremblement de terre ; Warhol conservant dans des boîtes d'archives entreposées le moindre document dont il avait usage ; ou encore, Daniel Spoerri piégeant des tables de banquets sous terre pour être dévoilées des décennies plus tard.

Les visions ésotériques abstraites de Hilma af Klint devant rester confidentielles pendant 20 ans après sa mort. Ou encore le projet *Exhibitio Chimaerica* de Ben Kinmont exhumant des œuvres du XVII^e siècle inconnues jusqu'alors pour interroger les conditions socio-politiques de production textuelles radicales à notre époque. Chacun de ces exemples organise des variations sur l'axe incertain du temps à chaque fois témoignant d'une relation anxiuse à l'époque et ce qu'il advient.

En 1975, sur une proposition de Stephen Antonakos, quatre artistes - Richard Artschwager, Daniel Buren, Sol LeWitt et Robert Ryman - ont produit des œuvres destinées à prendre place dans une *Time Box* pour être ouverte 25 ans plus tard. À cette époque, les années 2000 n'étaient déjà plus, comme jusqu'aux années 1960, l'horizon d'un avenir sans précédent. Seuls les artistes connaissaient le contenu des œuvres qui furent dévoilées au cours d'une séance publique au tournant du XXI^e siècle. Cela nous engage à penser de quelle manière un artiste organise le rapport de son œuvre avec des époques et des contextes qui en traduisent les significations.

ÉVALUATION

Il est demandé aux étudiant.e.s une présence régulière au cours et un engagement dans des pratiques de lecture constantes. Il sera demandé aux étudiant.e.s de réaliser un travail écrit de deux pages portant sur l'un des enjeux du cours que nous choisirons. Ce travail devra témoigner d'une pratique personnelle de recherche. Le premier travail sera à rendre avant décembre 2018, le second avant avril 2019.

DES TEMPS ENTREMÊLÉS

Sébastien Pluot

Type d'activité – Cours théorique

Activité obligatoire

Semestres 3 et 4

Durée : 2 h/semaine

SHOW AND TELL : PRATIQUES CRITIQUES

Vanessa Théodoropoulou

Type d'activité – Cours théorique

Activité obligatoire

Semestres 5 et 6

Durée : 2 h/semaine

OBJECTIFS

Cette troisième partie de Show and Tell a comme objectif la présentation et l'étude approfondie d'une série d'artistes, d'œuvres et de pratiques artistiques qui ont contribué à redéfinir le champ de l'art, en posant un regard critique sur le contexte culturel, politique et social de leur époque.

CONTENU

Des femmes artistes au féminisme, des avant-gardes aux collectifs et de la critique institutionnelle et à l'art socialement engagé, les enjeux politiques de l'art font écho aux enjeux politiques de la société et aux mouvements de la pensée critique.

Durant ce cours on s'intéressera à des artistes et à des théoricien.ne.s qui posent ces questions, ainsi qu'aux pratiques artistiques qui en sont issues.

MÉTHODE

Cours magistraux, exposés in situ (Musée des Beaux-arts, Artothèque).

COMPÉTENCES ATTENDUES À L'ISSUE DE L'ENSEIGNEMENT

Connaissances en histoire de l'art moderne et contemporain, initiation à l'historiographie, sensibilisation aux enjeux politico-sociétales de l'art, développement de l'esprit critique des étudiant.e.s .

ÉVALUATION

Évaluation continue.

Présence et participation obligatoire aux cours, exposés, travail sur table en fin de semestre.

BIBLIOGRAPHIE

GONARD Catherine, LEBOVICI Elisabeth, Femmes artistes, artistes femmes, Paris, de 1880 à nos jours, Paris : Hazan, 2007

NOCHLIN, Linda, « Why have there been no great women artists ? », 1971

DUMONT Fabienne, La rébellion du Deuxième Sexe : L'histoire de l'art au crible des théories féministes anglo-américaines (1970-2000), Dijon : Les Presses du réel, 2011

ALBERO, Alexander, STIMSON, Blake (eds) Institutionnal Critique, An Anthology of artists' writings, The MIT Press, 2009

RAUNIG, Gerald, RAY, Gene, Art and Contemporary Critical Practice : Reinventing Institutional Critique, London : MayflyBooks, 2009

STIMSON, Blake, SHOLETTE, Gregory, Collectivism after Modernism, The Art of Social Imagination after 1945, Univ. Minnesota Press, 2006

SHOLETTE, Gregory, Dark Matter : Art and Politics in the Age of Enterprise Culture, NY, Pluto Press, 2010

SCHNELLER, Katia, THEODOROPOULOU, Vanessa (eds), Au nom de l'art : enquête sur le statut ambigu des appellations artistiques de 1945 à nos jours, Paris : Publications de la Sorbonne, 2013

PHILO-SOPHIE DE L'ART

Fabien Vallos

Type d'activité – Cours théorique

Activité obligatoire

Semestres 5 et 6

Durée : 2 h/quinzaine

OBJECTIFS

Produire un enseignement de la philosophie de l'art – depuis la modernité critique – et constituer une archéologie du concept d'œuvre en analysant les transformations modernes des modèles de représentation.

CONTENU

Histoire et philosophie de l'art de l'antiquité à la post-modernité.

MÉTHODE

Cours magistral.

ÉVALUATION

Écrits et oral.

ANGLAIS

Type d'activité – Atelier en langue étrangère |

Activité obligatoire |

Semestres 3 à 6 |

Durée : 1 h 30/semaine |

OBJECTIFS

Niveau débutant : permettre de donner ou de redonner confiance aux élèves qui se sentent fragiles en anglais afin qu'ils puissent communiquer sur des sujets en lien avec leurs études.

Niveau intermédiaire : rendre l'élève autonome dans sa maîtrise de la langue : rédactions de synthèse non guidées, participation à des débats, etc.

CONTENU

L'accent est mis sur l'interaction orale pendant les cours de façon à faciliter l'assimilation du lexique et des formes grammaticales jusque dans les exercices de production spontanée.

Des exercices de reprise écrite des points étudiés et pratiqués en cours sont proposés d'un cours à l'autre pour prolonger le travail de l'oral par un travail de compréhension et de production écrite.

MÉTHODE

Travaux dirigés. Les élèves se soumettent à un test de niveau en langue anglaise afin de créer trois groupes de niveau homogène pour leur offrir un apprentissage adapté (débutant, intermédiaire, avancé).

ÉVALUATION

L'évaluation, en contrôle continu, suppose l'assiduité aux cours. Elle repose sur le travail effectué pendant le semestre

- Devoir écrit (production écrite liée à leurs études)
- Exposé (production orale liée à leurs études)
- Participation orale en classe

ART & TEXT

Type d'activité – Atelier en langue étrangère

Activité obligatoire

Semestres 3 à 6

Durée : 1 h 30/semaine

OBJECTIFS

The objective of this course is to use language as material for art works. The aim is for students to develop language skills through making and discussing text-based art works.

Diverse, polyvalent uses of the language are encouraged, taking into account that many dialects and versions of English and English as a Second Language exist. We could consider that English has become the language of use in many cities, such as Berlin, Beijing and Brooklyn, as well as in music and social media.

CONTENU

Students will investigate and discuss topics that currently cross Continental thinking and the Anglosphere including identity, sexual identity, thresholds and boundaries, nationalism, civil society, ethics and morals, utopic possibilities and more.

Using the material generated in group discussion, students will make text-based works in the medium most appropriate to the idea; drawing, painting, digital imaging, speech, text or performance.

MÉTHODE

Workshop-style seminars, presentation of group discussions and art works to the group.

DÉROULÉ PÉDAGOGIQUE

This course is complimentary with, and uses skills student's acquired the language course.

COMPÉTENCES ATTENDUES À L'ISSUE DE L'ENSEIGNEMENT

Awareness of conceptual and contemporary art works that use language as their media, from text-based to performed works. Sharing and acquiring knowledge through group discussion and applying this through language to art works.

ÉVALUATION

Presence, participation in discussion, and practical works.

PI





DOMINIQUE ALLARD

Né en 1958 et diplômé de l'École nationale supérieure des beaux-arts de Paris en 1984.

Il est professeur à l'École supérieure d'art et de design TALM-Angers depuis 1986.

L'atelier Lith+TD (lithographie et taille douce) permet le développement des pratiques personnelles par expérimentations, combinaisons et confrontations des différentes méthodes d'impressions et offre également la pratique d'écritures singulières liées aux médiums choisis. Les élèves doivent nécessairement obtenir des productions plastiques dépassant largement le stade de la simple méthode.

Son travail a été présenté aux différentes biennales de gravure de Digne-les-Bains, à l'Espace Delpha ainsi qu'à la Galerie Bulloz de Paris, à Press-Papier/Estampe du Rhin de Strasbourg, à la Biennale de la Gravure de Mulhouse, chez Ligne-Roset International de Rouen, à la Galerie d'exposition de TALM-Angers, à la Galerie Le Cadre de Cahors, au Symposium Franco-Allemand de gravure de Saumur, au Regard sur la Gravure Contemporaine de la PACA, à la Galerie de la Maison de l'Avocat de Nantes, aux différentes Triennales Mondiales de l'Estampe de Chamalières, au Million d'Images de Strasbourg, au Centre Culturel Franco-Norvégien de Stavanger (Norvège), aux différentes Mostra Internazionale di Mail Art de Pise (Italie), à l'Enrichissement du Cabinet des Estampes 1978-1988 de la Bibliothèque Nationale de France (BNF) de Paris, au Mois de l'Estampe de Créteil, au Mini Print International de Cadaquès (Espagne), à la Minigrafikas Triennale de Riga (ex-URSS), au 1rst International Congress (International Memory Collection) de Brussels (Belgique), à l'Art et le Sacré de l'Université Catholique de l'Ouest d'Angers, au Salon du livre de Fougères, à la Biennale Européenne de gravure de Lorient, à Art Addiction International Gallery de Stockholm (Suède), à l'International Biennal Exhibition of Portrait Drawing and Graphics de Tuzla (Bosnie Herzegovine), à Anjou-i müvésztek de Veszprém (Hongrie).

OLIVIER ASSOULY

THOMAS BAUER

Vit et travaille à Paris. Thomas Bauer est diplômé de l'École nationale d'arts de Paris-Cergy.

Cinéaste et professeur, il travaille sur l'évolution de la notion d'interactivité des médias et sur leurs relations équivoques au témoignage.

Suite à plusieurs séjours aux États-Unis qui débutent en 1998 par un programme de résidence élaboré par la Bemis Art Center, Thomas Bauer réalise trois films dont le documentaire *René O* (2005). En 2000, il est l'un des cofondateurs du projet *Dieter, signature commune pour la réalisation d'un film documentaire finalement, l'univers est plat* et des éditions d'art.

Il intervient alors régulièrement dans différentes écoles des beaux-arts en France : Grenoble, Valence, Cergy-Pontoise, Toulouse ainsi qu'aux Arts Décoratifs à Paris.

À partir de 2008, il réalise sous le titre générique *Capitaine*, par exemple, un film (les films d'*Ici*), une émission radiophonique (Atelier de création radiophonique, France Culture) et une micro architecture avec Laurent Charpin et Raphaëlle Perron.

Parallèlement à ces réalisations cinématographiques, il travaille généralement au son ou au montage des projets de différents artistes comme Marcelline Delbecq, Valérie Jouve, François Nouguès ou Alejandra Riera, tous concernés par la fabrication d'un cinéma autre.

Depuis quelques années en collaboration avec Judith Abensour, ils créent la collection *faux raccord* actuellement accueillie aux éditions Post et ont produit et réalisé *Parades*, un film construit entre France, Israël et Palestine avec le soutien du programme Entr'Ecole de l'Institut Français.

Son travail a été régulièrement programmé en France dans le cadre du Festival International de Cinéma (FID) à Marseille et à l'étranger en Allemagne, Espagne, Pologne, Thaïlande, Argentine.

Laurent P. Berger, né à Paris en 1972.
Cyrille Berger, né à Paris en 1975.

Berger&Berger vivent et travaillent à Paris.

Cyrille Berger, architecte DPLG diplômé de l'Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Paris La Villette et Laurent P. Berger, plasticien diplômé de l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (Paris) collaborent depuis 2006 sous l'identité Berger&Berger.

Laurent P. Berger a obtenu la bourse de l'Académie de France à Rome. Cyrille Berger, est lauréat des Nouveaux Albums des Jeunes Architectes et Paysagistes (NAJAP 2007-2008), prix décerné par le Ministère de la Culture.

Ils ont participé à de nombreuses expositions en France et à l'étranger, notamment à la Biennale du Whitney Museum à New York, au Museo Alejandro Otero de Caracas, au Museo de Arte Carrillo Gil de Mexico, au MACBA à Barcelone, au Museu Berardo de Lisbonne, à la Biennale Internationale de Marrakech, à la Triennale de Fellbach, au Centro de Arte Dos de Mayo de Madrid, au Basque Museum Center of Contemporary Art, au Pera Museum d'Istanbul, au Musée des Arts Contemporains au Grand-Hornu, à la Draiflessen Collection à Mettingen, à la Fondazione Pastificio Cerere à Rome, au CentQuatre à Paris, à la 12^e biennale d'architecture de Venise, au Centre international d'art et du paysage de Vassivière, au Centre d'art contemporain du Parc Saint Léger, Centre d'art de la Comédie de Caen à Hérouville, au Kunsthalle, Mulhouse, au Frac Haute-Normandie à Rouen, aux Jardins des Tuileries dans le cadre de la Fiac Hors les murs, au MUDAM au Luxembourg, au Palais de Tokyo à Paris ou au NMNM à Monaco.

En 2017, ils sont invités à participer à la 14^e biennale de Lyon Mondes Flottants. Ils participent à de nombreux concours d'architecture nationaux et internationaux. Ils livrent en 2012, Notus Loci, l'extension du Centre International d'Art et du Paysage de l'île de Vassivière, en 2015 l'Extension du musée de la Collection Lambert en Avignon, en 2016 la requalification des espaces publics du Centre national de la danse à Pantin. Ils sont lauréats en aout 2019 du concours pour la création de l'Institut Pour la Photographie à Lille. Leur travail est présent dans diverses collections publiques dont celle du Centre National des Arts Plastiques, celle de la Bibliothèque National de France, celle du Musée National d'Art Moderne - Centre Pompidou, celle du Mudam Musée d'Art Moderne Grand-Duc Jean au Luxembourg, celle du Frac Normandie Rouen et celle du Nouveau Musée National de Monaco.

CYRILLE BERGER

ARNAUD BERNUS

1.0.3 est un collectif constitué depuis 2002 par trois artistes – Anne Couzon Cesca, Arnaud et François Bernus – titulaires du DNSEP de l’École régionale des beaux-arts de Valence obtenu en 2002, puis en 2003 du Postgrade de l’École supérieure des beaux-arts de Genève.

Anne Couzon Cesca est née en 1978, elle vit et travaille à Paris. Arnaud Bernus est né en 1974, il vit et travaille à Nice et à Paris. François Bernus est né en 1974, il vit et travaille à Paris.

Pour Le Collectif 1.0.3, dont le nom évoque une version de logiciel informatique, l’ordinateur est un sujet qui rend compte de trois notions : la conservation, la conversion et la conversation. Ce groupe s’intéresse, à travers ses différents travaux de collecte, aux formes rigoureuses de l’organisation humaine, mettant sur le même plan l’unité d’un ensemble et la singularité de ses membres. Il révèle également la tension et la richesse inhérentes à une approche collective de la création artistique, celle-ci prend alors de nombreuses formes : dispositifs multimédias, participatifs et documentaires, installations in situ, programmes informatiques, conférences, objets, sculptures, et dessine une recherche, très précisément inscrite dans son époque, sur les flux, les réseaux, les formes de l’organisation humaine (du parking à la bibliothèque, du disque dur au plan de métro), la dématérialisation et l’archivage des données.

Naturellement, l’univers informatique, objet majeur de leur recherche, fascine Le Collectif 1.0.3, aussi bien par ses caractéristiques que par ses procédures.

SOPHIE BREUIL

Née en 1976, Sophie Breuil vit et travaille à Paris.

Diplômée de l'école Boulle (Paris) en 1998, elle obtient un Diplôme supérieur d'arts appliqués d'architecte d'intérieur et de l'ENSCI – Les Ateliers (École nationale supérieure de création industrielle à Paris) en 2004 comme créateur industriel, elle exerce comme indépendante depuis 2004.

Ayant en main tout à la fois l'espace et l'objet, elle tend à multiplier les cadres de projets et d'interlocuteurs, mais aussi la variété de contenu des missions et des réflexions qu'elles entraînent nécessairement, c'est pourquoi elle collabore de près aux projets de quelques designers. Elle assiste les projets de Martin Szekely, de David Dubois, d'Éric Benqué, ou de Ronan et Erwan Bouroullec.

Parallèlement elle a toujours continué de mener ses propres projets au travers de commandes particulières, industrielles ou institutionnelles. Après avoir co-signé la scénographie de l'exposition permanente *Elles@centrepompidou* pour le Centre Georges Pompidou avec L'atelier DU&MA et les graphistes Graphibus ; elle a également réalisé la scénographie de l'exposition *John Ford, Samuel Fuller, George Stevens, Filmer les camps, de Hollywood à Nuremberg* pour le Mémorial de la Shoah de Paris avec les graphistes Ericandmarie.

Elle enseigne depuis 2008. D'abord au sein des ateliers *Design(s)* et *Interface D* de l'École des beaux-arts de Bordeaux et désormais dans l'option *Design* de l'École supérieure d'art et de design TALM-Angers.

DENIS BRILLET

Né en 1971. Il vit et travaille à Nantes.

Denis Brillet obtient son diplôme d'architecte DPLG en juin 1998 à l'École supérieure d'architecture de Nantes et enseigne à l'École supérieure d'art et de design TALM-Angers depuis 2006.

Après avoir travaillé au sein de l'atelier Eric Owen Moss à Los Angeles, il fonde Block architectes en 2000 avec Benoît Fillon et Pascal Riffaud. Son travail au sein du collectif Block consiste en l'élaboration de formes questionnant l'urbanité contemporaine allant de l'installation au projet d'architecture. Il a ainsi produit, entre autres, une installation intitulée *Résonance 1* à la Ménagerie de Verre à Paris en 2004 et un dispositif architectural, *Forme Intermédiaire*, au Lieu Unique, scène nationale de Nantes. Il a participé au projet expérimental de logements *Cité Manifeste* à Mulhouse en 2005 et livré un complexe sportif à Brest en 2006, objet de nombreuses publications.

Il est lauréat du prix du ministère de la Culture *Les nouveaux albums de la jeune architecture* en 2001-2002, ainsi que de la bourse de l'Association Française d'Action Artistique (AFAA) *Envers des Villes* 2003.

Il a été nommé au *Prix de la première œuvre du Groupe Moniteur* pour la réalisation de bureaux à Vertou en 2004. Son travail a été montré lors des expositions *Archilab 2001 – habiter aujourd'hui*, *Archilab 2002 – économie de la terre*, *Extra Muros* à Düsseldorf en Allemagne, en 2006, *Avant Après* à la cité de l'architecture et du patrimoine à Paris en 2007, ainsi qu'à la biennale d'art contemporain de Valence en Espagne en 2004.

BERNARD CALET

Né en 1958 à Charenton, il vit et travaille à Tours.

Diplômé de l'École supérieure des beaux-arts de Tours en 1985, il a été professeur dans plusieurs écoles des beaux-arts et a rejoint l'école d'Angers en 2005.

L'architecture est au centre de son travail. Elle permet, par le biais d'installations, de photographies, de maquettes, d'élaborer une recherche plastique sur la notion de territoire. Le « fixe » se révèle souvent traversé de toutes parts, irrigué par les flux plus ou moins contrôlés du déplacement et de l'intrusion technologique : l'image télévisée, l'écran de l'ordinateur domestique déclinant sous nos yeux, via l'Internet, l'image d'un monde physique dorénavant est mis en réseaux et en sites. La démarche propose de se saisir de l'espace pour le qualifier à sa mesure, afin d'en cadrer la réalité, de rapporter cette dernière à l'échelle lisible d'une œuvre d'art se faisant maquette, carte ou objet pratique de mesure ou d'évaluation. Cette recherche se rapproche à bien des égards de la géographie en utilisant les mêmes outils, mais avec d'autres objectifs se situant moins du côté de la rationalité et plus du côté de la spéculation.

Depuis 1987, il a réalisé plusieurs commandes publiques et participe régulièrement à des expositions personnelles et collectives en France et à l'étranger. Plusieurs catalogues et livres ont été édités à l'occasion des principales expositions.

ANNE COUZON CESCA

1.0.3 est un collectif constitué depuis 2002 par trois artistes – Anne Couzon Cesca, Arnaud et François Bernus – titulaires du DNSEP de l’École régionale des beaux-arts de Valence obtenu en 2002, puis en 2003 du Postgrade de l’École supérieure des beaux-arts de Genève.

Anne Couzon Cesca est née en 1978, elle vit et travaille à Paris. Arnaud Bernus est né en 1974, il vit et travaille à Nice et à Paris. François Bernus est né en 1974, il vit et travaille à Paris.

Pour Le Collectif 1.0.3, dont le nom évoque une version de logiciel informatique, l’ordinateur est un sujet qui rend compte de trois notions : la conservation, la conversion et la conversation. Ce groupe s’intéresse, à travers ses différents travaux de collecte, aux formes rigoureuses de l’organisation humaine, mettant sur le même plan l’unité d’un ensemble et la singularité de ses membres. Il révèle également la tension et la richesse inhérentes à une approche collective de la création artistique, celle-ci prend alors de nombreuses formes : dispositifs multimédias, participatifs et documentaires, installations in situ, programmes informatiques, conférences, objets, sculptures, et dessine une recherche, très précisément inscrite dans son époque, sur les flux, les réseaux, les formes de l’organisation humaine (du parking à la bibliothèque, du disque dur au plan de métro), la dématérialisation et l’archivage des données.

Naturellement, l’univers informatique, objet majeur de leur recherche, fascine Le Collectif 1.0.3, aussi bien par ses caractéristiques que par ses procédures.

SOPHIE CURE

CAMILLE DEBRABANT

Docteure de l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne en histoire de l'art contemporain depuis 2013, Camille Debrabant a consacré ses recherches de thèse au sort théorique réservé à la peinture et à l'ère du postmodernisme.

Après avoir collaboré aux expositions et publications du cabinet d'art graphique de l'École nationale supérieure des beaux-arts de Paris de 2005 à 2012, puis avec le Musée National d'Art Moderne (2014-2015), elle a enseigné à l'Université de Valenciennes (2014-2015) puis d'Aix-Marseille (2015-2016).

Chercheure associée à l'HiCSA, elle a participé à différents colloques consacrés à l'intermédialité et publié de nombreux articles traitant du postmodernisme et de la relation entre texte et image. Elle poursuit ses recherches autour de la question du medium et des écarts entre les discours historiographiques et les pratiques artistiques. Elle collabore actuellement à un projet d'anthologie du postmodernisme et assure le commissariat général d'une exposition en cours de préparation, consacrée aux interactions entre la peinture et l'esthétique numérique.

MATHIEU DELALLE

Né en 1973, il vit et travaille à Angers.

Mathieu Delalle est artiste-auteur. Titulaire d'un DNSEP, il est professeur à l'École supérieure d'art et de design TALM-Angers depuis 1999.

Dès 2001 il amorce une pratique artistique plus orientée vers les nouvelles technologies. Il y découvre alors un nouveau réseau qui est encore émergent, mais au sein duquel la transversalité des pratiques s'avère être une ressource d'énergie profitable. Jusqu'en 2006 il participe à la création de nombreux projets pluridisciplinaires. Les outils numériques deviennent pour son travail un point de croisements qui favorise de multiples collaborations et ouvre son champ d'interventions vers l'image vidéo, l'interactivité, l'écriture, la musique et même la danse.

En 2005, en parallèle d'une production vidéo liée aux problématiques du documentaire, il entreprend une reprise active d'un travail de dessin où il convoque évidemment de multiples combinaisons. Le dessin qui est souvent envisagé comme asservi aux autres pratiques artistiques, devient pour lui un véritable outil multimédia.

Tous les éléments qui lui sont disponibles servent à en évoquer d'autres. Les données qui l'entourent, en appellent de nouvelles, il lui suffit alors de se pencher pour les ramasser et les redistribuer. Jouer à créer des appâts, des sortes d'images relais qui provoquent plus que le perçus. Des formes sans terme où chaque association renvoie en écho n'importe quelle voix qui conserve, sans fin, la perspective d'un monde nouveau dont les seules limites deviennent celles de notre imaginaire.

Importer, exporter, citer, mélanger, traduire, mixer, greffer, voilà des procédés qui s'appliquent à sa pratique mais sans en déterminer les dispositifs car elle est hétérogène dans sa construction et sa diffusion, elle ne s'oppose à rien, sauf peut-être à une logique frontalière qui tient compte des lignes de séparation entre les disciplines et les savoirs faire.

DAVID ENON

Vit et travaille à Paris.

Diplômé de l'École nationale supérieure de création industrielle de Paris (ENSCI – Les Ateliers) en 1999, il est designer indépendant et enseigne le design d'objet(s) à l'École supérieure d'art et de design TALM-Angers.

Il est édité par la Tools Galerie – Paris et a reçu une allocation de recherche du CNAP (centre national des arts plastiques) en 2012 pour le projet Mineral Accretion Furniture. Il fait partie de la collection du FNAC (fond national d'art contemporain) 2011.

Le propos de l'enseignement en design est d'éprouver comment l'objet intervient, modifie et joue avec le contexte dans et pour lequel il a été conçu, au travers de sa matérialité propre et des usages qu'il génère.

Il a participé au projet *POST* – avec l'association LAB et la Galerie MICA – Rennes 2011 et travaille en collaboration avec des graphistes, artistes et designers au sein de multiples collectifs tels que la B.I.L. (brigade d'intervention lente) du LaBau (laboratoire Urbain) qui est intervenue notamment dans le cadre du festival *Rayons Frais* à Tours en 2004 et en 2005 ; Metaphorm', un collectif de designers, présent aux biennales de Design de Saint-Étienne 2002, 2004 et 2006 ; auteur de *Gestes*, 2006 ; Les chevreaux suprématistes, collectif de designers et de plasticiens, qui ont notamment conçu la signalétique et les parcours du Domaine de la Ferté-Vidame (28) inaugurés en 2007 et l'installation La forêt pour le pavillon de la France à l'exposition internationale de Saragosse 2008.

Il a travaillé, au titre de designer-scénographe avec Jean-Marc Ballée (graphiste) pour les expositions *Jean-Marc Ballée est aux silos* à Chaumont, La forêt va bientôt fermer à Nogent ainsi que pour l'installation *Drive-in* pour le Festival international de l'affiche de Chaumont 2006. Il a participé au projet de recherche *L'innovation familiale* pour le PUCA (Plan Urbanisme Construction Architecture / ministère du Logement) présenté à la Biennale internationale de design de Saint-Étienne 2006.

GILDAS GUIHAIRE

Vit et travaille à Paris.

Diplômé de l'École supérieure des beaux-arts d'Angers en 1997, Gildas Guihaire est artiste, graphiste indépendant, designer et directeur artistique du projet *MUE intégrale*. Il enseigne à l'École supérieure d'art et de design TALM-Angers depuis 2007.

Formé aux techniques traditionnelles, il aborde depuis ses débuts les différents médias et supports, leurs interactions potentielles et pose la question de leurs limites ou de l'influence de leurs spécificités techniques ou formelles sur le message qu'ils délivrent.

Sa pratique s'oriente rapidement autour des notions de séquençages narratifs et d'échantillonnages qu'ils soient sonores, visuels ou textuels. Il s'intéresse aux nouveaux processus de création et d'éditions numériques et aux nouvelles perspectives et transversalités qu'ils offrent aussi bien en termes de pratiques de créations que de diffusions.

Dès 1998 ses préoccupations l'amènent tout naturellement à se tourner vers Internet et il

participe comme directeur artistique avec plusieurs agences pionnières à l'émergence de ce nouvel espace de création et de publication qui soulève des questions d'interface, d'ergonomie, d'hyperlien, de multimédia et de dispersion.

En 2003, il crée en parallèle le projet *MUE intégrale* et initie un travail sur le vêtement entre art et mode et génère autour du pli des formes géométriques et sculpturales mêlant les notions de coupes orientales à celles d'enveloppes orientales.

À Paris, où il travaille entre autres pour le Printemps des Poètes, Volkswagen et Audi, il s'implique alors dans une pratique multimédia et prend part à l'émergence d'Internet et des nouvelles technologies comme directeur artistique au sein d'Imaginet, agence pionnière en France à l'époque. Il explore alors les possibilités de ce nouveau média, s'intéresse aux principes de navigation et interactivité comme une nouvelle manière d'agencer l'information et d'articuler un contenu arborescent.

Il rejoint ensuite le groupe Young & Rubicam où il travaille notamment pour Ford, IBM et Eurostar et y participe à l'élaboration de concepts et à la réalisation de projets mettant en œuvre des dispositifs de communication globale qui abordent les différents supports de façon plus transverse et interactive. Le projet *Talentbrut* par exemple, dispositif de mécénat mis en place pour Coca-cola, consistait à permettre à de jeunes artistes méconnus de mettre en ligne leurs travaux afin de se faire connaître. Cette galerie virtuelle était également relayée auprès du public et des professionnels par un magazine, des CD et lors de soirées où les artistes exposaient ou se produisaient en direct. Régulièrement des artistes invités (Jan Kounen, Matali Crasset, Xuly, Bët, Marco Prince, etc.) venaient faire une sélection parmi les œuvres qu'ils parrainaient.

Considérant le design graphique comme une démarche de réflexion et d'application globale et ouverte, lieu systémique de rencontre où signes, texte, images et espaces s'articulent, il poursuit aujourd'hui un travail et une recherche résolument ouverts et décloisonnés. Le large panel de commanditaires nationaux et internationaux avec lesquels il a collaboré allant des domaines culturels et institutionnels, à l'industrie, de l'éducation aux ONG, de la presse à l'édition, de l'architecture au textile, lui a permis de mener une grande diversité de projets, du plan, à l'image-mouvement, ou à la tri-dimension.

FRANCOIS GUINDON

Vit et travaille à Angers.

Il est titulaire d'un DNSEP Art obtenu à l'École supérieure des beaux-arts d'Angers et d'une maîtrise Arts plastiques Pratiques publiques obtenu à l'Université de Rennes.

Qu'il soit envisagé sous ses aspects ludiques dans le cadre d'un atelier d'écriture ou qu'il soit support de la pensée quand il devient « mémoire » pour les diplômables, le mot et la parole, qui s'y trouve immanquablement liée, sont le matériau premier des interventions proposées. D'une approche décomplexée où le mot peut devenir cri, son, geste, mouvement à une écriture se faisant communicante, analyse ; c'est tout le spectre, et plus encore, du langage qui est donné à expérimenter.

François Guindon est co-animateur de Bienaymé Tchébitchev (son-image-texte) : Bienaymé Tchebitchev est constitué d'un duo initial auquel s'adjoignent régulièrement ou ponctuellement musiciens et plasticiens. Ce groupe, à l'inexistence notable, s'accorde un retour en surface une fois l'an au Sablier, à Rennes.

Pas de shushis – 60 haïkus, 2007 ; Les Duos Improbables, 2005 ; Horace, ô désespoir féerie sociale, 2003 ; Le Karaoké de Chansons Pas Connues, 2001 ; L'ai-je bien descendu ? avec Bruno Soubrane, 1999 ; Dick, le cédérom, 1998 ; Hommage aux mots, 1997 ; Dick, un enfant du bocage opérette charcutière, 1996 ; Folies Rennaises, Transmusicales, 1994–1995 ; Performance au sein des Frères Lumières : Festival Eat Art Chalon-sur-Saône (Riches/Pauvres D. Spoerri/Soirée Cerise J. Albert), ADnette (J. Hublot), Art sur Loire.

PHILIPPE HURTEAU

Philippe Hurteau est né en 1959. Il vit et travaille à Paris.

Il est diplômé du premier cycle à l'école d'architecture de Nantes et de l'École du Louvre (art moderne et contemporain).

Philippe Hurteau est un peintre qui produit aussi des images numériques. Depuis le début des années 90, il confronte sa peinture aux formes contemporaines de l'image, aux écrans et à la mutation numérique de la culture.

Après une première exposition lors des *Ateliers 86* au musée d'Art Moderne de la ville de Paris, il séjourne deux ans à la Villa Médicis à Rome. Il participe à la *Biennale de Sao Paolo* (1987) et son travail est montré dans de nombreuses expositions à l'étranger : Rome, Séoul, Palerme, Londres, Bruxelles, Los Angeles, Taïpeh, Chicago, Buenos Aires, Shanghai, etc.

En 2003, il expose à Los Angeles à l'issue d'un séjour d'une année en Californie (L.A. Cams, Raid Projets, 2003).

En France, le musée des Sables d'Olonne organise sa première exposition personnelle dans une institution, (*Personne*, commissariat Benoît Decron, 1998) et il participe à des expositions collectives à Angers, Bordeaux, Tanlay, Meymac, Oiron, ou à l'Espace Paul Ricard à Paris. Il est à l'origine des manifestations *Visiotime 1* et *Visiotime 2*.

En 2010, il montre pour la première fois au château d'Oiron un polyptyque in progress intitulé *Antacom*, œuvre programmatique et « hors marché » qui comprendra à terme quatre-vingt-deux tableaux.

Parce qu'elle est toujours vivante, la peinture ne cesse de déplacer ses moyens et ses enjeux tout en gardant la mémoire de ses invariants. L'éventail des techniques qui s'offrent au peintre aujourd'hui est vaste, des plus traditionnelles aux puissantes possibilités des outils numériques. Pour Philippe Hurteau la pédagogie de la peinture est inséparable de la confrontation à son histoire (réflexion sur la tradition du tableau) parallèlement à une remise en cause permanente rendue nécessaire par l'évolution technologique du regard.

SANDRINE JOUSSEAUME

Née en 1967, Sandrine Jousseau vit et travaille à Saint Sulpice la Forêt.

Diplômée de l'École supérieure des beaux-arts d'Angers et de l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris, elle vit et travaille entre ces deux villes.

Sandrine Jousseau est photographe et plasticienne, elle enseigne la photographie depuis 1997.

À la fois photographe de presse (Télérama, La Croix, Der Spiegel, L'Humanité, Le Figaro Madame, Marianne, Le Point, etc.) et plasticienne (Musée de la Roche-sur-Yon, le Botanique de Bruxelles, Alliances françaises de Cork et Dublin, Centre méditerranéen de la photographie, etc.), son travail interroge la photographie en tant que support de mémoire. Lauréate du *Prix Ilford Noir et Blanc 2000*, elle couvre le festival Premiers Plans d'Angers depuis 2003.

De la prise de vues au tirage, de l'idée à la réalisation, de la technique à la sémiologie et à travers l'analyse d'œuvres contemporaines sans respect pour les frontières théoriques, la photographie est étudiée à travers différents ateliers : *Expérimentations en labo* (atelier découverte sur les potentiels de la photographie argentique) ; *Photodoc* (développement d'une écriture photographique dans l'image documentaire).

Sa pratique oscille entre photographie d'auteur dans des travaux de commande (Festival Premiers Plans d'Angers, Festival Visions Sociales, Festival Colla Voce de Poitiers, etc.) et expositions personnelles.

REGINE KOLLE

Née en 1967 à Cologne en Allemagne, elle vit et travaille à Paris. Elle est diplômé de l'École supérieure des beaux-arts de Nîmes en 1993.

En 2000-2001 elle est résidente de la Villa Médicis à Rome. Elle est invitée régulièrement à exposer ses peintures, films d'animations et wall-paintings dans des structures en France et à l'étranger : Galerie Alain Le Gaillard/Olivier Robert, Paris, 2003 et 2005 ; Galerie Max Hetzler, Berlin, 2005 ; Martin-Gropiusbau, Berlin, 2006 ; Carpenters workshop gallery, Londres, 2005 ; Observatoire maison Grégoire, Bruxelles, 2005 et 2007 ; le Magasin, Grenoble, 2000 ; Quartier Éphémère, Montréal, 1999.

En 2005 elle réalise un un pour cent pour le hall d'entrée de la nouvelle mairie de la Ville des Mureaux (*Scribble – la fille qui écrit*). Un catalogue, Garage, apparaît à l'occasion de l'exposition au centre d'art, Galerie Edouard Manet, de Gennevilliers en 2004 aux Éditions Épithème, Paris.

Le travail de peinture n'est pas un outil au service de l'exécution d'une idée picturale afin d'illustrer un concept mais plutôt dans sa globalité une façon de procéder, de réfléchir et de réagir jusqu'à un point où elle ne pourrait même plus ressembler à un tableau.

Elle enseigne la peinture à l'École supérieure d'art et de design TALM-Angers depuis 2003. Les ateliers de peinture – en collaboration avec Philippe Hurteau – proposent des lieux de réflexion pour démêler les enjeux actuels de la peinture, s'informer sur les techniques, les pratiquer, et engager une recherche picturale autonome.

CHRISTOPHE LE GAC

Né en 1969, il vit et travaille à Blou.

Diplômé de l'École nationale supérieure d'architecture de Normandie, Rouen-Darnétal (DPLG).

Diplômé d'architecture (DPLG), Christophe Le Gac est critique d'art, d'architecture et de cinéma (AICA) et curateur (C-E-A). Il est fondateur et rédacteur en chef de la plate-forme *{DD} Dust-Distiller*. D'un point de vue éditorial, il a créé *parpaings* aux éditions Jean-Michel Place en 1999, *Archistorm*, la maison d'éditions Archibooks et a été l'auteur/coordinateur du dernier hors-série d'art press (2005) sur l'architecture : *L'architecture contre attaque*. Entre 2006 et 2011, il dirigea la maison d'édition *monografik éditions*, puis *LE GAC PRESS*, de 2012 à 2016. Il a inventé et sorti, avec Philippe Chiambretta architecte et Nicolas Bourriaud, une revue/livre annuelle *Stream* autour des notions de production (économies...), création (arts) et architecture.

De 2008 à 2010, il fût directeur de la publication du journal d'art *Particules*, et du magazine international d'art contemporain *Pétunia*. En 2016, Christophe Le Gac fût rédacteur en chef adjoint de la revue internationale *CREE architectures*, aux côtés de l'architecte-designer-artiste Didier Fiúza Faustino, rédacteur en chef. Maintenant, il écrit notamment pour *AOC.media*, *l'Architecture d'Aujourd'hui*, *Tracés*, et *dust-distiller.com*.

Depuis 2001 il enseigne à TALM-Angers l'actualité et la théorie des arts (sur les relations entre l'architecture, le cinéma, la littérature de genre « SF », l'art, et par extension, l'image), co-anime, avec Denis Brillet – Block architectes – un axe de recherche sur le jeu vidéo comme objet de recherche et médium artistique et plus particulièrement sur la (non) présence de l'architecture prospective dans les jeux vidéos. La réflexion porte sur l'hypothèse d'un *Design Game Global* (D2G).

Enfin, il est chargé de cours à l'Université d'Angers – UFR ESTHUA – sur la dimension artistique du cinéma, sur la culture graphique et l'histoire de l'art (de l'art rupestre à l'art contemporain, en passant par l'art liquide).

ISABELLE LÉVÈNEZ

Née en 1970. Vit et travaille à Paris.

Diplômée de l'École supérieure des beaux-arts de Nantes puis diplômée en psychopédagogie à Paris V, elle réalise un master multimédia aux Arts et Métiers ainsi qu'un master en Arts Plastiques à l'institut des Hautes études à Paris. Elle a obtenu la bourse de la Villa Médicis hors les murs à Los Angeles.

Elle se considère comme une artiste multi médium, c'est-à-dire qu'elle passe d'une production de dessin à une réalisation d'installation ou de vidéo. Entre réalité et fiction, son travail ne cesse d'interroger l'individu.

Son activité artistique s'est aujourd'hui affirmée par les nombreuses expositions auxquelles elle a participé en France et à l'étranger dans différentes institutions telles que les musées, galeries et centres d'art.

Artiste professeure, elle intervient dans l'option art sous forme d'atelier, d'Arc et lors d'entretiens individuels. Son travail de professeure consiste à suivre le processus de création de l'élève afin de l'aider à manifester sa position artistique et à savoir se situer et situer son travail dans une histoire collective. Il appartient à chaque élève de développer sa pratique personnelle, d'avoir une démarche autonome, d'être conscient des moyens qu'il.elle emploie (intellectuels, techniques, références) et des objectifs à atteindre. Il s'agit d'une expérience partagée, théorisée et formulée avec une mise à distance afin qu'il.elle trouve son autonomie créative.

CHLOÉ MAILLET

Chloé Maillet est historienne et artiste visuelle en duo avec Louise Hervé.

Auteure d'une thèse de l'EHESS sur la parenté hagiographique médiévale sous la direction de Jean-Claude Schmitt (publiée chez Brepols publishers en 2014), elle s'est spécialisée dans les questions de genre et de parenté dans la culture visuelle et cléricale médiévale. Elle a été chercheure post-doctorante au musée du quai Branly en 2015-2016 ; elle a publié dans des revues scientifiques historiques et anthropologiques.

Elle a publié en duo avec Louise Hervé Attraction Etrange (JRP Ringier, 2013), Spectacles sans objet (Editions P, 2014), et présenté des expositions collectives et monographiques au Danemark, en Suisse, au Canada et en France.

ALAIN MANCEAU

Né en 1955. Vit et travaille à Angers. Diplômé de l'IDA, Institut de l'audiovisuel à Paris (1976-1978).

Depuis 1983, il est professeur à l'École supérieure d'art et de design TALM-Angers, d'abord dans l'option *Communication* (enseignement du son et de la vidéo) puis dans l'option *Art*.

Alain Manceau enseigne l'approche des langages audiovisuels par le biais de studios techniques et d'ateliers de pratique et de méthodologie : le récit, l'écriture, la prise de vue, la prise de son, le montage, la diffusion. L'objectif est de conduire l'élève à la maîtrise d'un projet dont le support fait appel aux techniques audiovisuelles. De la phase programme à la phase projet au travers des travaux dirigés et des ARC, une approche des langages (documentaire, fiction, expérimentation, installation) est effectuée. Cela conduit l'élève à se questionner sur la problématique de la narration dans un projet plastique, que soient impliqués la photographie, la vidéo ou le son. Une attention particulière est apportée à l'utilisation de la station numérique considérée comme un outil de création artistique.

Après des études audiovisuelles à Paris (1976-1978), Alain Manceau réalise plusieurs documentaires pour la Maison de la Culture d'Angers (1979-1981) et le Musée d'Angers. Il rejoint ensuite le Centre National de Danse Contemporaine (direction Viola Farber) pour le travail du son et de la vidéo (1982-1983).

Il rejoint le collectif Bienaymé Tchébitchev : expérimentations sonores, visuelles, textuelles (1987). Il réalise des musiques de films. Son travail expérimental et de recherche est autour du sonore.

GRÉGORY MARKOVIC

Né en 1972. Vit et travaille à Angers.

Diplômé de l'École des beaux-arts de Toulon et de l'École supérieure des beaux-arts d'Angers (TALM-Angers), il enseigne le dessin depuis 2005.

L'initiative, l'énergie, l'expérimentation et la discussion sont placées au centre de cet atelier. L'élève doit prendre conscience que le dessin est un pivot pour une meilleure appréhension du concept quelle que soit la discipline, mais qu'il est aussi un moyen autonome, « sensible » et « plastique » de remise en cause du réel. Le cours a pour objectif de permettre à l'élève de comprendre les processus, les cheminement qui accompagnent la pratique du dessin aujourd'hui. Il est amené à tracer des pistes, à développer des attitudes, ainsi qu'un regard critique sur son travail.

Ses dessins désignent un monde irrémédiablement vide – ou vidé ? – de toute présence humaine. La lumière et le temps (l'usure, le recouvrement...) sont des données essentielles dans ses recherches. En explorant les territoires du dessin et les subtilités des outils qui lui sont liés, il tente de dépasser les limites de la représentation afin de transcrire un sentiment de l'ordre du perçu.

LAURENT MILLET

Né en 1968, il vit et travaille à La Rochelle.

Diplômé de l'École supérieure européenne d'art de Bretagne-Lorient, il est titulaire d'un DNSEP. Il a été l'assistant de Lucien Clergue et de Jean Dieuzaide. Son travail est représenté par la Galerie Particulière, Paris.

Son approche pédagogique se constitue sous forme d'échanges entre l'histoire de l'art, les différentes matérialités de l'image photographique (numérique, argentique, vidéo), et les sujets représentés.

En effet, les liens des images entre elles, ceux qui les lient à la réalité, aux différents modes de représentation, ou à un contexte social ne sauraient plus être interrogés sans un engagement structuré aussi bien par les capacités créatrices que par la connaissance historique et théorique de ces domaines.

Poussée par la technologie numérique et le décloisonnement des pratiques, son approche pédagogique s'efforce de suivre le territoire des images, en offrant une diversité et une souplesse dans les expérimentations susceptibles de mettre à jour des problématiques nouvelles.

L'enseignement de la photographie, comme celui des autres pratiques artistiques prends acte du croisement des pratiques, de la nécessité des rencontres et des collaborations : la vidéo, la performance, le son, l'installation, les questionnements relatifs à la mise en espace, sont autant de domaines à même d'enrichir le champ d'exploration de la photographie.

ANGELINE OSTINELLI

Angeline Ostinelli est artiste, graphiste et professeure. Elle vit et travaille à Paris.

Par la création graphique, mais aussi radiophonique, performative, curatoriale, évènementielle, ses projets interrogent la place du livre dans l'art contemporain et visent à inventer des nouvelles formes d'écriture, de lecture et de diffusion.

En tant que membre actif du collectif de designers g.u.i. elle conçoit et réalise diverses publications en ligne et imprimées, notamment avec l'Imec et les Laboratoires d'Aubervilliers.

Elle collabore régulièrement avec la radio *DUUU et d'autres artistes tel(le)s que Sarah Garcin, Sophie Lapalu, Federico Nicolao, Franck Leibovici.

Après des études d'arts appliqués, Angeline Ostinelli travaille d'abord en tant que graphiste à Amsterdam. Puis elle intègre le collectif g.u.i. à Paris.

Depuis 2011, elle enseigne l'édition en écoles d'art, en particulier à l'École Nationale Supérieure d'Arts de Paris Cergy avant de rejoindre l'École supérieure d'art et de design TALM-Angers en 2018.

Avec le collectif g.u.i en 2015, elle imagine et réalise une série de dispositifs permettant l'édition et l'impression d'affiches en temps réel, dans le cadre du projet *Degré 48*. Il sera suivi d'une publication et d'une exposition au Cneai.

En 2016, elle est commissaire d'une exposition de livres d'artistes intitulée *Une journée sentimentale* à la Galerie Ygrec.

En 2017 en compagnie d'Antoine Bertaudiére, elle contribue à la conception de l'exposition et de l'ouvrage *Ce que l'édition fait à l'art*, édité par Tombolo Presses.

En 2018, aux côtés du collectif g.u.i. et d'un groupe d'étudiant(e)s inter-école réuni(e)s pour l'occasion, elle réalise la médiation et la documentation de l'évènement *Nous ne sommes pas le nombre que nous croyons être* à la Cité des Arts.

Depuis 2017, elle développe *Quiproquo*, un évènement dédié à l'exposition et la diffusion de publications, qui favorise la rencontre et le troc entre artistes et auto-éditeurs.

SANDRINE PINCEMAILLE

Née en 1966. Vit et travaille à Rochefort-sur-Loire.

Artiste plasticienne et licière, Sandrine Pincemaille a obtenu en 1995 un diplôme de licier à l'École supérieure des beaux-arts d'Angers (TALM-Angers) où elle bénéficiera de l'enseignement de Pierre Daquin. Elle y enseigne elle-même depuis 1998 au sein de l'atelier Tapisserie-Art Textile.

En 1995 elle est cofondatrice de l'atelier de la Licorne, au sein du Centre Régional d'Art Textile à la vie duquel elle contribuera activement. Elle y réalise des commandes publiques et privées, notamment pour Michel Tourlière et Oswaldo Vigas et répond à des concours.

Le textile est son terrain de prédilection, au-delà des formes traditionnelles. L'exploration des formes de construction intimement liées à la matière, et le tissu dans sa notion de réseau au sens large sont au cœur de ses recherches. Son travail circule du volume au mural, du petit au grand format en utilisant souvent des matériaux de notre environnement (plastique, fil de colle, etc.).

Son travail a récemment été présenté lors d'expositions collectives telles *Florilèges* à La Nef (Montpellier) ainsi que *Cent Motifs* à l'Atelier des Ateliers d'Art de France (Paris).

Né en 1972. Vit et travaille à Paris.

Sébastien Pluot est historien de l'art et commissaire indépendant. Titulaire d'un DEA d'histoire et de théorie des arts à l'EHESS.

Il a reçu la bourse de la Villa Médicis Hors les Murs en 2010 et une bourse de recherche en 2012.

Il enseigne l'histoire et la théorie des arts à TALM-Angers où il dirige le laboratoire de recherche *In Translation*. Avec Maud Jacquin et Silvia Kolbowski, ils développent le programme de recherche, d'expositions et de résidences international *Art by Translation* impliquant plus de quinze partenaires universitaires, musée, écoles d'art, centres d'arts et résidences entre l'Europe et l'Amérique du Nord.

SÉBASTIEN PLUOT

Il a supervisé l'édition de deux ouvrages produits par En Traduction : *Art by Telephone Recalled* avec Fabien Vallos éditions Mix, TALM, Cneai et *Une traduction d'une langue en une autre* avec Yann Sérandour, éditions Les presses du réel, TALM, Frac Bretagne.

Il a participé à de nombreux colloques dont *Art Mobiles*, Université Paris3 INHA, *La traduction / la transmissibilité et la communication transculturelle dans les sciences sociales*, EHESS, *Reconsidering Relationality* à l'Université de Floride (Paris), *Imagodrôme* l'École Nationale Supérieure d'Arts de Bourges, *Art et Design Contemporain, Fictions et prospectives* à la Haute école d'Art et de Design et Centre d'Art Contemporain de Genève.

Il est commissaire de différentes expositions dont : *Une lettre arrive toujours à destinations*, La Panacée, Montpellier, 2013-2014 et TALM-Angers, 2015 avec Mark Geffraud ; *Fragmentations, trajectoires contre-nature*, Villa Lemot, Clisson, Février Avril 2011, *Double Bind, Arrêtez d'essayer de me comprendre*, Villa Arson, Nice, Février-Mai 2010. Il développe le projet *Living Archives*, un programme de recherche sur certains usages du document et de l'archive dans l'art contemporain. En partenariat avec Renée Green, le projet s'est développé au San Francisco Art Institute (SFAI) en 2009 à travers deux expositions, deux colloques et une publication.

Avec Dean Inkster, il a réalisé une exposition sur le travail de l'artiste américain Christopher D'Arcangelo (CAC Bretigny, Juin 2011, Centre d'art de Montehermoso, Vittoria, Novembre 2011, Artists Space, New York, Septembre 2011, Extra City, Anvers, sept 2012, Concordia, Montréal septembre 2013).

ETIENNE POULLE

Né en 1967. Vit et travaille à Angers.

Diplômé de l'École supérieure d'art et de design TALM-Angers (DNSEP option Art).

En 1986 il est apprenti maçon, puis tailleur de pierre. Il pratique ces métiers plusieurs années dans la restauration du patrimoine et encadre des chantiers de formation aux techniques traditionnelles du bâtiment. Parallèlement il participe à des scénographies, à l'univers du théâtre de rue, et des décors de cinéma. En 1993 il est admis à l'École des beaux-arts d'Angers et obtient son DNSEP Art en 1998.

Lauréat du *Festival International des Jardins de Chaumont-sur-Loire* en 2001, invité au *Festival Jardin à Suivre* (PNR de Moselle 2002), il réalise des commandes pour des communautés (Fonds Baptismaux de l'église Notre Dame à Sablé-sur-Sarthe 2005) et des particuliers (fontaines et jardins en Anjou).

Il poursuit une production personnelle qui explore les interstices et les tensions entre nos héritages culturels, le poids du patrimoine et les injonctions de la modernité, à travers des objets hybrides et improbables. Ce travail a donné lieu à plusieurs expositions collectives. Ces réalisations, qui engagent le volume, la matière et l'espace, se nourrissent du travail en atelier autour des matériaux, leur substance et leur mise en œuvre.

En 2014 il présente son travail à la Bils école d'arts plastiques dans le cadre de l'exposition *Art Patrimoine, clin d'œil* (Digne), ainsi qu'au musée et jardin de Salagon. De plus il a été concepteur associé avec François Seigneur sur le projet *Trait d'génie* en collaboration avec la Fondation de France.

En 2018, le Musée des Beaux-Arts d'Angers lui consacre une exposition personnelle, *Rester de marbre*.

JACQUI RIVA

A Constructed World est un projet collaboratif de Jacqueline Riva et Geoffrey Lowe créé en 1993. Elle vit et travaille entre Paris et Melbourne.

Son travail a été présenté lors d'expositions individuelles et de performances dans de nombreux musées et centres d'art dont : La Panacée Centre de culture contemporaine, Montpellier (2014) ; les *Rencontres Bandits-Mages*, Bourges (2013) ; Art Space, Sydney (2013), Les Laboratoires d'Aubervilliers (2013), Ian Potter Museum of Art, University of Melbourne (2012) ; Museum of Contemporary Art, Sydney (2012) ; le FRAC Champagne-Ardenne, Reims (2012) ; le Cneai, Chatou (2012) ; La Ferme du Buisson, Noisiel, (2011) ; la Villa Arson, Nice (2010) ; le CAPC musée d'art contemporain de Bordeaux (2008) et l'Australian Centre for Contemporary Art, Melbourne (2007).

Elle a participé à des expositions collectives à La Panacée Centre de culture contemporaine, Montpellier (2014) ; le Cneai, Chatou (2014) ; La Box, École nationale supérieure d'art de Bourges (2013) ; la Galerie Edouard Manet, Gennevilliers (2012) ; le Musée de l'Objet, Blois (2011) ; Micro Onde, centre d'art contemporain, Vélizy-Villacoublay (2011) ; le FRAC des Pays de la Loire, La Garenne Lemot (2011) ; NUS Art Centre, Singapour (2009), la fondazione Sandretto Re Rebaudengo, Turin (2008). Ils ont été artistes en résidence à la Villa Arson, Nice (2010) ; au Couvent des Récollets, Paris (2007-8), à l'Australia Council, Cité Paris (2005-6) ; et the Serpentine Gallery, London (2002).

VANESSA THÉODORO- POULOU

Née en 1974. Vit et travaille à Paris.

Vanessa Théodoropoulou est docteure en histoire de l'art (Université Paris 1, Panthéon-Sorbonne, 2008) et critique d'art.

Après une thèse sur le mouvement situationniste elle a poursuivi des recherches sur les identités génériques conçues par les artistes depuis 1945 (groupes, collectifs, coopératives, entreprises etc.), leur production esthétique et leur rapport aux institutions.

Elle s'intéresse plus généralement aux pratiques artistiques d'un point de vue à la fois épistémologique et pratique ou performatif (savoir/savoir-faire, amateurisme, *deskilling*, travail, pratiques culturelles, métiers).

Chercheuse associée à l'Hicsa et membre du comité scientifique du projet de recherche *Fabriques de l'art, fabriques de l'histoire de l'art* (2011-2015), elle co-anime avec Katia Schneller depuis 2010 le séminaire *Quelle actualité pour la Critique institutionnelle aujourd'hui ?* (INHA, Paris) et a codirigé les publications *Au nom de l'art. Enquête sur le statut ambigu des appellations artistiques de 1945 à nos jours*, Paris, Publications de la Sorbonne, 2013 et *Le Chercheur et ses doubles*, B42, 2015. Elle est membre fondateur de la revue performative *Made in China* (MI©).

À TALM-Angers elle enseigne l'histoire et la théorie de l'art et dirige un séminaire de recherche (deuxième cycle) ainsi qu'un atelier d'initiation à la recherche en art (premier et deuxième cycle), suit les élèves en master dans la préparation de leur mémoire et diplôme DNSEP.

FABIEN VALLOS

Vit et travaille à Paris.

Fabien Vallos est docteur en philosophie du langage et en esthétique, écrivain et philosophe, université Paris IV Sorbonne.

Il est professeur de philosophie à TALM-Angers et à l'École nationale supérieure de la photographie d'Arles. Il est directeur du Centre de recherche Art & Image (CRAI) de l'Ensp Arles. Il est directeur des éditions Mix. et traducteur de l'italien.

Il a publié : *Or les verbes*, éditions au figuré, 2004 ; *Le poétique est pervers*, éditions Mix. 2007, via, éditions ikko, 2007 ; *Six modèles d'analyse herméneutique* (avec J. Baboni Schilingi) éditions Mix., 2008 ; *Traductions : journal de Jacopo da Pontormo*, éditions Mix., 2006-2008 ; *Art conceptuel, une entologie* (avec G. Herrmann & F. Reymond) éditions Mix., 2008 ; *La fête et la machine mythologique de Furio Jesi*, éditions Mix., 2008.

BRANKICA ZILOVIC CHAUVAIN

Brankica Zilovic, artiste plasticienne diplômée des Beaux-arts de Paris et professeure, développe un travail pour lequel le fil apparaît de façon récurrente. La broderie et les univers du textile se sont progressivement associés à ses pratiques au moyen d'installations, de configurations picturales ou de dessins. Particulièrement attentive à une biographie à la fois individuelle et collective, en restant notamment marquée par le contexte et l'histoire de la Serbie, elle procède à des actes mémoriels dans lesquels le rapport à l'accumulation, la répétition et l'abnégation lui permettent de laisser émerger des configurations rhizomatiques. Celles-ci arborent une complexité presque neuronale qui en définitive, reflète le monde d'aujourd'hui.

Elle est représentée par la galerie Laure Roynette à Paris, Galerie Haos et Prodajna galerija à Belgrade. Son travail fait l'objet d'expositions au Musée d'art moderne de Shanghai, au Musée de la dentelle Caudry, au Musée Français de la carte à jouer, au Centre d'art contemporain Saint-Sauveur de Rocheservière, à l'Espace d'art contemporain Croix Baragnon à Toulouse, aux maisons des arts culturels locaux et régionaux de France suivie par des ateliers et des conférences – Maison des arts de Grand-Quevilly à Rouen, Maison des arts de Créteil. Son travail a également fait l'objet de diffusion dans des magazines de mode, des agences de publicité, etc. Elle participe à l'exposition *Au-delà de nos rêves* au Monastère Royale de Brou à Bourg-en-Bresse, *Arsenic et belles dentelles*, *Le fil dans l'art contemporain* conçue par l'association Musexpo. Elle participe à plusieurs salons et festivals d'art contemporains : *Miniartextil*, *Drawing Now*, *DDessin*, *Chic Art Fair*, *Artissima*, *Salon de Montrouge*, *Novembre à Vitry*, *Salon du prix Antoine Marin*.

Elle enseigne également à *Parsons Paris The New School* à Paris. Elle est lauréate de plusieurs prix pour la peinture et le dessin. Elle est diplômée de l'École nationale supérieure des beaux-arts (département peinture) de Paris (DNSAP) et de l'Université des Arts, Faculté des beaux-arts (département peinture) à Belgrade. Elle vit à Paris.





