

CATALOGUE DE COURS
2 et 3 DOE / DVG
(SEMESTRES 4 à 6)

DOE - ÊTRE(S) ET MILIEUX

PROJET LONG OBLIGATOIRE COMMUN

MARIE COMPAGNON

TITRE DU COURS : MICRO-ARCHITECTURE VERNACULAIRE

SEMESTRES 4 ET 6

Il s'agira de concevoir une micro-architecture, à partir de la définition de son usage, en questionnant la relation avec le contexte pré-existant (construit ou non).

La démarche de projet prendra appui sur une réflexion concernant les usages, ainsi que sur la relation écologique, matérielle et sensible au contexte.

Il s'agira de pratiquer la démarche de projet en design d'espace par la méthodologie suivante :

- Analyser le contexte (espace préexistant et programme)
- Dégager des enjeux de différentes natures.
- Formuler des problématiques ainsi que des axes de recherches plastiques.
- Questionner l'ergonomie des usages.
- Mener une recherche de volume.
- Concevoir la matérialité (systèmes constructifs, matériaux et mise en oeuvre)
- Représenter et communiquer le projet dans sa dimension technique, autant que dans sa dimension image.

CLAIRE LE SAGE

TITRE DU COURS : DESIGN TRANSITIONS - Projet AEVUM

SEMESTRES 5 ET 6

Depuis les années 70, nos sociétés connaissent une accélération tant technique que sociale, qui se répercute sur nos rythmes de vie, notre rapport au Monde et aux autres.

Nous vivons dans l'injonction permanente de profiter de tout, tout de suite, consommer plus, faire plusieurs choses à la fois, être performant, ne rien rater. Nous courons de plus en plus alors que nous avons plus de temps de vie, alors que l'avenir des humains semble justement compromis par leur hyperactivité...

Nos sociétés de la vitesse vont malheureusement à l'encontre du temps de notre corps et celui de la nature.

De Kundera à Paul Ricœur, de Chris Marker à Roman Opalka, nombre de penseurs et artistes mais aussi de designers tels Gavin Munro ou Siren E. Wilhelmsen ont mis

le temps au cœur de leurs productions. Certains, comme Harmut Rosa, expriment même clairement le danger de cette perte de la durée, de la disponibilité, de la progression attentive, de la lenteur.

Durant ce semestre, vous cernez d'abord les nombreuses facettes et « formes » du temps : des objets de mesure à l'usure, de l'archéologie à la mémoire, des outils aux gestes, de la flânerie à l'ennui, de la vieillesse aux cycles naturels. Puis vous les mettez en résonance avec nos modes de vie. Enfin, vous passerez à la phase de création avec un objectif : offrir au travers d'une formalisation, une autre expérience de la durée. Manifeste, ou d'usage domestique, collectif ou individuel, vos projets seront portés par votre conscience écologique.

PROJET OPTIONNEL de PARCOURS INDIVIDUEL (SEMESTRE 5)

NICOLAS GIRARD / PHILIPPE TARRAL / ERIC VERRIER

TITRE DU COURS : SCÉNO-GRAPHISME

Cet atelier propose une approche de la scéno-graphique d'exposition.

Sont alors abordées les problématiques multiples et croisées de la mise en page et de la mise en espace, du mobilier, de la lumière, du signe, du texte, de l'image... Le tout pour composer une série de dispositifs qui tissent des liens étroits entre le sujet (l'objet à regarder) et ses acteurs (l'espace et le visiteur). Cet atelier vise la singularité et la réponse spécifique.

Le projet s'élabore en plusieurs phases et aborde tour à tour :

- la rédaction et la mise en forme textuelle de la démarche,
- la recherche documentaire et la captation sensible, photographique, dessinée, sonore, textuelle, technique, fonctionnelle... autour d'un artiste ou d'un objet de votre choix,
- l'élaboration d'un concept scéno-graphique,
- le dessin de l'intention au détail,
- la conception et la mise en plan,
- le choix et la sélection des matériaux,
- la mise en forme par la maquette.

Cet atelier animé par un scénographe (Eric Verrier), un dessinateur (Philippe Tarral) et un graphiste (Nicolas Girard) aborde des notions qui vous seront aussi nécessaires pour présenter et accrocher, voire scénographier vos projets, vos diplômes...

ERIK NUSSBICKER

TITRE DU COURS : EXPOSER L'OBJET - Objet de monstration

La monstration est une étape cruciale de la vie d'une œuvre ou d'un objet. Ce que l'on décide de montrer à beau être génial... S'il fait nuit ? Soit on éclaire l'espace, soit l'œuvre produit sa propre lumière ou, restant plongée dans la pénombre, devient une expérience sensorielle. À cœur vaillant rien d'impossible à condition de rester ouvert, prêt à accueillir les accidents et les synchronicités. Nous aurons l'occasion d'aborder paradoxalement ce qui est de l'ordre de l'invisible, de l'indicible, révélant d'autant ce que vous souhaiteriez parfois camoufler. Le regard d'un public initié ou non vous donnera avec l'expérience des retours instructifs inattendus. Il s'agira d'élaborer votre propre métalangage de monstration à partir de vos productions.

Bienvenue dans le monde feutré des sous-entendus, des non-dits, des actes manqués, de la diplomatie culturelle, de l'autocensure, du private joke, du repentir assumé ou non. Un grand éditeur de design me tenait ce langage dans les années 2000 avant de casser sa pipe quelques temps plus tard : « L'art ne sert qu'à asseoir le pouvoir ». Alors venez faire mentir cette sentence péremptoire.

LÉANDRE PORTE-AGBOGBA

TITRE DU COURS : ARCHITECTURE

Le cours propose d'appréhender les questions réglementaires et formelles liées à la conception en architecture et en design à travers quatre thèmes :

- La morphologie de l'architecture
- Croiser les regards
- La transgression réglementaire en architecture et ses conséquences formelles
- Le design génératif et ses conséquences formelles sur les micro-projets architecturaux.

PROJET OBLIGATOIRE DE SPÉCIALITÉ (SEMESTRE 4)

OLIVIER BOUTON / PHILIPPE TARRAL + MADI KASSAY

TITRE DU COURS : MOBILIER - Mobilier météorologique

Les transformations environnementales liées au réchauffement climatique et principalement causées par l'activité humaine ne sont plus à interroger. L'habitabilité dans notre milieu se trouve radicalement fragilisée. L'anthropocène nous oblige.

Période charnière.

Comment le design peut-il inventer ou réintroduire des « modèles » de conception plus soutenables ? Des nouvelles approches peuvent être déployées.

En choisissant une approche fictionnelle ou clairement ancrée dans le réel, vous aurez à faire une proposition de mobilier répondant aux enjeux climatiques, environnementaux et sociétaux. Vous devrez déployer et produire votre proposition en approfondissant la thématique, en expérimentant les matériaux, les outils et les processus de fabrication.

ALESSANDRO VICARI

TITRE DU COURS : ESPACE PUBLIC - Habiter l'espace public, habiter l'espace privé : projet sur la frontière.

Le cours propose un exercice de conception explorant la double nature de l'habiter : habiter l'espace privé, espace intime caractérisé par les modes de vie et la personnalité de l'habitant ; habiter l'espace public, espace d'échange et d'agrégation, espace partagé caractérisé par l'identité collective d'une communauté. Le cours entend développer une réflexion sur la notion de frontière, se déroulant entre la condition privée et la condition publique de l'habiter.

La notion de frontière sera abordée en partant par les mots, en étudiant les expressions sémantiques telles que la notion de séparation et de filtration, la notion de seuil et de peau, ainsi que les multiples variantes lexicales qui définissent les différentes relations de phénomènes se produisant à la limite de l'espace intérieur et de l'espace extérieur.

Une attention particulière sera portée sur l'idée de frontière dimensionnelle, inhérente à la transition entre l'échelle de l'environnement urbain et/ou de l'habitat domestique et l'échelle des objets qui les aménagent.

Le cours entend poursuivre les objectifs suivants :

- développer une capacité critique de lecture comparative des espaces, finalisée aux pratiques de la conception ;
- solliciter les étudiants à une approche cohérente et opérationnelle entre les différentes échelles de l'espace ;
- maîtriser les outils de la représentation pour atteindre une communication synthétique et hiérarchisée.

Chaque étudiant développe un travail de conception préférablement individuel et réalise un projet sur un sujet librement choisi, permettant d'appréhender et valoriser le sujet du cours.

DOE - NOUVELLES FORMES NUMÉRIQUES

PROJET LONG OBLIGATOIRE COMMUN

OLIVIER BOUTON / CLAIRE DUMONT

TITRE DU COURS : DATA SCULPTURE - Climat et Territoires

SEMESTRES 5 ET 6

Les outils numériques génèrent aujourd'hui des données de manière exponentielle. Elles sont produites, captées, stockées, parfois utilisées et partagées, volontairement ou non. Les données, sous leurs différentes natures, nous entourent : données personnelles, scientifiques ou institutionnelles, données stockées ou en flux continu. Loin de voir cette quantité d'informations comme anxiogène, certains designers s'en saisissent pour les rendre lisibles, sensibles et pertinentes.

Le cours Data Sculpture est l'occasion de s'interroger sur la notion de donnée et sur notre rapport aux data. Les étudiants sont amenés à considérer la donnée comme un matériau de création, un matériau à explorer pour le rendre visible, tangible et signifiant. Les données deviennent ainsi source de questionnements, de prises de conscience ou d'imaginaires. Afin d'inscrire les projets dans une thématique commune, nous proposons d'explorer les données autour de deux notions : climat et territoire. Après une phase d'extraction et/ou de compilation de données, les étudiants chercheront à « encoder » ces data pour les incarner dans un projet : objet, installation, visualisation interactive...

FLORENT DELOISON

TITRE DU COURS : DESIGN INTERACTIF - ADIOS - Atelier Design Interactif et Objets Spéculatifs

SEMESTRES 4 ET 6

En vous inspirant du design industriel d'objets électroniques des années 80 et 90, vous devrez concevoir un objet portable servant à mesurer le temps, et répondant à des contraintes matérielles, éthiques, ou bien encore écologiques.

Vous devrez réaliser un prototype fonctionnel de cette machine.

Entre futurs souhaitables et scénarios improbables, vous aurez à inventer un contexte historique, social, économique, climatique, ayant favorisé l'émergence de cet objet et son utilisation.

Le cours sera l'occasion d'apprendre à concevoir un objet électronique en utilisant des cartes Arduino ou Raspberry PI, d'explorer les possibilités offerte par le design

spéculatif et le design fiction, de mettre à profit ses connaissances en fabrication et en maquettage, de découvrir la modélisation d'objets pour l'impression 3d avec Fusion 360 et enfin de se plonger dans l'histoire du design industriel électronique.

PROJET OPTIONNEL de PARCOURS INDIVIDUEL (SEMESTRE 5)

PHILIPPE COSTARD + STÉPHANE DÉTREZ

TITRE DU COURS : OBJET & FABRICATION NUMÉRIQUE

Faire un produit de design en utilisant les nombreux objets numériques dont nous disposons à l'école : imprimante 3D, commande numérique 3D, conception 3D, découpe laser, etc

Le projet: un design modulable d'étagères et de rangements intégrés qui combinera toutes ces techniques. Ce projet riche mais pas trop grand permet des extensions infinies du fait de la modularité en appliquant les principes de créativité par générateur morphologique. L'étudiant fera quelques modules échelle 1 et montrera en rendu réaliste les extensions possibles.

FLORENT DELOISON

TITRE DU COURS : RÉALITÉ VIRTUELLE - Fenêtres sur le réel

A travers une série d'exercices et de cours, nous explorerons la création d'environnements interactifs en 3D temps réel pour ordinateur ou casques de réalité virtuelle avec le logiciel Unity. Nous nous intéressons à l'influence qu'un espace peut avoir sur la perception et l'expérience de l'utilisateur, aux interactions que cet utilisateur va pouvoir entretenir avec cet environnement, comment des objets peuvent raconter une histoire à travers la narration contextuelle ou encore comment se servir de la physique (simulation de la gravité et des collisions d'objets). Nous verrons comment utiliser des ressources en ligne, textures, shaders ou modèles 3D et comment les intégrer dans Unity. Nous apprendrons les bases du langage C# afin de créer des interactions dans Unity. Les projets réalisés, à mi-chemin entre le jeu vidéo et la simulation, seront placés sous la thématique des passerelles qui peuvent exister entre le réel et les environnements immersifs, grâce à l'emploi par exemple de la photogrammétrie, l'inclusion d'objets tangibles, les expérimentations autour de la XR (Mixed Reality), ou l'attention portée à la scénographie.

CLAIRE ELIOT

TITRE DU COURS : E-TEXTILE

PROJET OBLIGATOIRE DE SPÉCIALITÉ (SEMESTRE 4)

PHILIPPE COSTARD

TITRE DU COURS : DESIGN PRODUIT

Le but sera de faire un objet avec des contraintes réelles et de comprendre les relations qui existent entre: les matériaux, les process de fabrication, l'ergonomie, les besoins des usagers, le prix. Le projet sera un mobilier urbain fait en grande série pour la ville d'Orléans.

CLAIRE DUMONT + JULIEN FLEUREAU / MADI KASSAY / MAREK ZAROSLINSKI

TITRE DU COURS : EXPÉRIMENTATION OBJET - Formes naturellement numériques

Si un des rôles du designer est de penser les formes en fonction des moyens de production, comment le designer se saisit-il des enjeux liés à la fabrication numérique ? L'omniprésence des machines numériques dans la fabrication de nos objets oblige le designer à interroger leur fonctionnement, leurs usages et les formes qu'elles permettent de produire. Le cours EXPÉRIMENTATION OBJET sera alors l'occasion pour l'étudiant d'aborder ces questions autour d'un projet porté sur l'expérimentation par les outils de prototypage numérique (fraiseuse numérique, découpeuse laser ou impression 3D). Il s'agira de comprendre les fonctionnements de ces machines, de les utiliser pour réussir à créer de nouvelles formes ou de détourner leurs usages.

Le cours « Formes naturellement numériques » propose comme point de départ une recherche formelle bio-inspirée ou biomimétique. Ainsi, dans un premier temps l'étudiant sera amené à penser une structure ou un état de surface aux propriétés inspirées par la nature. En parallèle, l'apprentissage des procédés de fabrication numérique et de leur paramétrisation amorcera les premières expérimentations. Cela permettra d'entrer dans une phase d'itérations pour parvenir à faire émerger des « formes naturellement numériques ».

SÉBASTIEN PONS

TITRE DU COURS : INSTALLATION - Occuper/Transformer

Le cours a pour objectif de développer un travail dans le champ de l'installation. À partir de moyens légers chaque étudiante ou étudiant s'interroge sur les différentes façons d'occuper, de transformer, de modifier un espace existant. Un travail à long terme développé par des projets, maquettes doivent permettre à chacun de manipuler un langage personnel, d'affirmer des choix et de développer une capacité d'analyse. La poursuite de l'atelier permet de développer un travail engagé, ou d'établir les fondements de nouvelles réflexions, de construire un travail plus élaboré.

DVG - NOUVELLES FORMES NUMÉRIQUES

PROJET LONG OBLIGATOIRE COMMUN

ROBIN MORETTI

TITRE DU COURS : INTERACTIVITÉ ET DESIGN MOBILE

SEMESTRES 5 ET 6

Par l'exploration de l'interaction, du design et de la narration, nous réaliserons des œuvres multimédias numériques dédiées au format mobile tout en nous investissant dans des outils créatifs numériques.

L'apprentissage de la programmation est essentiel afin d'inviter l'étudiant à développer un regard critique sur les évolutions technologiques. Par le biais de langages simples ou complexes tels que C, Javascript, PHP, par l'utilisation d'outils plus haut niveau comme des moteurs de Jeu vidéo classique (Unity3D / UNREAL) ou même via l'utilisation de consoles fantaisistes comme Bitsy, Pico8, Playdate etc, l'étudiant aura l'occasion de concevoir ses propres outils ou méthodes créatives.

Étant donné l'évolution constante des langages, des environnements et des protocoles informatiques, cet enseignement privilégie une approche globale de la programmation et s'adapte en fonction de chaque projet.

Durant ce cours, nous aurons l'occasion d'aborder de nombreux sujet liée à la création numérique:

- Prototypage, développement et distribution d'oeuvre mobile
- Étude du gameplay et interaction
- Interprétation des changement des comportements (Desktop à Mobile)
- Création de UX/UI

Basé sur le modèle des GameJams, rythmé par des périodes de travail courtes et thématiques, les élèves auront la possibilité de mettre en place des groupes de travail afin de mener à bien leur projet.

ALEXANDRE TEXIER

TITRE DU COURS : WEB DESIGN

SEMESTRES 4 ET 6

Dans un objectif de critique et d'expérimentation les élèves seront amenés lors de discussions de groupe à questionner la création web afin d'en comprendre les codes visuels, les interactions, les principes de navigations pour en déceler les forces mais également les faiblesses.

Ce travail mènera ainsi chaque étudiant, en solo ou en duo, à proposer des réponses graphiques et parfois codées au questionnements soulevés lors de ces discussions.

En parallèle sera abordée la création de sites dynamiques basés sur un CMS et une introduction au langage de programmation PHP, permettant de ce fait aux élèves de pouvoir prendre en main la création en ligne, de son design à sa programmation et mise en ligne.

PROJET OPTIONNEL de PARCOURS INDIVIDUEL (SEMESTRE 5)

LIONEL BROYE

TITRE DU COURS : ARCHÉOLOGIE DES MÉDIA - NFT d'après nature

L'atelier se déroulera en majeure partie en extérieur et un wallet de crypto-monnaies Tezos sera fourni aux étudiant.es afin de publier leurs productions.

L'atelier sera articulé autour de l'animation archaïque obtenue avec le format GIF (Graphics Interchange Format) et la création de NFTs.

Le format GIF a été mis au point en 1987 par le groupe CompuServe, dirigé par l'informaticien Steve Wilhite, pour permettre le téléchargement d'images en couleur avec une connexion en bas débit.

Ce format, mis de côté et ringardisé pendant les années 90 avec l'augmentation de la bande passante d'Internet, est aujourd'hui largement réactualisé avec la démocratisation des Non Fongible Token.

En explorant l'histoire du GIF et ses techniques de créations (tablette graphique et logiciel de retouche d'image) nous aborderons également ses aspects poétiques, artistiques, commerciaux, politiques, et sociaux.

Nous garderons en point de mire l'actualité de la création sur les réseaux, à savoir les NFTs artistiques et explorerons ensemble les techniques de conception et de mise en vente de ces nouveaux artefacts en faisant appel à des intervenants issus des différentes tendances du CryptoArt.

FLORENT DELOISON

TITRE DU COURS : RÉALITÉ VIRTUELLE - Fenêtres sur le réel

A travers une série d'exercices et de cours, nous explorerons la création d'environnements interactifs en 3D temps réel pour ordinateur ou casques de réalité virtuelle avec le logiciel Unity. Nous nous intéressons à l'influence qu'un espace peut avoir sur la perception et l'expérience de l'utilisateur, aux interactions que cet utilisateur va pouvoir entretenir avec cet environnement, comment des objets peuvent raconter une histoire à travers la narration contextuelle ou encore comment se servir de la physique (simulation de la gravité et des collisions d'objets). Nous verrons comment utiliser des ressources en ligne, textures, shaders ou modèles 3D et comment les intégrer dans Unity. Nous apprendrons les bases du langage C# afin de créer des interactions dans Unity. Les projets réalisés, à mi-chemin entre le jeu vidéo et la simulation, seront placés sous la thématique des passerelles qui peuvent exister entre le réel et les environnements immersifs, grâce à l'emploi par exemple de la photogrammétrie, l'inclusion d'objets tangibles, les expérimentations autour de la XR (Mixed Reality), ou l'attention portée à la scénographie.

JULIEN LEVESQUE

TITRE DU COURS : ART & INTERNET - Push the <button>

Cet atelier propose d'interroger un objet physique autant qu'immatériel connu de tous : « le bouton ». A travers la mise en perspective de ses potentialités réelles ou imaginaires, les étudiants seront amenés à réaliser diverses propositions graphiques et plastiques. Ils interrogeront ses fonctions, sa forme, sa présence mais également le potentiel de cette interface qui nous confère un pouvoir d'action dans l'environnement autant physique que virtuel. Tous types de boutons pourront être réalisés : interactif ou non, matériel, virtuel, connecté à une action dans le monde physique ou sur Internet. Les diverses recherches seront présentées sous la forme d'une exposition « PushTheButton ».

PROJET OBLIGATOIRE DE SPÉCIALITÉ (SEMESTRE 4)

LIONEL BROYE

TITRE DU COURS : ARCHÉOLOGIE DES MÉDIA - Design Cryptographique

Une quarantaine d'années sépare les premiers écrans graphiques conçus pour être consultés sur Minitel des NFTs à collectionner sur mini écran tactile à suspendre autour du cou.

Que s'est-il passé et comment pouvons-nous aujourd'hui prendre la mesure des mutations de la création graphique assistée par ordinateur ?

En multipliant les expérimentations, du crypto-typing sur machine à écrire au graphisme low-tech sur Minitel, nous tenterons de produire des images et des émotions numérico-esthétiques avec des machines et des logiciels obsolètes qui savent peut-être encore écrire.

LOÏC LE GALL

TITRE DU COURS : TYPOGRAPHIE - Le texte et sa forme

Afin d'approfondir la réflexion sur le texte et sa forme, sur l'expérience de la lecture, les réglages et usages typographiques et le choix des polices, nous mènerons un petit projet éditorial, qui mettra en résonance deux textes dans le met espace, page ou écran. Le cours reviendra sur l'histoire et l'actualité de la création typographique de manière à donner des repères et enrichir la culture de chacun. Il sera proposé de s'emparer de textes un peu longs pour les mettre en forme de manière la moins artisanale possible : hiérarchisation, styles de paragraphes, méthodologie... Ce projet alimentera une réflexion sur les outils de la mise en page dans le but de gagner en autonomie.

JULIEN LEVESQUE

TITRE DU COURS : EXPÉRIMENTATION INTERNET - Net art : Hacking créatif

A qui et à quoi servent les outils et les données numériques ? Est-il possible de les détourner de leurs usages ? Face à des systèmes technologiquement complexes, standardisés et marchands, quand advient le hack artistique ? Où et comment l'art trouve-t-il sa place ?

Cet atelier propose une mise à distance critique et créative d'Internet. A partir de la mise en perspective historique du Net Art, les étudiants découvriront cette

production artistique riche et engagée qui joue avec les modalités technologiques, politiques et sociales de ce média de masse contemporain.

Par la pratique de la programmation (HTML, CSS, Javascript..), les étudiants seront conviés à s'approprier également les outils et les espaces qu'offrent Internet pour interroger à leur manière les aspects de cet environnement singulier.

Une sélection de travaux sera présentée sous la forme d'une exposition en ligne.

DVG - VISUAL MEDIA

PROJET LONG OBLIGATOIRE COMMUN

LAURENT BAUDE / MAURICE HUVELIN

TITRE DU COURS : PHOTO / VIDÉO

SEMESTRES 4, 5 ET 6

Pour ce projet long, il sera proposé deux axes : images mouvements/espaces et images/édition. Une inscription et une implication dans les ateliers sont indispensables pour le suivi et l'avancée des projets.

Ces rencontres trans-disciplinaires dans les processus de création et les moyens de restitution tels que la vidéo, l'animation, la photographie, le dessin, l'installation,...

Pour interroger l'image enregistrée ou fabriquée, il sera possible de collecter, organiser, classer, archiver, communiquer. Les formes totalement libres pourront questionner les rapports des images produites à l'espace de la page, aux techniques d'impressions, aux contextes de diffusion et de mise en espace.

Capacité à travailler en autonomie dans la recherche et les expérimentations d'œuvres mixtes. Maîtrise des outils techniques. Capacité d'analyse du parti pris de la mise en œuvre, de la mise en espace et de l'intention critique et formelle. La production plastique s'appuie sur des œuvres manifestes du cinéma et/ou de l'art contemporain.

L'évaluation se fait sur la base de l'évolution des recherches et références. Synthèse écrite, note d'intention, scénario, story-board, trame documentée. Archivage numérique et physique des expérimentations, cahier de recherches, captation vidéo installation finalisée.

Deux inscriptions au choix :

Art vidéo Laurent BAUDE ou Film/animation Maurice HUVELIN

Photo/édition Laurent BAUDE ou Animation/édition Maurice HUVELIN

PROJET OPTIONNEL de PARCOURS INDIVIDUEL (SEMESTRE 5)

RAFAL BORKOWSKI / SAMUEL ROUX

TITRE DU COURS : GRAPHISME - Affiche animée

Affichage dynamique, digital signage, moving poster ..., le secteur de l'affichage animé est en forte évolution, les outils de création et de diffusion ont changé et les designers graphiques sont désormais incités à concevoir des images en mouvement.

Les publicitaires parlent volontiers d'efficacité, de visibilité, d'impact et, pour des questions de marché, remettent volontiers l'affiche imprimée dans les tiroirs du passé. La question peut se poser mais ce n'est pas ce qui nous préoccupera dans cet atelier.

Quel statut peut-on donner à cette nouvelle forme d'expression plastique et artistique. Quels sont les moyens et quels sont les objectifs à définir ? Quelles problématiques du sens de la création pouvons-nous mobiliser dans le cadre des caractéristiques et du mode de communication dans l'espace public ? Cette forme d'activité peut-elle aussi devenir un espace de création artistique - une exposition ? Comment retrouver le rôle originel et actuel de l'affiche dans tout cela ?

Avec le numérique, le mouvement ajoute à l'affiche une nouvelle dimension esthétique et un niveau de lecture différent, mais une affiche animée reste une affiche. Une affiche qui joue avec les codes, les signes, le texte, la hiérarchisation des informations... Le travail de conception en amont reste inchangé. Cet atelier demeure un atelier de création qui repose avant tout sur le sens, le message, l'idée, le rapport au texte et à la composition.

Après une série d'exercices et d'expérimentations, cette année se terminera par une exposition dans la ville à travers les écrans digitaux que la Mairie d'Orléans mettra à disposition de l'ÉSAD au printemps.

LIONEL BROYE

TITRE DU COURS : ARCHÉOLOGIE DES MÉDIA - NFT d'après nature

L'atelier se déroulera en majeure partie en extérieur et un wallet de crypto-monnaies Tezos sera fourni aux étudiant.es afin de publier leurs productions.

L'atelier sera articulé autour de l'animation archaïque obtenue avec le format GIF (Graphics Interchange Format) et la création de NFTs.

Le format GIF a été mis au point en 1987 par le groupe CompuServe, dirigé par l'informaticien Steve Wilhite, pour permettre le téléchargement d'images en couleur avec une connexion en bas débit.

Ce format, mis de côté et ringardisé pendant les années 90 avec l'augmentation de la bande passante d'Internet, est aujourd'hui largement réactualisé avec la démocratisation des Non Fongible Token.

En explorant l'histoire du GIF et ses techniques de créations (tablette graphique et logiciel de retouche d'image) nous aborderons également ses aspects poétiques, artistiques, commerciaux, politiques, et sociaux.

Nous garderons en point de mire l'actualité de la création sur les réseaux, à savoir les NFTs artistiques et explorerons ensemble les techniques de conception et de mise en vente de ces nouveaux artefacts en faisant appel à des intervenants issus des différentes tendances du CryptoArt.

MARTIN LE CHEVALLIER

COURS : IMAGES IN SITU

Les 22 et 29 novembre et les 6 et 13 décembre 2022

Déployé sur quatre séances réparties sur quatre semaines, l'atelier « images in situ » propose aux étudiant·e·s de l'Esad de produire des photographies ou des vidéos destinées à s'inscrire dans un contexte architectural, urbain ou naturel, puis de les installer dans les lieux concernés. De nombreuses possibilités seront envisagées (séries ou images uniques, échelles diverses, narrations, trompe-l'œil, etc.) ainsi que de nombreuses solutions techniques (types d'impression, projection vidéo, etc.). L'enjeu sera de travailler la relation au contexte et d'agir, grâce à cette confrontation, sur notre perception des images et des lieux.

PROJET OBLIGATOIRE DE SPÉCIALITÉ (SEMESTRE 4)

MAURICE HUVELIN

TITRE DU COURS : (à venir)

ULI MEISENHEIMER

TITRE DU COURS : ÉDITION - « Arrêt sur image »

Comment peut-on traduire/simuler/représenter la narration et le rythme extrait d'un visuel animé ou construit à partir d'une séquence d'images dans la forme d'une édition papier ?

En partant d'un corpus de vos propres images (photographies, dessins, films), vous allez concevoir une édition qui 'raconte' un mouvement et/ou une histoire. Nous rencontreront naturellement des correspondances au storyboard de film, au roman graphique, à la bande dessinée, au flipbook, au mode d'emploi,...

Le concept éditorial portera sur les questions du marquage du début et de la fin, du déroulé de la narration, du rythme de lecture – sa vitesse et ses pauses, des diverses couches de lecture, du zoom, etc.

Commençant par les idées conceptuelles (format(s), répartition des éléments, nature des images, choix typographiques, sens de lecture, utilisation de la couleur, etc.) et la sélection des 'ingrédients' (visuels et textes), nous aborderons la structure de l'édition (chemin de fer) et toutes les questions de composition graphique en cohérence avec le concept (niveaux de lecture/d'information, hiérarchies typographiques, taille et emplacement des éléments, etc.) pour terminer avec la fabrication des objets/documents.

CHEYENNE OLIVIER

TITRE DU COURS : ILLUSTRATION - Persona-Je

Nous aborderons dans ce cours la question de la création et de l'illustration de personnages. A partir de mon travail de thèse, j'amènerai les étudiants à imaginer une figure de santé. Omniprésents dans l'actualité depuis la crise du covid, les médecins, infirmiers, aides-soignants et autres guérisseurs incarnent notre rapport à la santé et à la maladie, à la vie et la mort mais aussi au corps et à l'esprit. Comment les représenter dans notre société? Sous quels traits les figer ou au contraire les faire évoluer? A partir d'une réflexion sur la dualité de la santé, nous aborderons des notions liées à l'illustration: création de personnages principaux et secondaires, mise en place d'une galerie de personnages complexes mais cependant identifiables, attention à l'adhérence du lecteur ou encore questionnement sur la représentation de la diversité et le rapport aux stéréotypes. Ce travail sera également concret: il permettra la création d'une galerie de personnages en vue de la conception d'un portfolio ou de la présentation d'un projet d'édition.

DVG - GRAPHISME

PROJET LONG OBLIGATOIRE COMMUN

PANNI DEMETER

TITRE DU COURS : EXPRESSION VISUELLE

SEMESTRES 5 & 6

Ce cours favorise une approche plus artistique et individuelle pour renforcer des personnalités créatives, pouvant mener des parcours très différents au sein du large spectre des disciplines liées au graphisme. Le cours se partage entre l'enseignement continu des fondamentaux et l'apprentissage d'une méthodologie personnelle de l'autre.

Plusieurs sujets seront donnés aux étudiants donnant lieu à la création de divers supports. Chaque projet sera l'occasion d'explorer de nouveaux aspects du graphisme, et des différentes modalités de mise en relation du texte, l'image et la forme graphique.

NICOLAS GIRARD

TITRE DU COURS : ÉDITION SOUS TOUTES SES FORMES

SEMESTRE 6

Abord des méthodologies de recherche : élaborer sa propre commande, développer son autonomie et mettre en place ses propres idées dans le développement d'un projet global.

Édition sous toutes ses formes : conception d'un projet éditorial complet ; recherches documentaires, élaboration d'un concept éditorial puis d'un concept graphique et réalisation d'une série de plusieurs objets éditoriaux.

Travail d'écriture, d'illustration (dessin, photo, vidéo, etc.), de mise en page et/ou en espace à partir de thématiques propres à chacun en rapport avec le thème du diplôme de DNA.

TITRE DU COURS : PROJET GRAPHIQUE - IDENTITÉ VISUELLE

SEMESTRE 4

Acquisition des méthodologies de projet : élaboration d'un concept global puis d'un concept graphique et/ou plastique et réalisation d'une production.

Renforcement et mise en pratique des fondamentaux, sur supports imprimés au sens large du terme, nécessaire à la formation des métiers du graphisme.

Identité visuelle : conception d'un logotype, d'un environnement graphique décliné sur tous les supports nécessaires pour une PME ou une institution publique.

PROJET OPTIONNEL de PARCOURS INDIVIDUEL (SEMESTRE 5)

RAFAL BORKOWSKI / SAMUEL ROUX

TITRE DU COURS : GRAPHISME - Affiche animée

Affichage dynamique, digital signage, moving poster ..., le secteur de l'affichage animé est en forte évolution, les outils de création et de diffusion ont changé et les designers graphiques sont désormais incités à concevoir des images en mouvement.

Les publicitaires parlent volontiers d'efficacité, de visibilité, d'impact et, pour des questions de marché, remettent volontiers l'affiche imprimée dans les tiroirs du passé. La question peut se poser mais ce n'est pas ce qui nous préoccupera dans cet atelier.

Quel statut peut-on donner à cette nouvelle forme d'expression plastique et artistique. Quels sont les moyens et quels sont les objectifs à définir ? Quelles problématiques du sens de la création pouvons-nous mobiliser dans le cadre des caractéristiques et du mode de communication dans l'espace public ? Cette forme d'activité peut-elle aussi devenir un espace de création artistique - une exposition ? Comment retrouver le rôle originel et actuel de l'affiche dans tout cela ?

Avec le numérique, le mouvement ajoute à l'affiche une nouvelle dimension esthétique et un niveau de lecture différent, mais une affiche animée reste une affiche. Une affiche qui joue avec les codes, les signes, le texte, la hiérarchisation des informations... Le travail de conception en amont reste inchangé. Cet atelier demeure un atelier de création qui repose avant tout sur le sens, le message, l'idée, le rapport au texte et à la composition.

Après une série d'exercices et d'expérimentations , cette année se terminera par une exposition dans la ville à travers les écrans digitaux que la Mairie d'Orléans mettra à disposition de l'ÉSAD au printemps.

NICOLAS GIRARD / PHILIPPE TARRAL / ERIC VERRIER

TITRE DU COURS : SCÉNO-GRAPHISME

Cet atelier propose une approche de la scéno-graphique d'exposition.

Sont alors abordées les problématiques multiples et croisées de la mise en page et de la mise en espace, du mobilier, de la lumière, du signe, du texte, de l'image... Le tout pour composer une série de dispositifs qui tissent des liens étroits entre le sujet (l'objet à regarder) et ses acteurs (l'espace et le visiteur). Cet atelier vise la singularité et la réponse spécifique.

Le projet s'élabore en plusieurs phases et aborde tour à tour :

- la rédaction et la mise en forme textuelle de la démarche,
- la recherche documentaire et la captation sensible, photographique, dessinée, sonore, textuelle, technique, fonctionnelle... autour d'un artiste ou d'un objet de votre choix,
- l'élaboration d'un concept scéno-graphique,
- le dessin de l'attention au détail,
- la conception et la mise en plan,
- le choix et la sélection des matériaux,
- la mise en forme par la maquette.

Cet atelier animé par un scénographe (Eric Verrier), un dessinateur (Philippe Tarral) et un graphiste (Nicolas Girard) aborde des notions qui vous seront aussi nécessaire pour présenter et accrocher, voire scénographier vos projets, vos diplômes...

LOÏC LE GALL + THIERRY VIVIEN

TITRE DU COURS : TYPOGRAPHIE IMPRESSION - La lettre et ses états

À partir de l'analyse du dessin de lettres typographiques, nous en décomposerons les structures pour préparer plusieurs étapes de gravure sur lino. Chaque état de la plaque sera imprimé sur la presse typo. Progressivement, de passage en passage, gravant des détails de plus en plus fins, chaque étudiant construira ainsi, librement, une lettre ornée, représentée en volume (comme dans certaines enseignes anciennes) et en 4 ou 5 couleurs.

PROJET OBLIGATOIRE DE SPÉCIALITÉ (SEMESTRE 4)

LOÏC LE GALL

TITRE DU COURS : TYPOGRAPHIE - Le texte et sa forme

Afin d'approfondir la réflexion sur le texte et sa forme, sur l'expérience de la lecture, les réglages et usages typographiques et le choix des polices, nous mènerons un petit projet éditorial, qui mettra en résonance deux textes dans le met espace, page ou écran. Le cours reviendra sur l'histoire et l'actualité de la création typographique de manière à donner des repères et enrichir la culture de chacun. Il sera proposé de s'emparer de textes un peu longs pour les mettre en forme de manière la moins artisanale possible : hiérarchisation, styles de paragraphes, méthodologie... Ce projet alimentera une réflexion sur les outils de la mise en page dans le but de gagner en autonomie.

CHEYENNE OLIVIER

TITRE DU COURS : ILLUSTRATION - Persona-Je

Nous aborderons dans ce cours la question de la création et de l'illustration de personnages. A partir de mon travail de thèse, j'amènerai les étudiants à imaginer une figure de santé. Omniprésents dans l'actualité depuis la crise du covid, les médecins, infirmiers, aides-soignants et autres guérisseurs incarnent notre rapport à la santé et à la maladie, à la vie et la mort mais aussi au corps et à l'esprit. Comment les représenter dans notre société? Sous quels traits les figer ou au contraire les faire évoluer? A partir d'une réflexion sur la dualité de la santé, nous aborderons des notions liées à l'illustration: création de personnages principaux et secondaires, mise en place d'une galerie de personnages complexes mais cependant identifiables, attention à l'adhérence du lecteur ou encore questionnement sur la représentation de la diversité et le rapport aux stéréotypes. Ce travail sera également concret: il permettra la création d'une galerie de personnages en vue de la conception d'un portfolio ou de la présentation d'un projet d'édition.

THIERRY VIVIEN

TITRE DU COURS : IMPRESSION - La jetée - L'armée des 12 singes : de la guerre nucléaire au virus (et réciproquement)

Projection du ciné-roman "La Jetée" de Chris Marker (1962) puis du film "L'Armée Des Douze Singes" de Terry Gilliam (1995).

Ce temps de projection sera un temps de prises de notes (écriture, signe, dessin) et de réflexion autour de la notion d'adaptation.

Il s'agira ensuite de se réappropriier, en transformant, hiérarchisant et réorganisant les notes de projection, ces univers cinématographiques post-apocalyptiques en les concentrant en une image gravée imprimée en 4 couleurs (jaune-rouge-bleu-noir) sur presse typographique. L'image devra comporter un texte et associer des éléments de référence à chacune des deux œuvres.

Ce travail questionnera les notions d'adaptation d'un support à l'autre (du ciné-roman au film, puis du film à l'image gravée imprimée), de réappropriation d'une œuvre et de relecture de ladite œuvre dans un nouveau contexte chronologique (période de post-pandémie).