

Catalogue de cours 2024-2025

Ecole Supérieure d'Art et de Design d'Orléans

Document interne à l'usage
des étudiant·es de l'ESAD Orléans

esad_orleans

Avertissement

Ce document, qui présente les enseignements dispensés à l'ESAD en 2024-25, est non contractuel.

Chaque présentation de cours a été rédigée par le ou les enseignant-es concernés.

Certaines présentations sont manquantes. Elles sont encadrées en gris. Les étudiant-es sont invité-es à se rapprocher des enseignant-es pour connaître le détail des enseignements dont il est question.

Pour toute erreur sur le document, merci de contacter :
communication@esad-orleans.fr

Sommaire

L'ESAD ORLÉANS ET SES PARCOURS

LA PREMIÈRE ANNÉE

Semestre 1

Semestre 2

LA DEUXIÈME ANNÉE

Option Design Objet et Espace

Parcours Arts, Crafts and Computation

2 DOE ACC - Semestre 3

2 DOE ACC - Semestre 4

2 DOE ACC / ENSAPVS - Semestre 4

Parcours Être(s) et Milieux

2 DOE EM - Semestre 3

2 DOE EM - Semestre 4

2 DOE EM / ENSAPVS - Semestre 4

Option Design Visuel et Graphique

Parcours Digital Arts and Design

2 DVG DAD - Semestre 3

2 DVG DAD - Semestre 4

Parcours Design Graphique

2 DVG DG - Semestre 3

2 DVG DG - Semestre 4

Parcours Visual Media

2 DVG VM - Semestre 3

2 DVG VM - Semestre 4

D

N

A

LA TROISIÈME ANNÉE

Option Design Objet et Espace

Parcours Arts, Crafts and Computation

3 DOE ACC - Semestre 5

3 DOE ACC / ENSAPVS - Semestre 5

3 DOE ACC - Semestre 6

Parcours Être(s) et Milieux

3 DOE EM - Semestre 5

3 DOE EM / ENSAPVS - Semestre 5

3 DOE EM - Semestre 6

Option Design Visuel et Graphique

Parcours Digital Arts and Design

3 DVG DAD - Semestre 5

3 DVG DAD - Semestre 6

Parcours Design Graphique

3 DVG DG - Semestre 5

3 DVG DG - Semestre 6

Parcours Visual Media

3 DVG VM - Semestre 5

3 DVG VM - Semestre 6

D

LA QUATRIÈME ANNÉE

Mention Design des Communs

4 DC - Semestre 7

4 DC - Semestre 8

N

Mention Design des Média

4 DM - Semestre 7

4 DM - Semestre 8

S

LA CINQUIÈME ANNÉE

Mention Design des Communs

5 DC - Semestre 9

5 DC - Semestre 10

E

Mention Design des Média

5 DM - Semestre 9

5 DM - Semestre 10

P

LES ATELIERS DE SEPTEMBRE, JANVIER ET MARS

Les Sondes

Les Workshops

L'ESAD ORLÉANS ET SES PARCOURS

L'ESAD Orléans, c'est :

320 étudiants, de la classe préparatoire au troisième cycle

45 enseignants permanents

10 responsables d'atelier technique

20 conférenciers et intervenants renouvelés tous les ans

48 écoles partenaires pour la mobilité internationale

1 double diplôme avec l'ENSAPVS (Architecture/Design) ainsi que des formations croisées avec l'ISC Orléans (entreprise étudiante), NEOMA BUSINESS SCHOOL (parcours TEMA), Polytech Orléans (IoT)

1 summer school hors de France

L'ESAD Orléans, c'est aussi :

Une école supérieure d'art et de design publique fondée en 1787 à 1h de Paris ;

Une école en cœur de ville ;

Une école sous tutelle des ministères de la culture et de l'enseignement supérieur ;

Une fabrique d'art et de design ancrée sur les enjeux numériques, écologiques, politiques et technologiques ;

Une pédagogie d'excellence adossée à la recherche ;

Une formation professionnalisante reconnue ;

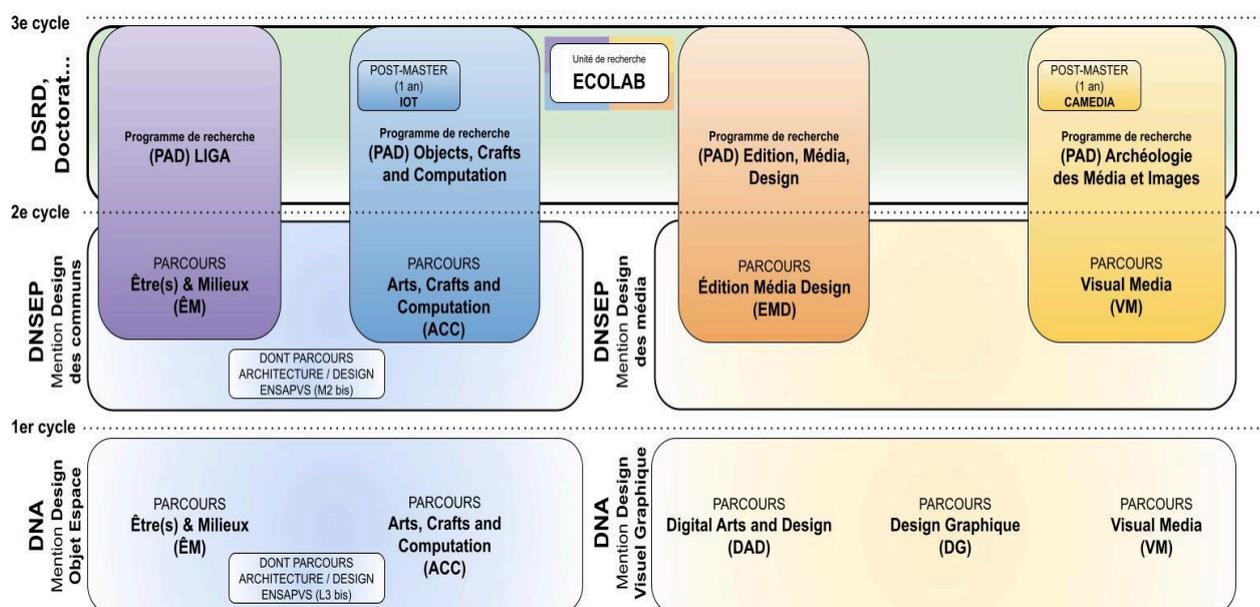
Une forte dimension artistique dans le design ;

Un accompagnement et une attention portés à chacune et chacun ;

Un réseau de 1700 alumnis ;

Un Bureau des Étudiants dynamique, une Récupérathèque et une Coopérative.

Les mentions et les parcours :



LA PREMIÈRE ANNÉE

PREMIÈRE ANNÉE - SEMESTRE 1

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS ECTS
Unité d'enseignement : Initiation aux techniques et aux pratiques plastiques		18
Ateliers Non Stop (Obtention du Passeport Atelier)		
Bois	L. PORTE-AGBOGBO + RESPONSABLE ATELIER BOIS	4
Découverte du code	A. TEXIER / F. DELOISON	
Riso	T. VIVIEN	
Infographie + Impression	M. BERTOUX + C. BRUNET	
Moulage - Modelage	V. PECHARD	
Prototypage rapide	S. DÉTREZ	
Dessin	R. BORKOWSKI / R. LHOTE / P. TARRAL	
Vie scolaire	J. BEAUCHOT	
Enseignements communs		
Couleur + Dessin + Volume / Pratiques plastiques	R. LHOTE + S. PONS + O. SOULERIN	2
Dessin	R. BORKOWSKI / P. TARRAL	2
Infographie	M. BERTOUX (avec U. MEISENHEIMER)	2
Ateliers de Janvier	intervenantes / intervenants	2
Enseignements optionnels		
Tendance DOE		
Design d'interaction + volume	F. DELOISON + S.PONS	2
Fondamentaux du design objet et du prototypage numérique	S. DÉTREZ (avec P. COSTARD)	2
Initiation aux outils de conception	M. COMPAGNON	1
Méthodologie de projet	A. VICARI	1
Tendance DVG		
Initiation aux arts et design du web (code)	A. TEXIER	2
Initiation à Blender	M. ZAROSLINSKI	1
Penser un objet éditorial	N. GIRARD	1
Photographie	V. DALBERA	2
Histoire, théorie des arts et langue étrangère		10
Anglais + Test Oxford	A. FUREY	2
Histoire des arts et travaux d'écriture	E. PARADIS	3
Histoire du design et atelier d'écriture	O. PEYRICOT (Intensif du 16 au 19 sept.) D. HYVRIER (Intensif du 23 au 26 sept.)	3
Théories de l'art - cycle de 4 conférences	Intervenants / intervenantes (évaluation E. PARADIS)	2
Bilan du travail plastique et théorique		2
Bilan du semestre	Évaluation collégiale	1
Suivi du travail en autonomie	R. LHOTE + S. PONS + O. SOULERIN	1
Total		30

PREMIÈRE ANNÉE - SEMESTRE 2

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS ECTS
Unité d'enseignement : Initiation aux techniques et aux pratiques plastiques		16
Enseignements communs		
Couleur + Dessin + Volume / Pratiques plastiques	R. LHOTE + S.PONS + O. SOULERIN	2
Dessin	R. BORKOWSKI / P. TARRAL	2
Ateliers de Mars	Intervenantes / intervenants	2
Enseignements optionnels		
Tendance DOE - Arts, Crafts and Computation		
Design interaction + Volume	F. DELOISON + S. PONS	4
Initiation au design objet	E. HUGNOT + S. DÉTREZ + V. PÉCHARD	3
Morphologie - structure	L. PORTE AGBOGBA	3
Tendance DOE - Être(s) & Milieux		
Initiation au design espace - objet	M. COMPAGNON	3
Initiation au design objet - espace	C. LE SAGE + V. PECHARD	4
Morphologie - structure	L. PORTE AGBOGBA	3
Tendance DVG - Design graphique		
Edition et matières numériques	U. MEISENHEIMER + J. LEVESQUE	4
Graphisme + Infographie	P. DEMETER + M. BERTOUX	3
Typographie et théorie du signe	L. Le GALL (Intensif 25 avr. + 5>9 mai)	3
Tendance DVG - Digital Arts & Design		
Art et design du jeu vidéo	R. MORETTI	3
Infographie	M. BERTOUX (avec R. MORETTI)	3
Protocolor (couleur et web design)	O. SOULERIN + A. TEXIER	4
Tendance DVG - Visual Media		
Vidéo	M. HUVELIN + S. BÉRARD	4
Images fixes	L. BAUDE + V. DALBERA	3
Infographie	M. BERTOUX (avec L. BAUDE)	3
Histoire, théorie des arts et langue étrangère		10
Anglais	A. FUREY	2
Histoire des arts et travaux d'écriture	E. PARADIS	3
Histoire des arts média-techniques	M. LECHNER	3
Théories de l'art - cycle de 4 conférences	Intervenantes / intervenants (évaluation E. PARADIS)	2
Bilan du travail plastique et théorique		4
Aide au diplôme	Évaluation coordination	1
Bilan Semestre 2	Direction des études sur la base de l'évaluation collégiale	2
Pratique plastique en autonomie	Évaluation collégiale	1
Total		30

Enseignements communs

Titre du cours : COULEUR+DESSIN+VOLUME / PRATIQUES PLASTIQUES

Réjane LHOTE + Sébastien PONS + Olivier SOULERIN

Année, Mention, Parcours : 1e année (S1 + S2)

Nombre de crédits : 2 / S

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français - possibilité anglais (RL)

Modalités d'évaluation : continu

Objectifs du cours :

Plusieurs situations de travail sont données. Chacune propose un combo de mots-clefs à mettre en regard les uns aux autres, comme un point de départ de réflexions à actionner en gardant à l'esprit les enjeux de transversalité qu'il vous sont proposés d'explorer.

- 1 - lourd/léger/poreux
- 2 - opaque/transparent/épaisseurs
- 3 - intérieur/extérieur/profondeur
- 4 - matériel/immatériel/imbriqué

>>> quelle "production" de gestes ? d'actions ?

>>> mise en rapport, en lien de l'étudiant-e - qui convoque différents sens

Contenu du cours :

Dans cet atelier, il s'agit d'aborder, de lier et de réaliser des allers/retours entre la pratique du dessin, du volume et de la couleur. Ce cycle permet d'aborder la rencontre d'une pratique personnelle, de la conduire et de développer des problématiques plastiques singulières dans des champs d'action transversaux.

Nous questionnons le rôle moteur de l'ébauche, de l'élaboration de gammes chromatiques, du croquis (l'observation, le schéma, le diagramme...), du passage de l'esquisse à la réalisation plus fine. Nous interrogeons également les outils, les gestes et les matériaux que nous convoquons, et comment l'articulation de chacun est révélateur de sens.

Bibliographie ou webographie :

HOCKNEY, David, *Savoirs secrets, Les techniques perdues des maîtres anciens*, Seuil, 2006.

ROVEN, *the Drawer, Les Carnets de Dessin*, revues critique sur le dessin contemporain collectif d'auteurs, *Images de pensée*, ed. RMN, Flammarion, 2011.

collectif d'auteurs, *MAPS, Thomas Hirschhorn*, ed. JRP / Ringier, 2018.

DE MEREDIEU, Florence, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne*, Paris, Bordas, 1994.

L'atelier A - Arte TV <https://www.arte.tv/fr/videos/RC-014311/l-atelier-a/>

Mots clés : dessin, couleur, volume, expérimentations, pratique plastique personnelle

Titre du cours : DESSIN

Rafal BORKOWSKI + Philippe TARRAL

Année, Mention, Parcours : 1e année (S1 + S2)

Nombre de crédits : 2 / S Volume horaire :

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : continu et final

Objectifs du cours :

Dans le cadre des cours, seront abordées les notions de base techniques liées à la construction d'une structure consciente de l'image. Cela commencera par la connaissance des compétences des outils graphiques et leur choix conscient. Une question importante sera l'acquisition de la capacité à contrôler l'espace graphique de l'expression plastique (composition, format, support).

Contenu du cours :

Les cours se déroulent sous forme de travail pratique, confrontant des questions techniques et conceptuelles. L'élément liant sera l'interaction qui naît entre ce qui est observé et ce qui est créé. L'analyse plastique portera sur l'objet (le corps humain) ainsi que sur l'espace dans lequel il s'inscrit. En plus des bases du dessin, toute forme de dépassement de ce qui est prévisible sera l'un des éléments les plus importants du travail. L'objectif sera de construire un langage graphique conscient et personnel, établissant un dialogue clair avec le spectateur. Chaque ouverture à l'expérimentation et chaque prise de risque pour dépasser ses limites seront liées à la construction d'une image cohérente.

Mots clés : expérimentation, dialogue, maîtrise, dessin, base, technique

Titre du cours : INFOGRAPHIE

Marlène BERTOUX + Uli MEISENHEIMER (S1)

Marlène BERTOUX + Laurent BAUDE ou Robin MORETTI (S2)

Année, Mention, Parcours : 1e année (S1 + S2)

Nombre de crédits : 2 S1 / 3 S2 Volume horaire :

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation :

Enseignements optionnels - Tendance DOE

Titre du cours : DESIGN D'INTERACTION + VOLUME

Florent DELOISON + Sébastien PONS

Année, Mention, Parcours : 1e année, Tendance DOE (S1 + S2)

Nombre de crédits : 2 S1 / 4 S2 Volume horaire :

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : continu

Objectifs du cours :

Ce cours permettra aux étudiants d'expérimenter la réalisation de formes en volume, augmentées par l'utilisation de dispositifs électroniques, afin de s'initier au design d'interaction.

Contenu du cours :

Les étudiants apprendront à passer d'une feuille de papier en deux dimensions à un volume par le pliage et la découpe, devront réfléchir à l'habillage de composants électroniques afin de cacher les parties techniques, et seront amenés à travailler sur la couleur et la texture.

La découverte de l'électronique passera par l'utilisation de cartes Arduino, Makey Makey, et touchboard, ainsi que de capteurs, et l'expérimentation autour des matériaux conducteurs.

L'accent sera mis sur la réalisation d'interfaces en papier, qui viendront modifier l'utilisation de jeux vidéo ou de logiciels de composition musicale, en ajoutant des dimensions spatiales, physiques, collaboratives ou encore tactiles.

Ces dispositifs prendront la forme d'attractions ludiques à la manière d'une fête foraine.

Bibliographie ou webographie :

Jackson Paul, *Techniques de pliage pour les designers : papier, plastique, métal, tissus..., de la feuille à la forme*, Paris, Dunod, 2018.

Antonin Fourneau, Douglas Edric Stanley, *BookNIAROF : guide de bricolage pour fabrication de fêtes foraines*, Paris, 19/80 éditions, 2017.

Mots clés : jeu, interaction, volume, forme, électronique, augmenter

Autres informations : Tous les ateliers peuvent être utilisés

Titre du cours : FONDAMENTAUX DU DESIGN OBJET ET DU PROTOTYPAGE
NUMÉRIQUE

Stéphane DETREZ + Philippe COSTARD

Année, Mention, Parcours : 1e année, Tendance DOE (S1)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 42h

Mode d'enseignement : cours, pratiques, prototypes

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : suivi du projet, expérimentations, cours théoriques, rendus intermédiaires, rendu final

Objectifs du cours :

Apprendre la méthodologie de projet et son application au projet de design. Faire une pratique opérationnelle sur le projet.

Contenu du cours :

Aborder un projet en sachant se poser les questions qui feront un projet cohérent.

Apprendre à valider les options créatives pendant le déroulé d'un projet.

Intégrer dans la conception le prototypage numérique comme outil de conception et pas seulement de fabrication.

Bibliographie ou webographie :

ZAMBONI, Agnès, *Matière et design*, Edition La Martinière, 2010.

Mots clés : Conception, idéation, modélisation, matériaux, fonctionnalité, sensibilité, écologie

Titre du cours : INITIATION AUX OUTILS DE CONCEPTION

Sous-titre : pour le Design Objet/Espace

Marie COMPAGNON

Année, Mention, Parcours : 1e année, Tendence DOE (S1)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 21h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : contrôle continu, chaque exercice à rendre est évalué

Objectifs du cours :

Ce cours vise l'acquisition d'outils de représentation design Objet/Espace : les projections orthogonales. La réalisation de plans, de coupes et d'élévations est nécessaire à chaque étape du développement du projet en design Objet/Espace : recherche d'idées, composition des volumes, des pleins et des vides, intégration d'appareillage, recherche d'ergonomie, recherche d'assemblage.

Outils de conception, ils sont aussi support d'échanges avec les autres acteurs du projet et de communication.

Contenu du cours :

Les séances sont introduites par un cours théorique et visuel, complété d'exemples et de références. S'ensuit une mise en application par des exercices corrigés, qui permettra à l'étudiant de s'approprier ces outils et de l'accompagner dans l'acquisition des compétences.

Mots clés : design d'objet, design d'espace, projection orthogonales, dessin, conception, plan

Autres informations : matériel des dessins à apporter à chaque cours. Une liste sera communiquée en début d'année scolaire

Titre du cours : INITIATION AU DESIGN ESPACE - OBJET

Sous-titre : Les Fondamentaux du design Espace

Marie COMPAGNON

Année, Mention, Parcours : 1e année, Tendance DOE EM (S2)

Nombre de crédits : 3 Volume horaire : 36h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : contrôle continu

Objectifs du cours :

Cet atelier a pour objectif d'aborder les notions fondamentales de la conception d'espace au moyen de cours théoriques suivies d'expérimentations volumes en maquettes et en dessin.

Par la pratique plastique en volume, il s'agira de prendre conscience de la relation entre les formes de l'espace, les situations d'usages et la perception sensible.

Contenu du cours :

- Les limites de l'espace construit la composition : approche, seuil, parcours, séquences, vues vers et depuis, transitions intérieurs/extérieurs, rapports de volume, vides/pleins.
- Entrée et réception de la lumière naturelle, du principe au dessin : varier les proportions, contours, couleurs, aspects de surfaces,...
- Le relevé de l'existant : mesurer et mettre à l'échelle pour pouvoir ensuite projeter.
- Créer une situation : l'échelle des usages.

Une grande attention sera portée à l'analyse de la production lors de présentations collectives dans la perspective de développer une distance critique permettant l'évolution par étapes de tout projet (apprendre à chercher, préciser et affiner ses propositions).

Prérequis : Outils de conception (projection orthogonales)

Bibliographie ou webographie :

PEREC, Georges, *Espace d'Espace*, Paris, Galilée, 1974.

CHING, Francis D.K., *Architecture: Form, Space, and Order*, Los Angeles, Han Books, 2007.

DONNADIEU, Brigitte, *L'Apprentissage du regard : leçons d'architecture de Dominique Spinetta*, Paris, la Villette, 2002.

Absalon Absalon, exposition, 24 juin 2021 - 02 janvier 2022, Bordeaux, CAPC, 2022.

COPANS, Richard ; NEUMANN, Stan, Films Collection Architectures Arte.

Mots clés : design espace, fondamentaux conception, composition de l'espace, volume, lumière, échelle.

Titre du cours : INITIATION AU DESIGN OBJET

Sous-titre : Moulage numérique

Emmanuel HUGNOT + Stéphane DETREZ + Virginie PECHARD

Année, Mention, Parcours : 1e année, Tendance DOE ACC (S2)

Nombre de crédits : 3 Volume horaire : 36h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : continu

Objectifs du cours :

Ce cours permet d'acquérir des compétences en techniques de moulage et d'impression 3D, en explorant leur évolution historique et leur impact sur la production d'objets. Les étudiants apprendront à comprendre et appliquer ces techniques, à analyser leur pertinence pour différents projets et à choisir la méthode la plus adaptée pour réaliser des formes spécifiques.

Contenu du cours :

Le cours portera sur la découverte de deux techniques : le moulage et l'impression 3D, en questionnant leur pertinence pour divers usages. En collaboration avec l'atelier modelage encadré par Virginie Péchard et l'atelier prototypage encadré par Stéphane Détrez, les étudiants apprendront à maîtriser ces techniques et à les appliquer à des projets concrets. Chaque étudiant devra concevoir et réaliser un objet, d'abord en le modélisant numériquement, puis en utilisant l'impression 3D et le moulage pour le produire en céramique. Cette approche permettra de comprendre les avantages et les limites de chaque technique, tout en développant des compétences pratiques en conception et fabrication d'objets. Les étudiants seront encouragés à explorer la créativité et l'innovation dans leurs projets, tout en acquérant une compréhension des processus techniques et des critères de sélection des méthodes les plus appropriées pour leurs créations.

Mots clés : design d'objet, processus, numérique, impression 3D, céramique

Autres informations : atelier prototypage, atelier modelage

Titre du cours : INITIATION AU DESIGN OBJET - ESPACE

Claire LE SAGE + Virginie PECHARD

Année, Mention, Parcours : 1e année, Tendance DOE EM (S2)

Nombre de crédits : 4 Volume horaire :

Mode d'enseignement :

Langue de l'enseignement :

Modalités d'évaluation :

Titre du cours : MÉTHODOLOGIE

Sous-titre : De l'archive au projet

Alessandro VICARI

Année, Mention, Parcours : 1e année, Tendance DOE (S1)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 28h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : continu

Objectifs du cours :

Par une approche méthodologique empirique, le cours accompagne l'étudiant à la maîtrise de son propre regard face à l'architecture, à la ville, à l'environnement qui l'entoure, face à la culture et, enfin, face au projet. Le cours entend poser les bases pour une pratique du projet traversant trois étapes : l'observation, la compréhension, la conception.

Contenu du cours :

Observation, à entendre comme éducation du regard et des sens et compréhension, saisie par l'analyse comparative des sujets d'étude, sont les phases propédeutiques à la pratique de la conception.

Le cours s'appuie sur la collection des institutions publiques orléanaises : FRAC Centre d'Orléans, Bibliothèque de l'ESAD, Parc Floral de La Source, Muséum d'Orléans pour la Biodiversité et l'Environnement, Musée des Beaux Arts d'Orléans etc.

Les étudiants, organisés par équipes, développent les trois étapes de l'exercice :

- Observation : Les étudiants choisissent un document issu de la collection publique visitée : un sujet, un exemplaire, une œuvre, un texte. En parallèle, ils choisissent un lieu de la ville d'Orléans sur lequel intervenir avec un projet.

- Compréhension : Les étudiants développent une recherche, à la fois théorique et pratique, concernant le document choisi, son auteur ou son contexte, dans le but d'en approprier la philosophie. En parallèle, ils développent une recherche concernant le lieu choisi, dans le but d'en comprendre le sens, le rôle, le caractère à l'intérieur du cadre urbain.

- Conception : Les étudiants conçoivent un projet dans le but d'intégrer le lieu, tout en respectant son caractère et la continuité de son usage, du document choisi, afin d'enrichir la ville et ses habitants, d'un projet riche de références.

Bibliographie ou webographie :

BERQUE, Augustin, *Du geste à la cité*, Paris, Gallimard, NRF, 1993.

JEANNERET, Charles-Édouard dit LE CORBUSIER, *Vers une architecture*, Paris, 1923.

MUNARI, Bruno, *L'art du design (Arte come mestiere)*, Paris, Pyramyd, 2012

NORBERG-SCHULZ, Christian, *Genius loci : paysage, ambiance, architecture*, Bruxelles, Mardaga, 1981, 213 p

PAQUOT, T., *L'espace public*, Paris, Editions la Découverte, 2009

Mots clés : ville, archive, patrimoine, observer, comprendre, concevoir

Titre du cours : MORPHOLOGIES-STRUCTURES

Sous-titre : Fondamentaux

Léandre PORTE-AGBOGBA

Année, Mention, Parcours : 1e année, Tendance DOE ACC (S2)

Nombre de crédits : 3 Volume horaire : 36h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : évaluation continue et rendu final

Objectifs du cours :

Développer chez l'étudiant·e un raisonnement intuitif et scientifique appliqué à la morphologie des structures spatiales.

Étudier le rapport direct et réciproque qui existe entre la forme plastique et la façon de la construire ;

Rechercher une application rationnelle et statique des formes spatiales à partir de l'observation et de l'analyse d'éléments de notre environnement naturel.

Contenu du cours :

Recherches et expérimentations hebdomadaires in situ ou en atelier sur l'influence des formes naturelles dans la création des structures.

Recherches historiques, géométriques et spatiales.

Analyses et synthèses sous formes de maquettes.

Exemple d'exercices proposés : étude de la morphologie des insectes.

Bibliographie ou webographie :

OTTO Frei et Schleyer Friedrich-Karl, *Construction de tractions revendiquées 1 et 2*, Verlag Ullstein GmbH, 1966.

GUTZEIT Dominique, *Formes et structures*, Edition Coopérative Esad d'Orléans (BDE), 1980-2023.

SANDORI Paul, *La petite logique des forces – Constructions et machine*, Edition du Seuil, 1983

HAECKEL Ernest, *Formes d'art de l'océan*, éditions Prestel, 1899.

DE VINCI Léonard, *Les carnets de Léonard de Vinci 1487/1508*, éditions Gallimard, 1949.

Mots clés : design du vivant, nature, formes, forces, structure, volume

Autres informations : atelier maquette et prototypage en collaboration

Enseignements optionnels - Tendance DVG

Titre du cours : ART ET DESIGN DU JEU VIDEO

Sous-titre : De l'écran au papier

Robin MORETTI

Année, Mention, Parcours : 1e année, Tendance DVG DAD (S2)

Nombre de crédits : 3 Volume horaire : 36h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français / anglais

Modalités d'évaluation : continu et deux rendus de projet

Objectifs du cours :

L'objectif de ce cours est de s'initier à la création d'œuvres interactives à travers le format le plus populaire, le jeu (vidéo). Cela permettra de découvrir l'univers du jeu vidéo d'auteur et de faire un premier pas dans le design narratif et les fictions interactives.

Contenu du cours :

La création de jeux (vidéo) est un artisanat total, toutes les techniques peuvent être incluses, que ce soit le dessin, l'illustration, le son, l'écriture, la typographie, etc. Au cours de deux projets distincts basés sur le modèle des Game Jams, rythmés par des périodes de travail thématiques courtes, les élèves auront la possibilité de former des groupes de travail. À travers des environnements minimalistes, nous aborderons l'écriture d'œuvres narratives interactives, numériques ou non, telles que la création de livres dont vous êtes le héros, de jeux de cartes narratifs (comme Unlock) ou de jeux textuels numériques avec Twine. Nous aborderons également la création de jeux vidéo plus traditionnels en utilisant des outils tels que Bitsy ou GBStudio.

Bibliographie ou webographie :

Cecil Richard, *Hope*, 2020.

Crows Crows Crows, *Temple of no*, 2016.

Paolo Perdicini, *Phone story*, La Molleindustria, 2011.

Pipin Barr, *The Artist is present*, 2011.

Léa Schönfelder, *Ute a game for adult*, 2014.

Mots clés : game art, narratologie, ludologie

Autres informations : associé à l'atelier d'impression et 2D/3D

Titre du cours : EDITION ET MATIERES NUMÉRIQUES

Ui MEISENHEIMER + Julien LEVESQUE

Année, Mention, Parcours : 1e année, Tendance DVG DG (S2)

Nombre de crédits : 4 Volume horaire : 36h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : participation et productions plastiques

Objectifs du cours :

Culture et questionnement sur l'environnement numérique. Sensibilisation autour des données. Fondamentaux de la composition en design graphique.

Contenu du cours :

Ce cours propose aux étudiants de se familiariser avec l'idée de composition et d'édition à travers la réalisation de plusieurs objets graphiques en partant de l'environnement d'Internet comme source de données, avec un protocole précis.

Création d'un roman d'aventure à partir de données personnelles, catalogue d'objets incongrus à vendre, notice pour une machine inutile, guides touristiques des sites insolites sur Internet, recette de cuisine à la sauce web ou même roman photos à partir des photographies de banques d'images (images de stock)...

Non sans humour, les étudiants seront amenés à s'approprier différents matériaux qui circulent sur Internet (base de données, son, images, textes...) et à les réinterpréter/combiner/détourner avec singularité en jouant sur les codes de la communication visuelle et textuelle afin de créer une expérience graphique à mi-chemin entre papier et écran.

Mots clés : graphisme, édition, datas, appropriation, hiérarchiser, internet

Autres informations : Atelier impression, infographie

Titre du cours : GRAPHISME + INFOGRAPHIE

Panni DEMETER + Marlène BERTOUX

Année, Mention, Parcours : 1e année, Tendance DVG DG (S2)

Nombre de crédits : 3 Volume horaire : 36h

Mode d'enseignement : cours / atelier

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : présence en classe, implication, rendu en semaine et un rendu final

Objectifs du cours :

Ce cours a pour but de fournir une première approche formelle et conceptuelle des enjeux du design graphique. L'étudiant apprend le vocabulaire graphique en expérimentant et analysant l'existant, par la pratique.

Contenu du cours :

Les étudiants sont encouragés à explorer différents médiums et techniques de production et de reproduction d'images afin de développer un vocabulaire plastique fondamental, leur permettant d'aborder des questions de mise en page et de composition. Ils sont amenés à interroger le sens de leur production dans le rapport texte-image, ainsi qu'à s'initier aux notions de projet, de processus et de méthodologie. Ils sont également invités à développer un regard critique sur leurs réalisations et sur les signes et objets qui les entourent. L'année est organisée autour d'une alternance entre théorie du graphisme, mise en pratique sur les logiciels Adobe et pratique du design graphique.

Bibliographie ou webographie :

Toutes les références utilisées sont accessibles sur

www.panni.net/ressources

Mots clés : graphisme, mise en page, composition, typographie, infographie

Titre du cours : INITIATION AUX ARTS ET DESIGN DU WEB (CODE)

Alexandre TEXIER

Année, Mention, Parcours : 1e année, Tendance DVG (S1)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 21h

Mode d'enseignement : Cours / atelier

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : Présence en classe, exercices d'applications

Objectifs du cours :

Fondamentaux techniques du développement web en HTML, CSS et Javascript.

Méthodologies d'organisation et de respect des nomenclatures d'écriture. Fondamentaux informatiques.

Contenu du cours :

Sous forme de petits modules thématiques, d'exercices rapides et de projets sur un temps plus long, chaque élève sera amené à découvrir les bases de la programmation orientée web au travers de ses trois langages de fondation que sont le HTML, le CSS et le Javascript. Cet atelier sera également l'endroit permettant d'acquérir des méthodologies de travail, de recherche et de compréhension des technologies du web en constante évolution et de voir en quoi elles peuvent être exploitées dans des contextes extérieurs à la seule page en ligne.

Ce premier défrichage sera la base des expérimentations de créations visuelles assistées par programmation que les élèves poursuivront tout au long de leur cursus.

Prérequis : Ordinateur portable personnel

Bibliographie ou webographie :

Revue *Back Office*, n°1-5, B42 & Fork, Paris, 2017-2023

Holo — Emerging trajectories in art, science and technology, n°1-2-3,

CreativeApplication.net, Toronto, 2013-2022

Graphisme en France #18 – Code <> outils <>design, CNAP, Paris, 2012

PHILIZOT, Viven, SAINT-LOUBERT-BIÉ, Jérôme (sous la direction de), *Technique et design graphique*, HEAR & B42, Paris, 2020

Mots clés : code, développement, web, html, css, js

Titre du cours : INITIATION À BLENDER

Marek ZAROSLINSKI

Année, Mention, Parcours : 1e année, Tendance DVG (S1)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire :

Mode d'enseignement :

Langue de l'enseignement :

Modalités d'évaluation :

Titre du cours : PENSER UN OBJET ÉDITORIAL

Nicolas GIRARD

Année, Mention, Parcours : 1e année, Tendances DVG (S1)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 21h

Mode d'enseignement : Cours sous forme de suivi de projet

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : contrôle continu et rendu final

Objectifs du cours :

Apprendre à penser un projet graphique.

Être expérimental, inventer, faire autre...

Approche intuitive et sensible de la mise en page d'un objet éditorial.

Contenu du cours :

Ce travail a pour but d'aborder le processus méthodologique qui permet de concevoir une brochure, un livre, ou plus largement un objet éditorial contenant du texte et des images, etc., de jouer avec les notions de lisibilité, visibilité, d'intelligibilité, d'exprimer des idées, élaborer un concept et une pensée avec les outils et les médiums de la communication visuelle (photographie, typographie, dessin, collage, vidéo...).

Bibliographie ou webographie :

Des références seront données en cours au regard de la spécificité des projets de chacun.

Mais aussi enrichissez votre culture personnelle grâce à votre regard quotidien, à votre acuité à appréhender votre environnement, à questionner et observer le monde qui vous entoure, regarder, ressentir, observer, découvrir, être curieux, en éveil et en appétit... comprendre, analyser, se poser des questions, s'émouvoir, rire et pleurer...

Mais aussi lire, regarder des films, voir des expositions, aller au spectacle, écouter des concerts, se promener, penser, discuter, échanger, rêver...

Mots clés : Mise en page, textes, images, penser, inventer, lâcher prise

Ateliers techniques associés : Atelier infographie, atelier impression, gravure, photo, vidéo, maquette, bois, métal...

Titre du cours : PHOTOGRAPHIE (S1) / IMAGES FIXES (S2)

Vincent DALBERA + Laurent BAUDE

Année, Mention, Parcours : 1e année, Tendances DVG VM

Nombre de crédits : 2 S1 / 3 S2 Volume horaire :

Mode d'enseignement : cours, atelier

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : continu, final

Objectifs du cours :

Découvrir et acquérir les bases nécessaires pour utiliser la photographie (argentique NB, couleur et numérique) comme outil de représentation, expérimenter l'outil et identifier les spécificités du médium.

Ce temps d'atelier doit permettre la découverte des bons gestes techniques en relation avec les différents lieux de production de l'atelier photo.

Il est proposé d'appréhender l'image enregistrée par le geste, en menant de petits projets individuels afin de faire naître du sens au travers de ses prises de vue.

Il sera possible de confronter la photographie à l'espace de la page, aux techniques d'impression, aux contextes de diffusion et de mise en espace.

Contenu du cours :

- l'utilisation des outils de prise de vue ;
- la photographie numérique ;
- découverte possible de la photographie argentique ;
- la prise de vue en studio ;
- le print ;
- acquérir une culture photographique à partir d'une sélection d'œuvres choisies et d'analyses de démarches photographiques.

Mots clés : photographie, analogique/numérique, studio, appareil reflex, préparation au print

Autres informations : atelier photo

Titre du cours : PROTOCOLOR (COULEUR ET WEB DESIGN)

Olivier SOULERIN + Alexandre TEXIER

Année, Mention, Parcours : 1e année, Tendances DVG DAD (S2)

Nombre de crédits : 4 Volume horaire : 36h

Mode d'enseignement : cours / atelier

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : Final (progression & participation, qualité des expérimentations et de la production finale mise en espace, capacité à faire la médiation de la production, carnet de recherche & *dropbox analogique*)

Objectifs du cours :

Questionner les fondamentaux de la couleur et de ses interactions, expérimenter la création graphique par le biais du protocole plastique et numérique.

Contenu du cours :

Dans un cheminement expérimental et avec des apports réguliers de références visuelles et plastiques, les étudiant·e·s seront amené·e·s à penser et à réaliser des productions individuelles. Il s'agira d'explorer les territoires du code et de la couleur en se basant d'une part sur l'expérience de scénarii, de procédures ou encore de programmes, et d'autre part sur la juxtaposition, le mélange, la transformation et la perception des couleurs.

Ces recherches permettront de découvrir librement et par le faire des notions clés de l'interaction des couleurs et de la programmation afin d'aboutir à la mise en espace d'une production affinée.

Prérequis : cours *Initiation aux arts et design du web* et cours *dessin volume couleur*.

Apporter des papiers colorés de toutes tailles et de toutes provenances.

Bibliographie ou webographie :

ALBERS, Joseph, *L'interaction des couleurs*, Yale University, 1963, Vanves, Hazan, 2013.

ITTEN, Johannes, *Art de la couleur - Approche subjective et description objective de l'art*, Paris, Bordas, 2006.

HORNUNG, David, *La couleur cours pratique*, Paris, Eyrolles, 2006-2011.

LEMONNIER, André, PITIOT Cloé, *Au coeur de la couleur*, Paris, B42, 2024

Holo — *Emerging trajectories in art, science and technology*, n°1-2-3,

CreativeApplication.net, Toronto, 2013-2022

Mots clés : protocole, couleur, interactions, pas à pas, rythme, mise en espace

Ateliers techniques associés : Infographie , Impression, Bois, Maquette , Proptotypage

Titre du cours : TYPOGRAPHIE ET THÉORIE DU SIGNE

Sous-titre : De la lettre tracée à la lettre dessinée

Loïc LE GALL

Année, Mention, Parcours : 1e année, Tendance DVG DG (S2)

Nombre de crédits : 3 Volume horaire : 36h

Mode d'enseignement : workshop (25 avril et du 5 au 9 mai)

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : rendu final et richesse des recherches

Objectifs du cours :

Découverte de l'histoire, des structures et proportions de l'alphabet latin. Initiation à la calligraphie et au dessin de la lettre

Contenu du cours :

Après une journée consacrée à la théorie et l'histoire des écritures, nous explorerons les techniques et les outils de la calligraphie latine. Personnalisant le tracé, chacun·e développera un lettrage à l'échelle d'un mot. Il sera ensuite mis au point par le dessin sur calque en vue d'une numérisation.

Bibliographie ou webographie :

KONSTANTINOV Vitali, *La Grande Histoire de l'écriture*, La Joie de lire, 2021

VERDIER, Fabienne, *La Passagère du silence* (récit), Le Livre de poche, 2005

CUNEO, Anne, *Le Maître de Garamond* (roman), Le Livre de poche, 2004

Mots clés : calligraphie, typographie, sémiologie, histoire

Titre du cours : VIDÉO

Sous-titre : Écrire, créer, montrer. *“Le cinéma c’est l’enfance de l’Art”* (Jean-Luc Godard)

Maurice HUVELIN + Stéphane BÉRARD

Année, Mention, Parcours : 1e année, Tendances DVG VM (S2)

Nombre de crédits : 4 Volume horaire : 36h

Mode d’enseignement : cours

Langue de l’enseignement : français

Modalités d’évaluation : continu, final

Objectifs du cours :

Le cours Vidéo permet de découvrir les notions d’écritures - *scénario, note d’intention, trame, storyboard, montage et réalisation* - en vue d’une mise en œuvre et d’une mise en espace audiovisuelle, vidéographique, cinématographique et/ou hybride.

Contenu du cours :

Il s’agit d’expérimenter les notions d’écritures audiovisuelles plastiques afin de pouvoir développer un travail de conception et de réalisation autour d’un projet vidéo créatif, engagé, animé, documenté, poétique, expérimental, optimiste et enthousiaste, cohérent avec son propre point de vue personnel.

Le cours Vidéo aide à la création de films afin d’enrichir le projet Visual Media de l’étudiant.e, en s’appuyant sur les fondamentaux du cinéma, des arts audiovisuels et de l’installation vidéo. Le travail en atelier accompagne chaque projet de film en invitant l’étudiant.e à la constitution d’un dossier de production artistique (dessins, storyboard, créations graphiques, séquences animées, design sonore, compositing, montage, mixage,...).

Bibliographie ou webographie :

MAGNY, Joël, *Le point de vue*, Éditions Les petits cahiers, 2001.

PINEL, Vincent, *Le montage*, Éditions Les petits cahiers, 2001.

CHABROL, Claude & GUÉRIF, François, *Comment faire un film*, Éditions Rivages Poche, 2004.

RYBCZYNSKI, Zbigniew, *Tango*, Pologne, 1981, 8 minutes.

DUBOIS, Bastien, *Madagascar Carnet de Voyage*, Animation, 12 minutes, Sacrebleu Productions, 2010.

Mots clés : scénario, image, mouvement, dessin, installation, hybridation

Autres informations : Atelier vidéo, atelier son, atelier animation, atelier photo

Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Titre du cours : ANGLAIS + TEST OXFORD

Andrée FUREY

Année, Mention, Parcours : 1e année

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 2h

Mode d'enseignement : cours en groupe

Langue de l'enseignement : anglais

Modalités d'évaluation :

Titre du cours : HISTOIRE DES ARTS

Sous-titre : Histoire et théorie des arts

Evelyne PARADIS

Année, Mention, Parcours : 1e année (S1 + S2)

Nombre de crédits : 3 / S

Volume horaire : 28h/S1, 54h/S2

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : Contrôle continu participation active. Devoir écrit sur table, relevé aléatoire des écrits réalisés en cours.

Objectifs du cours :

Révision et renforcement des repères sur les grands jalons de l'histoire des arts de l'Antiquité au XXème siècle. Engagement d'une réflexion sur les paradigmes esthétiques des différentes époques, ou périodes de l'histoire de l'art, pointant les processus de continuité autant que de transformation ou de rupture, sans cesse reformulés et interrogés.

L'écrit, travaillé à chaque séance, visera à développer la forme de l'analyse, un esprit critique et à s'approprier des références.

Contenu du cours :

Les deux premiers cours : méthodologie de lecture d'image et de recherches documentaires. Gestion et utilisation des sources.

Le cours se déroulera en deux temps :

- Présentation des mouvements et concepts qui ont jalonné l'histoire de l'art occidentale et des œuvres les plus significatives dans leur contexte culturel et socio-historique.
- Travail sur textes et documents, analyse, rédaction critique et échanges sur les thématiques suivantes : I Le jugement esthétique: 1) approches théoriques, 2) Du nombre d'or au Modulor. II L'œuvre/le sujet/la représentation : 1) L'ekphrasis, l'instant fécond, la temporalité, 2) La problématique du sujet. III L'artiste et le statut de l'œuvre: L'IA comme auteur ?, 2) Reprises/relectures/citation, au-delà des périodisations.

Bibliographie ou webographie :

ARASSE, Daniel, *On n'y voit rien*, Essai, Poche, 2003.

FARAGO, France, *L'art*, coll. Cursus Philosophie, A. Colin, 1998.

GOMBRICH, Ernst, *Histoire de l'art*, Paris, Essai, Poche, Phäidon, 2006.

HEINICH, Nathalie, *Le triple jeu de l'art contemporain, sociologie des arts plastiques*, Editions de Minuit, 1998.

SCHAPIRO, Meyer, *Style, artiste, société*, Gallimard, 1990.

Mots clés : histoire des arts, esthétique, mouvements artistiques, approches théoriques

Titre du cours : HISTOIRE DES ARTS MEDIA-TECHNIQUES

Marie LECHNER

Année, Mention, Parcours : 1e année (S2)

Nombre de crédits : 3 Volume horaire : 27h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : Exposé oral et écrit, devoir sur table

Objectifs du cours :

Familiarisation avec l'histoire du calcul, de l'informatique et d'Internet, connaissance des artistes et œuvres de référence, capacité à analyser et restituer un travail artistique en lien avec un contexte technique.

Contenu du cours :

Avant que le mot « computer » ne désigne la machine qui allait la remplacer, il décrivait une personne, souvent une femme, qui faisait les calculs à la main.

Très importante aux débuts de l'informatique, la présence des femmes s'amenuise considérablement à partir du milieu des années 1980, notamment avec l'apparition de l'ordinateur personnel. Ce cours propose de partir à la découverte des relations complexes entre les femmes et les machines, depuis les premières "calculatrices humaines" à leur rôle comme premières programmatrices, jusqu'au récent renouveau des mouvements technoféministes. Il s'appuiera sur des œuvres d'artistes qui nous invite à redécouvrir cette histoire méconnue et à renouveler notre regard sur des technologies conçues majoritairement par des hommes, à questionner la manière dont elles formatent notre perception du monde mais également à se les réapproprier.

Bibliographie ou webographie :

COLLET, Isabelle, *Les oubliées du numérique*, Le Passeur, 2019.

PLANT, Sadie, *Zeros+Ones, digital women + the new technoculture*, Doubleday, 1997.

Computer Grrrls, <https://computergrrrls.fr/fr> (consulté le 19 juin 2024).

Net Art Anthology, <https://anthology.rhizome.org/> [consulté le 19 juin 2024].

SEU, Mindy, Cyberfeminist Index, <https://cyberfeminismindex.com/>

Mots clés : histoire des technologies, genre, matérialité, infrastructures, arts numériques, Internet archives.

LA DEUXIÈME ANNÉE

Option Design Objet et Espace

Parcours Arts, Crafts and Computation

2 DOE ACC - SEMESTRE 3

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS ECTS
Unité d'enseignement : Pratique Plastique		16
Ateliers spécialisés		
Compréhension des matériaux	O. BOUTON / P. COSTARD / N. GIRARD / C. LE SAGE / V. PECHARD / E. VERRIER / A. VICARI	1
Modélisation et Prototypage	S. DÉTREZ	1
Ateliers de Septembre (workshops, sondes, partenariat) (AdS)		2
Projet Long Obligatoire Commun		
Fondamentaux du design objet et du prototypage numérique	P. COSTARD + S. DÉTREZ	3
Projets Obligatoires de Spécialité		
Couleur	O. SOULERIN (Intensif 2,5 j. du 13 au 17 janvier)	1
Dessin	P. TARRAL	
Dessin et programmation de commande numérique	J. ESPAGNON (Intensif du 16 au 20 décembre)	1
Graphisme	N. GIRARD (Intensif 2,5 j. du 13 au 17 janvier)	1
Photographie	V. DALBERA	
Installation / Accrochage	S. PONS (Intensif du 27 au 28 janvier)	1
Modélisation Logiciel Rhino	M. ZAROSLINSKI	1
Plans / maquettes	L. PORTE-AGBOGBA	1
Ateliers de Janvier (workshops, sondes, partenariat) (AdJ)		2
Projets collectifs ou partenariats ou engagement (bde, coop, récupérathèque...)		1
Unité d'enseignement : Histoire, théorie des arts et langue étrangère		8
Anglais + Test Oxford	A. FUREY	2
Conférences	Intervenantes / intervenants (évaluation S. FREDRIKSSON)	1
Histoire de l'art	S. MONVILLE	2
Histoire du design	E. QUINZ (2 séances) + 4 Intervenantes / intervenants	2
Suivi de recherche de stage	L. BONNET	1
Unité d'enseignement : Recherches personnelles (projet personnel)		2
Recherches personnelles (projet personnel)	Évaluation coordination et collège des enseignants	
Unité d'enseignement : Stage (crédits attribués au S6)*		-
Unité d'enseignement : Bilan		4
Bilan	Collège des enseignants	
Total		30

Ateliers spécialisés

Titre du cours : COMPRÉHENSION DES MATÉRIAUX

Sous-titre : Verre, architecture, design

**Olivier BOUTON + Philippe COSTARD + Claire LE SAGE + Virginie PÉCHARD
+ Éric VERRIER + Alessandro VICARI**

Année, Mention, Parcours : 2 DOE ACC et EM (S3)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 2h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : participation

Objectifs du cours :

Le cours entend étendre les connaissances techniques de l'étudiant, sans toutefois négliger les aspects culturels, poétiques et plastiques dont les matériaux se font porteurs.

Contenu du cours :

Le cours correspond à une communication magistrale ; le verre y est exploré selon différentes perspectives, tant historiques que scientifiques, économiques, artistiques, permettant de comprendre l'importance culturelle de ce matériau, à la fois commun et extraordinaire. Seront décrits les aspects techniques de la production du verre et de ses variantes : le verre artisanal-artistique soufflé, le verre industriel-architectural "float", le verre borosilicate, les pâtes de verre, leur utilisation dans la mosaïque.

Durant la communication seront illustrés les différents emplois du verre aux différentes échelles :

- l'importance du verre pour la conception de l'architecture moderne ainsi que son rôle dans la préfabrication et dans l'industrialisation de l'architecture ;
- la dimension reflétante du verre et du miroir, en relation à la perception de l'espace et à la scénographie ;
- seront aussi décrites et illustrées quelques expériences de réalisations contemporaines exploitant ce matériau à l'échelle des objets et du mobilier.

Bibliographie ou webographie :

Des références bibliographiques seront indiquées durant le cours.

Mots clés : Verre, transparence, immatérialité, lumière, contre-jour, recyclage

Titre du cours : MODÉLISATION ET PROTOTYPAGE

Stéphane DÉTREZ

Année, Mention, Parcours : 2 DOE ACC (S3)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire :

Mode d'enseignement :

Langue de l'enseignement :

Modalités d'évaluation :

Projet Long Obligatoire Commun

Titre du cours : FONDAMENTAUX DU DESIGN OBJET ET DU PROTOTYPAGE NUMÉRIQUE

Philippe COSTARD

Année, Mention, Parcours : 2 DOE ACC (S3)

Nombre de crédits : 3 Volume horaire : 60h

Mode d'enseignement : cours, pratiques, prototypes

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : suivi du projet, expérimentations, cours théoriques, rendus intermédiaires, rendu final

Objectifs du cours :

Associer la conception d'un projet avec les techniques numériques modernes.

Comprendre le lien entre la matière et la forme tout en faisant une association avec la fabrication et donc l'économie.

Apprendre à rédiger un cahier des charges pour le pilotage du projet.

Contenu du cours :

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 et l'approche sensitive.

Bibliographie ou webographie :

GUIDOT, Raymond, *Design carrefour des arts*, Édition Flammarion, 2003.

Mots clés : Conception, innovation, modélisation, prototypage, fonctionnalité, sensibilité, écologie.

Projet Obligatoire de Spécialité

Titre du cours : COULEUR

Olivier SOULERIN

Année, Mention, Parcours : 2 DOE ACC et EM (S3)

Nombre de crédits : 0,5

Volume horaire : 15h

Mode d'enseignement : "Intensif"

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : Participation, progression et cheminement. Qualité des expérimentations et des réalisations qui en découlent.

Objectifs du cours :

Élaborer une réalisation plastique en prenant en compte les couleurs des matériaux qui la composent. Réfléchir et penser la place de la couleur dans une réalisation. Saisir les enjeux de la couleur comme élément vecteur de sens. Élaborer et mettre en œuvre une gamme colorée choisie en relation avec les qualités des matériaux qui constituent l'ensemble.

Contenu du cours :

Temps d'apports pratiques sur l'élaboration de palettes colorées et leurs déclinaisons et mise en perspective théorique et culturelle (pratiques artistiques historiques et contemporaines). Temps de pratique d'atelier expérimental autour de la notion d'ensemble coloré, et d'espace chromatique.

Bibliographie ou webographie :

KULA, Daniel, TERNAUX, Elodie, *MATERIOLOGY matériaux et technologies : l'essentiel à l'usage des créateurs*, Frame Publisher Amsterdam, 2015.

NOYES VANDERPOEL, Emily, *COLOR PROBLEMS*, the Circadian Press with Sacred Bones Books, 2018.

BATY, Patrick, *The Anatomy of Color*, Thames & Hudson, 2017.

LOSKE, Alexandra, *Couleur une histoire visuelle*, Pyramyd-éditions, 2019.

O'KEEFE Erin : <https://www.erinokeefe.com/>

@erinokeefeart

VARINI Felice : <http://www.varini.org/>

STOCKER Esther : <https://www.estherstocker.net/>

OXMAN Neri : <https://oxman.com>

https://neri.media.mit.edu/assets/pdf/Publications_ME.pdf

Mots clés : Jeux chromatiques, orchestration d'espace, Immersion, trouble, point de vue, frontalité

Titre du cours : DESSIN

Philippe TARRAL

Année, Mention, Parcours : 2 DOE ACC et EM (S3)

Nombre de crédits : 0,5 Volume horaire : 30 h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : final

Objectifs du cours :

Améliorer son dessin, son trait, maîtriser au mieux le dessin de perspective.

Contenu du cours :

Idem en utilisant différentes techniques, sur des temps variables.

Mots clés : dessiner, observer, geste, trait, composer, raconter

Titre du cours : DESSIN ET PROGRAMMATION DE COMMANDE NUMÉRIQUE

Sous-titre : Du dessin numérique au dessin physique

Julien ESPAGNON

Année, Mention, Parcours : 2 DOE ACC (S3)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 28h

Mode d'enseignement : intensif

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : évaluation finale (rendu du projet réalisé lors du workshop)

Objectifs du cours :

Durant ce cours, nous apprendrons à utiliser une machine à commande numérique (traceur) à partir de fichiers vectoriels réalisés en amont (logiciel 3D, illustrator, code...) afin de réaliser les tracés. Nous apprendrons les bonnes pratiques et les astuces afin de s'approprier la machine pour ses propres besoins.

Contenu du cours :

Nous découvrirons les logiciels pour contrôler le traceur. Nous apprendrons à régler les différents paramètres et à préparer son fichier pour une utilisation optimale. Quelques outils seront également présentés afin d'étendre le champ des possibles avec cette machine.

Nous explorerons le potentiel plastique de ces machines en expérimentant et en découvrant les différents moyens qui s'offrent à nous à l'aide de plusieurs médiums. Un petit module en plus sera mis en place afin de générer des visuels grâce à la programmation pour rapidement avoir des rendus pour l'expérimentation plastique.

Prérequis : Apporter du matériel à dessin varié + ordinateur

Bibliographie ou webographie :

Drawingbots, <https://drawingbots.net/knowledge/tools>, [consulté le 10/07/2024].

Mots clés : dessin, traceur, outil, expérimentation, vectoriel, numérique

Titre du cours : GRAPHISME

Nicolas GIRARD

Année, Mention, Parcours : 2 DOE ACC et EM (S3)

Nombre de crédits : 0,5 Volume horaire :

Mode d'enseignement :

Langue de l'enseignement :

Modalités d'évaluation :

Titre du cours : PHOTOGRAPHIE

Vincent DALBERA

Année, Mention, Parcours : 2 DOE ACC et EM (S3)

Nombre de crédits : 0,5 Volume horaire : 14h

Mode d'enseignement : atelier

Langue de l'enseignement : français

Objectifs du cours :

Découvrir et acquérir les bases nécessaires pour utiliser la photographie (argentique NB, couleur et numérique) comme outil de représentation, expérimenter l'outil et identifier les spécificités du médium.

Ce temps d'atelier doit permettre la découverte des bons gestes techniques en relation avec les différents lieux de production de l'atelier photo.

Contenu du cours :

- découverte des outils de prise de vue ;
- découverte de la photographie argentique ;
- introduction à la photographie numérique ;
- initiation à la prise de vue en studio : contrôle et gestion de la lumière artificielle ;
- initiation à la numérisation ;
- initiation à Adobe photoshop pour la photographie ;
- initiation à l'impression.

Autres informations : atelier photo

Titre du cours : INSTALLATION / ACCROCHAGE

Sous-titre : Perturber l'espace

Sébastien PONS

Année, Mention, Parcours : 2 DOE ACC et EM (S3) + 2 DVG DAD, DG et VM (S3)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 14h

Mode d'enseignement : Intensif 2 jours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : Notation de l'installation finale, remise d'un pdf restituant les expérimentations

Objectifs du cours :

Il s'agit avant tout de regarder un espace, l'arpenter, l'appréhender, le ressentir. Des exercices rapides dans différents espaces de l'école à partir de matériaux simples doivent permettre aux étudiantes et étudiants d'inventer avec peu, de construire un vocabulaire formel in situ.

Contenu du cours :

Le cours est un espace d'expérimentation et de discussion avec l'espace.

Bibliographie ou webographie :

DRUGEON, Fanny, « *Vitamine 3-D : nouvelles perspectives en sculpture et installation* », Critique d'art, 37, 212, journal.openedition.org

SOTTASS, Ettore, *Le regard nomade*, Londres, Thames & Hudson, 1996.

Mots clés : sensibilité, perturbation, espace, réactivité, relation, réaction

Titre du cours : MODÉLISATION LOGICIEL RHINO

Marek ZAROSLINSKI

Année, Mention, Parcours : 2 DOE ACC et EM (S3)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire :

Mode d'enseignement :

Langue de l'enseignement :

Modalités d'évaluation :

Titre du cours : PLAN /MAQUETTES

Sous-titre : Fondamentaux

Léandre PORTE-AGBOGBA

Année, Mention, Parcours : 2 DOE ACC + EM (S3)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 30h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : évaluation continue et rendu final

Objectifs du cours :

Apprendre à représenter et restituer un projet aux différents stades de la conception, selon les règles conventionnelles.

Découvrir les moyens de représentation moins conventionnels adaptés à chaque projet.

Contenu du cours :

Découverte et apprentissage des échelles et mesures de l'homme. Technique de réalisation de maquettes d'architecture et/ou design à partir de l'étude d'escalier ou d'un objet mécanique simple.

Exemple d'exercices proposés : étude d'un espace de transition vertical (escalier) ; étude d'un petit objet du quotidien

Bibliographie ou webographie :

VIOLLET-LE-DUC, Eugène-Emmanuel, *Histoire d'un dessinateur*, Editeur Pierre Margada, 1978

AMC (revues d'architecture) n°100 et n°108, *Les escaliers abécédaires détails*, Le Moniteur, 1998-2000

Mots clés : design objet, étude par démontage, décomposition, dessin technique, dessin d'observation, maquette

Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Titre du cours : ANGLAIS + TEST OXFORD

Andrée FUREY

Voir P. 25

Titre du cours : HISTOIRE DE L'ART

Sous-titre : Histoire de l'art occidental du vingtième siècle à nos jours

Sophie MONVILLE

Année, Mention, Parcours : 2 DOE ACC et EM (S3) + 2 DVG DAD, DG et VM (S3)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 3h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : dossier d'approfondissement personnel

Objectifs du cours :

Ce cours a pour objectif de doter l'étudiant de jalons et de repères pour une bonne connaissance de l'histoire des idées, des mouvements et des pratiques artistiques en lien avec la scène artistique internationale contemporaine et l'histoire du design. Il a également pour tâche de lui permettre de faire des liens et rapprochements avec d'autres domaines de référence et suppose une aptitude à l'analyse acquise par la confrontation avec les œuvres et les médias de notre temps.

Contenu du cours :

Panorama général présentant quelques aspects des mouvements et avant-gardes historiques du début du vingtième siècle à nos jours prenant en compte la diversité des champs de la création artistique et la singularité des démarches et pratiques expérimentales interrogeant les nouveaux territoires de l'art.

Bibliographie ou webographie :

ARCHER, Michaël, *L'art depuis 1960*, Paris, Thames & Hudson, 2002.

DUPLAIX, Sophie (sous la dir.), *Collection Art Contemporain*, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2008.

LEAL, Brigitte (sous la dir.), *Collection Art moderne*, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2008.

RUSH, Michaël, *Les nouveaux médias dans l'art*, Paris, Thames & Hudson, 2000.

VAN ASSCHE, Christine (sous la dir.), *Collection Nouveaux Médias Installations*, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2007.

Mots clés : avant-gardes, art contemporain, performances, installations, multimédia, nouveaux médias

Titre du cours : HISTOIRE DU DESIGN

Emanuele QUINZ

Année, Mention, Parcours : 2 DOE ACC et EM (S3)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire :

Mode d'enseignement :

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation :

2 DOE ACC - SEMESTRE 4

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS ECTS
Unité d'enseignement : Pratique Plastique		14
Projet Long Obligatoire Commun		
Design Interactif	F. DELOISON	4
Projets de Spécialité		
Design numérique	E. HUGNOT	2
Dessin	R. LHOTE	1
Installation	S. PONS	2
Mobilier	O. BOUTON + P. TARRAL	2
Ateliers de Mars		2
Projets collectifs ou partenariats ou engagement (bde, coop, récupérathèque...)		1
Unité d'enseignement : Histoire, théorie des arts et langue étrangère		8
Anglais	A. FUREY	2
Histoire du design	P. RIBAUT (2 séances) + 4 Intervenantes / intervenants	2
Théorie de l'art	G. LUDWIG	2
Suivi de recherche de stage	L. BONNET	2
Unité d'enseignement : Recherches personnelles (projet personnel)		4
Recherches personnelles (projet personnel)	Évaluation coordination et collège des enseignants	
Unité d'enseignement : Stage (crédits attribués au S6)*		-
Unité d'enseignement : Bilan		4
Bilan	Collège des enseignants	
Total		30

Projet Long Obligatoire Commun

Titre du cours : DESIGN INTERACTIF

Sous-titre : ADIOS - Atelier Design Interactif et Objets Spéculatifs

Florent DELOISON

Année, Mention, Parcours : 2 DOE ACC et ACC / ENSAPVS (S4)

Nombre de crédits : 4 Volume horaire : 48h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français / anglais

Modalités d'évaluation : continu + projet final

Objectifs du cours :

Le cours sera l'occasion d'apprendre à concevoir un objet électronique en utilisant des cartes Arduino ou Raspberry PI, d'explorer les possibilités offertes par le design spéculatif et le design fiction, de mettre à profit ses connaissances en fabrication et en maquettage, ou encore de découvrir la modélisation d'objets pour l'impression 3D avec Fusion 360.

Contenu du cours :

Le cours portera sur la conception d'un objet portable électronique 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.

Bibliographie ou webographie :

DUNNE, Anthony, RABY Fiona, *Speculative Everything, Design, Fiction, and Social Dreaming*, Cambridge, MIT Press, 2013.

Mots clés : design interactif, design spéculatif, arduino, électronique, fabrication numérique

Autres informations : ateliers Prototypage, Bois, Métal, 3D

Projets de Spécialité

Titre du cours : DESIGN NUMÉRIQUE

Sous-titre : Outils de mesure

Emmanuel HUGNOT + Stéphane DETREZ

Année, Mention, Parcours : 2 DOE ACC et ACC / ENSAPVS (S4)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 32h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : continu

Objectifs du cours :

Les étudiants apprendront à concevoir des systèmes analogiques simples, à maîtriser les outils de modélisation 3D et de prototypage rapide, et à intégrer des méthodes traditionnelles avec des technologies modernes. Ils seront encouragés à expérimenter et à itérer leurs concepts. Cette approche leur permettra de développer des compétences pratiques et une compréhension des processus de conception et de fabrication.

Contenu du cours :

Ce cours explore le design d'objets low-tech en utilisant des outils de fabrication numérique. Les étudiants seront initiés à concevoir des systèmes de mesure simples et efficaces, intégrant des principes de fonctionnement mécanique et analogique. L'accent sera mis sur l'expérimentation et l'itération : les étudiants seront encouragés à explorer différentes itérations de leurs concepts, en testant des variations pour optimiser la simplicité et l'efficacité de leurs outils de mesure.

Mots clés : design d'objet, expérimentation, outils, low-tech

Titre du cours : DESSIN

Sous-titre : Les Fondamentaux du design Espace

Réjane LHOTE

Année, Mention, Parcours : 2 DOE ACC et ACC / ENSAPVS (S4) + 2 DOE EM et EM / ENSAPVS (S4)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 24h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français - possibilité anglais

Modalités d'évaluation : contrôle continu

Objectifs du cours :

Notre objectif est d'apprendre à regarder, à observer, à comprendre et à expérimenter le dessin dans la mécanique des gestes qu'il engendre, à ouvrir et à enrichir sa pratique du dessin. Durant le semestre, les étudiant·e·s manipulent avec une grande liberté les outils et les échelles du dessin afin de concevoir et de réaliser un travail protéiforme avec le dessin comme fil conducteur. Ce projet doit être ouvert à des influences extérieures (architecturales et saisonnières, entre autres) et peut mêler différentes approches du dessin.

Contenu du cours :

L'espace comme support, le corps comme mise en mouvement, le dessin comme regard sensible d'approche.

Ce cours se présente comme un laboratoire, un atelier, ouvert à la discussion et à l'expérimentation, dans lequel les étudiant·e·s pourront éprouver le geste du dessin. Durant le semestre, à travers une série d'exercices variés, individuels ou collectifs mêlant le dessin et le mouvement, il s'agit de découvrir, d'explorer et de questionner les notions de cadre, de plan, de composition, de rythme, de mouvement, d'aller à la recherche des outils et des formes pour rendre sensible les différents niveaux de lecture de l'espace traversé, de questionner la dimension corporelle dans la production et la réception des observations.

Bibliographie ou webographie :

NANCY, Jean-Luc, *Le plaisir au dessin*, éditions Galilée, 2009.

HOCKNEY, David, *Savoirs secrets, Les techniques perdues des maîtres anciens*, Seuil, 2006.

HOLLAN, Alexandre, *Je suis ce que je vois*, éditions-eres 2021

ROVEN, *the Drawer, Les Carnets de Dessin*, revues critique sur le dessin contemporain.

Mots clés : dessin, mouvement, expérimentation, curiosité, générosité, engagement

Titre du cours : INSTALLATION

Sébastien PONS

Année, Mention, Parcours : 2 DOE ACC et ACC / ENSAPVS (S4) + 2 DOE EM et EM / ENSAPVS (S4)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 24h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : Notation de l'installation finale, remise d'un pdf restituant les expérimentations

Objectifs du cours :

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.

Contenu du cours :

Un travail à long terme développé par des projets, maquettes doit 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.

Bibliographie ou webographie :

COLLECTIF, *Vitamine 3-D nouvelles perspectives en sculpture et installation*, New York, Phaidon, 2010.

DÉOTTE, Jean-Louis, HUYGHE, Pierre-Damien, *Le jeu de l'exposition*, Paris, L'Harmattan, 1998.

Mots clés : sensibilité, expérience, espace, monstration, collection, réaction

Autres informations : Pour la réalisation des projets, les ateliers techniques peuvent être utilisés.

Titre du cours : MOBILIER

Sous-titre : A l'ombre de nos morts

Olivier BOUTON – Philippe TARRAL

Année, Mention, Parcours : 2 DOE ACC et ACC / ENSAPVS (S4)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire :

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : contrôle continu

Objectifs du cours :

Acquérir les fondamentaux du dessin de représentation. Se familiariser à la notion de projet par les phases : recherche, contextualisation, développement, élaboration et formalisation plastique.

Contenu du cours :

À l'ombre de nos morts... En référence au projet Data Vessel mené au sein du PAD OCC, nous proposons de poursuivre le thème du funéraire en seconde année pour l'année à venir. À partir d'un corpus commun et dans le champ du design, le projet engagera une réflexion à partir des notions telles que deuil, mémoire, disparition, trouble, rituel.

Bibliographie ou webographie :Livres :

- _ BOCQUENTIN, Fanny, *La mort*, Cnrs éditions, 2023.
- _ ARIÈS, Philippe, *Essais sur l'histoire de la mort en occident*, éditions du seuil, 1975.
- _ DESPRET, Vinciane, *Au bonheur des morts, Récits de ceux qui restent*, La Découverte poche, 2017.
- _ MORIN, Edgar, *L'homme et la mort*, édition du Seuil, 1976.
- _ GUY, Hervé, JEANJEAN, Agnès, RICHIER, Anne, Collectif, *Le cadavre en procès*, Techniques & culture N° 60, 1er semestre 2013.

Cinéma :

- _ Little girl Blue de Mona Achache, 2023.
- _ Ganesh Yourself de Emmanuel Grimaud, 2016.

Théâtre :

- _ *Un Sacre* : Conception et mise en scène Lorraine de Sagazan, texte Guillaume Poix et Lorraine de Sagazan, mars-avril 2023, CDN de Saint-Denis.

Webgraphie :

- Cité anthropocène, <https://cite-anthropocene.fr/>
Radio anthropocène, <https://radio-anthropocene.fr/>

Mots clés : anthropocène, anthropologie, rituel, mémoire, deuil, funéraire

Autres informations : l'ensemble des ateliers en fonction des besoins du projet.

Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Titre du cours : ANGLAIS

Andrée FUREY

Voir P. 25

Titre du cours : HISTOIRE DU DESIGN

Emanuele QUINZ

Année, Mention, Parcours : 2 DOE ACC et EM (S4) + 2 DOE ACC - EM / ENSAPVS (S4)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire :

Mode d'enseignement :

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation :

Titre du cours : THÉORIE DE L'ART

Sous-titre : « Théorie en action », au prisme de l'exposition

Gunther LUDWIG

Année, Mention, Parcours : 2 DOE tous parcours (S4) + 2 DVG tous parcours (S4)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 24h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : rédaction de dossiers d'analyse d'expositions, à partir des différentes sources étudiées, données dans le cours

Objectifs du cours :

Le cours a pour objectif de donner des repères sur la théorie de l'art, comment celle-ci interagit, anticipe ou réfléchit les pratiques artistiques et les œuvres. Il s'agit de s'intéresser aux notions d'interprétation et de monstration des œuvres, dans le cadre de leur exposition.

Contenu du cours :

À partir d'une introduction historique partant de la Renaissance, l'âge classique vers les débuts de la modernité, le cours s'attache à la période du second XXe siècle à nos jours. Il met en lumière quelques grands courants de pensée, à partir de figures issues du champ de l'art, des sciences humaines et des questions qui traversent le domaine depuis une cinquantaine d'années, dans le cadre du moment « temps-espace » singulier qu'est l'exposition de l'art. Ce premier temps du cours donne également lieu à des apports méthodologiques sur l'analyse de textes, l'analyse d'images, les sources et la bibliographie. Un second temps est consacré à l'étude de sources diverses (textes, catalogues, supports audiovisuels), à partir d'un choix d'expositions qui ont jalonné la création contemporaine. Il s'agit, en petits groupes et sous la forme d'un écrit, d'analyser, mettre en relation et discuter les différents apports à une forme de « théorie en action ». Comment la réflexion est construite par le/les commissariat(s) en relation à des œuvres dans un contexte spécifique, quels sont les points de vue dégagés par leur commentaire et analyse par des critiques, théoriciens, artistes ?

Bibliographie ou webographie :

CAUQUELIN, Anne, *Les théories de l'art*, Que sais-je ?, PUF, 2018.

DEOTTE, Jean-Louis, HUYGHE Pierre-Damien, *Le jeu de l'exposition*, L'Harmattan, 1998.

GLICENSTEIN, Jérôme, *L'art, une histoire d'exposition*, PUF, 2009.

HARRISON, Charles, WOOD Paul, *Art en théorie 1900-1990 une anthologie*, Hazan, 1997.

JIMENEZ, Marc, *Qu'est-ce que l'esthétique ?*, Folio, 1997.

KLÜSER, Bernd, HEGEWISCH, Katharina, *L'art de l'exposition : une documentation sur trente expositions exemplaires du XXe siècle*, Ed. du Regard, 1998.

O'DOHERTY, Brian, *White cube - la galerie et son idéologie*, JRP Ringier, 2008.

Mots clés : art, théorie, exposition, monstration, sources, analyse

2 DOE ACC / ENSAPVS - SEMESTRE 4

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS ECTS
Unité d'enseignement : Pratique Plastique		14
Parcours ENSAPVS		
Groupe de projet architecture	Enseignant-es ENSAPVS	4
Pratique plastique - cours équivalents à 8 ECTS (au choix selon jours de présence)		
Design Interaction - 4 ECTS	F. DELOISON	8
Design numérique - 2 ECTS	E. HUGNOT	
Dessin - 1 ECTS	R. LHOTE	
Installation - 2 ECTS	S. PONS	
Mobilier - 2 ECTS	O. BOUTON + P. TARRAL	
Projets collectifs ou partenariats ou engagement (bde, coop, récupérathèque...) - 1 ECTS		
Ateliers de Mars		2
Unité d'enseignement : Histoire, théorie des arts et langue étrangère		8
Anglais	A. FUREY	2
Histoire du design	P. RIBAUT (2 séances) + 4 Intervenantes / intervenants	2
Théorie de l'art	G. LUDWIG	2
Suivi de recherche de stage	L. BONNET	2
Unité d'enseignement : Recherches personnelles (projet personnel)		4
Recherches personnelles (projet personnel)	Évaluation coordination et collège des enseignants	
Unité d'enseignement : Stage (crédits attribués au S6)*		-
Unité d'enseignement : Bilan		4
Bilan	Collège des enseignants	
Total		30

Pratique plastique

Titre du cours : DESIGN INTERACTIF

Florent DELOISON

Voir P.39

Titre du cours : DESIGN NUMÉRIQUE

Emmanuel HUGNOT + Stéphane DETREZ

Voir P.40

Titre du cours : DESSIN

Sous-titre : Les fondamentaux du design Espace

Réjane LHOTE

Voir P.41

Titre du cours : INSTALLATION

Sébastien PONS

Voir P.42

Titre du cours : MOBILIER

Sous-titre : À l'ombre de nos morts

Olivier BOUTON + Philippe TARRAL

Voir P.43

Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Titre du cours : ANGLAIS

Andrée FUREY

Voir P.25

Titre du cours : THÉORIE DE L'ART

Sous-titre : « Théorie en action », au prisme de l'exposition

Gunther LUDWIG

Voir P.45

Titre du cours : HISTOIRE DU DESIGN

Emanuele QUINZ (en remplacement de P. RIBAUT)

Voir P.44

Parcours Être(s) et Milieux

2 DOE EM - SEMESTRE 3

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS ECTS
Unité d'enseignement : Pratique Plastique		16
Ateliers spécialisés		
Compréhension des matériaux	O. BOUTON / P. COSTARD / N. GIRARD / C. LE SAGE / V. PECHARD / E. VERRIER / A. VICARI	1
Plans / Maquettes	L. PORTE-AGBOGBA	1
Ateliers de Septembre (workshops, sondes, partenariat) (AdS)		2
Projet Long Obligatoire Commun		
Habiter l'espace public, habiter l'espace privé	A. VICARI	3
Projets Obligatoires de Spécialité		
Couleur	O. SOULERIN (Intensif 2,5 j. du 13 au 17 janvier)	1
Dessin	P. TARRAL	1
Graphisme	N. GIRARD (Intensif 2,5 j. du 13 au 17 janvier)	1
Photographie	V. DALBERA (Intensif 2,5 j. du 16 au 20 décembre)	
Installation / Accrochage	S. PONS (Intensif du 27 au 28 janvier)	1
Modélisation Logiciel Rhino	M. ZAROSLINSKI	1
Plans / Maquettes	L. PORTE-AGBOGBA	1
Ateliers de Janvier (workshops, sondes, partenariat) (AdJ)		2
Projets collectifs ou partenariats ou engagement (bde, coop, récupérathèque...)		1
Unité d'enseignement : Histoire, théorie des arts et langue étrangère		8
Anglais + Test Oxford	A. FUREY	2
Conférences	Intervenantes / intervenants (évaluation S. FREDRIKSSON)	1
Histoire de l'art	S. MONVILLE	2
Histoire du design	E. QUINZ (2 séances) + 4 Intervenantes / intervenants	2
Suivi de recherche de stage	L. BONNET	1
Unité d'enseignement : Recherches personnelles (projet personnel)		2
Recherches personnelles (projet personnel)	Évaluation coordination et collège des enseignants	
Unité d'enseignement : Stage (crédits attribués au S6)*		-
Unité d'enseignement : Bilan		4
Bilan	Collège des enseignants	
Total		30

Ateliers spécialisés

Titre du cours : COMPRÉHENSION DES MATÉRIAUX

Sous-titre : Verre, architecture, design

**Olivier BOUTON + Philippe COSTARD + Claire LE SAGE + Virginie PÉCHARD
+ Éric VERRIER + Alessandro VICARI**

Voir P. 29

Titre du cours : PLAN /MAQUETTES

Sous-titre : Fondamentaux

Léandre PORTE-AGBOGBA

Voir P. 36

Projet Long Obligatoire Commun

Titre du cours : HABITER L'ESPACE PUBLIC, HABITER L'ESPACE PRIVÉ
Alessandro VICARI

Année, Mention, Parcours : 2 DOE EM (S3)

Nombre de crédits : 3 Volume horaire : 60h

Mode d'enseignement : cours et ateliers

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : continu

Objectifs du cours :

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 tant par l'expérience citoyenne normée, que par l'expérience de la rencontre avec l'autre. 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 les notions de séparation et de filtration, les notions de seuil et de peau, ainsi que les multiples variantes lexicales qui définissent les différentes relations et 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 et sur la frontière entre l'artificiel et le naturel.

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.

Contenu du cours :

Les étudiants développent un travail de conception préférablement en binôme, afin d'appréhender et de valoriser la thématique du cours. Le sujet est librement choisi, il devra permettre d'exploiter la duplicité et la complémentarité même du binôme : étant la frontière entre deux, le travail en binôme serait le terrain idéal pour réaliser une réflexion spéculative sur la notion de frontière.

Bibliographie ou webographie :

CARERI, F., *Walkscape. El andar como practica estética. Walking as an aesthetic practice*, Barcelona, Editorial Gustavo Gil, 2002.

EHMANN, Antje, FAROCKI, Harun, *Labour in a Single Shot*, USA, 2011. Site vidéo.

PEREC, Georges, *Espèces d'espaces*, Paris, Galilée, 2000 [1974].

MORETTI Nanni, *Journal intime*, film, Italie, 1993. Episode "En Vespa"

<https://www.youtube.com/watch?v=jghZPW0nsB0>

NORBERG-SCHULZ, Christian, *Genius loci : paysage, ambiance, architecture*, Bruxelles, Mardaga, 1981.

Mots clés : design d'espace, frontières, privé / public, médiations, ville, maison

Projets Obligatoires de Spécialité

Titre du cours : COULEUR

Olivier SOULERIN

Voir P.31

Titre du cours : DESSIN

Philippe TARRAL

Voir P.32

Titre du cours : GRAPHISME

Nicolas GIRARD

Voir P.34

Titre du cours : PHOTOGRAPHIE

Vincent DALBERA

Voir P.34

Titre du cours : INSTALLATION / ACCROCHAGE

Sous-titre : Perturber l'espace

Sébastien PONS

Voir P.35

Titre du cours : MODÉLISATION LOGICIEL RHINO

Marek ZAROSLINSKI

Voir P.35

Titre du cours : PLAN/MAQUETTES

Sous-titre : Fondamentaux

Léandre PORTE-AGBOGBA

Voir P.36

Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Titre du cours : ANGLAIS

Andrée FUREY

Voir P.25

Titre du cours : HISTOIRE DE L'ART

Sous-titre : Histoire de l'art occidental du vingtième siècle à nos jours

Sophie MONVILLE

Voir P.37

Titre du cours : HISTOIRE DU DESIGN

Emanuele QUINZ

Voir P.37

2 DOE EM - SEMESTRE 4

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS ECTS
Unité d'enseignement : Pratique Plastique		14
Projet Long Obligatoire Commun		
Micro-architecture	M. COMPAGNON	4
Projets de Spécialité		
Construction & Scénographie	E. VERRIER	2
Dessin	R. LHOTE	1
Installation	S. PONS	2
Mobilier	A. VICARI	2
Ateliers de Mars		2
Projets collectifs ou partenariats ou engagement (bde, coop, récupérathèque...)		1
Unité d'enseignement : Histoire, théorie des arts et langue étrangère		8
Anglais	A. FUREY	2
Histoire du design	P. RIBAUT (2 séances) + 4 Intervenantes / intervenants	2
Théorie de l'art	G. LUDWIG	2
Suivi de recherche de stage	L. BONNET	2
Unité d'enseignement : Recherches personnelles (projet personnel)		4
Recherches personnelles (projet personnel)	Évaluation coordination et collège des enseignants	
Unité d'enseignement : Stage (crédits attribués au S6)*		-
Unité d'enseignement : Bilan		4
Bilan	Collège des enseignants	
Total		30

Projet Long Obligatoire Commun

Titre du cours : MICRO-ARCHITECTURE

Sous-titre : Micro-architecture réversible

Marie COMPAGNON

Année, Mention, Parcours : 2 DOE EM et EM / ENSAPVS (S4)

Nombre de crédits : 4 Volume horaire : 48h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : continu et rendu final

Objectifs du cours :

Culture constructive variée à l'échelle du design d'espace dans une logique vernaculaire (ressources locales). Méthodologie de la conception de projet en abordant les différentes étapes : analyse du contexte spatial, programme, définition d'un parti-pris projet, esquisse, dimensionnement et composition des volumes/espaces et matérialité.

Contenu du cours :

Dans un premier temps, les étudiants réaliseront l'analyse d'une construction vernaculaire traditionnelle. Un rendu collégial permettra l'acquisition d'une culture constructive par le partage des exposés. Il s'agira ensuite de concevoir un projet de 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 projet 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 volume / Concevoir la matérialité (systèmes constructifs, matériaux et mise en oeuvre)

Prérequis : Les outils de conception de l'espace et les fondamentaux du design espace.

Bibliographie ou webographie :

PIESIK, Sandra, *Habiter la planète, Atlas mondial de l'architecture vernaculaire*, Paris, Flammarion architecture, 2017.

FREY, Pierre, *Learning from vernacular, pour une nouvelle architecture vernaculaire*, Paris, Actes Sud, 2010.

CONTAL, Marie-Hélène, REVEDIN, Jana, *Sustainable design*, volumes I à 8, Paris, Éditions alternatives, 2014-2020.

Ressources, exposition, 29 mars -12 juin 2022, Paris, Pavillon de l'Arsenal, 2022.

CONTAL, Marie-Hélène (sous la direction de), *Ré-enchanter le monde*, Paris, Alternatives Gallimard, 2014.

Mots clés : Micro-architecture, design espace, vernaculaire, milieu, ressources, réversible, impact

Autres informations : ateliers techniques à consulter en complément du travail en cours, en fonction de l'orientation du projet (atelier bois, atelier céramique...)

Projets de Spécialité

Titre du cours : CONSTRUCTION & SCÉNOGRAPHIE

Sous-titre : Projet Atelier Conception

Éric VERRIER + Joris CHRISTOLOMME

Année, Mention, Parcours : 2 DOE EM et EM / ENSAPVS (S4)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 32h

Mode d'enseignement : cours et suivi de projet

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : Le travail de conception se déploie sur le semestre et avec rendez-vous hebdomadaires obligatoires. Complémentaire au bilan de fin de semestre, il est demandé aux étudiants de tenir un carnet de bord de leurs recherches, avec dessin, références et notes personnelles. La tenue du carnet participe à la note finale.

Objectifs du cours :

Cet atelier propose aux étudiants de réfléchir sur les organes d'un objet sans fonction, pour le penser, le dessiner, le concevoir et le fabriquer. Le sujet, ouvert, est aussi un moyen proposé aux étudiants de travailler sur le brief et sa limite. Toutes les opérations de conception se font "à la main", le recours à l'ordinateur est refusé, sauf nécessité absolue, en discussion avec les enseignants. Le cours, hebdomadaire, se déroule dans l'atelier bois. Il est animé par un enseignant scénographe et un menuisier, responsable de l'atelier.

Contenu du cours :

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

- le dessin de conception,
- le dimensionnement et le dessin de mise au point,
- l'élaboration du détail,
- la mise en œuvre et la fabrication,
- la prise en compte de la contrainte des matériaux,
- l'accrochage et sa présentation orale.

Prérequis :

Les outils traditionnels de conception et de mise en forme tels que croquis, dessins, épannelages, maquettes...

Mots clés : atelier, fabrication, dessiner, tester, expérimenter, objet

Autres informations : fabrication d'un objet en atelier

Titre du cours : DESSIN

Sous-titre : Les Fondamentaux du design Espace

Réjane LHOTE

Voir P.41

Titre du cours : INSTALLATION

Sébastien PONS

Voir P.42

Titre du cours : MOBILIER

Sous-titre : Mobilier critique

Alessandro VICARI

Année, Mention, Parcours : 2 DOE EM et EM / ENSAPVS (S4)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 24h

Mode d'enseignement : cours de conception

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : suivi et évaluation finale

Objectifs du cours :

Le cours entend expérimenter avec l'étudiant une pratique empirique de la conception, à l'échelle des objets, pour le corps et pour l'environnement.

Le cours entend stimuler et exercer la capacité critique de l'étudiant, lui donnant l'opportunité de chercher le juste équilibre entre les exigences d'utilité, qui depuis toujours emprisonnent les objets, et la force du sens que la forme peut dégager.

L'objectif est de pouvoir satisfaire autant les exigences du corps que celle d'une prise de conscience des limites de l'environnement pour sa sauvegarde.

Contenu du cours :

Entre confort et écologie, le cours entend réaliser des projets d'objets à l'échelle du corps et de l'habitat, qui soient en même temps utiles et communicants, qui soient en mesure de donner du confort et capables de dégager une communication critique face aux contradictions qui caractérisent le monde contemporain.

Bibliographie ou webographie :

Des références bibliographiques seront indiquées durant le cours.

Mots clés :

Mobilier, objets, confort, communication, conscience, écologie

Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Titre du cours : ANGLAIS

Andrée FUREY

Voir P.25

Titre du cours : HISTOIRE DU DESIGN

Emanuele QUINZ (en remplacement de P. RIBAUT)

Voir P.44

Titre du cours : THÉORIE DE L'ART

Sous-titre : « Théorie en action », au prisme de l'exposition

Gunther LUDWIG

Voir P.45

2 DOE EM / ENSAPVS - SEMESTRE 4

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS ECTS
Unité d'enseignement : Pratique Plastique		14
Parcours ENSAPVS		
Groupe de projet architecture	Enseignant-es ENSAPVS	4
Pratique plastique - cours équivalents à 8 ECTS (au choix selon jours de présence)		
Construction & Scénographie - 2 ECTS	E. VERRIER	8
Dessin - 1 ECTS	R. LHOTE	
Installation - 2 ECTS	S. PONS	
Micro-architecture - 4 ECTS	M. COMPAGNON	
Mobilier - 2 ECTS	A. VICARI	
Projets collectifs ou partenariats ou engagement (bde, coop, récupérathèque...) - 1 ECTS		
Ateliers de Mars		2
Unité d'enseignement : Histoire, théorie des arts et langue étrangère		
Anglais	A. FUREY	2
Histoire du design	P. RIBAUT (2 séances) + 4 Intervenantes / intervenants	2
Théorie de l'art	G. LUDWIG	2
Suivi de recherche de stage	L. BONNET	2
Unité d'enseignement : Recherches personnelles (projet personnel)		
Recherches personnelles (projet personnel)	Évaluation coordination et collège des enseignants	
Unité d'enseignement : Stage (crédits attribués au S6)*		
Unité d'enseignement : Bilan		
Bilan	Collège des enseignants	4
Total		30

Pratique plastique

Titre du cours : CONSTRUCTION & SCÉNOGRAPHIE

Sous-titre : Projet Atelier Conception

Eric VERRIER + Joris CHRISTOLOMME

Voir P.56

Titre du cours : DESSIN

Sous-titre : Les Fondamentaux du design Espace

Réjane LHOTE

Voir P.41

Titre du cours : INSTALLATION

Sébastien PONS

Voir P.42

Titre du cours : MICRO-ARCHITECTURE

Sous-titre : Micro-architecture réversible

Marie COMPAGNON

Voir P.55

Titre du cours : MOBILIER

Sous-titre : Mobilier critique

Alessandro VICARI

Voir P.57

Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Titre du cours : ANGLAIS

Andrée FUREY

Voir P.25

Titre du cours : HISTOIRE DU DESIGN

Emanuele QUINZ (en remplacement de P. RIBAUT)

Voir P.44

Titre du cours : THÉORIE DE L'ART

Sous-titre : « Théorie en action », au prisme de l'exposition

Gunther LUDWIG

Voir P.45

Option Design Visuel et Graphique

Parcours Digital Arts and Design

2 DVG DAD - SEMESTRE 3

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS ECTS
Unité d'enseignement : Pratique Plastique		16
Ateliers spécialisés		
Archéologie des média pour débutant	L. BROYE (23 au 26 septembre)	2
Ateliers de Septembre (workshops, sondes, partenariat) (AdS)		2
Projet Long Obligatoire Commun		
Glossaire de la création numérique en art et design	J. LEVESQUE + A. TEXIER	3
Projets Obligatoires de Spécialité		
Archéologie des média pour débutant	L. BROYE (Intensif du 6 au 10 janvier)	1
Code créatif	S. TISSOT (Intensif du 13 au 17 janvier)	1
Dessin + Couleur (transversal avec DG & VM)	R. LHOTE + O. SOULERIN	1
Graphisme (édition) (transversal avec VM)	U. MEISENHEIMER + M. BERTOUX	1
Installation / Accrochage (transversal avec DG & VM)	S. PONS (Intensif du 29 au 30 janvier)	1
Typographie (transversal avec VM)	L. LE GALL (Intensif 18-19 et 21-22 novembre)	1
Ateliers de Janvier (workshops, sondes, partenariat) (AdJ)		2
Projets collectifs ou partenariats ou engagement (bde, coop, récupérathèque...)		1
Unité d'enseignement : Histoire, théorie des arts et langue étrangère		8
Anglais + Test Oxford	A. FUREY	2
Conférences	Intervenantes / intervenants (évaluation S. FREDRIKSSON)	1
Culture de l'image	L. BAUDE	2
Histoire de l'art	S. MONVILLE	2
Suivi de recherche de stage	L. BONNET	1
Unité d'enseignement : Recherches personnelles (projet personnel)		2
Recherches personnelles (projet personnel)	Évaluation coordination et collège des enseignants	
Unité d'enseignement : Stage (crédits attribués au S6)*		-
Unité d'enseignement : Bilan		4
Bilan	Collège des enseignants	
Total		30

Ateliers spécialisés

Titre du cours : ARCHÉOLOGIE DES MEDIA POUR DÉBUTANTS

Sous-titre : REMAKE - Dis papi c'est quoi un ordinateur personnel ?

Lionel BROYE

Année, Mention, Parcours : 2 DVG DAD (S3)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 28h

Mode d'enseignement : workshop

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : continu, rendu

Objectifs du cours :

La semaine de workshop sera consacrée à la re-création de publicités des années 1960 à 2010 relatives aux nouvelles technologies de chaque période.

Contenu du cours :

La re-création sera l'occasion de choisir une machine parmi notre collection (Mac Classic, Imac, Minitel, etc.) et de faire une recherche sur les publicités et les apparitions de ces machines dans les médias contemporains de leur mise en disponibilité pour le grand public.

Pour cela il faudra imaginer une mise en scène photographique avec décors et costumes d'époque.

Mots clés : photo, publicité, costume, génération, vintage, obsolète

Ateliers associés : atelier photo avec (nom du responsable d'atelier) et l'atelier d'impression avec Marlène Bertoux

Besoins matériels : Appareil photo numérique de bonne qualité, éclairages et impression couleur au format A2

Projet Long Obligatoire Commun

Titre du cours : GLOSSAIRE DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE EN ART ET DESIGN

Julien LEVESQUE + Alexandre TEXIER

Année, Mention, Parcours : 2 DVG DAD (S3)

Nombre de crédits : 3 Volume horaire : 54h

Mode d'enseignement : cours / atelier

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : Participation, rendu final : qualité rédactionnelle et de mise en page, recherches documentaires, pertinence du web design avec les sujets traités

Objectifs du cours :

Culture générale en art et design numérique des Interfaces. Pratique et développement des langages HTML, CSS, Javascript, Web to Print. Méthodologie de recherche documentaire et rédaction.

Contenu du cours :

Cet atelier propose d'interroger au sens large la notion de création numérique à travers la recherche documentaire et la réalisation de pages web originales dédiées aux différentes notions et personnalités du monde de l'art, du design et de l'informatique.

En plus de l'apport théorique de cet atelier, les étudiants seront amenés à faire évoluer leurs connaissances des outils de création, d'édition et de publication web à travers un projet web to print (HTML, CSS, Js, etc.).

Prérequis : programmation HTML/CSS

Bibliographie ou webographie :

GREEN, Rachel, *L'Art Internet*, Editions Thames & Hudson, 2004.

COUCHOT, Edmond, HILLAIRES Norbert, *L'art numérique – comment la technologie vient au monde de l'art*, Champs Arts, Flammarion, 2009.

Holo — *Emerging trajectories in art, science and technology*, n°1-2-3, CreativeApplication.net, Toronto, 2013-2022.

Graphisme en France #18 – *Code <> outils <>design*, CNAP, 2012.

Graphisme en France #28 – *Création, Outils, Recherche*, CNAP, 2022.

Mots clés : web design, culture numérique, glossaire, html, css, web to print

Autres informations : Atelier impression, bibliothèque

Projets Obligatoires de Spécialité

Titre du cours : ARCHÉOLOGIE DES MEDIA (DÉBUTANTS ET INTERMÉDIAIRE)

Sous-titre : NOUS AVONS RETIRÉ FLASH - Création d'animations interactives prohibées

Lionel BROYE

Année, Mention, Parcours : 2 DVG DAD (S3 + S4)

Nombre de crédits : 1 (S3) / 2 (S4)

Volume horaire : 30h (S3) / 24h (S4)

Mode d'enseignement : workshop

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : continu, rendu

Objectifs du cours :

Il arrive que des espèces disparaissent, cela arrive aussi aux logiciels.

Un des plus célèbre étant le logiciel FLASH qui a été utilisé par de nombreux artistes et designers des années 1990 et 2000, jusqu'à l'annonce de sa mort annoncée par Steve Job lorsqu'il a déclaré que FLASH ne serait pas présent sur les Iphones d'Apple.

Cause directe ? Inadéquation avec les nouveaux standards ? Coup marketing ? Les pistes sont multiples mais ce qui est sûr c'est que FLASH n'est pas tout à fait mort et que son esprit continue de hanter les recoins de l'Internet.

Contenu du cours :

Pour ce workshop les étudiants seront initiés au logiciel et à ses techniques d'animations particulières, ceci afin de réaliser une animation interactive à partir d'un récit qu'ils auront imaginé.

Mots clés : flash, adobe, apple, imac, internet, html

Titre du cours : CODE CRÉATIF

Sylvie TISSOT

Année, Mention, Parcours : 2 DVG DAD (S3)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 30h

Mode d'enseignement : workshop

Langue de l'enseignement : français et anglais pour les étudiants non-francophones

Modalités d'évaluation : Contrôle continu : assiduité, participation, progrès accomplis

Objectifs du cours :

Faire comprendre aux participants que coder, c'est certes savoir piloter une machine, mais c'est surtout savoir manipuler les aspects "formels" de notre langage, savoir jouer avec eux.

La finalité de ce workshop est de produire des objets numériques interactifs ou génératifs.

Contenu du cours :

La programmation est abordée via des points de vue techniques, philosophiques et historiques.

Cette approche donne aux participants une méthode opérationnelle pour leur permettre de formaliser leurs concepts.

Les exemples fournis sont immédiatement illustrés par une mise en œuvre dans un outil logiciel comme P5js, Javascript ou Arduino.

Bibliographie ou webographie :

BOOLE, George, *Les lois de la pensée*, Vrin, 1992.

BACHIR DIAGNE, Souleymane, *Boole, L'oiseau de nuit en plein jour*, Belin, 1989.

BRETON, Philippe, *Une histoire de l'informatique*, Editions du Seuil, 1990.

In Realities - I am a bugged program, Samuel Bianchini and Sylvie Tissot

<https://dispotheque.org/en/en-realites>, [consulté le 20/06/2024]

Starring the computer, <https://www.starringthecomputer.com/features.html>, [consulté le 20/06/2024]

Mots clés : langage, programmation, code, culture numérique, ia, art génératif

Titre du cours : DESSIN + COULEUR

Réjane LHOTE + Olivier SOULERIN

Année, Mention, Parcours : 2 DVG DAD, DG et VM (S3)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 30h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français - possibilité anglais (RL)

Modalités d'évaluation : continu

Objectifs du cours :

Il s'agit d'explorer comment l'articulation dessin/couleur permet de faire émerger, de faire évoluer votre champ de recherche.

Contenu du cours :

En repartant des problématiques et des enjeux issues des pratiques plastiques de chacun·e, essayer de questionner le lien - dialogue ? duel ? - dessin/couleur dans le processus créatif. Il s'agit d'explorer comment l'articulation dessin/couleur permet de faire émerger, de faire évoluer votre champ de recherche.

Bibliographie ou webographie :

ROVEN, *the Drawer*, *Les Carnets de Dessin*, revues critique sur le dessin contemporain

Mots clés : dessin, couleur, expérimentations

Titre du cours : GRAPHISME ÉDITION

Sous-titre : Arrêt sur image

Uti MEISENHEIMER + Marlène BERTOUX

Année, Mention, Parcours : 2 DVG DAD et VM (S3)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 27h

Mode d'enseignement : cours / atelier

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : Participation, plusieurs rendus

Objectifs du cours :

Ce cours aborde le rôle du designer graphique comme 'traduc.teur.trice' d'un message dans le cadre de plusieurs objets d'édition et sensibilise ainsi aux enjeux du métier de designer.

Contenu du cours :

Ce cours traite le sujet de la traduction graphique de narrations cinématographiques, de mouvements ou de gestes sériels/répétitifs en objets d'édition.

L'élaboration d'un rythme de lecture pertinent est au cœur des expérimentations.

Pour créer un flux visuel cohérent et organiser/dessiner les interactions entre les couches d'information visuelle/textuelle adaptées à la narration, nous passons par l'élaboration du concept, la préparation d'un chemin de fer, puis l'expérimentation de divers moyens graphiques comme le choix des formats, l'enchaînement des images, le sens de lecture, l'utilisation de séquences ou de séries en toutes ses formes, la nécessité de pauses visuelles, la création de différents niveaux de textes, le choix typographique, la couleur, etc. La réalisation des éditions, donc le choix des papiers, l'impression et le type de façonnage complètent nos discussions autour de la pertinence du design.

Bibliographie ou webographie :

Images références 'mouvement/séquence' : de Muybridge à l'affiche animée.

Livres-objets de Irma Boom.

SZALAI, Daniel, Novogen, The Eriksay Connection.

<https://erichbrechbuhl.ch/>

<https://www.studiofeixen.ch/>

Mots clés : objet graphique, composition, mise en page, signification, expression, traduction

Autres informations : en collaboration avec Marlène Bertoux et l'atelier impression

Titre du cours : INSTALLATION / ACCROCHAGE

Sous-titre : Perturber l'espace

Sébastien PONS

Voir P. 35

Titre du cours : TYPOGRAPHIE

Sous-titre : La 27e lettre

Loïc LE GALL

Année, Mention, Parcours : 2 DVG DAD et VM (S3)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 30h

Mode d'enseignement : workshop

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : rendu final et richesse des recherches

Objectifs du cours :

Réflexion et expérimentation sur le signe, le dessin de la lettre et la lecture

Contenu du cours :

L'alphabet est-il complet ? Que pourrions-nous y ajouter ? Il sera proposé de réfléchir à ce qui n'est pas encore noté par l'écrit et d'imaginer un signe nouveau : lettre, chiffre, ponctuation... Après avoir précisé sa structure, il s'agira de le dessiner dans plusieurs caractères typographiques, puis de s'emparer d'une ou plusieurs de ces versions pour se demander de quoi ils pourraient être l'emblème ou le logo et les mettre en situation. Et tout cela en quatre jours !

Bibliographie ou webographie :

HOCHULI, Jost, *Le Détail en typographie*, éditions B42, 2015.

POHLEN, Joep, SETOLA, Geert, *La Fontaine aux lettres*, Fontana, 1994.

FRUTIGER Adrian, *L'Homme et ses signes*, Atelier Perrousseaux, 2000.

TYPERIDER <https://www.arte.tv/digitalproductions/fr/typerider/> (jeu vidéo).

Mots clés : typographie, linguistique, dessin, expérimental

Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Titre du cours : ANGLAIS + TEST OXFORD

Andrée FUREY

Voir P. 25

Titre du cours : CULTURE DE L'IMAGE

Laurent BAUDE

Année, Mention, Parcours : 2 DVG DAD, DG et VM (S3)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 21h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : continu, final

Objectifs du cours :

“Juste une image ! Ou une image juste ?” Jean-Luc Godard

L'évolution de l'image dans notre quotidien marque des changements dans nos pratiques et dans nos usages.

A partir d'analyses d'exemples choisis, nous survolerons l'histoire de la photographie et des images imprimées du XIXe siècle à nos jours, et réagirons à l'actualité des images.

Des causeries avec des praticiens invités (échanges libres) autour de l'actualité de l'illustration, du film d'animation, du graphisme, des pratiques et cultures numériques viendront ponctuer notre réflexion collective.

Contenu du cours :

- actualité de l'image ;
- l'histoire de l'image imprimée au travers de la photographie ;
- développer une culture photographique à partir d'analyses d'une sélection d'œuvres choisies ;
- identification d'une bibliographie en lien avec l'image.

Bibliographie ou webographie :

BAQUÉ, Dominique, *Pour un nouvel art politique, de l'art contemporain au documentaire*, Paris, édition Flammarion, 2004.

CHEVRIER, Jean-François, “*Documents de culture, documents d'expérience*”, Communications, 79, Des faits et des gestes. Le parti pris du document, 2, sous la direction de Jean-François Chevrier et Philippe Roussin, pp. 63-89, 2006.

BADGER, Gerry, PARR, Martin, *Le livre de photographies, volume 1 à 3*, édition Phaidon, 2005, 2007, 2014.

GATTINONI, Christian, VIGOUROUX, Yannick, *Les fictions documentaires en photographie*, Ed. Nouvelles éditions Scala, 2021.

Études photographiques, Revue francophone éditée par la Société française de photographie de 1996 à 2017, fondée par André Gunthert, <https://journals.openedition.org/etudesphotographiques/>, [consulté le 3 juillet 2024]

L'image sociale / Le carnet de recherches d'André Gunthert, <http://imagesociale.fr>, [consulté le 3 juillet 2024]

L'Atelier des icônes / Carnet de recherches d'André Gunthert (archive), <http://histoirevisuelle.fr/cv/icones/>, [consulté le 3 juillet 2024]

Mots clés : atlas, actualité de l'image, exposition/acte théorique, image de pensée-image à penser

Titre du cours : HISTOIRE DE L'ART

Sous-titre : Histoire de l'art occidental du vingtième siècle à nos jours

Sophie MONVILLE

Voir P. 37

2 DVG DAD - SEMESTRE 4

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS ECTS
Unité d'enseignement : Pratique Plastique		14
Projet Long Obligatoire Commun		
Web Graphic Design	A. TEXIER	4
Projets de Spécialité		
Archéologie des média niveau intermédiaire	L. BROYE (Intensif du 28 au 2 mai)	2
Dessin	R. BORKOWSKI	1
Net art : hacking artistique	J. LEVESQUE	2
Modélisation Blender (niveau 1)	R. MORETTI + M. ZAROSLINSKI	2
Ateliers de Mars		2
Projets collectifs ou partenariats ou engagement (bde, coop, récupérathèque...)		1
Unité d'enseignement : Histoire, théorie des arts et langue étrangère		8
Anglais	A. FUREY	2
Théorie de l'art	G. LUDWIG	2
Histoire du graphisme	V. GUEGAN (Intensif du 5 au 7 mai)	2
Suivi de recherche de stage	L. BONNET	2
Unité d'enseignement : Recherches personnelles (projet personnel)		4
Recherches personnelles (projet personnel)	Évaluation coordination et collège des enseignants	
Unité d'enseignement : Stage (crédits attribués au S6)*		-
Unité d'enseignement : Bilan		4
Bilan	Collège des enseignants	
Total		30

Projet Long Obligatoire Commun

Titre du cours : WEB GRAPHIC DESIGN

Alexandre TEXIER

Année, Mention, Parcours : 2 DVG DAD (S4)

Nombre de crédits : 4 Volume horaire : 48h

Mode d'enseignement : cours / atelier

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : final (maquette + site web)

Objectifs du cours :

Culture générale en art et design numérique des Interfaces. Pratique et développement des langages HTML, CSS, Javascript.

Contenu du cours :

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 navigation pour en déceler les forces mais également les faiblesses.

Chaque élève devra développer en parallèle un projet personnel de site web, de son design à son développement, ce qui permettra d'expérimenter la création graphique pour le web et de renforcer les acquis techniques en développement HTML, CSS et Javascript.

Prérequis : Ordinateur portable personnel, fondamentaux en HTML, CSS, Js

Bibliographie ou webographie :

Holo — Emerging trajectories in art, science and technology, n°1-2-3,
CreativeApplication.net, Toronto, 2013-2022

Graphisme en France #18 – Code <> outils <>design, CNAP, Paris, 2012

Mots clés : web design, code, développement, html, css, javascript

Projets de Spécialité

Titre du cours : ARCHÉOLOGIE DES MEDIA (DÉBUTANTS ET INTERMÉDIAIRE)

Sous-titre : NOUS AVONS RETIRÉ FLASH - Création d'animations interactives prohibées

Lionel BROYE

Voir P. 65

Titre du cours : DESSIN

Rafal BORKOWSKI

Année, Mention, Parcours : 2 DVG DAD, DG et VM (S4)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 24h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français, polonais

Modalités d'évaluation : final

Objectifs du cours :

L'objectif des cours est l'utilisation consciente des outils d'expression graphique et leur enrichissement approprié en utilisant des formes contemporaines de création. Le développement technologique et scientifique incessant est devenu un domaine naturel de convergence entre l'art et la science, permettant ainsi à l'art de jouer un rôle important dans la construction de notre quotidien.

Dans le cadre des cours, divers aspects conceptuels seront abordés afin de construire une communication consciente. Chaque séance traitera d'un sujet précis de recherche, présenté précédemment. Le format, la technique et la mise en l'espace seront directement subordonnés aux besoins individuels de l'étudiant.

Contenu du cours :

Les cours se dérouleront sous forme de travaux pratiques, combinant des aspects techniques et conceptuels. L'élément liant sera l'analyse résultant du sujet de recherche préalablement défini et des résultats des expériences plastiques. Tant l'objet (le corps humain) que l'espace dans lequel il s'inscrit seront soumis à une analyse plastique, de manière non seulement directe. Les outils graphiques de base seront observés, ce qui peut conduire à leur rejet conscient. L'objectif sera de construire un sujet de recherche artistique conscient et personnel, en élaborant une argumentation claire et cohérente pour les actions créatives..

Mots clés : Conscience, sensible, langage graphique, technique alternative, exploration, provocation

Titre du cours : NET ART : HACKING ARTISTIQUE

Sous-titre : Expérimentation Internet

Julien LEVESQUE

Année, Mention, Parcours : 2 DVG DAD (S4)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 32h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français, polonais

Modalités d'évaluation : Participation. Pertinence des réponses apportées aux diverses thématiques abordées pendant le semestre. Qualité des rendus pour l'exposition collective.

Objectifs du cours :

Culture historique et artistique du réseau Internet, mise à distance critique, appropriation d'un médium, pratique du langage HTML/CSS/Javascript.

Contenu du cours :

Face aux systèmes standardisés et marchands, quand et où advient le hack artistique ? Où et comment l'art trouve-t-il sa place sur le réseau Internet ? Comment se matérialise-t-il dans notre environnement quotidien ?

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, 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.

Prérequis : langage CSS/HTML/Javascript**Bibliographie ou webographie** :GREENE, Rachel, *L'Art Internet*, Thames & Hudson, 2005.BUREAUD, Annick, MAGNAN Nathalie, *Connexions : art, réseaux, media*, Éd ENSBA Paris, 2002.FOURMENTRAUX, Jean-Paul, *Art et Internet*, CNRS Éditions, Paris, 2010.Rhizome, <https://rhizome.org>, consulté le 11/06/2024.**Mots clés** : net art, hack, internet, création, histoire de l'art, appropriation**Autres informations** : Atelier impression

Titre du cours : MODÉLISATION BLENDER (NIVEAU 1)

Sous-titre : 3D temps réel

Robin MORETTI + Marek ZAROSLINSKI

Année, Mention, Parcours : 2 DVG DAD (S4)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 28h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : Devoir sur table et continu

Objectifs du cours :

Apprentissage des bases de la 3D formaté pour du temps réel dans le logiciel libre de modélisation Blender.

Contenu du cours :

Dans ce cours, les étudiants aborderont la 3D de la base théorique jusqu'à la production d'assets exploitables dans des logiciels de temps réel, tels que Unity 3D. Pour atteindre cet objectif, les étudiants réaliseront des cas pratiques couvrant les domaines suivants :

- **La modélisation et le sculpting**
- **Le texturing**
- **UV mapping**
- **Rigging et skinning**
- **Animation**

Pour assimiler toutes ces pratiques et notions, les étudiants seront invités à modéliser des objets communs (architecture, objets et corps) tout en interprétant une direction artistique. Ces créations devront être intégrées dans un moteur comme Unity 3D, Godot, etc.

Les cas pratiques permettront de mettre en application les concepts théoriques abordés, garantissant ainsi une compréhension complète et une capacité à produire des assets de qualité professionnelle, prêts à être utilisés dans des environnements de jeux ou des simulations en temps réel.

Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Titre du cours : ANGLAIS + TEST OXFORD

Andrée FUREY

Voir P. 25

Titre du cours : THÉORIE DE L'ART

Sous-titre : « théorie en action », au prisme de l'exposition

Gunther LUDWIG

Voir P. 45

Titre du cours : HISTOIRE DU GRAPHISME

Victor GUEGAN

Année, Mention, Parcours : 2 DVG DAD et DG (S4)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire :

Mode d'enseignement :

Langue de l'enseignement :

Modalités d'évaluation :

Parcours Design Graphique

2 DVG DG - SEMESTRE 3

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS ECTS
Unité d'enseignement : Pratique Plastique		16
Ateliers spécialisés		
Infographie et Objet graphique	S. ROUX + M. BERTOUX (du 23 au 26 septembre)	2
Ateliers de Septembre (workshops, sondes, partenariat) (AdS)		2
Projet Long Obligatoire Commun		
Fondamentaux du graphisme	U. MEISENHEIMER	3
Projets Obligatoires de Spécialité		
Culture du livre et de la lettre	L. LE GALL	1
Design éditorial & récit visuel	P. DEMETER	1
Dessin + Couleur (transversal avec DAD & VM)	R. LHOTE + O. SOULERIN	1
Illustration	L. FELICIANO (Intensif du 13 au 17 janvier)	1
Installation / Accrochage (transversal avec DAD & VM)	S. PONS (Intensif du 29 au 30 janvier)	1
Web Design (transversal avec VM)	A. TEXIER	1
Ateliers de Janvier (workshops, sondes, partenariat) (AdJ)		2
Projets collectifs ou partenariats ou studio Écrits du DNA ou engagement (bde, coop, récupérathèque...)		1
Unité d'enseignement : Histoire, théorie des arts et langue étrangère		8
Anglais + test Oxford	A. FUREY	2
Conférences	Intervenantes / intervenants (évaluation S. FREDRIKSSON)	1
Culture de l'image	L. BAUDE	2
Histoire de l'art	S. MONVILLE	2
Suivi de recherche de stage	L. BONNET	1
Unité d'enseignement : Recherches personnelles (projet personnel)		2
Recherches personnelles (projet personnel)	Évaluation coordination et collège des enseignants	
Unité d'enseignement : Stage (crédits attribués au S6)*		-
Unité d'enseignement : Bilan		4
Bilan	Collège des enseignants	
Total		30

Ateliers spécialisés

Titre du cours : OBJET GRAPHIQUE

Sous-titre : 1, 2, 3 ...

Samuel ROUX + Marlène BERTOUX

Année, Mention, Parcours : 2 DVG DG (S3)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 15h

Mode d'enseignement : workshop

Langue de l'enseignement : français, anglais

Modalités d'évaluation : final

Objectifs du cours :

Réalisation d'une affiche.

Contenu du cours :

1 pour tous, 2 dimensions, 3 petits cochons, 4 points cardinaux, 5 doigts de la main, ... Un chiffre nous renvoie très souvent à une ou plusieurs idées que nous allons tenter de représenter sous forme d'affiche. Il s'agira de composer de manière minimaliste le chiffre choisi en association avec ce à quoi il renvoie pour vous ou dans l'imaginaire collectif.

Mots clés : chiffre, imaginaire, référence, connotation, sémantique, symbolique

Autres informations : workshop associé à l'atelier infographie et impression

Projet Long Obligatoire Commun

Titre du cours : FONDAMENTAUX DU GRAPHISME

Uii MEISENHEIMER

Année, Mention, Parcours : 2 DVG DG (S3)

Nombre de crédits : 3 Volume horaire : 54h

Mode d'enseignement : cours / atelier

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : Participation et plusieurs rendus

Objectifs du cours :

Ce cours traite les diverses thématiques fondamentales du design graphique, de la composition avec images, textes, couleurs... et sensibilise aux enjeux du métier de designer.

Contenu du cours :

Ce cours aborde les questions fondamentales de composition d'images et de mise en page.

Après les réflexions conceptuelles, la structure de divers projets / documents et toutes les questions de composition graphique en cohérence avec le concept seront abordés : le(s) format(s), la grille, le choix et les hiérarchies typographiques, le sens de lecture, création/choix/cadrage des images, la taille et l'emplacement des éléments, le blanc, la couleur, etc., suivi par l'exécution de la maquette et la fabrication des documents.

Nous allons nous intéresser à la question constante de la prise de décision pendant le processus de travail et à l'argumentation dans le cadre des présentations de projets. En parallèle au travail pratique, vous allez faire connaissance avec divers projets de designers graphiques (édition, identité visuelle, affiche, etc.).

Mots clés : concept, traduction, composition, mise en page, signification, expression

Autres informations : en lien avec l'atelier impression / infographie

Projets Obligatoires de Spécialité

Titre du cours : CULTURE DU LIVRE ET DE LA LETTRE

Sous-titre : Le signe, le texte, la page, le livre

Loïc LE GALL

Année, Mention, Parcours : 2 DVG DG (S3)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 27h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : rendu final, réalité de l'action de sensibilisation

Objectifs du cours :

Enrichir sa culture typographique, sensibiliser au code typographique, nourrir une réflexion sur le texte et le livre.

Contenu du cours :

Le texte est un espace commun, régi par des usages communs qui contribuent à son ergonomie. Ces usages, tout comme l'orthographe, sont profondément bouleversés par les mutations des pratiques de l'écrit. Une part théorique reviendra sur l'histoire de la page et les enjeux des formes du livre. Parallèlement, il s'agira de concevoir des supports de sensibilisation du grand public à la typographie : accents, capitales, italiques, ponctuation...

Bibliographie ou webographie :

HOCHULI, Jost, *Le Détail en typographie*, éditions B42, 2015.

POHLEN, Joep, SETOLA, Geert, *La Fontaine aux lettres*, Fontana, 1994.

FRUTIGER Adrian, *L'Homme et ses signes*, Atelier Perrousseaux, 2000.

TYPIDER <https://www.arte.tv/digitalproductions/fr/typerider/> (jeu vidéo).

Mots clés : typographie, code typo, texte, codex

Titre du cours : DESIGN ÉDITORIAL & RÉCIT VISUEL

Panni DEMETER

Année, Mention, Parcours : 2 DVG DG (S3)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 27h

Mode d'enseignement : cours / atelier

Langue de l'enseignement : français / anglais

Modalités d'évaluation : présence en classe, rendu intermédiaire et un rendu final

Objectifs du cours :

Se questionner sur l'édition sous ses multiples formes. Comment élaborer un contenu texte, poème, image, illustration pour créer une histoire.

Contenu du cours :

Chaque étudiant explore un ou plusieurs récits pour élaborer une ou plusieurs éditions sous forme de papier, écran, ou objet. Explorer les vastes possibilités du monde de l'édition en se questionnant sur ce qu'est une édition aujourd'hui.

Bibliographie ou webographie :

Toutes les références utilisées sont accessibles sur
www.panni.net/ressources

Mots clés : mise en page, composition, typographie, édition, illustration

Titre du cours : DESSIN + COULEUR

Réjane LHOTE + Olivier SOULERIN

Voir P.67

Titre du cours : ILLUSTRATION

Sous-titre : Illustration éditoriale - Création d'une couverture de livre

Laurindo FELICIANO

Année, Mention, Parcours : 2 DVG DG (S3)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 30h

Mode d'enseignement : workshop

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : contrôle continu (assiduité, participation, progrès accomplis)

Objectifs du cours :

Ce cours vise à développer les compétences des étudiants dans l'interprétation de manuscrits ou d'histoires et la création d'images. L'accent est mis sur la recherche de solutions et de perspectives originales pour stimuler l'imagination des étudiants et développer leur propre style. Une importance particulière est accordée à la maîtrise des habilités en communication visuelle, essentielles pour réussir dans l'insertion dans le monde professionnel. Les résultats attendus incluent l'acquisition des compétences mesurables suivantes: l'illustration pour des couvertures de livres et l'intégration du texte et de l'image. Les étudiants seront capables de concevoir et de réaliser des illustrations efficaces, avec des compositions intéressantes, des relations de couleurs harmonieuses et des idées conceptuelles fortes. À la fin de la semaine, les étudiants auront une approche claire des possibilités d'analyser un contenu, de conceptualiser une idée et de communiquer un concept à travers des présentations orales et visuelles.

Contenu du cours :

- Jour 1 : Présentation / L'illustration contemporaine / Introduction aux livres illustrés / Étude de cas / Choix d'oeuvre à illustrer / Lecture de l'argumentaire du livre, objectifs et contraintes
- Jour 2 : Étude de cas / Recherche visuelle / Travail sur des concepts et croquis préliminaires pour l'illustration de la couverture et le titre du livre / Défendre ses idées, avis critique des croquis et choix de direction
- Jour 3 : Étude de cas / L'illustration de couverture et du titre
- Jour 4 : Finalisation de l'illustration / Rendu final et livraison des fichiers numériques
- Jour 5 : Impression et façonnage / Présentation finale de la couverture du livre imprimé

Prérequis : Notions de Photoshop, Illustrator, Indesign et techniques manuelles

Bibliographie ou webographie :

SALISBURY, Martin, *Drawing for Illustration*, Thames & Hudson, 2022.

ZEEGAN, Lawrence, *The Fundamentals of Illustration*, AVA Publishing, 2005.

Mots clés : illustration, Interprétation, expérimentation, solution, identité, produit

Autres informations : Ramenez vos sketchbooks et portfolios si vous les possédez.

Apportez aussi votre matériel de dessin, peinture, collage, tablettes, etc

Titre du cours : INSTALLATION / ACCROCHAGE

Sous-titre : Perturber l'espace

Sébastien PONS

Voir P. 35

Titre du cours : WEB DESIGN

Alexandre TEXIER

Année, Mention, Parcours : 2 DVG DG et VM (S3)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 27h

Mode d'enseignement : cours / atelier

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : final (maquette + site web)

Objectifs du cours :

Pratique et développement des langages HTML, CSS, Javascript. Design graphique pour le web.

Contenu du cours :

À partir de structures techniques types fournies et avec l'apport de références d'interfaces web, chaque élève sera amené à prendre en main ces structures types pour les penser graphiquement afin d'aboutir à la création d'un site web permettant une navigation et une mise en forme d'un contenu textuel et/ou iconographique.

Que ces éléments soient originaux ou agglomérés depuis différentes sources, le travail principal consistera, par le biais de sa mise en forme, à proposer une narration à l'écran. Ce travail sera l'occasion d'expérimenter et de renforcer les connaissances des langages de programmation pour le web que sont HTML, CSS et Javascript.

Prérequis : Ordinateur portable personnel, fondamentaux en HTML, CSS, Js

Bibliographie ou webographie :

Holo — Emerging trajectories in art, science and technology, n°1-2-3,

CreativeApplication.net, Toronto, 2013-2022

Graphisme en France #18 – Code <> outils <>design, CNAP, Paris, 2012

Mots clés : web design, code, développement, html, css, javascript

Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Titre du cours : ANGLAIS + TEST OXFORD

Andrée FUREY

Voir P. 25

Titre du cours : CULTURE DE L'IMAGE

Laurent BAUDE

Voir P. 70

Titre du cours : HISTOIRE DE L'ART

Sophie MONVILLE

Voir P. 37

2 DVG DG - SEMESTRE 4

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS ECTS
Unité d'enseignement : Pratique Plastique		14
Projet Long Obligatoire Commun		
Identité visuelle	N. GIRARD	4
Projets de Spécialité		
Dessin	R. BORKOWSKI	1
Expression graphique - Affiches animées	S. ROUX	2
Impression	T. VIVIEN	2
Typographie	L. LE GALL (Intensif du 28 avril au 2 mai)	2
Ateliers de Mars		2
Projets collectifs ou partenariats ou studio Écrits du DNA ou engagement (bde, coop, récupérathèque...)		1
Unité d'enseignement : Histoire, théorie des arts et langue étrangère		8
Anglais	A. FUREY	2
Théorie de l'art	G. LUDWIG	2
Histoire du graphisme	V. GUEGAN (Intensif du 5 au 7 mai)	2
Suivi de recherche de stage	L. BONNET	2
Unité d'enseignement : Recherches personnelles (projet personnel)		4
Recherches personnelles (projet personnel)	Évaluation coordination et collège des enseignants	
Unité d'enseignement : Stage (crédits attribués au S6)*		-
Unité d'enseignement : Bilan		4
Bilan	Collège des enseignants	
Total		30

Projet Long Obligatoire Commun

Titre du cours : IDENTITÉ VISUELLE

Sous titre : Penser un signe graphique

Nicolas GIRARD

Année, Mention, Parcours : 2 DVG DG (S4)

Nombre de crédits : 4 Volume horaire : 64h

Mode d'enseignement : cours sous forme de suivi de projet

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : contrôle continu et rendu final

Objectifs du cours :

Apprendre à penser un projet graphique.

Être expérimental, inventer, faire autre...

Acquérir des méthodologies de projet : élaboration d'une pensée 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.

Contenu du cours :

Conception d'une identité visuelle et d'un environnement graphique décliné sur tous les supports nécessaires pour une petite entreprise, une maison d'édition, une institution publique...

Bibliographie ou webographie :

Des références seront données en cours au regard de la spécificité des projets de chacun.

Mais aussi enrichissez votre culture personnelle grâce à votre regard quotidien, à votre acuité à appréhender votre environnement, à questionner et observer le monde qui vous entoure, regarder, ressentir, observer, découvrir, être curieux, en éveil et en appétit... comprendre, analyser, se poser des questions, s'é mouvoir, rire et pleurer...

Mais aussi lire, regarder des films, voir des expositions, aller au spectacle, écouter des concerts, se promener, penser, discuter, échanger, rêver...

Mots clés : méthodologie de projet, logotype, jouer avec un signe sur différents supports, inventer, expérimenter...

Ateliers techniques associés : Atelier infographie, atelier impression, gravure, photo, vidéo...

Projets de Spécialité

Titre du cours : DESSIN

Rafal BORKOWSKI

Voir P. 74

Titre du cours : EXPRESSION GRAPHIQUE

Sous titre : Affiche/affichage

Samuel ROUX

Année, Mention, Parcours : 2 DVG DG (S4)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 32h

Mode d'enseignement : cours / atelier

Langue de l'enseignement : français / anglais

Modalités d'évaluation : finale

Objectifs du cours :

Comprendre la nécessité de la recherche graphique et le travail en amont propre à la réalisation d'une affiche. Se poser la question du mouvement, du temps, de la répétition...

Contenu du cours :

Affichage dynamique, digital signage, moving poster, le mouvement ajoute à l'affiche une nouvelle dimension esthétique et un niveau de lecture différent, mais une affiche animée reste une affiche. Un espace 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 du texte à l'image, et qui met en valeur votre singularité.

Bibliographie ou webographie :

<https://themovingposter.com/>

<https://eyeondesign.aiga.org/poster-design-is-on-the-move-but-where-is-it-going/>

<https://apeloig.com/project/logotype-anime/>

<https://apeloig.com/project/logotype-anime/>

Mots clés : idée, message, mouvement, image fixe, singularité

Titre du cours : IMPRESSION

Sous titre : La prolifération du signe : pour un équilibre

Thierry VIVIEN

Année, Mention, Parcours : 2 DVG DG (S4)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 24h

Mode d'enseignement : cours / atelier

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : contrôle continu

Objectifs du cours :

Travailler en gravure sur deux matrices opposées en termes de processus (taille douce et taille d'épargne), mais complémentaires *in fine*, afin de trouver un point d'équilibre.

Contenu du cours :

Les opérations de gravure consistent à altérer le plan d'une matrice à des fins d'impression après encrage.

Il faut distinguer deux grandes familles de gravure : la gravure en taille-douce qui permet d'imprimer les parties gravées, et la gravure en taille d'épargne qui permet d'imprimer les parties non gravées. Il s'agira de graver deux planches, l'une en creux et l'autre en relief, et pour chaque état de procéder à leur impression ensemble en deux couleurs. Le travail de l'une engendrant une prolifération des noirs et celui de l'autre une prolifération des blancs (et partant une réduction des zones de couleur), il conviendra de trouver, à force de gravure et d'impressions des états, un point d'équilibre et de donner ainsi à voir, non seulement une image complète et lisible, mais aussi (surtout) le parcours qui y aura mené.

Mots clés : dvg, design graphique, gravure, impression, équilibre, série

Titre du cours : TYPOGRAPHIE

Sous titre : Revival

Loïc LE GALL

Année, Mention, Parcours : 2 DVG DG (S4)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 30h

Mode d'enseignement : workshop

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : rendu final et richesse des recherches

Objectifs du cours :

Initiation à la création typographique.

Contenu du cours :

Redonner vie à un caractère typographique ancien, à partir d'épreuves imprimées, imaginer, compléter, dessiner une fonte numérique et la mettre en usage dans un « specimen » imprimé.

Bibliographie ou webographie :

HOCHULI, Jost, *Le Détail en typographie*, éditions B42, 2015.

POHLEN, Joep, SETOLA, Geert, *La Fontaine aux lettres*, Fontana, 1994.

FRUTIGER Adrian, *L'Homme et ses signes*, Atelier Perrousseaux, 2000.

TYPYRIDER <https://www.arte.tv/digitalproductions/fr/typerider/> (jeu vidéo).

Mots clés : typographie, histoire de l'imprimerie, dessin

Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Titre du cours : ANGLAIS + TEST OXFORD

Andrée FUREY

Voir P. 25

Titre du cours : THÉORIE DE L'ART

Sous-titre : « théorie en action », au prisme de l'exposition

Gunther LUDWIG

Voir P. 45

Titre du cours : HISTOIRE DU GRAPHISME

Victor GUEGAN

Voir P. 77

Parcours Visual Media

2 DVG VM - SEMESTRE 3

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS ECTS
Unité d'enseignement : Pratique Plastique		16
Ateliers spécialisés		
Animation (initiation)	E. KOPKA (du 23 au 26 septembre)	2
Ateliers de Septembre (workshops, sondes, partenariat) (AdS)		2
Projet Long Obligatoire Commun		
Pratiques de l'image	L. BAUDE / M. HUVELIN	3
Projets Obligatoires de Spécialité		
Dessin + Couleur (transversal avec DAD & DG)	R. LHOTE + O. SOULERIN	1
Graphisme (édition) (transversal avec DAD)	U. MEISENHEIMER + M. BERTOUX	1
Installation / Accrochage (transversal avec DAD & DG)	S. PONS (Intensif du 29 au 30 janvier)	1
Réalisation Vidéo	O. BOSSON (Intensif du 13 au 17 janvier)	1
Typographie (transversal avec DAD)	L. LE GALL (Intensif 18-19 et 21-22 novembre)	1
Web Design (transversal avec DG)	A. TEXIER	1
Ateliers de Janvier (workshops, sondes, partenariat) (AdJ)		2
Projets collectifs ou partenariats ou engagement (bde, coop, récupérathèque...)		1
Unité d'enseignement : Histoire, théorie des arts et langue étrangère		8
Anglais + test Oxford	A. FUREY	2
Conférences	Intervenantes / intervenants (évaluation S. FREDRIKSSON)	1
Culture de l'image	L. BAUDE	2
Histoire de l'art	S. MONVILLE	2
Suivi de recherche de stage	L. BONNET	1
Unité d'enseignement : Recherches personnelles (projet personnel)		2
Recherches personnelles (projet personnel)	Évaluation coordination et collège des enseignants	
Unité d'enseignement : Stage (crédits attribués au S6)*		-
Unité d'enseignement : Bilan		4
Bilan	Collège des enseignants	
Total		30

Ateliers spécialisés

Titre du cours : ANIMATION (INITIATION)

Sous-titre : Walk cycle

Elenor KOPKA

Année, Mention, Parcours : 2 DVG VM (S3)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 28h

Mode d'enseignement : workshop

Langue de l'enseignement : français, anglais

Modalités d'évaluation : final

Objectifs du cours :

Initiation dans l'animation 2D. Compréhension des principes de base de l'animation image par image. Initiation dans les logiciels Photoshop et After-Effects notamment pour importer / créer et exporter des images dans Photoshop, assembler et exporter des séquences dans After-Effects.

Contenu du cours :

Créer un cycle de marche d'un personnage inventé, basé sur le schéma classique du cycle de marche. Les résultats finaux sont rassemblés en un seul long cycle. Peut être réalisé dans un nombre de techniques différentes (p.ex. dessin, collage, peinture, photographie etc.) puis numérisé.

Mots clés : animation, vidéo, frame by frame, boucle, experimental, cycle de marche

Projet Long Obligatoire Commun

Titre du cours : PRATIQUES DE L'IMAGE

Laurent BAUDE + Maurice HUVELIN

Année, Mention, Parcours : 2 et 3 DVG VM (S3 + S4 + S5 + S6)

Nombre de crédits : 3(S3+S5)/4(S4)/2(S6) Volume horaire : 60h(S3)/48h(S4)/54h(S5)/42h(S6)

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : continu, final

Objectifs du cours :

Pour ce projet long, seront proposés deux axes : images/espaces et images/édition. Une inscription et une implication dans les ateliers sont indispensables pour le suivi et l'avancée des projets. Le programme s'articule et se développe sur les semestres S3 (image/espace), S4 (Art vidéo ou Film/animation), S5 (photo/édition ou animation/édition) et S6 (finalisation de projets) du Parcours Visual Media.

L'objectif est de favoriser les rencontres transdisciplinaires dans les processus de création et les moyens de restitution tels que vidéo, animation, photographie, dessin, installation,...

Contenu du cours :

Pour interroger l'image enregistrée ou fabriquée, il sera possible de collecter, organiser, classer, archiver, communiquer. Les formes libres pourront questionner les rapports des images produites à l'espace de la page, aux techniques d'impression, aux contextes de diffusion et de mise en espace. Capacité à travailler en autonomie dans la recherche et 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 du cinéma et/ou de l'art contemporain, à partir desquelles l'étudiant réécrit un projet personnel. La réalisation appréhende les nouvelles formes numériques et les enjeux des hybridations plastiques. 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.

Bibliographie ou webographie :

CHÉROUX, Clément, Ziebonska-Lewandowska, Karolina, *Qu'est ce que la photographie ?*, catalogue d'exposition, Paris, édition du Centre Pompidou, édition Xavier Barral, 2015.

DUBOIS, Philippe, *L'acte photographique et autres essais*, Paris, collection Nathan Université, série Cinéma et Image, 1991.

DEVIS, Chloé, (Collectif, textes choisis et présentés), *Le goût de la photo*, Paris, Collection Le Petit Mercure, Mercure de France, 2010.

SONTAG, Susan, *Sur la photographie*, Paris, collection 10/18, 1983.

BAJAC, Quentin, *Après la photographie ? : de l'image argentique à la révolution numérique*, Paris, édition Gallimard, 2010.

Mots clés : image fixe, image mouvement, édition, dessin, installation, hybridation

Autres informations : atelier photo, atelier vidéo

Projets Obligatoires de Spécialité

Titre du cours : DESSIN + COULEUR

Réjane LHOTE + Olivier SOULERIN

Voir P. 67

Titre du cours : GRAPHISME ÉDITION

Sous-titre : Arrêt sur image

Uli MEISENHEIMER + Marlène BERTOUX

Voir P. 68

Titre du cours : INSTALLATION / ACCROCHAGE

Sous-titre : Perturber l'espace

Sébastien PONS

Voir P. 35

Titre du cours : RÉALISATION VIDÉO

Olivier BOSSON

Année, Mention, Parcours : 2 DVG VM (S3)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 30h

Mode d'enseignement : workshop

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : continu (assiduité, implication) et final (vidéo réalisée)

Objectifs du cours :

- Se confronter aux différentes étapes de la réalisation d'une vidéo ;
- Utiliser un appareil d'enregistrement de l'image et du son ;
- Réaliser un montage et une post-production avec Adobe Première ;
- S'interroger sur le sens de la pratique de la vidéo.

Contenu du cours :

Dans ce cours, il sera demandé aux étudiant·es de réaliser par groupe une petite vidéo. Le premier jour, nous ferons ensemble un petit tour d'œuvres puis nous passerons à la pratique, en traversant toutes les étapes de la préparation à la réalisation jusqu'à finaliser la vidéo.

Mots clés : caméra, micro, équipe, privé/public, monde environnant, montage

Autres informations : atelier son-vidéo

Titre du cours : TYPOGRAPHIE

Sous-titre : La 27e lettre

Loïc LE GALL

Voir P. 69

Titre du cours : WEB DESIGN

Alexandre TEXIER

Voir P. 84

Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Titre du cours : ANGLAIS + TEST OXFORD

Andrée FUREY

Voir P. 25

Titre du cours : CULTURE DE L'IMAGE

Laurent BAUDE

Voir P. 70

Titre du cours : HISTOIRE DE L'ART

Sophie MONVILLE

Voir P. 37

2 DVG VM - SEMESTRE 4

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS ECTS
Unité d'enseignement : Pratique Plastique		14
Projet Long Obligatoire Commun		
Pratiques de l'image	L. BAUDE / M. HUVELIN	4
Projets de Spécialité		
Dessin	R. BORKOWSKI	1
Écriture vidéo	M. HUVELIN + S. BERARD	2
Impression	T. VIVIEN	2
Son	J. CLAUSS (Intensif du 5 au 9 mai)	2
Ateliers de Mars		2
Projets collectifs ou partenariats ou engagement (bde, coop, récupérathèque...)		1
Unité d'enseignement : Histoire, théorie des arts et langue étrangère		8
Anglais	A. FUREY	2
Théorie de l'art	G. LUDWIG	2
Théorie projetée	M. HUVELIN	2
Suivi de recherche de stage	L. BONNET	2
Unité d'enseignement : Recherches personnelles (projet personnel)		4
Recherches personnelles (projet personnel)	Évaluation coordination et collège des enseignants	
Unité d'enseignement : Stage (crédits attribués au S6)*		-
Unité d'enseignement : Bilan		4
Bilan	Collège des enseignants	
Total		30

Projet Long Obligatoire Commun

Titre du cours : PRATIQUE DE L'IMAGE
Laurent BAUDE + Maurice HUVELIN

Voir P. 93

Projets de spécialités

Titre du cours : DESSIN
Rafal BORKOWSKI

Voir P. 74

Titre du cours : ÉCRITURE VIDÉO

Sous-titre : Écritures mouvementées. *"La créativité c'est l'intelligence qui s'amuse"*
(Albert Einstein)

Maurice HUVELIN + Stéphane BÉRARD

Année, Mention, Parcours : 2 DVG VM (S4)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 24h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : continu et final

Objectifs du cours :

Approfondir les notions d'écriture - *scénario, note d'intention, trame, storyboard, montage et réalisation* - en vue d'une mise en œuvre et d'une mise en espace audiovisuelle, vidéographique, cinématographique et/ou hybride. C'est un espace de recherche et de création autour des écritures possibles pour l'image en mouvement et l'image sonore. C'est un laboratoire d'expérimentation et de confrontation, visant à affirmer le regard singulier que chaque auteur·e-artiste vidéaste peut inscrire dans une démarche éthique et plastique portée sur le monde contemporain.

Contenu du cours :

Capacité d'analyse du parti pris narratif, du scénario, de l'attitude documentaire, de la réalisation, du montage, du design sonore et de l'intention d'auteur·e au vue d'une présentation critique et formelle pour un projet personnel au sein du parcours Visual Media. Capacité à travailler en autonomie dans la recherche et l'expérimentation d'une réalisation vidéo-cinéma mixte et/ou animée. Maîtrise des outils techniques. Évolution d'une production plastique qui doit s'appuyer sur la curiosité du langage cinématographique, vidéographique et d'images animées ainsi que sur des œuvres art-vidéo contemporaines autour de la notion d'écritures hybrides. À partir de ses sources d'inspiration, l'étudiant·e dégage des intentions éthiques et plastiques, pour inventer, ré-écrire son propre langage audiovisuel dans le but d'affirmer, d'enrichir une mise en œuvre et une mise en espace singulière.

Bibliographie, filmographie :

DELEUZE, Gilles, *Cinéma 1 et Cinéma 2 : L'image-mouvement, L'image-temps*, Paris, Éditions de Minuit, 1983 et 1985.

FIANT, Antony, *Point de vue et point d'écoute au cinéma. Approches techniques*, Presses Universitaires de Rennes, 2017.

DESHAYS, Daniel, *Pour une écriture du son*, Klincksieck, 2006.

KENTRIDGE, William, *Procession*, 2019.

VERTOV, Dziga, *Человек с киноаппаратом, Chelovek s kinoapparatom, L'homme à la caméra*, Union soviétique, 1929, 80 minutes.

Mots clés : scénario, image, mouvement, dessin, installation, hybridation

Autres informations : atelier vidéo, atelier son, atelier animation, atelier photo

Titre du cours : IMPRESSION

Sous-titre : Une inversion des valeurs

Thierry VIVIEN

Année, Mention, Parcours : 2 DVG VM (S4)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 32h

Mode d'enseignement : atelier

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : contrôle continu

Objectifs du cours :

Questionner les codes en usage dans la société et les inverser afin de bouleverser les perceptions. Interroger la subjectivité à des fins de propagande.

Contenu du cours :

Flash Gordon est un film d'aventures de science-fiction de 1980. Conformément à de nombreux films d'aventure, il comporte des aspects très manichéens (le bien, le gentil, le juste contre le mal, le méchant, l'injuste) soulignés par de nombreux ressorts classiques (voix, costumes, dialogues, décors etc.).

En considérant que les notions de mal et de bien sont des notions subjectives, il conviendra, après visionnage du film et en exploitant les techniques du dessin et de l'impression en risographie, de prendre le contrepied des codes visuels habituellement associés à ces valeurs de "bon" et de "mauvais" et de les inverser afin de proposer une lecture détournée desdites valeurs : faire du méchant le gentil, du bon le mauvais (etc.), en faisant, justement, usage de ces codes (couleurs, formes etc.).

Faire acte de propagande, en somme.

Bibliographie, filmographie :

HODGES, Mike, *Flash Gordon*, Dino De Laurentiis Company, 1980

Mots clés : dvg, visual media, impression, risographie, film, propagande

Titre du cours : SON

Sous-titre : Art sonore, les fondamentaux

Julien CLAUSS

Année, Mention, Parcours : 2 DVG VM (S4) + 3 DGV VM (S5)

Nombre de crédits : 2 (S4) / 1 (S5)

Volume horaire : 24h (S4) / 30h (S5)

Mode d'enseignement : workshop

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : devoir sur table

Objectifs du cours :

Histoire, média, œuvres in situ : acquérir les fondamentaux de l'art sonore.

Typologie de l'écoute : écoute active, réduite, environnementale : apprendre à se déplacer activement dans l'écoute.

Acoustique : psychoacoustique, ondes, phénomènes acoustiques, dispositifs

électroacoustiques : comprendre la physique du son.

Médium : connaître les média utilisés dans l'art sonore.

Contenu du cours :

Histoire de l'art sonore. L'art sonore est un champ de pratiques in situ liant la sculpture à l'architecture : pratiques majeures de ce courant, le soundwalk et l'installation sonore transforment l'espace en lieu, l'œuvre y étant non le son mais la transformation du site par le son. C'est par le prisme des médias que cette histoire de l'art sonore sera décrite ici : sonification, œuvres en réseau, monitoring environnemental, micro radio, radio art, automates acoustiques, dispositifs embarqués, les champs d'expérimentations médiatiques sont au cœur de l'art sonore.

Bibliographie, filmographie :GALLET, Bastien, *Composer des étendues*, [Haute école d'art et de design-Genève](#), 2005.DARO, Carlotta, *Avant-gardes sonores en architecture*, Les Presses du Réel, 2013.SCHAFFER, Murray, *Le paysage sonore*, Jean Claude Lattès, 1979.**Mots clés** : In situ, sonore, sculpture, architecture, sensation, média

Titre du cours : ANGLAIS + TEST OXFORD

Andrée FUREY

Voir P. 25

Titre du cours : THÉORIE DE L'ART

Sous-titre : « théorie en action », au prisme de l'exposition

Gunther LUDWIG

Voir P. 45

Titre du cours : THÉORIE PROJETÉE

Sous-titre : "L'écran est une surface mystique qui peut refléter la vision de la réalité de l'artiste." (Stan Brakhage)

Maurice HUVELIN

Année, Mention, Parcours : 2 DVG VM (S4)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 24h

Mode d'enseignement : engagement collectif

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : rendu analyse de film

Objectifs du cours :

Développer la culture cinématographique des étudiants et affiner leur capacité d'analyse critique à travers l'étude approfondie de films emblématiques. En travaillant en petits groupes, les étudiants devront préparer et présenter des analyses écrites et orales des films projetés, tout en organisant des débats et discussions pour favoriser une compréhension collective et enrichie des œuvres projetées. Ce cours vise également à encourager la collaboration entre les étudiants et à promouvoir une dynamique participative au sein de l'école.

Contenu du cours :

Une liste de films cinématographiques sera fournie aux étudiants. Ces films, choisis pour leur diversité et leur importance historique, esthétique ou thématique, serviront de base pour les sessions de projection et d'analyse. Les étudiants seront répartis en petits groupes. Chaque groupe sera responsable de la préparation d'une communication détaillée sur un film spécifique. Cette préparation inclura la recherche contextuelle, l'analyse formelle et thématique, ainsi que l'élaboration d'une présentation écrite et orale. Les groupes devront organiser les projections des films dans la salle de l'Auditorium toutes les deux semaines. Ils devront prévoir une formule interactive pour permettre aux autres étudiants de l'école de s'inscrire et d'assister aux séances. Lors de chaque séance, le groupe responsable présentera le film projeté. Chaque projection sera suivie d'un débat ou d'une discussion pour permettre aux étudiants de partager leurs réflexions, d'engager des dialogues critiques et d'approfondir leur compréhension des films visionnés. Cette interaction vise à encourager un échange d'idées, d'émotions et d'engagements entre les étudiants. Ce cours leur permettra de développer des compétences en recherche, en analyse critique et en communication, tout en enrichissant leur culture de l'image et leur capacité à interpréter et à apprécier des œuvres cinématographiques variées.

Bibliographie, filmographie :

GUÉRIN, Marie-Anne, *Le récit de cinéma*, Cahiers du Cinéma, 2003.

JULLIER, Laurent, MARIE, Michel, *Lire les images de cinéma*, Cahiers du Cinéma, 2012.

GAUDREAU, André, JOST, François, *Le récit cinématographique*, Armand Colin, 2017.

AUMONT, Jacques, BERGALA, Alain, *Esthétique du film*, Armand Colin, 2021.

JULLIER, Laurent, *Analyser un film*, Flammarion, 2022.

Mots clés : cinéma, voir, projection, analyse, critique, émotion

Autres informations : Auditorium, atelier vidéo, atelier photo

LA TROISIÈME ANNÉE

Option Design Objet et Espace

Parcours Arts, Crafts and Computation

3 DOE ACC - SEMESTRE 5

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS ECTS
Unité d'enseignement : Pratique Plastique		12
Ateliers spécialisés		
Workshop Métal	J. FLEUREAU	1
Ateliers de Septembre (workshops, sondes, partenariat) (AdS)		1
Projet Long Obligatoire Commun		
Process et Formes (partenariat FRAC)	O. BOUTON + C. DUMONT + V. PECHARD	3
Intensif Obligatoire de Spécialité		
Design d'interaction spécialité e-textile	DataPalette (Intensif du 16 au 20 décembre)	1
Projet Optionnel Parcours Individualisé (POPI)		3
Design Interactif	F. DELOISON	
Design Objet & Fabrication Numérique	E. HUGNOT + S. DÉTREZ	
Modélisation Rhino (niveau 2)	M. ZAROSLINSKI	
Ateliers de Janvier (workshops, sondes, partenariat) (AdJ)		1
Dessin	P. TARRAL	1
Projets collectifs ou partenariats ou summer school ou engagement (bde, coop, récupérathèque...)		1
Unité d'enseignement : Histoire, théorie des arts et langue étrangère		8
Anglais + test Oxford	A. FUREY	2
Écritures numériques	E. CYRIAQUE	1
Technologie et environnement	M. LECHNER	2
Vie professionnelle	C. BAZIN	1
Découverte du 2e cycle	J. BEAUCHOT / C. ZAHND	1
Conférences	Intervenantes / intervenants (évaluation S. FREDRIKSSON)	1
Unité d'enseignement : Recherches et expérimentations personnelles		6
Suivi des Écrits du DNA	Tutrices / tuteurs	3
Suivi Projet Plastique du DNA	Tutrices / tuteurs	3
Unité d'enseignement : Bilan		4
Bilan	Collège des enseignants (En cas de rattrapage, évaluation coordination)	
Total		30

3 DOE ACC / ENSAPVS - SEMESTRE 5

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS ECTS
Unité d'enseignement : Pratique Plastique		12
Parcours ENSAPVS		
Groupe de projet architecture	Enseignant-es ENSAPVS	3
Ateliers spécialisés		
Workshop Métal	J. FLEUREAU	1
Ateliers de Septembre (workshops, sondes, partenariat) (AdS)		1
Pratique plastique - cours équivalents à 5 ECTS (au choix selon jours de présence)		
Projet Long Obligatoire Commun		
Process et Formes (partenariat FRAC) - 3 ECTS	O. BOUTON + C. DUMONT + V. PECHARD	5
Intensif Obligatoire de Spécialité		
Design d'interaction spécialité e-textile - 1 ECTS	DataPaulette (Intensif du 16 au 20 décembre)	
Projet Optionnel Parcours Individualisé (POPI)		
Design Interactif - 1 ECTS	F. DELOISON	
Design Objet & Fabrication Numérique - 1 ECTS	E. HUGNOT + S. DÉTREZ	
Modélisation Rhino (niveau 2) - 1 ECTS	M. ZAROSLINSKI	
Dessin - 1 ECTS	P. TARRAL	
Ateliers de Janvier (workshops, sondes, partenariat) (AdJ)		1
Projets collectifs ou partenariats ou summer school ou engagement (bde, coop, récupérathèque...)		1
Unité d'enseignement : Histoire, théorie des arts et langue étrangère		8
Anglais + test Oxford	A. FUREY	2
Écritures numériques	E. CYRIAQUE	1
Technologie et environnement	M. LECHNER	2
Vie professionnelle	C. BAZIN	1
Découverte du 2e cycle	J. BEAUCHOT / C. ZAHND	1
Conférences	Intervenantes / intervenants (évaluation S. FREDRIKSSON)	1
Unité d'enseignement : Recherches et expérimentations personnelles		6
Suivi des Écrits du DNA	Tutrices / tuteurs	3
Suivi Projet Plastique du DNA	Tutrices / tuteurs	3
Unité d'enseignement : Bilan		4
Bilan	Collège des enseignants (En cas de rattrapage, évaluation coordination)	
Total		30

Ateliers spécialisés

Titre du cours : WORKSHOP MÉTAL

Julien FLEUREAU

Année, Mention, Parcours : 3 DOE ACC et ACC / ENSAPVS (S5)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire :

Mode d'enseignement :

Langue de l'enseignement :

Modalités d'évaluation :

Projet Long Obligatoire Commun

Titre du cours : PROCESS ET FORMES (PARTENARIAT FRAC)

Olivier BOUTON, Claire DUMONT, Virginie PÉCHARD

Année, Mention, Parcours : 3 DOE ACC et ACC / ENSAPVS (S5)

Nombre de crédits : 3 Volume horaire : 60h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : contrôle continu sur l'investissement et le développement du projet durant le semestre + rendu en fin de semestre

Objectifs du cours :

Comprendre et analyser des références et leur process de mise en œuvre, questionner l'usage des outils numériques dans la conception ou la fabrication, développer un projet de sa phase de recherche jusqu'à sa finalisation

Contenu du cours :

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 « Process et Formes » sera l'occasion pour l'étudiant d'aborder ces questions autour d'un projet qui permettra de penser les formes en fonction des procédés de fabrication, de réinterroger ces derniers qu'ils soient "traditionnels", "numériques", détournés ou hybridés et de réfléchir sur leurs usages et les matières mises en œuvre.

Un corpus de références expliquées sera donné lors du premier cours. Après une première phase d'exploration et d'analyse des références, les étudiants dégageront une problématique et entreront dans une phase de recherche pour arriver à un projet finalisé . Pour l'année 2024-2025, le cours s'inscrira dans un partenariat avec le FRAC Centre-Val de Loire dans le cadre de leur programme « Nouveaux commissaires ».

Bibliographie ou webographie :

LARTIGAUD, David-Olivier, *Objectiver*, Cité du design, 2017.

FRAC Centre-Val de Loire, <https://www.frac-centre.fr/>, [consulté le 01/07/2024].

Neri Oxman, <https://oxman.com/>, [consulté le 01/07/2024]

Mots clés : procédés, artisanat, numérique, paramétrique, matière, formes

Intensif Obligatoire de Spécialité

Titre du cours : DESIGN D'INTERACTION SPÉCIALITÉ E-TEXTILE

DataPaulette

Année, Mention, Parcours : 3 DOE ACC et ACC / ENSAPVS (S5)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire :

Mode d'enseignement :

Langue de l'enseignement :

Modalités d'évaluation :

Projet Optionnel Parcours Individualisé

Titre du cours : DESIGN INTERACTIF

Sous-titre : Atelier Design Interactif

Florent DELOISON

Année, Mention, Parcours : 3 DOE ACC et ACC / ENSAPVS (S5)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 30h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français/anglais

Modalités d'évaluation : continu + projet final

Objectifs du cours :

Le cours permettra d'approfondir les connaissances acquises au semestre précédent et de travailler sur des projets personnels en design d'objet interactif.

Contenu du cours :

L'accent sera mis sur la conception et la fabrication d'un projet personnel, en lien avec votre sujet de diplôme, ou bien encore sur la finalisation d'un projet débuté durant les semestres précédents.

Bibliographie ou webographie :

DUNNE, Anthony, RABY, Fiona, *Speculative Everything, Design, Fiction, and Social Dreaming*, Cambridge, MIT Press, 2013.

Mots clés : design interactif, Raspberry Pi, arduino, électronique, fabrication numérique

Autres informations : Ateliers Prototypage, Bois, Métal, 3D

Titre du cours : DESIGN OBJET & FABRICATION NUMÉRIQUE

Sous-titre : Mécanisme lumineux

Emmanuel HUGNOT + Stéphane DÉTREZ

Année, Mention, Parcours : 3 DOE ACC et ACC / ENSAPVS (S5)

Nombre de crédits : 3 Volume horaire : 30h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : contrôle continu

Objectifs du cours :

Ce cours vise à développer la créativité et les compétences techniques des étudiants dans la conception et la fabrication d'objets simples et innovants. En utilisant des outils de fabrication numérique, les étudiants imagineront et réaliseront des mécanismes lumineux qui manipulent l'intensité, la diffusion ou encore la couleur de la lumière. L'accent sera mis sur des solutions low-tech, favorisant des mécanismes simples et efficaces plutôt que des composants électroniques complexes. L'objectif est de fusionner créativité et fonctionnalité à travers une approche simple et durable.

Contenu du cours :

Ce cours explorera la création d'objets lumineux avec une approche expérimentale et low-tech, tout en intégrant la fabrication numérique. Les étudiants concevront des mécanismes pour manipuler l'intensité, la diffusion ou la couleur de la lumière, sans utiliser de composants électroniques complexes. Ils utiliseront des outils de modélisation 3D et de fabrication numérique pour transformer leurs concepts en prototypes fonctionnels. L'accent sera mis sur des solutions simples analogique et mécanique pour un contrôle intuitif de la lumière. Les étudiants expérimenteront et ajusteront leurs prototypes pour optimiser la fonctionnalité lumineuse, en privilégiant l'utilisation de matériaux durables et une approche accessible de la fabrication.

Bibliographie ou webographie :

LARTIGAUD, David-Olivier (dir.), *Objectiver*, Cité du design en collaboration avec le laboratoire Random(lab) de l'École supérieure d'art et design de Saint-Étienne, 2017

Mots clés : design d'objet, low-tech, outils, fabrication numérique

Autres informations : Atelier prototypage

Titre du cours : MODÉLISATION RHINO (NIVEAU 2)

Marek ZAROSLINSKI

Année, Mention, Parcours : 3 DOE ACC et ACC / ENSAPVS (S5)

Nombre de crédits : 3 Volume horaire :

Mode d'enseignement :

Langue de l'enseignement :

Modalités d'évaluation :

Titre du cours : DESSIN

Philippe TARRAL

Année, Mention, Parcours : 3 DOE ACC et ACC / ENSAPVS(S5) + 3 DOE EM et EM / ENSAPVS (S5)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 27h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : finale

Objectifs du cours :

Améliorer son dessin, son trait, maîtriser au mieux le dessin de perspective.

Contenu du cours :

Idem en utilisant différentes techniques, sur des temps variables.

Mots clés : dessiner, observer, geste, trait, composer, raconter

Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Titre du cours : ANGLAIS + TEST OXFORD

Andrée FUREY

Voir P. 25

Titre du cours : ÉCRITURES NUMÉRIQUES

Emmanuel CYRIAQUE

Année, Mention, Parcours : 3 DOE ACC et ACC / ENSAPVS (S5) + 3 DVG DAD (S5)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 20h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : contrôle continu

Objectifs du cours :

Analyser l'impact des technologies numériques dans la création, explorer l'histoire des média et des machines d'écriture pour comprendre leur influence sur les pratiques d'écriture et de lecture, comprendre les interactions homme-machine, étudier l'évolution du numérique et son appropriation par divers créateurs, comprendre les logiques de création formant la culture numérique actuelle.

Contenu du cours :

Les technologies numériques sont aujourd'hui au cœur de notre quotidien et modifient notre rapport au monde et aux autres. Ce cours au travers d'une archéologie des media et des machines d'écritures s'attachera à définir dans quelle mesure les interfaces et le code déterminent nos activités d'écriture et de lecture. Revenant sur l'histoire du numérique et la manière dont les designers, les artistes, les écrivains, les musiciens et les architectes s'en sont emparés ; nous chercherons à comprendre les logiques de création qui constituent aujourd'hui une culture du numérique.

Bibliographie ou webographie :

CARDON, Dominique, *Culture numérique*, Collection : Les petites humanités;

Éditeur : Presses de Sciences Po, 2019.

SOUCHIER, Emmanuel, CANDEL, Étienne, GOMEZ-MEJIA, Gustavo, avec la collab. de PERRIER, Valérie Jeanne, *Le Numérique comme écriture. Théories et méthodes d'analyse*, Paris, A. Colin, coll. Codex, 2019.

Mots clés : technologies numérique, interfaces, code, écriture, archéologie des médias, culture numérique

Titre du cours : TECHNOLOGIE ET ENVIRONNEMENT

Marie LECHNER

Année, Mention, Parcours : 3 DOE ACC et ACC / ENSAPVS (S5) + 3 DOE EM et EM / ENSAPVS (S5)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 30h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : tutoriel, devoir sur table

Objectifs du cours :

Acquérir des connaissances sur une période clé de l'histoire des technologies et du mouvement environnemental américain, développer un regard critique et argumenté sur les technologies, analyser des archives Internet, être capable de réactualiser un sujet à l'aide de média contemporains.

Contenu du cours :

En 1964, les étudiants de Berkeley manifestaient avec des cartes perforées pendues à leur cou, accusant les gouvernants de les réduire à des données abstraites. La carte IBM, métaphore de l'ordinateur, était brandie en symbole de l'aliénation. Comment ces machines ont-elles pu se muer dans l'imaginaire collectif, en outil d'émancipation de l'individu ? La faute aux hippies et plus précisément au Whole Earth Catalog (WEC). La cyberculture et tout l'imaginaire lié aux technologies de l'information ont poussé sur le compost de cette publication, bible de la contre-culture californienne.

Lancée en 1968 par Stewart Brand, conçu comme un véritable système d'objets, d'outils et d'idées, le WEC exprime les aspects idéologiques essentiels du mouvement environnementaliste américain, de la culture informatique, et du capitalisme digital, tous trois nés en Californie. Ce cours propose de revisiter ce «Google en papier», à l'aune de la crise climatique contemporaine.

Bibliographie ou webographie :

TURNER, Fred, *Aux sources de l'utopie numérique. De la contre-culture à la cyberculture, Stewart Brand un homme d'influence*, C&F Éd., 2012

Whole Earth Catalog, Access to tools <https://wholeearth.info/> [consulté le 19 juin 2024]

TREGUER, Félix, *L'utopie déchuée, une contre-histoire d'Internet, XVe-XXIe siècle*, Fayard, 2019

ALLARD, Laurence, MONNIN, Alexandre, NOVA, Nicolas, *Écologies du smartphone*, Éditions du Bord de l'Eau, 2022

BRIDLE James, *Toutes les intelligences du monde, animaux, plantes, machines*, Seuil, 2023.

Mots clés : histoire des technologies, archives Internet, infrastructures, écologie, transition, limites planétaires

Titre du cours : VIE PROFESSIONNELLE

Sous-titre : St[art]ing-blocks

Catherine BAZIN

Année, Mention, Parcours : 3 DOE tous parcours (S5) + 3 DVG tous parcours (S5)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 10h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : quizz évaluation des connaissances

Objectifs du cours :

Préparer à la vie professionnelle

Contenu du cours :

Les séances vous apportent des informations sur les statuts, réseaux, lieux d'incubation, cahiers des charges, devis et contrats - propriété intellectuelle, droits d'auteur...

Bibliographie ou webographie :

VADEMECUM (partagé en début d'année)

Mots clés : vie professionnelle - statuts, réseaux, lieux d'incubation, cahiers des charges, devis et contrats - propriété intellectuelle, droits d'auteur

3 DOE ACC - SEMESTRE 6

INTITULÉS		ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS ECTS
Unité d'enseignement : Pratique Plastique			4
DNA Work in Progress	O. BOUTON + C. DUMONT		2
Ateliers de mars			2
Unité d'enseignement : Histoire, théorie des arts et langue étrangère			5
Anglais	A. FUREY		1
Design des communs	S. FREDRIKSSON		2
Accompagnement théorique du projet	Tutrices / tuteurs théorie		2
Unité d'enseignement : Recherches personnelles (projet personnel)			4
Recherches personnelles	Tutrices / tuteurs projet plastique		2
Présentation de la recherche personnelle	Évaluation coordination		2
Unité d'enseignement : Stage*			2
Unité d'enseignement : Diplôme			15
Total			30

Pratique plastique

Titre du cours : DNA WORK IN PROGRESS

Olivier BOUTON, Claire DUMONT

Année, Mention, Parcours : 3 DOE ACC (S6)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire :

Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Titre du cours : ANGLAIS

Andrée FUREY

Voir P. 25

Titre du cours : DESIGN DES COMMUNS

Sylvia FREDRIKSSON

Année, Mention, Parcours : 3 DOE ACC et EM (S6)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 21h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : contrôle continu (participation aux débats en groupe), conception et présentation d'un exposé individuel, devoir écrit de synthèse conclusive

Objectifs du cours :

Ce cours, sous forme de séminaire, propose une approche des fondamentaux de l'Histoire du Design articulés à un corpus théorique en sciences humaines. Il vise à outiller les étudiants à la recherche tout en mettant en débat les enjeux contemporains du design.

Contenu du cours :

Idéologiquement comme matériellement, la globalisation opère une reconfiguration des vies individuelles et collectives et nous confronte à des crises qui mettent à l'épreuve notre capacité à faire l'expérience d'un vivre-ensemble.

Saisir le(s) commun(s), c'est élaborer collectivement des dispositifs critiques aptes à analyser l'histoire de nos sociétés, en dévoilant les couches cachées de nos déterminations et inscrire l'hypothèse de la réversibilité dans la généalogie des processus qui donnent sens aux formes, objets, rituels ou biens immatériels.

À partir d'un corpus de textes issus de l'histoire du design, des sciences sociales et des sciences des techniques, ce séminaire propose aux étudiant·e·s d'étudier et de mettre en débat l'idée de projet politique collectif ("le commun"), la production du social et la gestion collective de ressources ("les communs"), ou encore rappelle la nécessité de considérer les conditions d'ancrage matérielles et culturelles du commun ("incommuns", "sous-communs", "communs plus-qu'humains", "communs négatifs") pour tendre vers des formes de justice cognitive, sociale et environnementale.

Bibliographie ou webographie :

MIDAL, Alexandra, Design, *Introduction à l'histoire d'une discipline*, Pocket Agora, 2009.
GEEL, Catherine, BRUNET, Claire, *Le design, Histoire, concepts, combats*, Folio Essais, 2023.

MAREIS, Claudia, *Théories du design, Une introduction*, Les Presses Du Réel, 2023

DUHEM, Ludovic, RABIN, Kenneth, *Design écosocial : convivialités, pratiques situées et nouveaux communs*, it: éditions, 2017.

TUFANO, Antonella, *Vers un design des milieux. Métamorphoses contemporaines des projets et leurs territoires*, Hermann, 2024.

ROCHFELD, J., ORSI, F., et CORNU, M., *Dictionnaire des biens communs*. Paris: PUF Presses universitaires de France, 2017.

Mots clés : histoire du design, sciences humaines, sciences des techniques, recherche, communs

Parcours Être(s) et Milieux

3 DOE EM - SEMESTRE 5

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS ECTS
Unité d'enseignement : Pratique Plastique		12
Ateliers spécialisés		
Workshop Bois	J. CRISTOLOMME	1
Ateliers de Septembre (workshops, sondes, partenariat) (AdS)		1
Projet Long Obligatoire Commun		
Design écosystémique	C. LE SAGE	3
Intensif Obligatoire de Spécialité		
Matériaux bio-sourcés	C. LE SAGE (Intensif du 16 au 20 décembre)	1
Projet Optionnel Parcours Individualisé (POPI) (2 POPI / semestre)		3
Architecture	L. PORTE AGBOGBA	
Espace public	A. VICARI	
Scéno-graphisme	N. GIRARD + P. TARRAL + E. VERRIER	
Ateliers de Janvier (workshops, sondes, partenariat) (AdJ)		1
Dessin	P. TARRAL	1
Projets collectifs ou partenariats ou summer school ou engagement (bde, coop, récupérathèque...)		1
Unité d'enseignement : Histoire, théorie des arts et langue étrangère		8
Anglais + test Oxford	A. FUREY	2
Approche écologique du Design	XX (Intensif à fixer)	1
Technologie et environnement	M. LECHNER	2
Vie professionnelle	C. BAZIN	1
Découverte du 2e cycle	J. BEAUCHOT / C. ZAHND	1
Conférences	Intervenantes / intervenants (évaluation S. FREDRIKSSON)	1
Unité d'enseignement : Recherches et expérimentations personnelles		6
Suivi des Écrits du DNA	Tutrices / tuteurs	3
Suivi Projet Plastique du DNA	Tutrices / tuteurs	3
Unité d'enseignement : Bilan		4
Bilan	Collège des enseignants (En cas de rattrapage, évaluation coordination)	
Total		30

3 DOE EM / ENSAPVS - SEMESTRE 5

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS ECTS
Unité d'enseignement : Pratique Plastique		12
Parcours ENSAPVS		
Groupe de projet architecture	Enseignant-es ENSAPVS	3
Ateliers spécialisés		
Workshop Métal	J. FLEUREAU	1
Ateliers de Septembre (workshops, sondes, partenariat) (AdS)		1
Pratique plastique - cours équivalents à 5 ECTS (au choix selon jours de présence)		
Projet Long Obligatoire Commun		
Process et Formes (partenariat FRAC) - 3 ECTS	O. BOUTON + C. DUMONT + V. PECHARD	5
Intensif Obligatoire de Spécialité		
Design d'interaction spécialité e-textile - 1 ECTS	DataPaulette (Intensif du 16 au 20 décembre)	
Projet Optionnel Parcours Individualisé (POPI)		
Design Interactif - 1 ECTS	F. DELOISON	
Design Objet & Fabrication Numérique - 1 ECTS	E. HUGNOT + S. DÉTREZ	
Modélisation Rhino (niveau 2) - 1 ECTS	M. ZAROSLINSKI	
Dessin - 1 ECTS	P. TARRAL	
Ateliers de Janvier (workshops, sondes, partenariat) (AdJ)		1
Projets collectifs ou partenariats ou summer school ou engagement (bde, coop, récupérathèque...)		1
Unité d'enseignement : Histoire, théorie des arts et langue étrangère		8
Anglais + test Oxford	A. FUREY	2
Écritures numériques	E. CYRIAQUE	1
Technologie et environnement	M. LECHNER	2
Vie professionnelle	C. BAZIN	1
Découverte du 2e cycle	J. BEAUCHOT / C. ZAHND	1
Conférences	Intervenantes / intervenants (évaluation S. FREDRIKSSON)	1
Unité d'enseignement : Recherches et expérimentations personnelles		6
Suivi des Écrits du DNA	Tutrices / tuteurs	3
Suivi Projet Plastique du DNA	Tutrices / tuteurs	3
Unité d'enseignement : Bilan		4
Bilan	Collège des enseignants (En cas de rattrapage, évaluation coordination)	
Total		30

Ateliers spécialisés

Titre du cours : WORKSHOP BOIS

Joris CHRISTOLOMME

Année, Mention, Parcours : 3 DOE EM et EM / ENSAPVS (S5)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire :

Mode d'enseignement :

Langue de l'enseignement :

Modalités d'évaluation :

Projet Long Obligatoire Commun

Titre du cours : DESIGN ÉCOSYSTÉMIQUE

Claire LE SAGE

Année, Mention, Parcours : 3 DOE EM et EM / ENSAPVS (S5)

Nombre de crédits : 3 Volume horaire : 60h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français – anglais possible pour les étudiant.es Erasmus

Modalités d'évaluation : en continu, et sur la présentation finale du projet (productions, accrochage et oral)

Objectifs du cours :

Amener les étudiants à une démarche de conception qui intègre pleinement les enjeux écologiques afin de proposer des projets pertinents pour notre monde en transition, tant d'un point de vue social, économique que politique. Comme l'indique le titre du cours, il s'agit d'aborder un projet de manière holistique, de considérer avec attention le contexte où, à l'instar du milieu naturel et de leurs écosystèmes, tous les éléments sont liés les uns aux autres dans des relations de nature différente mais essentiel pour un vivre ensemble harmonieux, équilibré.

Contenu du cours :

Les habitants d'Orléans ont- ils conscience que l'eau de leur ville provient des nappes phréatiques et résurgences de la Loire ? Que savent -ils de cette eau qui prend sa source en Ardèche ? Savent-ils ce qu'est - et recouvre - son bassin versant ?

Ont-ils conscience de tout ce que nous lui devons ?

Le projet a pour objectif de remercier la Loire. Car même malgré ses dangers, l'eau du fleuve est source de vie. Pour cela, et en toute logique par rapport à la « substance » du fleuve, il s'agira de concevoir une fontaine, à entendre au sens large : tout ce qui amène l'eau, dans l'espace public, pour rafraîchir, se désaltérer mais aussi arroser.

Une création qui exprimera le caractère singulier de ce fleuve : ses écosystèmes, ses paysages et sa géographie, les cultures qu'il embrasse (folklore, cuisine, architecture...), son histoire (économique, commerciale, technique), sa personnalité (mouvante, imprévisible, puissante...) Un objet médiateur qui reliera la Loire, ses habitants (humains et non humains), et la ville d'Orléans. Une forme plastique qui réactivera la symbolique et la poétique de l'eau, oubliées au détriment de son utilitarisme et de sa mise en conformité.

Bibliographie ou webographie :

Vivre avec le fleuve Loire. Université tours.fr

<https://vivreaveclefleuve Loire.univ-tours.fr/>

Les auditions du parlement de Loire, mise en récit Camille de Toledo, *Le fleuve qui voulait écrire*, Manuella Éditions – Les liens qui libèrent, 2023

DAVODEAU, Etienne, *Loire*, Futuropolis, 2023 (bande dessinée).

ILLICH, Ivan, *Les eaux de l'oubli*, Les Editions Terre urbaine, Paris, 2020.

ALARY, Eric, *Histoire de la Loire*, Édition La Geste, 2017.

Mots clés : expérience, mémoire, rêve, se relier, vivant, symbole

Intensif Obligatoire de Spécialité

Titre du cours : MATÉRIAUX BIO-SOURCÉS

Claire LE SAGE

Année, Mention, Parcours : 3 DOE EM et EM / ENSAPVS (S5)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 30h

Mode d'enseignement : workshop intensif

Langue de l'enseignement : français – anglais possible pour les étudiant.es Erasmus

Modalités d'évaluation : en continu, et sur la présentation finale du projet (productions et oral)

Objectifs du cours :

Appréhender et expérimenter la matérialité dans la conception d'objets par le prisme des ressources et de leur empreinte écologique.

Contenu du cours :

Sous une forme fictionnelle et en convoquant une méthodologie particulière il s'agit d'imaginer des objets répondant à des usages fondamentaux et dont la matérialité permet une totale compostabilité.

Prérequis : Open Mind - créativité - gourmandise

Bibliographie ou webographie :

Futur material Bank

<https://www.futurematerialsbank.com/>

Precious kitchen

<https://precious.kitchen/>

Low- tech Lab

<https://lowtechlab.org/fr>

Les cités végétales - Luc Schuiten

<http://www.vegetalcity.net/fr/>

Mots clés : futur - fabrication - usage - écologie - expérimentations - Vivants

Projet Optionnel Parcours Individualisé

Titre du cours : ARCHITECTURE

Sous-titre : Initiation à l'architecture

Léandre PORTE-AGBOGBA

Année, Mention, Parcours : 3 DOE EM et EM/ENSAPVS (S5)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 30h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : évaluation continue et rendu final

Objectifs du cours :

Initier les étudiant·es à comprendre l'univers de la discipline de l'architecture.

Savoir élaborer et mettre en place un projet d'architecture en cohérence avec l'environnement dans lequel on doit s'intégrer.

Développer un esprit critique et savoir prendre du recul sur les idées générées.

Contenu du cours :

Dans un premier temps, étude et épannelage des représentations issues de la réflexion mentale. Utilisation d'abaques solaires pour étudier et construire successivement des ombres portées sur divers plans spatiaux.

Dans un second temps, expérimentation appuyée sur le design génératif et l'intelligence artificielle. Interrogation des options obtenues et développement sur un choix pertinent issu de l'ensemble de ces réflexions.

Exemple d'exercices proposés : étude d'un pavillon d'accueil/expo en TCC (terre crue compressée)

Bibliographie ou webographie :

HORDEN, Richard, *Architecture et enseignement*, édition Birkhauser, 1995

PARK, Steven, *Le Corbusier redrawn the house*, Princeton, 2012

Mots clés : design d'espace, environnement, écologie, design génératif, expérimentation, architecture.

Titre du cours : ESPACE PUBLIC

Sous-titre : Mobilier urbain critique pour l'espace public

Alessandro VICARI

Année, Mention, Parcours : 3 DOE EM et EM / ENSAPVS (S5)

Nombre de crédits : 3 Volume horaire : 30h

Mode d'enseignement : cours de conception

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : participation et rendu final

Objectifs du cours :

Le cours entend expérimenter avec l'étudiant une pratique empirique de la conception, à l'échelle du corps, du mobilier urbain, de la ville et pour l'environnement.

Le cours entend stimuler et exercer la capacité critique de l'étudiant, lui donnant l'opportunité de chercher le juste équilibre entre les exigences d'utilité, qui depuis toujours emprisonnent les objets, et la force du sens que la forme peut dégager.

L'objectif est de pouvoir satisfaire autant les exigences du corps que celle d'une prise de conscience des limites de l'environnement pour sa sauvegarde.

Contenu du cours :

Entre confort et écologie, le cours entend réaliser des projets de mobilier urbain, à l'échelle du corps humain et de l'espace public, qui soient à la fois utiles et communicants, qui soient en mesure de donner du confort et capables de dégager une communication critique face aux contradictions qui caractérisent la ville contemporaine.

Bibliographie ou webographie :

Des références bibliographiques seront indiquées durant le cours.

Mots clés : mobilier urbain, ville, confort, communication, conscience, écologie

Titre du cours : SCÉNO-GRAPHISME**Nicolas GIRARD, Philippe TARRAL, Eric VERRIER**

Année, Mention, Parcours : 3 DOE EM et EM / ENSAPVS (S5) 3 DVG DG (S5)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 30h

Mode d'enseignement : cours et suivi de projet

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : le travail de conception se déploie sur le semestre avec RDV hebdomadaires obligatoires. Complémentaire au bilan de fin de semestre, il est demandé aux étudiants de tenir un carnet de bord de leurs recherches, avec dessins, références et notes personnelles. La tenue du carnet participe à la note finale.

Objectifs du cours :

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.

Ce cours aborde des notions qui vous seront aussi nécessaires pour présenter, accrocher et scénographier vos projets, vos diplômes...

Contenu du cours :

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 ;
- un accrochage et une présentation orale.

Prérequis : Logiciels de CAD (autocad, sketchUp,...), modélisation 3D, logiciels permettant de traiter le signe et la typographie (Illustrator et Indesign) mais avant tout maîtrise des outils traditionnels de conception (croquis, dessins, épannelages, maquettes, ...)

Bibliographie ou webographie :

OGAWA Yoko, *Le musée du silence*, Actes Sud, 2005.

PAMUK Orhan, *L'innocence des objets*, Gallimard, 2012.

Centre de documentation de l'OCIM : <https://ocim.fr/ressources-documentaires/>

Mots clés : design d'espace, design graphique, transversalité, monstration, espace sensible, expérimenter

Autres informations : Réalisation de maquette et ou de prototype. Les techniques de réalisation sont à envisager en adéquation avec le projet de l'étudiant.

Titre du cours : DESSIN

Philippe TARRAL

Voir P. 109

Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Titre du cours : ANGLAIS + TEST OXFORD

Andrée FUREY

Voir P. 25

Titre du cours : APPROCHE ÉCOLOGIQUE DU DESIGN

XX

Année, Mention, Parcours : 3 DOE ACC et ACC / ENSAPVS (S5)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire :

Mode d'enseignement :

Langue de l'enseignement :

Modalités d'évaluation :

Titre du cours : TECHNOLOGIE ET ENVIRONNEMENT

Marie LECHNER

Voir P. 111

Titre du cours : VIE PROFESSIONNELLE

Sous-titre : St[art]ing-blocks

Catherine BAZIN

Voir P. 112

3 DOE EM - SEMESTRE 6

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS ECTS
Unité d'enseignement : Pratique Plastique		4
DNA Work in Progress	C. LE SAGE	2
Ateliers de mars		2
Unité d'enseignement : Histoire, théorie des arts et langue étrangère		5
Anglais	A. FUREY	1
Design des communs	S. FREDRIKSSON	2
Accompagnement théorique du projet	Tutrices / tuteurs théorie	2
Unité d'enseignement : Recherches personnelles (projet personnel)		4
Recherches personnelles	Tutrices / tuteurs projet plastique	2
Présentation de la recherche personnelle	Évaluation coordination	2
Unité d'enseignement : Stage*		2
Unité d'enseignement : Diplôme		15
Total		30

Pratique plastique

Titre du cours : DNA WORK IN PROGRESS

Claire LE SAGE

Année, Mention, Parcours : 3 DOE EM (S6)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 42h

Mode d'enseignement : accompagnement personnalisé

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : continu

Objectifs du cours :

Accompagner les étudiant·es dans la monstration de leurs projets en vue de leur DNA.

Accompagner les étudiant·es dans la réalisation de leurs portfolios.

Contenu du cours :

Il s'agit d'un temps d'accompagnement personnalisé pour aider les étudiant·es à bien appréhender les enjeux de la monstration tant de leurs projets choisis pour leur DNA (hors projet personnel) que de ceux choisis pour leur portfolio.

Les échanges ne porteront pas sur le concept et le positionnement des projets, déjà validés par les enseignants, mais sur l'aboutissement des différentes productions, la qualité de leur communication en vue de leur accrochage.

Un temps d'échange pour assurer des présentations qui soient les plus complètes, cohérentes, compréhensibles et séduisantes possibles !

Selon les aspects abordés, les étudiant·es seront invité·e·s à se tourner vers des enseignants et responsables d'atelier à même de les aider au mieux.

Prérequis : les étudiant·es doivent avoir rencontré les enseignants et validé auprès d'eux le choix des projets qu'ils souhaitent emmener au DNA

Mots clés : rythme, personnel, autonomie, prise de recul, détails, enthousiasme

Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Titre du cours : ANGLAIS

Andrée FUREY

Voir P.25

Titre du cours : DESIGN DES COMMUNS

Sylvia FREDRIKSSON

Voir P.115

Option Design Visuel et Graphique

Parcours Digital Arts and Design

3 DVG DAD - SEMESTRE 5

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS ECTS
Unité d'enseignement : Pratique Plastique		12
Ateliers spécialisés		
Modélisation Blender (niveau 2)	M. ZAROSLINSKI	1
Ateliers de Septembre (workshops, sondes, partenariat) (AdS)		1
Projet Long Obligatoire Commun		
Nouvelles Narrations Numériques	R. MORETTI (dont Intensif 18-19 et 21-22 novembre)	3
Intensif Obligatoire de Spécialité		
Archéologie des média	L. BROYE (Intensif du 16 au 20 décembre)	1
Projet Optionnel Parcours Individualisé (POPI) (2 POPI / semestre)		3
I.A + NFTs	J. LEVESQUE	
Réalité virtuelle	F. DELOISON	
Gravure / Impression	T. VIVIEN	
Ateliers de Janvier (workshops, sondes, partenariat) (AdJ)		1
Dessin	R. BORKOWSKI	1
Projets collectifs ou partenariats ou summer school ou engagement (bde, coop, récupérathèque...)		1
Unité d'enseignement : Histoire, théorie des arts et langue étrangère		8
Anglais + test Oxford	A. FUREY	2
Écritures numériques	E. CYRIAQUE	1
Théorie des média	M. LECHNER	2
Vie professionnelle	C. BAZIN	1
Découverte du 2e cycle	J. BEAUCHOT / C. ZAHND	1
Conférences	Par des intervenants / intervenantes (évaluation S. FREDRIKSSON)	1
Unité d'enseignement : Recherches et expérimentations personnelles		6
Suivi des Écrits du DNA	Tutrices / tuteurs	3
Suivi Projet Plastique du DNA	Tutrices / tuteurs	3
Unité d'enseignement : Bilan		4
Bilan	Collège des enseignants (En cas de rattrapage, évaluation coordination)	
Total		30

Ateliers spécialisés

Titre du cours : MODÉLISATION BLENDER (NIVEAU 2)

Marek ZAROSLINSKI

Année, Mention, Parcours : 3 DVG DAD (S5)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire :

Mode d'enseignement :

Langue de l'enseignement :

Modalités d'évaluation :

Projet Long Obligatoire Commun

Titre du cours : NOUVELLES NARRATIONS NUMÉRIQUES

Sous-titre : Interactivité et code créatif

Robin MORETTI

Année, Mention, Parcours : 3 DOE EM (S6)

Nombre de crédits : 3 Volume horaire : 54h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français / anglais

Modalités d'évaluation : continu

Objectifs du cours :

L'objectif de ce cours est d'initier les étudiants à la pratique de l'art numérique tout en intensifiant l'apprentissage du code comme outils de création. À travers ce programme, nous explorerons les notions d'interactivité, de création dite temps réel, de jeu vidéo, tout en réfléchissant à la place du spectateur dans ces œuvres.

Contenu du cours :

Étant donné l'évolution constante des environnements et des protocoles informatiques, cet enseignement privilégie une approche globale de la programmation et s'adapte en fonction de chaque projet. Nous allons produire des œuvres dans des formats spontanés en utilisant des outils comme Processing, PaperJs, SparkAR, ou encore des consoles fantaisistes telles que Bitsy, Pico-8, Playdate, etc. En parallèle de ces pratiques à court terme, les étudiants travailleront en équipe sur un projet plus ambitieux, qui traversera l'ensemble des cours du semestre, avec pour objectif la création d'outils performatifs.

Prérequis : Quelques expériences de code et des notions de 3D

Bibliographie ou webographie :

Fourneau, Antonin, STANLEY, Douglas Edric, *The book of Eniarof*, 1980 Édition, 2014

Lafargue, Jean-Noël, *280*, RRose Editions, 2023

Shiffman, Daniel, *Nature of Code*, 2012

Maria Roszkowska and Nicolas Maigret, <http://disnovation.org>, consulté le 10/06/2024

Michael Frei & Mario von Rickenbach, *Plug and Play*, Etter Studio, 2015

Pipin Barr, *The stuff games are made of*, The MIT Press, 2023

Jason Rohrer, *Passage*, 2007

Julie Ruocco, *Et si jouer était un art ?*, édition l'Harmattan, 2016

Mots clés : code créatif, jeu vidéo, design d'interaction, procédural

Autres informations : associé à l'atelier de modélisation Blender de Marek Zaroslinski

Intensif Obligatoire de Spécialité

Titre du cours : ARCHÉOLOGIE DES MÉDIA

Sous-titre : Design Traumatique - La clinique des machines obsolètes

Lionel BROYE

Année, Mention, Parcours : 3 DVG DAD (S5)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 30h

Mode d'enseignement : workshop

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : continu, rendu

Objectifs du cours :

Les machines vieillissent et tombent parfois dans l'obsolescence à cause d'une pièce cassée ou détériorée. Il s'agira lors de ce workshop de trouver des machines cassées mais fonctionnelles et de concevoir une prothèse avec des techniques au choix.

Contenu du cours :

Une des techniques qui sera expérimentée sera le scan 3D et l'impression 3D, mais les participants au workshop pourront aussi faire le choix d'utiliser, du bois, de la céramique ou bien du carton.

Prérequis : Trouver une machine cassée mais fonctionnelle

Mots clés : 3d, carton, céramique, ficelle, bois, design

Autres informations : Salle 2 de l'abreuvoir, 10 personnes maximum

atelier bois, atelier prototypage avec Stéphane Détrez, et atelier céramique avec Virginie Péchard

Projet Optionnel Parcours Individualisé

Titre du cours : I.A + NFTs

Julien LEVESQUE

Année, Mention, Parcours : 3 DVG DAD (S5)

Nombre de crédits : 3 Volume horaire : 27h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : Participation. Qualités artistiques des productions et des rendus.

Recherche documentaire et rédaction.

Objectifs du cours :

Découverte de la culture artistique autour de la blockchain et des NFTs, Utilisation des outils d'IA générative. Création, collection et modalité d'exposition des NFTs. Recherche documentaire et rédaction d'articles.

Contenu du cours :

Ce cours s'intéresse aux technologies d'enregistrements afin de comprendre comment celles-ci façonnent et orientent les pratiques artistiques. En particulier, comment ces technologies influencent la façon dont les artistes créent, diffusent et monnaient leur travail. Notre attention se portera particulièrement sur la technologie de la blockchain et plus spécifiquement sur le phénomène des NFTs entre œuvre artistique et bulle spéculative.

Cet atelier se déroule en 3 phases :

Explorer et collectionner

Créer et publier

Exposer et penser l'espace de curation des NFTs

Prérequis : HTML / CSS / Javascript

Bibliographie ou webographie :

POÈME OBJKT SBJKT CATALOGUE, TheVERSEverse en collaboration avec L' Avant Galerie et la Librairie Métamorphoses, octobre 2022.

NFT, chaos dans le monde de l'art, web documentaire, Arte, 2024.

<https://www.arte.tv/fr/videos/RC-024624/nft-chaos-dans-le-monde-de-l-art/>, consulté le 10/06/2024

Objkt, <https://objkt.com/>, consulté le 10/06/2024

Mots clés : nft, blockchain, ia, collection, création, exposition

Titre du cours : RÉALITÉ VIRTUELLE

Sous-titre : Fenêtres sur le réel

Florent DELOISON

Année, Mention, Parcours : 3 DVG DAD (S5)

Nombre de crédits : 3 Volume horaire : 36h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français / anglais

Modalités d'évaluation : continu + projet final

Objectifs du cours :

Apprendre à utiliser Unity afin de concevoir des environnements en 3D temps réel pour les casques de réalité virtuelle.

Contenu du cours :

À travers une série d'exercices et de cours, l'exploration de la création d'environnements interactifs en 3D temps réel pour ordinateur ou casques de réalité virtuelle avec le logiciel Unity sera abordée.

L'accent sera mis sur la gestualité et le mouvement, les interactions possibles avec l'environnement, la manière dont les objets peuvent raconter une histoire à travers la narration contextuelle, ainsi que l'utilisation de la physique (simulation de la gravité et des collisions d'objets). L'approche inclura également l'utilisation de ressources en ligne telles que textures, shaders ou modèles 3D, et leur intégration dans Unity. Les participants apprendront les bases du langage C# pour créer des interactions dans Unity.

Les projets réalisés, situés entre le jeu vidéo et la simulation, seront axés sur la thématique des passerelles entre le réel et les environnements immersifs. Cela sera réalisé grâce à des techniques telles que la photogrammétrie (scan 3D), l'inclusion d'objets tangibles, les expérimentations autour de la XR (Mixed Reality), et une attention particulière à la scénographie.

Bibliographie ou webographie :Références

CHANG Y., Alenda, *Playing nature, Ecology in video games*, Minneapolis, University of Minnesota press, 2019

HUHTAMO, Erkki, *Illusions in motion*, Cambridge, MIT Press, 2013.

Jeux

WREDEN Davey et PUGH William, *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013.

DALLAS Ian, *What Remains of Edith Finch*, Annapurna Interactive, 2017.

Film

KON, Satoshi, *Paprika*, 2006.

Mots clés : VR, 3D temps réel, narration interactive, jeu vidéo

Autres informations : atelier 3D, atelier Prototypage

Titre du cours : GRAVURE / IMPRESSION

Sous-titre : De la 3D à la 2D - Une approche haptique de la représentation

Thierry VIVIEN

Année, Mention, Parcours : 3 DVG DAD (S5)

Nombre de crédits : 3 Volume horaire : 27h

Mode d'enseignement : cours pratique (atelier)

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : contrôle continu

Objectifs du cours :

Bouleverser l'appréhension "classique" des phénomènes d'observation à des fins de représentation. Mobiliser un sens sous-exploité. Donner à voir ce qui n'est pas vu en exploitant les techniques de dessin, de gravure et d'impression.

Contenu du cours :

À fins de représentation, il conviendra de s'affranchir de la tyrannie du regard comme principal référent en développant une approche plus sensible : se détourner d'une observation "classique" et privilégier un rapport au modèle qui ne passe plus par la vue mais par le toucher. Rendre ainsi visible, par l'image gravée et imprimée, un invisible. Donner corps à un ressenti puis *in fine* le confronter à sa réalité et, le cas échéant, procéder à des repentirs, corrections, améliorations, transformations.

Bibliographie ou webographie :

OTTINGER, Didier (sous la direction de), *Haptisch*, Musée De l'Abbaye Sainte-Croix, 1993.

Mots clés : dvg, dad, gravure, impression, haptique, perception

Titre du cours : DESSIN

Rafal BORKOWSKI

Année, Mention, Parcours : 3 DVG DAD, DG et VM (S5)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 27h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français, polonais

Modalités d'évaluation : final

Objectifs du cours :

L'objectif des cours est l'utilisation consciente des outils d'expression graphique et leur enrichissement approprié en utilisant des formes contemporaines de création. Le développement technologique et scientifique incessant est devenu un domaine naturel de convergence entre l'art et la science, permettant ainsi à l'art de jouer un rôle important dans la construction de notre quotidien.

Dans le cadre des cours, divers aspects conceptuels seront abordés afin de construire une communication consciente. Chaque séance traitera d'un sujet précis de recherche, présenté précédemment en lien avec les recherches individuelles. Le format, la technique et le placement dans l'espace seront directement subordonnés aux besoins personnels.

Contenu du cours :

Les cours se déroulent sous forme de travaux pratiques, combinant des aspects techniques et conceptuels. L'élément liant sera l'analyse résultant du sujet de recherche préalablement défini et des résultats des expériences plastiques.

L'analyse plastique portera sur un sujet en lien direct ou indirect avec les recherches individuelles. Dans le cadre des cours, il est possible d'analyser un objet (le corps humain). Les outils graphiques contemporains seront soumis à une analyse approfondie.

L'objectif sera de développer un sujet de recherche artistique, en construisant une argumentation claire et cohérente pour les actions créatives.

Mots clés : engagement, communication, nouvelle technologie, recherche, dessin, positionnement

Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Titre du cours : ANGLAIS + TEST OXFORD

Andrée FUREY

Voir P. 25

Titre du cours : ÉCRITURES NUMÉRIQUES

Emmanuel CYRIAQUE

Voir P. 110

Titre du cours : THÉORIE DES MÉDIA

Marie LECHNER

Année, Mention, Parcours : 3 DVG DAD et DG (S5)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 27h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : devoir écrit, devoir sur table

Objectifs du cours :

Capacité à analyser des textes, à mobiliser des références, à actualiser des enjeux, à développer un raisonnement et à le traduire sous forme écrite.

Contenu du cours :

Sous le concept de média sont agglomérés des éléments disparates, les moyens de communication classique comme la voix ou l'écriture, les technologies comme l'imprimerie ou la photographie ou encore les moyens de communication de masse comme la radio, le film et la télévision. Le théoricien Marshall McLuhan élargit encore le sens du terme : tout prolongement technico-technologique de nous-mêmes est selon lui un média.

Les médias ont pour particularité d'être à la fois des objets intermédiaires et un environnement, un milieu, agissant ainsi en nous, autour de nous et entre nous. Les médias ne sont pas des outils qui nous restent extérieurs mais des extensions de nous-mêmes ou des milieux qui nous traversent.

Les médias façonnent nos modes de pensées, nos manières de voir, nos manières de vivre. Ce cours s'appuie sur des écrits de théoriciens qui ont pensé cette civilisation des médias, de plus en plus numériques, pour essayer d'en déchiffrer les enjeux.

Bibliographie ou webographie :

MCLUHAN, Marshall, *Pour comprendre les médias*, Paris, Seuil, 2015.

HARAWAY, Donna, *Manifeste cyborg et autres essais*, Paris, Exils, 2007.

FLUSSER, Vilém, *La Civilisation des médias*, Circé, 2006.

CITTON, Yves, *Pour une écologie de l'attention*, Paris, Seuil, 2014.

CRAWFORD Kate, *Contre-atlas de l'intelligence artificielle*, Zulma, 2022.

Mots clés : média, numérique, écologie, attention, posthumain, intelligence artificielle

Titre du cours : VIE PROFESSIONNELLE

Sous-titre : St[art]ing-blocks

Catherine BAZIN

Voir P. 112

3 DVG DAD - SEMESTRE 6

INTITULÉS		ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS ECTS
Unité d'enseignement : Pratique Plastique			4
DNA Work in Progress		R. MORETTI	2
Ateliers de Mars ou Digital Learning Lab			2
Unité d'enseignement : Histoire, théorie des arts et langue étrangère			5
Anglais		A. FUREY	1
Histoire du graphisme et cultures numériques		J. LEVESQUE / V. GUEGAN	2
Accompagnement théorique du projet		Tutrices / tuteurs théorie	2
Unité d'enseignement : Recherches personnelles (projet personnel)			4
Recherches personnelles		Tutrices / tuteurs projet plastique	2
Présentation de la recherche personnelle		Évaluation coordination	2
Unité d'enseignement : Stage*			2
Unité d'enseignement : Diplôme			15
Total			30

Pratique plastique

Titre du cours : DNA WORK IN PROGRESS

Robin MORETTI

Année, Mention, Parcours : 3 DVG DAD (S6)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 42h

Mode d'enseignement : atelier

Langue de l'enseignement : français / anglais

Modalités d'évaluation : continu

Objectifs du cours :

Fournir un accompagnement artistique et technique pour la réalisation des projets de diplôme des étudiants.

Contenu du cours :

Le cours fonctionne comme un atelier ouvert, centré sur la réalisation des projets personnels des étudiants. L'atelier sera également ponctué par des présentations de recherches personnelles en lien avec leurs problématiques, ainsi que des séances d'entraînement à la présentation de leurs travaux.

Mots clés : atelier, art numérique, web design, code créatif, game development

Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Titre du cours : ANGLAIS

Andrée FUREY

Voir P.25

Titre du cours : HISTOIRE DU GRAPHISME ET CULTURES NUMÉRIQUES

Sous-titre : Histoire du design graphique et actualités de la culture numérique

Julien LEVESQUE + Victor GUÉGAN

Année, Mention, Parcours : 3 DVG DAD et DG (S6)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 21h

Mode d'enseignement : cours et visionnage d'œuvres multimédia

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : Présence et participation au cours. Devoir sur table.

Objectifs du cours :

Culture générale sur la création contemporaine en design graphique et arts visuels, numériques.

Contenu du cours :

Ce cours propose une approche historique et actuelle de la création à travers la découverte d'une sélection de travaux de designers et d'artistes dans le champ visuel qui questionne les médias de masse. A partir de textes théoriques, de documentation d'artistes, du visionnage d'œuvres multimédia, les étudiants seront amenés à approfondir leurs connaissances et à débattre de sujets contemporains.

Bibliographie ou webographie :

ANTONELLI, Paola, articles sur le blog "Outside/Inside" du Museum of Modern Art (MoMA), New York, https://www.moma.org/explore/inside_out/author/pantonelli/ [01/07/2024]

GREENE, Rachel, *L'Art Internet*, Thames & Hudson, 2005.

DONNOT, Kevin ; GAY, Elise ; MASURE, Anthony (dir.), *Back Office*, revue, 2017-aujourd'hui

CIRCLUDE, Camille, *La typographie post-binaire. Au-delà de l'écriture inclusive*, B42, 2023.

Mots clés : design numérique, art contemporain, installation multimédia, surveillance, réalité virtuelle, ia

Parcours Design Graphique

3 DVG DG - SEMESTRE 5

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES
Unité d'enseignement : Pratique Plastique	
Ateliers spécialisés	
Infographie et objet graphique	S. ROUX + M. BERTOUX
Ateliers de Septembre (workshops, sondes, partenariat) (AdS)	
Projet Long Obligatoire Commun	
Graphisme - Expression visuelle	P. DEMETER
Intensif Obligatoire de Spécialité	
Illustration	L. FELICIANO (Intensif du 16 au 20 décembre)
Projet Optionnel Parcours Individualisé (POPI) (2 POPI / semestre)	
Scéno-graphisme	N. GIRARD + P. TARRAL + E. VERRIER
Typographie / Impression	L. LE GALL + T. VIVIEN
Web to print Studio Écrits du DNA	U. MEISENHEIMER + A. TEXIER (Intensif du 18 au 22 novembre)
Ateliers de Janvier (workshops, sondes, partenariat) (AdJ)	
Dessin	R. BORKOWSKI
Projets collectifs ou partenariats ou summer school ou engagement (bde, coop, récupérathèque...)	
Unité d'enseignement : Histoire, théorie des arts et langue étrangère	
Anglais + test Oxford	A. FUREY
Théorie des média	M. LECHNER
Vie professionnelle	C. BAZIN
Découverte du 2e cycle	J. BEAUCHOT / C. ZAHND
Conférences	Intervenantes / intervenants (évaluation S. FREDRIKSSON)
Unité d'enseignement : Recherches et expérimentations personnelles	
Suivi des Écrits du DNA	Tutrices / tuteurs
Suivi Projet Plastique du DNA	Tutrices / tuteurs
Unité d'enseignement : Bilan	
Bilan	Collège des enseignants (En cas de rattrapage, évaluation coordination)
Total	

Ateliers spécialisés

Titre du cours : INFOGRAPHIE ET OBJET GRAPHIQUE

Samuel ROUX + Marlène BERTOUX

Année, Mention, Parcours : 3 DVG DG (S5)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 15h

Mode d'enseignement : workshop

Langue de l'enseignement : français / anglais

Modalités d'évaluation : final

Objectifs du cours :

Réalisation d'une affiche.

Contenu du cours :

Tout objet comporte son lot de souvenirs ou de fonctionnalités. Qu'il soit unique ou largement produit et diffusé, il peut être détourné de sa destination première, il peut être futile, nécessaire ou incontournable. Il se transmet ou se jette, il se perd, se retrouve, il remémore, il agresse ou apaise. Il a une histoire à raconter.

Si une affiche ne raconte pas d'histoire, elle fait sens par son rapport du texte à l'image. Vous allez associer graphiquement l'objet de votre choix à ce qu'il représente à vos yeux à l'aide de textes (titre, article, mots ou signes typographiques). Descriptifs, documentaires, ludiques, provocants, pédagogiques, poétiques, absurdes, ces éléments de textes, leur positionnement et leur hiérarchisation de lecture devront donner à comprendre le sens de cet objet.

Mots clés : détournement, utilisation, souvenir, mode d'emploi, humour, mémoire

Autres informations : workshop associé à l'atelier infographie et impression

Projet Long Obligatoire Commun

Titre du cours : GRAPHISME - EXPRESSION VISUELLE

Panni DEMETER

Année, Mention, Parcours : 3 DVG DG (S5 + S6)

Nombre de crédits : 3 (S5) / 2 (S6)

Volume horaire : 54 h (S5) / 42 h (S6)

Mode d'enseignement : cours / atelier

Langue de l'enseignement : français / anglais

Modalités d'évaluation : présence en classe, rendu intermédiaire, préparation des présentations et un rendu final

Objectifs du cours :

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.

Contenu du cours :

Le cours se partage entre l'enseignement continu des fondamentaux et l'apprentissage d'une méthodologie personnelle. 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 les différentes modalités de mise en relation du texte, de la typographie, de l'image et de la forme graphique. Les présentations intermédiaires sont menées en anglais.

Bibliographie ou webographie :

Toutes les références utilisées sont accessibles sur www.panni.net/ressources

Mots clés : graphisme, typographie, composition, concept, écriture

Intensif Obligatoire de Spécialité

Titre du cours : ILLUSTRATION

Sous-titre : Illustration éditoriale - Création d'une revue collective

Laurindo FELICIANO

Année, Mention, Parcours : 3 DVG DG (S5)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 30 h

Mode d'enseignement : workshop

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : contrôle continu : assiduité, participation, progrès accomplis

Objectifs du cours :

L'illustration éditoriale résulte du fait qu'un illustrateur est chargé de compléter le texte écrit par une image, communiquant au lecteur une idée, une émotion ou une action, et incorporant parfois une ressemblance; en bref, une déclaration visuelle. Du milieu du XIXe siècle jusqu'au début des années 1960, l'illustration était principalement utilisée pour reproduire visuellement l'action décrite dans le texte; ce n'est que rarement le cas aujourd'hui. Actuellement, on demande à l'illustrateur de présenter un point de vue qui croise, chevauche ou même soit parallèle au texte. Et souvent, on nous demande de créer une image ou une série d'images qui présentent des informations impossibles à transmettre par des mots. Ce sont ces domaines que nous explorerons en classe à travers la création d'une revue illustrée qui aura une version imprimée ainsi que sa version numérique, avec des illustrations qui peuvent être animées. Chaque élève sera chargé de la réalisation d'une illustration pleine page ainsi que deux petites illustrations pour appuyer ses choix graphiques. À la fin de la semaine, les étudiants auront une approche claire des possibilités d'analyser un contenu, de conceptualiser une idée et de communiquer un concept à travers des présentations orales et visuelles.

Contenu du cours :

Jour 1: Présentation / L'illustration contemporaine / Publications illustrées / Étude de cas / Choix de texte à illustrer / Lecture du texte, objectifs et contraintes

Jour 2 : Étude de cas / Recherche visuelle / Travail sur des concepts et croquis préliminaires / Défendre ses idées, avis critique des croquis et choix de direction

Jour 3 : Étude de cas / Travail sur l'illustration principale

Jour 4 : Étude de cas / Finalisation de l'illustration principale et des deux petites illustrations / Rendu final et livraison des fichiers numériques

Jour 5 : Impression, façonnage / Présentation finale publication imprimée + numérique

Prérequis : Notions Photoshop, Illustrator, Indesign, AfterEffects + techniques manuelles

Bibliographie ou webographie :

Martin Salisbury, *Drawing for Illustration*, Thames & Hudson, 2022.

Lawrence Zeegan, *The Fundamentals of Illustration*, AVA Publishing, 2005.

Mots clés : illustration, Interprétation, expérimentation, solution, identité, produit

Autres informations : Ramenez vos sketchbooks et portfolios si vous les possédez.

Apportez aussi votre matériel de dessin, peinture, collage, tablettes, etc

Projet Optionnel Parcours Individualisé

Titre du cours : SCÉNO-GRAPHISME

Nicolas GIRARD, Philippe TARRAL, Eric VERRIER

Voir P. 123

Titre du cours : TYPOGRAPHIE / IMPRESSION

Sous-titre : La lettre et ses états

Loïc LE GALL + Thierry VIVIEN

Année, Mention, Parcours : 3 DVG DG et VM (S5)

Nombre de crédits : 3 Volume horaire : 27 h

Mode d'enseignement : cours / atelier

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : rendu final et richesse des recherches

Objectifs du cours :

Perfectionnement dans le dessin de la lettre et les techniques de gravure.

Contenu du cours :

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) en vue d'une petite édition commune.

Bibliographie ou webographie :

HOCHULI, Jost, *Le Détail en typographie*, éditions B42, 2015.

POHLEN, Joep, SETOLA, Geert, *La Fontaine aux lettres*, Fontana, 1994.

FRUTIGER Adrian, *L'Homme et ses signes*, Atelier Perrousseaux, 2000.

TYPERRIDER <https://www.arte.tv/digitalproductions/fr/typerider/> (jeu vidéo)

Mots clés : gravure, typographie, ornement, lettering, impression

Autres informations : en atelier gravure

Titre du cours : WEB TO PRINT STUDIO ÉCRITS DU DNA

Uli MEISENHEIMER + Alexandre TEXIER

Année, Mention, Parcours : 3 DVG DG (S5)

Nombre de crédits : 3 Volume horaire : 30 h

Mode d'enseignement : workshop / suivi atelier

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : présence, implication et rendu final

Objectifs du cours :

Le workshop 'Écrits du DNA' initie pour 2024-25 un format nouveau intégrant les techniques du 'Web to Print' pour la mise en forme d'une partie (voire de la totalité) des contenus.

Contenu du cours :

Un groupe d'étudiant·e·s prend en charge la réalisation d'une édition qui regroupe les écrits DNA de l'ensemble des étudiants de 3^e année.

Cette année, la réalisation de l'ouvrage se fait en partie – voire entièrement – à l'aide du 'Web to Print'.

La technique sera initialisée pendant un workshop avec Alexandre Texier.

Les étudiants poursuivront le projet en autonomie et avec l'aide d'Alexandre Texier, Uli Meisenheimer, Marlène Bertoux et Clémence Brunet.

Mots clés : Web to Print, mise en page, projet de groupe, workshop, autonomie, ouvrage commun

Titre du cours : DESSIN

Rafal BORKOWSKI

Voir P. 134

Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Titre du cours : ANGLAIS + TEST OXFORD

Andrée FUREY

Voir P. 25

Titre du cours : THÉORIE DES MÉDIA

Marie LECHNER

Voir P. 136

Titre du cours : VIE PROFESSIONNELLE

Sous-titre : St[art]ing-blocks

Catherine BAZIN

Voir P. 112

3 DVG DAD - SEMESTRE 6

INTITULÉS		ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS ECTS
Unité d'enseignement : Pratique Plastique			4
DNA Work in Progress	P. DEMETER		2
Ateliers de mars			2
Unité d'enseignement : Histoire, théorie des arts et langue étrangère			5
Anglais	A. FUREY		1
Histoire du graphisme et cultures numériques	J. LEVESQUE / V. GUEGAN		2
Accompagnement théorique du projet	Tutrices / tuteurs théorie		2
Unité d'enseignement : Recherches personnelles (projet personnel)			4
Recherches personnelles	Tutrices / tuteurs projet plastique		2
Présentation de la recherche personnelle	Évaluation coordination		2
Unité d'enseignement : Stage*			2
Unité d'enseignement : Diplôme			15
Total			30

Pratique Plastique

Titre du cours : DNA WORK IN PROGRESS

Panni DEMETER

Voir P. 142

Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Titre du cours : ANGLAIS

Andrée FUREY

Voir P. 25

Titre du cours : HISTOIRE DU GRAPHISME ET CULTURES NUMÉRIQUES

Sous-titre : Histoire du design graphique et actualités de la culture numérique

Julien LEVESQUE + Victor GUÉGAN

Voir P. 139

Parcours Visual Media

3 DVG VM - SEMESTRE 5

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS ECTS
Unité d'enseignement : Pratique Plastique		12
Ateliers spécialisés		
L'image pauvre : la mélodie du pixel	J. LEVESQUE (Intensif du 23 au 26 septembre)	1
Ateliers de Septembre (workshops, sondes, partenariat) (AdS)		1
Projet Long Obligatoire Commun		
Pratiques de l'image	L. BAUDE / M. HUVELIN	3
Intensif Obligatoire de Spécialité		
Son	J. CLAUSS (Intensif du 16 au 20 décembre)	1
Projet Optionnel Parcours Individualisé (POPI) (2 POPI / semestre)		3
Animation (renforcement)	E. KOPKA (Intensif du 6 au 9 janvier)	
Photographie (renforcement)	V. DALBERA (Intensif du 19 au 22 novembre)	
Typographie / Impression	L. LE GALL + T. VIVIEN	
Ateliers de Janvier (workshops, sondes, partenariat) (AdJ)		1
Dessin	R. BORKOWSKI	1
Projets collectifs ou partenariats ou summer school ou engagement (bde, coop, récupérathèque...)		1
Unité d'enseignement : Histoire, théorie des arts et langue étrangère		8
Anglais + test Oxford	A. FUREY	2
Image et archéologie des média	A. CHARPIER	2
Vie professionnelle	C. BAZIN	1
Découverte du 2e cycle	J. BEAUCHOT / C. ZAHND	1
Conférences Histoires d'arts	Intervenantes / intervenants (programmation T. PERRIN ; évaluation L. BAUDE)	1
Conférences	Intervenantes / intervenants (évaluation S. FREDRIKSSON)	1
Unité d'enseignement : Recherches et expérimentations personnelles		6
Suivi des Écrits du DNA	Tutrices / tuteurs	3
Suivi Projet Plastique du DNA	Tutrices / tuteurs	3
Unité d'enseignement : Bilan		4
Bilan	Collège des enseignants (En cas de rattrapage, évaluation coordination)	
Total		30

Ateliers spécialisés

Titre du cours : L'IMAGE PAUVRE : LA MÉLODIE DU PIXEL

Julien LEVESQUE

Année, Mention, Parcours : 3 DVG VM (S5)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 28h

Mode d'enseignement : workshop

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : participation et implication lors de l'atelier. Qualités plastiques des productions et des rendus.

Objectifs du cours :

Culture et pratique de l'image basse résolution. Archéologie des média.

Contenu du cours :

Ce workshop est dédié à l'exploration de la basse définition des images ou comme le décrit l'artiste Hito Steyerl de "l'image pauvre". Pour travailler ce concept, nous adopterons ici une approche pratique en utilisant des appareils de prise de vue numérique de première génération à faible définition (appareil photo, téléphone portable) mais également en utilisant des appareils numériques transformés en "sténopé numérique". Notre sujet et territoire de jeu sera le musée des Beaux-Arts de la ville d'Orléans où nous constituons une approche documentaire des œuvres qui s'y trouvent et de son espace. Les images obtenues seront ensuite exploitées pour ce qu'elles nous racontent et dévoilent du réel à travers leurs résolutions diminuées.

Bibliographie ou webographie :

CASSETTI, Francesco et SOMAINI, Antonio, *La haute et la basse définition des images: Photographie, cinéma, art contemporain, culture visuelle*, éditions Mimésis, 2021.

THELY, Nicolas, SAUZEDDE, Stéphane, *Basse Def – Partage de données*, Presses du Réel, 2008.

Mots clés : image pauvre, basse définition, archéologie des média, numérique, pixel, musée

Autres informations : ateliers impression et photo.

Projet Long Obligatoire Commun

Titre du cours : PRATIQUES DE L'IMAGE

Laurent BAUDE + Maurice HUVELIN

Voir P. 93

Intensif Obligatoire de Spécialité

Titre du cours : SON

Sous-titre : Art sonore, les fondamentaux

Julien CLAUSS

Voir P. 100

Projet Optionnel Parcours Individualisé

Titre du cours : ANIMATION (RENFORCEMENT)

Sous-titre : Court métrage “décalqué”

Elenor KOPKA

Année, Mention, Parcours : 3 DVG VM (S5)

Nombre de crédits : 3 Volume horaire : 30 h

Mode d'enseignement : workshop

Langue de l'enseignement : français / anglais

Modalités d'évaluation : final

Objectifs du cours :

Renforcement de la compréhension des principes de base de l'animation image par image (2D). Approfondir la connaissance de logiciels pour créer des séquences d'animation (Photoshop et After-Effects). Initiation aux étapes d'une production d'animation traditionnelle et possibilité d'initiation à la technique de la rotoscopie.

Contenu du cours :

Réalisation d'un court métrage collaboratif basé sur une séquence de film. Celle-ci est découpée en petites parties (environ 10 à 15 secondes) qui sont ensuite attribuées aux étudiants. Chacun produit ensuite une interprétation de la scène à l'aide d'une technique d'animation au choix, en explorant les différentes étapes de travail (croquis, storyboard, animatic, compositing etc). Il pourrait être envisagé d'aborder également la partie sonore.

Prérequis :

Quelques connaissances de base en Photoshop et After-Effects requises, connaissances de base en animation ou en cinéma préférables mais pas impératives.

Mots clés : animation, vidéo, court métrage, frame by frame, experimental, film

Titre du cours : PHOTOGRAPHIE (RENFORCEMENT)

Vincent DALBERA

Année, Mention, Parcours : 3 DVG VM (S5)

Nombre de crédits : 3 Volume horaire : 30 h

Mode d'enseignement : cours, atelier, intensif

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : continu, final

Objectifs du cours :

Il est proposé d'appréhender l'image photographique par le geste, en menant de petits projets individuels afin de faire naître du sens au travers de ses prises de vue.

Il s'agira de développer petit à petit un regard critique et analytique sur l'image, de faire émerger les enjeux d'un projet, de sa mise en œuvre à sa forme aboutie, avec la volonté d'ouvrir et de questionner l'ensemble de la chaîne de production jusqu'à la mise en forme.

Contenu du cours :

- utilisation des outils de prise de vue : contrôle et mesure de la lumière naturelle, utilisation d'un reflex numérique et argentique ;
- la photographie numérique : les formats, l'acquisition, résolution d'analyse, traitement de l'image, l'impression ;
- découverte possible de la photographie argentique : développement, tirage ;
- la prise de vue en studio : contrôle et gestion de la lumière artificielle, les outils d'enregistrement et de captation ;
- le print : jet d'encre, procédé xerographique, offset, sérigraphie, imposition, façonnage ;
- acquérir une culture photographique à partir d'une sélection d'œuvres choisies et d'analyses de démarches photographiques ;
- identification d'une bibliographie ;
- développer ses propres outils méthodologiques pour l'élaboration et la réalisation d'un projet photographique au service d'une recherche personnelle.

Autres informations : atelier photo

Titre du cours : TYPOGRAPHIE / IMPRESSION

Sous-titre : La lettre et ses états

Loïc LE GALL + Thierry VIVIEN

Voir P. 144

Titre du cours : DESSIN

Rafal BORKOWSKI

Voir P. 134

Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Titre du cours : ANGLAIS + TEST OXFORD

Andrée FUREY

Voir P. 25

Titre du cours : IMAGE ET ARCHÉOLOGIE DES MÉDIA

Ambre CHARPIER

Année, Mention, Parcours : 3 DVG VM (S5)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 27 h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : 3 rendus sur le semestre

Objectifs du cours :

Distinguer et pouvoir définir les notions clés de média, médium, image, vision, instruments, appareils, technique et technologie / Connaître les traditions théoriques dont sont issues les études visuelles et l'archéologie des médias / Développer des stratégies pour cartographier le champ d'étude et ses intersections avec les champs adjacents / Problématiser une recherche et construire un discours argumentatif sur les enjeux posés par les média et les images

Contenu du cours :

Qu'est-ce qu'un médium ? Le visible est-ce le visuel ? Ce cours part du principe que ces questionnements, loin d'être naïfs, répondent à une crise conceptuelle entre voir, croire et savoir qui rend notre monde hyper-médiatique contemporain si difficile d'accès. Nous examinerons ainsi de plus près, non pas notre présent, mais les méthodes, les outils et les média qu'y ont contribué à donner forme et définir le visible et la représentation, grâce à diverses disciplines (études cinématographiques, études visuelles, philosophie, histoire de l'art). De l'atlas au microscope, en passant par la chronophotographie ou encore les machines vision, ce cours d'archéologie des média suppose qu'il existe des ruptures et continuités entre notre culture technique contemporaine et des média passés – rien de drastiquement « nouveau » dans les « nouveaux média ». Nous verrons ces ruptures et continuités par une thématisation à chacun des cours.

Bibliographie :

ALLOA, Emmanuel (dir.), *Penser l'image*, Dijon, Les Presses du réel, 2010.

BERTON, Mireille, *Le médium (au) cinéma, Le spiritisme à l'écran*, Genève, Georg Editeur, 2021.

BROWN, Bill, « 3.3. « Materiality » », in *Hansen Mark et Mitchell William John Thomas, Critical Terms For Media Studies*, Chicago, University of Chicago Press, 2010, Design in translation. URL : <http://dit.dampress.org/readers/materialite/les-grands-combats/brown> [consultée le 02/07/2024].

CITTON, Yves, *Médiarchie*, Paris, Seuil, 2017.

CRARY, Jonathan, *Techniques de l'observateur : Vision et modernité au XIXe siècle* [1990], Bellevaux, Dehors, 2016.

DASTON, Lorraine, GALISON, Peter, *Objectivité* [2007], Dijon, Les Presses du Réel, 2012.

KITTLER, Friedrich, *Gramophone Film Typewriter* [1986], Les Presses du Réel, 2018.
KITTLER, Friedrich, *Médias optiques. Cours berlinois 1999*, trad. sous la direction d'A. Rieber, Paris, L'Harmattan, coll. Esthétique, 2015.
MCLUHAN, Marshall, *Pour comprendre les médias. Les prolongements technologiques de l'homme* [1964], Seuil, 2015
MITCHELL, W.J. Thomas, *Que veulent les images ? Une critique de la culture visuelle* [2005], Dijon, Les Presses du Réel, 2014
PARIKKA, Jussi, *Qu'est-ce que l'archéologie des médias* [2011], UGA, 2018.
SOMAINI, Antonio, PINOTTI, Andrea, *Culture visuelle – Images, regards, médias, dispositifs*, [2016], Dijon, Les Presses du Réel, 2022.

Mots clés : matérialité, distance, visible, subjectivité, média, méthode

Autres informations : Vous serez invité-es à lire chaque semaine de courts textes. Je vous encourage à commencer à faire connaissance avec les auteurs du syllabus de cours

Titre du cours : VIE PROFESSIONNELLE

Sous-titre : St[art]ing-blocks

Catherine BAZIN

Voir P. 112

3 DVG VM - SEMESTRE 6

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS ECTS
Unité d'enseignement : Pratique Plastique		4
DNA Work in Progress	L. BAUDE / M. HUVELIN	2
Ateliers de mars		2
Unité d'enseignement : Histoire, théorie des arts et langue étrangère		5
Anglais	A. FUREY	1
Archéologie des média	M. LECHNER	2
Accompagnement théorique du projet	Tutrices / tuteurs théorie	2
Unité d'enseignement : Recherches personnelles (projet personnel)		4
Recherches personnelles	Tutrices / tuteurs projet plastique	2
Présentation de la recherche personnelle	Évaluation coordination	2
Unité d'enseignement : Stage*		2
Unité d'enseignement : Diplôme		15
Total		30

Pratique Plastique

Titre du cours : DNA WORK IN PROGRESS

Laurent BAUDE + Maurice HUVELIN

Voir P. 93

Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Titre du cours : ANGLAIS

Andrée FUREY

Voir P.25

Titre du cours : ARCHÉOLOGIE DES MÉDIA

Marie LECHNER

Année, Mention, Parcours : 3 DVG VM (S6)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 21 h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : essai vidéo / desktop documentary

Objectifs du cours :

Capacité à analyser des textes, à mobiliser des références, à actualiser des enjeux, à développer un raisonnement et à le traduire sous forme vidéo.

Contenu du cours :

Sous le concept de média sont agglomérés des éléments disparates, les moyens de communication classique comme la voix ou l'écriture, les technologies comme l'imprimerie ou la photographie ou encore les moyens de communication de masse comme la radio, le film et la télévision. Les médias ont pour particularité d'être à la fois des objets intermédiaires et un environnement, un milieu, agissant ainsi en nous, autour de nous et entre nous. Les médias ne sont pas des outils qui nous restent extérieurs mais des extensions de nous-mêmes ou des milieux qui nous traversent. Ce cours s'appuie sur des écrits de théoriciens qui ont pensé cette civilisation des médias, de plus en plus numériques, en remontant aux premières manifestations des objets techniques jusqu'au développement des mass-médias afin de réfléchir aux nouvelles cultures médiatiques en profitant des intuitions tirées des nouveaux media du passé.

Bibliographie ou webographie :

MCLUHAN, Marshall, *Pour comprendre les médias*, Paris, Seuil, 2015.

FLUSSER, Vilém, *La Civilisation des médias*, Circé, 2006.

PARIKKA, Jussi, *Qu'est-ce que l'archéologie des médias ?*, Grenoble, UGA Editions, coll. « Savoirs littéraires et imaginaires scientifiques », 2018.

PINOTTI, Andrea, SOMAINI, Antonio, *Culture visuelle – Images, regards, médias, dispositifs*, Presse du réel, 2022.

Mots clés : matérialité, analogique, numérique, daguerréotype, photosculture, IA

LA QUATRIÈME ANNÉE

Mention Design des Communs

4 DC - SEMESTRE 7

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS
Unité d'enseignement : Initiation à la recherche		9
Parcours Être(s) & Milieux		
PAD LIGA (partenariat CRT septembre)	G. LUDWIG, M. COMPAGNON, E. VERRIER	4
Design des communs (séminaire)	S. FREDRIKSSON	1
Méthodologie de la recherche	E. CYRIAQUE	1
Cycle de conférences	Évaluation coordination et direction des études	1
Suivi mémoire	Tutrice / Tuteur mémoire	2
Parcours Arts, Crafts and Computation		
Workshop recherche de septembre du PAD OCC	C. ZAHND, O. BOUTON, S. FREDRIKSSON, E. HUGNOT	4
Design des communs (séminaire)	S. FREDRIKSSON	1
Méthodologie de la recherche	E. CYRIAQUE	1
Cycle de conférences	Évaluation coordination et direction des études	1
Suivi mémoire	Tutrice / Tuteur mémoire	2
Unité d'enseignement : Projet plastique - Prospective, méthodologie, production		20
Parcours Être(s) & Milieux		
Worksession PAD LIGA (partenariat CRT)	G. LUDWIG, M. COMPAGNON, E. VERRIER	4
Workshop du 16 au 20 déc. (partenariat CRT)	A. VERCIER	1
Atelier de janvier	Intervenantes / intervenants	2
Dessin	R. BORKOWSKI	1
Studio Production graphique	P. DEMETER	1
Design vernaculaire	M. COMPAGNON	2
Bilan	Coordinateur (G. LUDWIG) sur proposition collégiale du bilan	5
Projet personnel	Tutrice / Tuteur projet plastique	4
Parcours Arts, Crafts and Computation		
Worksession du PAD OCC	C. ZAHND, O. BOUTON, S. FREDRIKSSON, E. HUGNOT	4
Workshop du 16 au 20 déc.	C. ZAHND	1
Atelier de janvier	Intervenantes / intervenants	2
Dessin	R. BORKOWSKI	1
Studio Production graphique	P. DEMETER	1
Internet of Things (IoT)	C. ZAHND avec POLYTECH	2
Bilan	Coordinateur (G. LUDWIG) sur proposition collégiale du bilan	5
Projet personnel	Tutrice / Tuteur projet plastique	4
Unité d'enseignement : Langue étrangère		1
Anglais + test Oxford	A. FUREY	1
Total		30

Parcours Être(s) et Milieux

Initiation à la recherche

Titre du cours : PAD LIGA (Partenariat CRT)

Gunther LUDWIG, Marie COMPAGNON, Eric VERRIER

Année, Mention, Parcours : 4 et 5 DC EM (S7+S9+S10)

Nombre de crédits et volume horaire :

Workshop septembre 4 (60h) / Worksession 4 (40h) / Workshop décembre 1 (35h)

Mode d'enseignement : workshops

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : continue au long des trois temps du semestre

Objectifs du cours : Construire un dispositif de perception du milieu et du territoire sur le principe d'un laboratoire, d'une expérimentation à l'échelle du design d'espace. Initier les étudiants à la pratique de terrain et de l'échelle 1, en ayant pour logique d'être économe en ressources.

Contenu du cours :

En partenariat avec le CRT (Comité Régional du Tourisme), dans le cadre de l'année anniversaire des 20 ans de la Loire à Vélo, le programme Liga investit la notion de perception du milieu (articulation entre données sensorielles, formes de représentation, compréhension d'une réalité). A partir d'une observation de terrain dans le cadre d'une typologie de différents sites, le projet consiste à concevoir un dispositif en posant la question des logiques d'appréhension, des amorces de récit à mettre en place.

Trois registres seront explorés :

Signe dans le paysage (question du repère qui se distingue à distance, de la relation du dispositif au paysage, de son insertion dans un contexte, entre apparition et disparition) /

Perception depuis le lieu (entre premier, second, arrière plan - rapport au sol, aux entités présentes, à la topographie, au flux de l'eau, au grand paysage - observation à distance

ou pleinement insérée, position extérieure ou au sein de co-présences) / Ouverture à la

logique des bassins-versants (relation du site à un territoire plus ample et complexe. Le

fleuve est un flux qui se nourrit de la profondeur du territoire qui le compose. Au-delà d'un parcours longiligne, il est entretenu, nourri, façonné depuis un espace géographique fait d'actions humaines et autres qu'humaines à plus grande échelle).

Sur la question des matériaux et mise en œuvre, mobiliser un partenaire (producteur et/ou négociant bois) pour une mise à disposition et une économie de projet. A partir d'un inventaire de matériaux disponibles, la conception prend en compte le principe de les travailler en les transformant a minima. L'enjeu est de rendre possible leur retour dans le cycle de l'entreprise a posteriori.

Intervenants extérieurs sur le semestre : maîtresse de conférence en géographie, atelier de designer/paysagiste/architecte concepteurs/constructeurs, designer/menuisier

Mots clés : design d'espace, milieux, terrain, récit, expérimentation, construction

Autres informations : Association de Joris Christolomme (atelier bois), Julien Fleureau (atelier métal), Marlène Bertoux (atelier infographie), Lisa Bonnet (mobilités, partenariats)

Titre du cours : DESIGN DES COMMUNS

Sylvia FREDRIKSSON

Année, Mention, Parcours : 4 DC EM et ACC (S7)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 21h

Mode d'enseignement : séminaire

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : contrôle continu (participation aux débats en groupe) / conception et présentation d'un exposé individuel / devoir écrit de synthèse conclusive

Objectifs du cours : Ce cours, sous forme de séminaire, propose une approche des fondamentaux de l'Histoire du Design articulés à un corpus théorique en sciences humaines. Il vise à outiller les étudiants à la recherche tout en mettant en débat les enjeux contemporains du design.

Contenu du cours :

Idéologiquement comme matériellement, la globalisation opère une reconfiguration des vies individuelles et collectives et nous confronte à des crises qui mettent à l'épreuve notre capacité à faire l'expérience d'un vivre-ensemble.

Saisir le(s) commun(s), c'est élaborer collectivement des dispositifs critiques aptes à analyser l'histoire de nos sociétés, en dévoilant les couches cachées de nos déterminations et inscrire l'hypothèse de la réversibilité dans la généalogie des processus qui donnent sens aux formes, objets, rituels ou biens immatériels.

À partir d'un corpus de textes issus de l'histoire du design, des sciences sociales et des sciences des techniques, ce séminaire propose aux étudiant·e·s d'étudier et de mettre en débat l'idée de projet politique collectif ("le commun"), la production du social et la gestion collective de ressources ("les communs"), ou encore rappelle la nécessité de considérer les conditions d'ancrage matérielles et culturelles du commun ("incommuns", "sous-communs", "communs plus-qu'humains", "communs négatifs") pour tendre vers des formes de justice cognitive, sociale et environnementale.

Bibliographie ou webographie :

MIDAL, Alexandra, *Design, Introduction à l'histoire d'une discipline*, Pocket Agora, 2009.

GEEL, Catherine, BRUNET, Claire, *Le design, Histoire, concepts, combats*, Folio Essais, 2023.

MAREIS, Claudia, *Théories du design, Une introduction*, Les Presses Du Réel, 2023.

DUHEM, Ludovic, RABIN, Kenneth, *Design écosocial : convivialités, pratiques situées et nouveaux communs*, it: éditions, 2017.

TUFANO, Antonella, *Vers un design des milieux. Métamorphoses contemporaines des projets et leurs territoires*, Hermann, 2024.

ROCHFELD, J., ORSI, F., et CORNU, M., *Dictionnaire des biens communs*. Paris: PUF Presses universitaires de France, 2017.

Mots clés : histoire du design, sciences humaines, sciences des techniques, recherche, communs

Titre du cours : MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE

Emmanuel CYRIAQUE

Année, Mention, Parcours : 4 DC et DM tous parcours (S7)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 21h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : contrôle continu

Objectifs du cours :

La recherche est essentielle au processus créatif du designer et s'intègre tout au long du parcours de second cycle, en croisant diverses disciplines artistiques et scientifiques. Ce cours définit la recherche et ses méthodologies, et explore comment les expérimentations plastiques des étudiants peuvent se traduire en projets d'écriture et d'édition sur divers supports. Il encourage une approche ouverte et personnelle de l'élaboration de l'objet mémoire.

Contenu du cours :

La recherche est consubstantielle au processus de création du designer, elle s'inscrit tout au long de votre parcours de second cycle et croise d'autres disciplines de l'art aux sciences humaines, aux sciences appliquées, etc. Ce cours cherchera à définir ce qu'est précisément la recherche (définition et méthodologie). Il a pour vocation de réfléchir ensemble en quoi et comment vos expérimentations plastiques donnent lieu à une écriture et à un projet d'édition sur de multiples supports. Il s'appuie sur une définition ouverte de l'objet mémoire en termes d'élaboration d'une écriture personnelle.

Bibliographie ou webographie :

REY, Alain (dir.), *Dictionnaire historique de la langue française* en trois tomes, Paris, Dictionnaires le Robert, 2004.

DE MOURAT, Robin – OCNARESCU, Ioana, RENON, Anne-Lyse, ROYER, Marine, *Méthodologies de recherche et design : un instantané des pratiques de recherche employées au sein d'un réseau de jeunes chercheurs dans Sciences du Design 2015/1* (n° 1), pages 68 à 75.

VOLKER, Harlan, *Joseph Beuys : Qu'est-ce que l'art ?*, Éditions de l'Arche, 1992.

DURING, Elie, *Du projet au prototype (ou comment éviter d'en faire une œuvre ?)* dans *Panorama 3. Salon des prototypes*, Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains, 2002.

Mémoires de DNSEP Bibliothèque de l'ESAD.

Mots clés : recherche, création, interdisciplinarité, méthodologie, écriture, édition

Projet plastique - Prospective, méthodologie, production

Titre du cours : PAD LIGA (Partenariat CRT)

Marie COMPAGNON, Gunther LUDWIG, Eric VERRIER + A. VERCIER

Voir P. 160

Titre du cours : DESSIN

Rafal BORKOWSKI

Année, Mention, Parcours : 4 DC et DM tous parcours (S7)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 21h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français, polonais

Modalités d'évaluation : final

Objectifs du cours :

Le développement technologique et scientifique incessant est devenu un domaine naturel de convergence entre l'art et la science, permettant ainsi à l'art de jouer un rôle important dans la construction de notre quotidien.

Dans le cadre des cours, divers aspects conceptuels seront abordés afin de construire une communication consciente. Chaque séance traitera d'un sujet de recherche présenté précédemment, en lien avec les recherches individuelles. Le format, la technique et la mise en espace seront directement subordonnés aux besoins personnels.

Contenu du cours :

Les cours se déroulent sous forme de travaux pratiques, combinant des aspects techniques et conceptuels en lien direct avec les recherches individuelles préalablement définies. L'élément liant sera l'analyse résultant du sujet de recherche et des résultats des expériences plastiques.

Dans le cadre des cours, il est possible d'analyser un objet (le corps humain). Les outils graphiques contemporains seront soumis à une analyse approfondie. L'objectif sera de développer un sujet de recherche artistique, en construisant une argumentation claire et cohérente dans la création.

Mots clés : sensibilisation, dessin, recherche, actualité, science, technologie

Titre du cours : STUDIO PRODUCTION GRAPHIQUE

Panni DEMETER

Année, Mention, Parcours : 4 DM EM et ACC (S7)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 21h

Mode d'enseignement : cours/atelier

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : présence en classe, implication et un rendu final

Objectifs du cours :

Ce cours a pour but de fournir une approche formelle et conceptuelle des enjeux du design graphique. L'étudiant apprend le vocabulaire graphique en expérimentant et analysant l'existant, par la pratique.

Contenu du cours :

Les étudiants sont encouragés à explorer différents médiums et techniques de production et de reproduction d'images afin de développer un vocabulaire plastique fondamental, leur permettant d'aborder des questions de mise en page et de composition. Les projets sont individuels et ont pour but d'intégrer les questions liées au graphisme dans l'approche individuelle.

Bibliographie ou webographie :

Toutes les références utilisées sont accessibles sur
www.panni.net/ressources

Mots clés : graphisme, mise en page, composition, typographie

Titre du cours : DESIGN VERNACULAIRE

Sous-titre : Expérimentations matérialité

Marie COMPAGNON

Année, Mention, Parcours : 4 DM PARCOURS EM (S7)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 28h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : continu et évaluation du rendu final

Objectifs du cours :

Identifier et questionner la notion de ressource locale (matière, matériau et/ou savoir-faire). Développer une recherche projet par la pratique plastique d'une mise en œuvre matière/matériau.

Contenu du cours :

La notion de vernaculaire s'entend ici comme ce qui utilise des ressources locales matérielles (matériaux) et/ou humaines (savoir-faire).

Au sein de ce cours, il est proposé d'expérimenter la matérialité de l'espace ou de l'objet dans sa mise en œuvre, à l'échelle du geste de fabrication. Chaque étudiant, sur une proposition personnelle, développe une recherche volume par la mise en œuvre de matériaux, en questionnant des enjeux techniques et plastiques.

Le choix d'entrée de son sujet peut être un principe (exemple : articulation, assemblage souple/rigide...) ou un matériau (paille, papier, carton, toile de lin...neuf ou récupéré), ou une technique (ligature, couture, tissage, découpe laser, fraisage numérique...)

Bibliographie ou webographie :

TATARELLA Francesca, *Architecture naturelle II*, Arles, Éditions Actes Sud, 2014.

GENEAUX, Chloé, BOUNOURE, Guillaume, *La paille : dans l'architecture, le design, la mode et l'art*, Paris, Éditions alternatives, 2017.

BERQUE Augustin, DE BIASE, Alessia, BONNIN Philippe (dir.), *L'habiter dans sa poésie première*, Paris, Editions Donner Lieu, 2008.

Mots clés : design vernaculaire, ressources locales, savoir-faire, matérialité, matières, mises en œuvre

Autres informations : ateliers techniques à consulter en complément du travail en cours, en fonction de l'orientation du projet (atelier bois, atelier céramique, atelier maquette...)

Parcours Arts, Crafts and Computation

Initiation à la recherche

Titre du cours : PAD OCC

Caroline ZAHND, Olivier BOUTON, Sylvia FREDRIKSSON, Emmanuel HUGNOT

Année, Mention, Parcours : 4 et 5 DC ACC (S7+S9+S10)

Nombre de crédits et volume horaire :

Workshop septembre 4 (175h) / Worksession 4 (56h) / Workshop décembre 1 (35h)

Mode d'enseignement : workshops

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : continue au long des trois temps du semestre

Objectifs du cours : Un PAD est un temps d'apprentissage croisé de savoirs pratiques, théoriques et techniques, un temps de réflexion partagé, un temps de production collaboratif ou collectif (sous la forme de sessions de travail (worksessions) ou de workshops) et un temps de monstration. Les étudiant·e·s sont directement impliqué·e·s dans la logique de création collaborative, partagée ou collective du PAD. Autrement dit, le PAD apprend à poser la question de la gouvernance interne, à se donner une place dans un projet, à partager des ressources, à surmonter le regard de l'autre, à dompter l'échec, à improviser et se contredire, enfin à savoir transformer l'essai en exposition. Il est important de souligner que les PAD ont vocation à initier les étudiant·e·s à l'activité de recherche en les associant à celle des chercheur·e·s eux-mêmes.

Contenu du cours :

Objects, Crafts and Computation part de l'hypothèse que les données numériques peuvent être considérées comme un matériau dont le designer ou l'artiste peut s'emparer pour créer des formes singulières, critiques et poétiques : des DATA_Sculptures. Le programme de recherche questionne, par l'art et le design, la nature des objets dans les espaces connectés. L'enjeu est d'établir des protocoles de réappropriation des données par l'intermédiaire de leur physicalisation et de leur incarnation par un feedback du réseau sur la matière. Chacun des projets du programme de recherche donne lieu à de nouveaux protocoles de création formant des boucles récursives hybrides et interopérables, où s'articulent gestes, génération algorithmique de formes et physicalisation. Au sein de ces chaînes d'opérations, chaque étape constitue une nouvelle occurrence du projet contribuant à sa définition formelle.

Bibliographie ou webographie :

BERTRAND, Gwenaëlle (dir), FAVARD, Maxime (dir), LARTIGAUD, David-Olivier (dir), *Maj: design, environnements techniques & pratiques exploratoires*, Cité du design, 2021
BOSQUÉ, Camille, *Open design : fabrication numérique et mouvement maker*, Ed. B42, 2021.

BRAYER, Marie-Ange, MIGAYROU, Frédéric (dir.), *Archilab 2013 : Naturaliser l'architecture*, HYX, 2013.

BRAYER, Marie-Ange (dir.), *Imprimer le monde*, HYX, 2017.

INGOLD, Tim, *Faire: Anthropologie, archéologie, art et architecture*, Ed. Dehors, 2017.

LARTIGAUD, David-Olivier (dir.), *Objectiver*, Cité du design en collaboration avec le laboratoire Random (lab) de l'École supérieure d'art et design de Saint-Étienne, 2017
MIGAYROU, Frédéric (dir.), *Coder le monde Mutations/Créations*, HYX, 2018.
PETIOT, Fabien, BRAUNSTEIN-KRIEGEL, Chloé, *Crafts*, Norma, 2019.
STEVENS, James, *Digital Vernacular: Architectural Principles, Tools, and Processes*, Routledge, 2015.

Mots clés : art, design, computationnel, communs, données, matériaux, machines, code, collaboration

Titre du cours : DESIGN DES COMMUNS

Sylvia FREDRIKSSON

Voir P. 161

Titre du cours : MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE

Emmanuel CYRIAQUE

Voir P. 162

Projet plastique - Prospective, méthodologie, production

Titre du cours : PAD OCC

Caroline ZAHND, Olivier BOUTON, Sylvia FREDRIKSSON, Emmanuel HUGNOT

Voir P. 166

Titre du cours : DESSIN

Rafal BORKOWSKI

Voir P. 163

Titre du cours : STUDIO PRODUCTION GRAPHIQUE

Panni DEMETER

Voir P. 164

Titre du cours : INTERNET OF THINGS (IoT)

Sous-titre : Objets orientés data

Caroline ZAHND

Année, Mention, Parcours : 4 DM ACC (S7)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 28h

Mode d'enseignement : cours projet

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : contrôle continu portant l'engagement, la présence, la régularité, évaluation des rendus intermédiaires, évaluation du rendu final (prototype), évaluation de la présentation orale.

Objectifs du cours :

Ce projet permettra d'aborder les pratiques du design d'interaction et de la visualisation/physicalisation des données. L'objectif pour la fin du semestre sera de réaliser un prototype fonctionnel tant dans ses dimensions plastiques que technologiques. Il sera structuré par des rendus intermédiaires permettant aux équipes mixtes d'élaborer conjointement les différents aspects du projet en prenant en compte les enjeux propres aux différentes approches.

Contenu du cours :

Au sein de notre environnement numérique complexe, le designer comme l'ingénieur sont amenés à collaborer. Dans le domaine des objets situés et connectés, la réussite d'un projet dépend de la capacité des concepteurs à l'envisager de façon globale et dans la multiplicité de ses aspects dès les premières phases de conception.

Les étudiants de l'ESAD Orléans seront en équipe avec des étudiants ingénieurs de l'école de l'IOT pour mener ce projet.

Les étudiants travailleront sur la conception d'un objet connecté, dont l'une des fonctions sera de rendre visible des données numériques afin de permettre à l'utilisateur de les appréhender de façon visuelle, tangible et/ou dans les modalités d'interaction de l'objet.

Bibliographie ou webographie :

MOGGRIDGE, Bill, *Designing Interactions*, The MIT Press, 2006.

MAEDA, John, *De La Simplicité*, Payot, 2009.

internetactu.net, <https://www.internetactu.net> [consulté le 04/07/2024].

Mots clés : objets connectés, design d'interaction, interfaces physiques, visualisation de données, électronique, code

Autres informations : Atelier prototypage ESAD, Atelier numérique Adalab ESAD, FabLab Polytech Orléans

Langue étrangère

Titre du cours : ANGLAIS

Andrée FUREY

Voir P.25

4 DC - SEMESTRE 8

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS
Unité d'enseignement : Projet plastique - Prospective, méthodologie, production		20
Stage*		20
ET / OU		
Mobilité internationale		20
Unité d'enseignement : Initiation à la recherche		9
Suivi du mémoire	Tutrice / Tuteur mémoire	7
Suivi plastique	Tutrice / Tuteur projet plastique	2
Unité d'enseignement : Langue étrangère		
Anglais**	A.FUREY	1
Total		30

*La période de stage(s) doit être de 12 semaines minimum pour valider les 20 crédits

** Crédits obtenus automatiquement en cas de mobilité à l'étranger

Langue étrangère

Titre du cours : ANGLAIS

Andrée FUREY

Voir P.25

Mention Design des Médias

4 DM - SEMESTRE 7

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS
Unité d'enseignement : Initiation à la recherche		9
Parcours Édition Média Design		
Workshop recherche de septembre du PAD Edition Média Design	E. CYRIAQUE, S. MONVILLE, R. MORETTI, N. TILLY	4
Histoire du Graphisme (séminaire)	V. GUEGAN	1
Méthodologie de la recherche	E. CYRIAQUE	1
Cycle de conférences	Évaluation coordination et direction des études	1
Suivi mémoire	Tutrice / Tuteur mémoire	2
Parcours Visual Media		
Workshop recherche de septembre du PAD Archéologie des Médias et Images	L. BAUDE, M. HUVELIN, J. LEVESQUE, A. CHARPIER	4
Archéologie des médias	M. LECHNER	1
Méthodologie de la recherche	E. CYRIAQUE	1
Cycle de conférences	Évaluation coordination et direction des études	1
Suivi mémoire	Tutrice / Tuteur mémoire	2
Unité d'enseignement : Projet plastique - Prospective, méthodologie, production		20
Parcours Édition Média Design		
Worksession PAD EMD	E. CYRIAQUE, S. MONVILLE, R. MORETTI, N. TILLY	5
Atelier de Janvier	Intervenantes / intervenants	2
Dessin	R. BORKOWSKI	1
Studio Production graphique	U. MEISENHEIMER	1
Éditions transmédia	R. MORETTI	2
Bilan	Coordinatrice (S. MONVILLE) sur proposition collégiale du bilan	5
Projet personnel	Tutrice / Tuteur projet plastique	4
Parcours Visual Media		
Worksession PAD AMI	L. BAUDE, M. HUVELIN, J. LEVESQUE, A. CHARPIER	5
Atelier de Janvier	Intervenantes / intervenants	2
Dessin	R. BORKOWSKI	1
Studio Production graphique	U. MEISENHEIMER	1
Pratiques de l'image	L. BAUDE	2
Bilan	Coordinatrice (S. MONVILLE) sur proposition collégiale du bilan	5
Projet personnel	Tutrice / Tuteur projet plastique	4
Unité d'enseignement : Langue étrangère		1
Anglais + test Oxford	A. FUREY	1
Total		30

Parcours Édition, Média, Design

Initiation à la recherche

Titre du cours : PAD ÉDITION MÉDIA DESIGN (EMD)

Emmanuel CYRIAQUE, Sophie MONVILLE, Robin MORETTI, Nicolas TILLY

Année, Mention, Parcours : 4 et 5 DM EMD (S7+S9+S10)

Nombre de crédits et volume horaire :

Workshop septembre 4 (175h) / Worksession 4 (56h) / Workshop décembre 1 (35h)

Mode d'enseignement : workshops

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : contrôle continu

Objectifs du cours :

Utilisation de l'IA pour le design et les récits interactif, création graphique de l'imprimé au jeu vidéo, maîtrise de la narration et de l'édition transmédia, design d'environnement vidéoludiques, analyse critique et théorique, travail en équipe.

Contenu du cours :

Le programme de recherche explore les transformations techniques, sociales et culturelles induites par l'intelligence artificielle (IA). L'objectif est de définir le rôle de l'IA dans les processus de création et de production en se focalisant sur la figure du personnage non-joueur (PNJ). Les trois axes de recherche sont :

- Narration transmedia et univers de fiction (jeu) qui examine la contribution des PNJ aux récits et univers fictifs
- Machines et interfaces qui analysent l'interaction entre les utilisateurs et les PNJ, notamment dans la figure dialogique homme/machine
- Anthropologie des écosystèmes, qui explore les écosystèmes créés par les IA

L'IA joue un rôle crucial dans les PNJ en simulant des comportements humains réalistes et immersifs. Les techniques utilisées incluent les systèmes de scripts, l'apprentissage automatique et les réseaux neuronaux. En outre, le cours aborde les implications éthiques liées à l'utilisation de l'IA, notamment les questions de représentation et l'impact sur la perception sociale de l'IA.

Autres informations : Le programme de recherche s'appuie sur l'atelier impression pour la mise en œuvre des projets du PAD.

Titre du cours : HISTOIRE DU GRAPHISME

Victor GUÉGAN

Année, Mention, Parcours : 4 DM EMD (S7)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire :

Mode d'enseignement :

Langue de l'enseignement :

Titre du cours : MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE
Emmanuel CYRIAQUE

Voir P. 162

Projet plastique - Prospective, méthodologie, production

Titre du cours : PAD EMD

Emmanuel CYRIAQUE, Sophie MONVILLE, Robin MORETTI, Nicolas TILLY

Voir P. 173

Titre du cours : DESSIN

Rafal BORKOWSKI

Voir P. 163

Titre du cours : STUDIO DE PRODUCTION GRAPHIQUE

Uli MEISENHEIMER

Année, Mention, Parcours : 4 DM EMD (S7)

Nombre de crédits : 1 Volume horaire : 21h

Mode d'enseignement : cours/atelier

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : présence, implication et rendu final

Objectifs du cours :

Le Studio aborde le rôle du designer graphique comme 'traduc.teur.trice' d'un message dans le cadre de la création d'un objet graphique et sensibilise ainsi pour les enjeux du métier de designer.

Contenu du cours :

Le 'Studio de production graphique' propose un accompagnement graphique des projets émergents au second cycle des études.

L'actuel intérêt ou désir d'expérimenter de l'étudiant·e, 'l'envie du moment', constitue la base des discussions de cet atelier.

Selon la nature d'une recherche ou d'un projet naissant, les discussions, conseils et expérimentations de mise en forme mènent à des réalisations graphiques aux formes très variées (objet papier, installation, écran,...).

Bibliographie ou webographie :

Présentation de références majeures en design graphique et manipulation de documents imprimés de formes variées.

Mots clés : objet graphique, composition, originalité, expression, expérimentation, envie

Titre du cours : EDITIONS TRANSMÉDIA

Robin MORETTI

Année, Mention, Parcours : 4 DM PARCOURS EMD (S7)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire :

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français/anglais

Modalités d'évaluation : final

Objectifs du cours :

Les étudiants seront amenés à expérimenter des notions de game design pour créer des œuvres expérientielles mêlant éléments numériques et papier de manière hybride.

Contenu du cours :

Si l'essence du cinéma réside dans le montage, qu'en est-il du jeu vidéo ?

En considérant le gameplay comme un médium artistique, les étudiants auront l'occasion d'expérimenter de nouvelles méthodes de communication et d'expression expérientielle durant ce semestre. Le jeu, sous toutes ses formes possibles, de l'écran au support physique, sera au centre des préoccupations du cours. Les productions réalisées pendant ce cours seront accompagnées de recherches théoriques qui permettront d'étoffer une position d'artiste et/ou de designer créateur de jeux d'auteur.

Prérequis : Connaissance des notions de code et de création d'œuvres interactives en temps réel.

Bibliographie ou webographie :

Volumique, <https://volumique.com/v2/> [consulté le 10/06/2024]

RUOCCO, Julie, *Et si jouer était un art ?*, édition l'Harmattan, 2016.

Secret Hitler, <https://www.secrethitler.com/> [consulté le 10/06/2024]

FOURNEAU, Antonin, STANLEY, Douglas Edric, *The book of Eniarof*, 1980 Édition, 2014.

Mots clés : game design, œuvres expérientielles, jeux d'auteur, création interactive

Parcours Visual Média

Initiation à la recherche

Titre du cours : PAD Archéologie des média et images (AMI)

Laurent BAUDE, Ambre CHARPIER, Maurice HUVELIN, Julien LEVESQUE

Année, Mention, Parcours : 4 et 5 DM VM (S7+S9+S10)

Nombre de crédits et volume horaire :

Workshop septembre 5 (64h) / Worksession 4 (40h) / Workshop décembre 1 (??h)

Mode d'enseignement : workshops

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : continu, final

Objectifs du cours :

Domaine de recherche : Du numérique à l'analogique : archéologie des média, image pauvre, expanded cinema. Le programme de recherche en art et design "Archéologie des média et Images" (AMI) propose de s'emparer de la question de l'image pauvre dans les pratiques artistiques contemporaines en dialogue avec l'archéologie des média.

Contenu du cours :

Le programme de recherche AMI n'est pas une analyse des média, mais une réflexion artistique, philosophique et esthétique sur la nature intrinsèque de l'image produite à travers les dispositifs d'enregistrement, les media techniques de l'image et du son, ainsi que sur son rôle et son évolution au sein de nos sociétés. Il ne s'agit pas seulement de produire des images, mais de comprendre leur condition d'existence, leur circulation, leur appropriation dans un contexte d'hybridation des média techniques actuels et anciens dans une démarche d'auteur au sein d'un interstice entre art et design.

Au cœur du programme se trouve une réflexion sur les média techniques, sur la manière dont ces appareils d'enregistrement façonnent les récits et les narrations, et influencent les approches documentaires, techniques, poétiques et artistiques. Il s'agit d'expérimenter et d'explorer la pluralité de l'image sous toutes ses formes et ses mises en espace : image-fixe, image-mouvement, image-temps et image-sonore. Dans l'idée d'une réactivation de pratiques et d'un dialogue avec la production contemporaine, le PAD AMI entretient une discussion entre une approche théorique actuelle autour de la post-photographie et de plusieurs notions développées à la jonction des XXe et XXIe siècles, dont celle de "l'image pauvre", des "média morts" (ou "zombie media") ou des "pratiques spectrales". Dans cette idée, à l'heure où il n'est plus nécessaire de s'interroger sur la distinction entre analogique et numérique, le PAD AMI propose d'aborder l'image par une pensée et des productions allant du numérique à l'analogique, revisitant la notion d'image à l'aune d'une esthétique du signal, de la haute et basse définition, des pratiques pauvres, de l'expanded cinema, des images archivées/adoptées...

Un programme de rencontres/visites obligatoires en fonction de l'actualité de l'image, des partenariats et des invitations de personnalités permettra de construire progressivement une culture de l'image. La synthèse de ces rencontres ainsi que la bibliographie collective et évolutive du semestre fera l'objet d'une publication collective en fin de semestres 7 et 9.

Bibliographie ou webographie :

STEYERL, Hito, *Pour la défense de l'image pauvre by Aesthetics of Photography*, 2009.
CASETTI, Francesco, SOMAINI, Antonio, (collectif, sous la direction de), *La haute et la basse définition des images, Photographie, cinéma, art contemporain, culture visuelle*,

Paris, Collection IMAGES, MEDIUMS, Éditeur Mimesis, 2021.
FONTCUBERTA, Joan, *Manifeste pour une post-photographie*, collection Manifestes, Arles, Acte sud, 2022.
CHEROUX, Clément, *Fautographie. Petite histoire de l'erreur photographique*, Crisnée (Belgique), Yellow Now, 2003.
BOVIER, François, (collectif, sous la direction de), *Cinéma exposé = Exhibited Cinema - Films d'artistes, art vidéo et exposition d'images en mouvement*. Lausanne : Ecole cantonale d'art de Lausanne, 2014.

Mots clés : image pauvre, zombie media, pratiques spectrales, expanded cinema, esthétique du signal

Autres informations : atelier photo, atelier vidéo

Titre du cours : ARCHÉOLOGIE DES MÉDIA

Marie LECHNER

Année, Mention, Parcours : 4 DM PARCOURS VM (S7)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 21h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation :

Objectifs du cours :

Se familiariser avec les différentes approches de l'archéologie des médias, recherche documentaire et archives visuelles, actualisation de médias obsolètes, combiner pratique artistique et théorique.

Contenu du cours :

Entre cabinet de curiosités et musée des erreurs, l'archéologie des médias se déroute de l'histoire officielle, celle d'une grande galerie du progrès où des technologies toujours plus performantes remplaceraient inéluctablement les anciennes, alimentant des cycles d'obsolescence accélérée. Nous quitterons les autoroutes de l'information pour emprunter les sentiers oubliés et faire émerger des histoires alternatives, des idées perdues. Si l'histoire est souvent celle des vainqueurs, l'archéologie des médias s'intéresse aux innovations ratées, aux appareillages excentriques, aux rêves impossibles, mettant au jour la diversité des possibles qui se sont esquissés au cours des périodes antérieures. Au croisement des humanités et de la pratique artistique, ces excavations de médias morts (-vivants) proposent un exercice de défamiliarisation envers nos appareils contemporains, pour saisir pleinement les effets qu'ils produisent sur nous, et la manière dont ils conditionnent notre regard.

Bibliographie ou webographie :

KITTLER, Friedrich, *Gramophone, Film, Typewriter*, Dijon, Les Presses du réel, 2018.

MANNONI, Laurent, *Le Grand Art de la Lumière et de l'Ombre*, Nathan, 1994.

PARIKKA, Jussi, *Qu'est-ce que l'archéologie des médias ?*, Grenoble, UGA Editions, coll. « Savoirs littéraires et imaginaires scientifiques », 2018.

Média Médioms, <https://www.mediamediums.net> [consulté le 19 juin 2024]

Dead media Project, <http://www.deadmedia.org/> [consulté le 19 juin 2024]

Mots clés : média, analogique, numérique, obsolescence, zombie, intelligence artificielle

Titre du cours : MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE

Emmanuel CYRIAQUE

Voir P. 162

Projet plastique - Prospective, méthodologie, production

Titre du cours : PAD AMI

Laurent BAUDE, Ambre CHARPIER, Maurice HUVELIN, Julien LEVESQUE

Voir P. 177

Titre du cours : DESSIN

Rafal BORKOWSKI

Voir P. 163

Titre du cours : STUDIO DE PRODUCTION GRAPHIQUE

Uli MEISENHEIMER

Voir P. 175

Titre du cours : PRATIQUES DE L'IMAGE

Laurent BAUDE

Année, Mention, Parcours : 4 DM VM (S7)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 28h

Mode d'enseignement : cours, atelier

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : continu, final

Objectifs du cours :

Encourager les rencontres transdisciplinaires dans les processus de création et les moyens de restitution des images. Il s'agit d'expérimenter l'image dans toute sa diversité : image-fixe, image-mouvement, image-temps et image-sonore, en développant ses propres outils méthodologiques pour l'élaboration et la réalisation d'un projet au service d'une recherche personnelle.

Contenu du cours :

- Répondre aux besoins des parcours individuels des étudiants ;
- Aborder les questions de l'espace, de l'édition, de la diffusion, de la narration, de l'attitude documentaire, des formes numériques et analogiques ;
- Encourager l'hybridation des formes numériques/analogiques et les enjeux des hybridations plastiques.

L'évaluation se fera sur la base de l'évolution des recherches et références, de l'archivage numérique et physique des expérimentations et de l'identification d'une bibliographie.

Bibliographie ou webographie :

DUBOIS, Philippe, *L'acte photographique et autres essais*, Paris, collection Nathan Université, série Cinéma et Image, 1991.

KRAUSS, Rosalind, *Le photographique*, Paris, édition Macula, 1992.

BAQUÉ, Dominique, *Pour un nouvel art politique, de l'art contemporain au documentaire*, Paris, édition Flammarion, 2004.

CHÉROUX, Clément, ZIEBINSKA-LEWANDOWSKA, Karolina, *Qu'est ce que la photographie ?*, catalogue d'exposition, Paris, édition du Centre Pompidou, édition Xavier Barral, 2015.

CASSETTI, Francesco, SOMAINI, Antonio, (collectif, sous la direction de), *La haute et la basse définition des images, Photographie, cinéma, art contemporain, culture visuelle*, Paris, Collection IMAGES, MEDIUMS, Éditeur Mimesis, 2021.

Mots clés : hybridation, image-fixe, image-mouvement, image-temps, image-sonore, photographie

Autres informations : atelier photo, atelier vidéo

Langue étrangère

Titre du cours : ANGLAIS

Andrée FUREY

Voir P.25

4 DM - SEMESTRE 8

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS
Unité d'enseignement : Projet plastique - Prospective, méthodologie, production		20
Stage*		20
ET / OU		
Mobilité internationale		20
Unité d'enseignement : Initiation à la recherche		9
Suivi du mémoire	Tutrice / Tuteur mémoire	7
Suivi plastique	Tutrice / Tuteur projet plastique	2
Unité d'enseignement : Langue étrangère		
Anglais**	A.FUREY	1
Total		30

*La période de stage(s) doit être de 12 semaines minimum pour valider les 20 crédits

** Crédits obtenus automatiquement en cas de mobilité à l'étranger

Langue étrangère

Titre du cours : ANGLAIS

Andrée FUREY

Voir P.25

LA CINQUIÈME ANNÉE

Mention Design des Communs

5 DC - SEMESTRE 9

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS
Unité d'enseignement : Recherche		20
Parcours Être(s) & Milieux		
PAD LIGA Worskhop de septembre (partenariat CRT)	G. LUDWIG, M. COMPAGNON, E. VERRIER	5
PAD LIGA Worksession (partenariat CRT)	G. LUDWIG, M. COMPAGNON, E. VERRIER	3
PAD LIGA Workshop du 16 au 20 déc.	Intervenantes / intervenants	1
Parcours Arts, Crafts and Computation		
PAD OCC Worskhop de septembre	C. ZAHND, O. BOUTON, S. FREDRIKSSON, E. HUGNOT	5
PAD OCC Worksession	C. ZAHND, O. BOUTON, S. FREDRIKSSON, E. HUGNOT	3
PAD OCC Workshop du 16 au 20 déc.	C. ZAHND	1
Cours communs		
Cycle de conférences	Évaluation coordination et direction des études	1
Accrochage	S. PONS	2
Anglais (ou summer school)	A.FUREY	2
Economie du projet	C.BAZIN + Intervenantes / intervenants	2
Suivi du mémoire	Tutrice / Tuteur mémoire	4
Unité d'enseignement : Mise en forme du projet personnel		10
Bilan du projet personnel (bilan d'admissibilité)	Coordinateur (G. LUDWIG) et collège des enseignants	5
Suivi du projet plastique	Tutrice / Tuteur projet plastique	5
Total		30

Parcours Être(s) et Milieux

Titre du cours : PAD LIGA (Partenariat CRT)

Marie COMPAGNON, Gunther LUDWIG, Eric VERRIER + A. VERCIER

Voir P. 160

Parcours Arts, Crafts and Computation

Titre du cours : PAD OCC

Caroline ZAHND, Olivier BOUTON, Sylvia FREDRIKSSON, Emmanuel HUGNOT

Voir P. 166

Cours communs

Titre du cours : ACCROCHAGE

Sous-titre : Accrocher / Exposer

Sébastien PONS

Année, Mention, Parcours : 5 DC EM et ACC (S9)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 21h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : contrôle continu

Objectifs du cours :

Montrer ses productions, construire une narration spatiale.

Contenu du cours :

Le cours d'accrochage est un atelier permanent qui interroge les productions et la manière de les montrer. Ce temps du donner à voir, indissociable de la production, est à considérer dans le temps du projet. Envisagé en solo ou en collectif, l'accrochage discute un parcours visuel et narratif, il déploie dans l'espace physique une pensée singulière.

Bibliographie ou webographie :

DÉOTTE, Jean-Louis, HUYGHE, Pierre-Damien, *Le jeu de l'exposition*, Paris, L'Harmattan, 1998.

Mots clés : voir, regarder, raconter, exposer, construire, communiquer

Titre du cours : ANGLAIS

Andrée FUREY

Voir P.25

Titre du cours : ECONOMIE DE PROJET

Sous-titre : St[art]ing-blocks

Catherine BAZIN

Année, Mention, Parcours : 5 DC EM et ACC + 5 DM EMD et VM (S9)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 21h

Mode d'enseignement : cours

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : présence et entretien individuel

Objectifs du cours :

Se préparer à la vie professionnelle - Se familiariser avec l'environnement professionnel

Contenu du cours :

Au premier semestre, les séances se déroulent sous forme d'interventions de spécialistes et acteurs d'organismes et réseaux professionnels des métiers de la Culture et du Design, d'Alumni, d'artistes, de designers. Nous abordons les questions de statut, cahier des charges, devis, contrats, propriété intellectuelle ; nous vous informons sur les dispositifs d'accompagnement, de soutien à la création, lieux de diffusion etc. Nous vous aidons à développer vos réseaux.

Au second semestre, des rendez-vous individuels vous accompagnent en cohérence avec vos intentions professionnelles.

Bibliographie ou webographie :

VADEMECUM (partagé en début d'année)

Mots clés : vie professionnelle - statuts - cahier des charges - devis - contrats - droit auteurs - propriété intellectuelle - résidences - réseaux

5 DC - SEMESTRE 10

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS
Partenariat CRT (parcours Être(s) et Milieux) - Atelier de Mars	M. COMPAGNON	
Unité d'enseignement : Épreuves du diplôme		
Soutenance du mémoire		5
Travail plastique		25
Total		30

Mention Design des Média

5 DM - SEMESTRE 9

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS
Unité d'enseignement : Recherche		20
Parcours Édition Média Design		
PAD EMD Worskhop de septembre	E. CYRIAQUE, S. MONVILLE, R. MORETTI, N. TILLY	5
PAD EMD Worksession	E. CYRIAQUE, S. MONVILLE, R. MORETTI, N. TILLY	4
Parcours Visual Media		
PAD AMI Worskhop de septembre	L. BAUDE, M. HUVELIN, J. LEVESQUE, A. CHARPIER	5
PAD AMI Worksession	L. BAUDE, M. HUVELIN, J. LEVESQUE, A. CHARPIER	4
Cours communs		
Cycle de conférences	Évaluation coordination et direction des études	1
Accrochage	O. SOULERIN	2
Anglais (ou summer school)	A. FUREY	2
Economie du projet	C.BAZIN + Intervenantes / intervenants	2
Suivi du mémoire	Tutrice / Tuteur mémoire	4
Unité d'enseignement : Mise en forme du projet personnel		10
Bilan du projet personnel (admissibilité)	Coordinatrice (S. MONVILLE) et collège des enseignants	5
Suivi du projet plastique	Tutrice / Tuteur projet plastique	5
Total		30

Parcours Édition, Média, Design

Titre du cours : PAD EMD

Emmanuel CYRIAQUE, Sophie MONVILLE, Robin MORETTI, Nicolas TILLY

Voir P. 173

Parcours Visual Média

Titre du cours : PAD AMI

Laurent BAUDE, Ambre CHARPIER, Maurice HUVELIN, Julien LEVESQUE

Voir P. 177

Cours communs

Titre du cours : ACCROCHAGE

Olivier SOULERIN

Année, Mention, Parcours : 5 DM EMD et VM (S9)

Nombre de crédits : 2 Volume horaire : 21h

Mode d'enseignement : cours pratiques

Langue de l'enseignement : français

Modalités d'évaluation : participation, progression et cheminement

Objectifs du cours :

S'exercer à l'accrochage à travers différentes expériences liées à des configurations spatiales variées. Acquérir des notions pratiques et techniques et adapter les systèmes et modalités d'accrochage aux besoins spécifiques des pièces concernées.

Contenu du cours :

Mise en situation d'accrochage dans des espaces variés (conditions de lumières, hauteur de plafond, qualités des murs et surfaces d'accrochages, questions d'échelles, etc.).

Mise en situation d'accrochage collectif - comment l'accrochage participe à la perception du sens d'une pièce spécifique à celui d'un ensemble.

Apports visuels, culturels et autres mises entre parenté, échanges collectifs et individuels en vis-à-vis des propositions.

Visites d'expositions.

Bibliographie ou webographie :

O'DOHERTY, Brian, *White Cube - L'espace de la galerie et son idéologie*, collection Lecture Maison Rouge, édition JRP/Ringier.

Mots clés : rendre présent, donner à voir, à percevoir, à parcourir, articuler, habiter l'espace, immersion et ricochets, faire exister

Titre du cours : ANGLAIS

Andrée FUREY

Voir P.25

Titre du cours : ECONOMIE DE PROJET

Sous-titre : St[art]ing-blocks

Catherine BAZIN

Voir P. 186

5 DM - SEMESTRE 10

INTITULÉS	ENSEIGNANTS / ENSEIGNANTES	CRÉDITS
Unité d'enseignement : Épreuves du diplôme		
Soutenance du mémoire		5
Travail plastique		25
Total		30

LES ATELIERS DE SEPTEMBRE, JANVIER ET MARS

Ces ateliers, ce sont trois semaines intensives dans l'année : en septembre, en janvier et en mars. Il existe trois formats d'ateliers : les sondes, les workshops, les partenariats. Ils sont ouverts à toutes les années.

I. LES SONDES

Les sondes permettent de développer un projet en profondeur et de s'initier à la recherche. Un enseignement très utile pour préparer le 2e cycle (quelle que soit l'école que vous souhaitez choisir).

Chaque sonde comprend deux ou trois sessions (septembre, janvier, mars). Généralement, chaque session accueille un regard extérieur, qui interviendra aussi en conférence en milieu de semaine.

Quand on choisit une sonde, on la suit toute l'année. Vous vous inscrivez en septembre : vous serez automatiquement inscrit en janvier et mars. Attention, certaines sondes ne commencent qu'en janvier, et ne comportent que deux sessions. Si vous choisissez une sonde qui ne commence qu'en janvier, vous pouvez choisir n'importe quel workshop en septembre.

Les sondes sont exclusivement réservées aux 2e et 3e années !



Sonde n°1 - Lionel BROYE

Lionel Broye est enseignant à l'ESAD. Il est artiste et archéologue des média.

Titre : **MINITEL ADVENTURE – Création d'un jeu d'aventure sur Minitel**

Mots-clés : minitel, réseau, arduino, interactif, fiction, jeu

Public : 2 & 3 DOE - 2 & 3 DVG

Langue : français

Périodicité : **septembre, janvier, mars**

Nombre d'étudiant·es maximum : 10

Regards extérieurs

En septembre : Armandine CHASLE, Artiste

En janvier : en cours de programmation

En mars : en cours de programmation

Résumé

Il s'agira de construire à plusieurs un récit fictionnel avec des moyens graphiques et

techniques limités. L'épure exigée par l'écosystème du Minitel invitera les étudiant·es à concentrer leurs efforts sur l'écriture d'un scénario singulier, oblitérant momentanément la fascination propre aux technologies qui nous sont contemporaines.

Le Minitel, mis à disposition des français au début des années 1980, utilisait un réseau différent de l'Internet, intitulé Transpac. Il proposait des services d'annuaires, d'informations et de jeux. Le temps de connexion étant payant à la minute, le temps passé devant son petit écran coûtait cher ! Aujourd'hui, grâce à un dispositif serveur construit à base de Raspberry Pi, nos Minitels pourront être connectés via le wifi et sans limite dans le temps, ouvrant la voie à la création d'un jeu d'aventure digne des jeux interactif fictionnels des années 1980.

Sonde n°2 - Victor GUÉGAN, Alexandre TEXIER

Victor Guégan est enseignant à l'ESAD, il est historien du design et chercheur.
Alexandre Texier est enseignant à l'ESAD, il est graphiste et photographe

Titre : **Typo-organismes. Formes graphiques et données du vivant**

Mots-clés : vivant, data visualisation, capteurs biologiques, graphisme modulaire, typographie variable, design interactif

Public : 2 & 3 DOE - 2 & 3 DVG

Langue : français

Périodicité : **septembre** (V. Guégan uniquement), **janvier, mars**

Nombre d'étudiant·es maximum : 15

Regards extérieurs

En septembre : Alec VIVIER-REYNAUD, Designer graphique & Bio-designer

En janvier : Elise RIGOT (sous réserve), chercheuse en design et enseignante

En mars : Studio Normals (Designers) (sous réserve)

La sonde s'intéresse à la manière dont il est possible de construire et d'élaborer des formes graphiques et typographiques qui dialoguent avec des phénomènes vivants ; peut-on imaginer un caractère typographique qui se modifie selon notre rythme cardiaque, notre transpiration, voire nos émotions... ? Peut-on imaginer des figures qui changent de taille, de couleur selon l'activité sismique d'un volcan ? Peut-on générer des motifs à partir d'une musique et dialoguer avec eux grâce à du live coding ?

Cette année, il sera question de montres connectées et de la manière dont il est possible d'utiliser les données des capteurs intégrés dans celles-ci pour produire des formes graphiques et des écritures qui se modifient au rythme imprévisible des battements cardiaques, du souffle, des mouvements du corps. Nous questionnons notamment la possibilité de typographier les battements du cœur et, plus largement, celle de retrouver une identité et des traits caractéristiques à une écriture que les outils de l'imprimerie et du numérique tendent à standardiser.

Sonde n°3 - Sylvia FREDRIKSSON, en partenariat avec David GIRON, laboratoire CNRS-IRBI. Avec la participation de Nicolas TILLY

Sylvia Fredriksson est enseignante à l'ESAD, elle est designer et chercheuse

David Giron est directeur de recherche CNRS

Nicolas Tilly est enseignant à l'ESAD, il est designer des médias et développeur créatif

Un partenariat inédit sur 2 ans (2023-2025) entre l'Institut de Recherche sur la Biologie de l'Insecte de Tours (IRBI, CNRS), la Coop des Milieux et l'ESAD Orléans.

Titre : **Insectopédie**

Mots-clés : design des communs, design & sciences, entomologie, visualisation de données, débat public, recherche création

Public : 2 & 3 DOE - 2 & 3 DVG

Langue : français et anglais

Périodicité : janvier, mars

Nombre d'étudiant·es maximum : 15

La sonde *Insectopédie* s'intéresse à notre relation aux insectes, en faisant dialoguer design et sciences. Elle sera dédiée à la visualisation des données scientifiques et à l'élaboration d'un diagramme interactif, présentant les indicateurs sociaux, écologiques et économiques permettant de qualifier la place et le rôle des insectes dans nos sociétés. Ce diagramme interactif aura vocation à être un support au débat public et à l'élaboration de politiques publiques. Un débat public sera organisé lors de la sonde de mars 2025.

Regards extérieurs

En janvier : David GIRON

En mars : La Coop des Milieux (Lysiane LAGADIC et Mikhael POMMIER)

Sonde n°4 - Marie LECHNER

Marie Lechner est enseignante à l'ESAD, elle est théoricienne et commissaire d'exposition.

Titre : **Lithia**

Mots-clés : art & sciences, sous-sol, imaginaires, controverse socio-technique, recherche création

Public : 2 & 3 DOE - 2 & 3 DVG

Langue : français

Périodicité : janvier, mars

Nombre d'étudiant·es maximum : 10

Il est l'« or blanc » qui va remplacer l'« or noir », la promesse d'un avenir électrique et décarboné. Métal alcalin indispensable à la construction des batteries, le lithium apparaît comme un élément clé de la "transition" énergétique. En 2020, il a rejoint la liste des 30 matières premières critiques, cruciales pour l'économie européenne. Ses enjeux sont

multiples, environnementaux, sociaux et géopolitiques. Selon le géologue Olivier Vidal, pour permettre la double transition (énergétique et numérique), il faudra « produire autant de métaux en trente ans que depuis l'aube de l'humanité ». Ce qui revient à passer d'un monde intensif en hydrocarbures à un monde intensif en métaux, lesquels ne sont pas renouvelables.

Face aux besoins en métaux, le gouvernement français promet un « nouveau minier » sur son sol, notamment en matière d'extraction de lithium, jusque-là intégralement importé de l'étranger. Un inventaire des ressources minérales du pays, réalisé par le Bureau de recherches géologiques et minières, basé à Orléans, a été lancé.

Le sous-sol est un espace qui nous soutient littéralement et métaphoriquement, dont la vie terrestre dépend étroitement, mais qui nous est inaccessible par les sens et dont la connaissance relève de savoirs experts. Comment rendre sensible ce milieu et les débats qu'il génère avec les outils du design ?

Regards extérieurs

En janvier : Albert GENTER, géologue, BRGM, ex directeur adjoint ES Géothermie (sous réserve)

En mars : Benjamin CADON, artiste (sous réserve) ou Antoine SCHLUPP (sismologue, programme Sismo-citoyen) (sous réserve)

II. LES WORKSHOPS

Les workshops, c'est un choix *one shot*. Les workshops permettent de découvrir une pratique que l'on ne connaît pas ou de s'ouvrir à des problématiques actuelles.

1. LES ATELIERS DE SEPTEMBRE

Notez bien : une restitution publique est prévue le 19 septembre, à partir de 17h.

Workshop n°1 - Marion DELARUE

Marion Delarue est designer.

Instagram : @marion_delarue

Site web : <http://www.mariondelarue.com>

Titre : **Le festin**

Mots-clés : objets industriels, atelier métal, découpe, soudure, corps, portabilité

Public : 2 & 3 DOE - 2 & 3 DVG

Langue : français, traduction en anglais possible

Nombre d'étudiant·es maximum : 15

Salle : LE 108 - Atelier Métal / Restitution à l'Abreuvoir

Travail à partir de récipients en métal destinés à servir, à présenter, de la bonne chère.

Les formes de ces contenants, définies par un usage spécifique, seront déconstruites pour en extraire des éléments qui pourront être ensuite assemblés ou modifiés pour créer de nouveaux objets. Ces objets réinventés auront vocation à être portables, et même à établir un dialogue inédit avec le corps.

Ils susciteront des pratiques innovantes, des attitudes insolites et induiront un certain type de comportement, modifiant ainsi la perception du corps.

Comment ces objets, issus de contenants conçus pour mettre en valeur de la nourriture, parviendront à contenir le corps et à mettre en lumière sa chair ?

Un travail photographique complètera la pratique en atelier et témoignera de la relation intime entre l'objet et le corps.

Workshop n°2 - Quentin DESTIEU

Quentin Destieu est artiste, théoricien et commissaire d'exposition.

Site web : <http://www.dardex.free.fr>

Titre : **Du signal électrique à la rivière qui coule**

Mots-clés : signaux, matérialité, électricité, audio, vidéo, radio

Public : 2 & 3 DOE - 2 & 3 DVG

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 15

Salle : Abreuvoir, 11

L'objectif de cet atelier sera de comprendre, d'influer et de donner une matérialité aux flux invisibles (audio, radio, vidéo) qui nous entourent. Les étudiant·es seront amené·es à utiliser du matériel audio (différents types de micros, amplificateurs, différents types de haut-parleurs), du matériel vidéo et informatique, du matériel électronique et de radio qu'ils détourneront de leur utilisation traditionnelle

Workshop n°3 - Julien FAJARDO et Vincent BRÉDIF (1re session)

Julien Fajardo est architecte et Vincent Brédif est sculpteur. Leurs réalisations communes se rencontrent sur des projets qu'ils nomment "ArchiSculptures". Leurs installations font partie de leurs recherches et expérimentations sur les modes d'habitats.

Instagram : @archisculpteurs

Titre : **Grande installation immersive en structure bois**

Mots-clés : installation, expérimentation, réalisation, apprentissage, construction, tout à la main

Public : 2 & 3 DOE - 2 & 3 DVG

Langue : français, espagnol, anglais, italien

Nombre d'étudiant·es maximum : 12

Salle : Dupanloup - salle 7

Attention : ce workshop comporte deux sessions : une en septembre et une autre en janvier

Atelier 2/2 : Réalisation d'une grande installation en bois
Structure à construire immersive et accessible
Bastaings et planches de bois et vis
Utilisation d'une des maquettes réalisée lors du premier workshop
Pas de découpe numérique, pas de scie circulaire, tout à la main !
Découpes manuelles et assemblage avec visseuses sur batteries.

Workshop n°4 - Paul JF FLEURY

Paul J.F. Fleury poursuit des recherches sur les usages de l'intelligence artificielle dans la production musicale. Par ailleurs, son travail artistique prend forme à travers la composition musicale, la création sonore, le chant, la performance et l'écriture.

Instagram : @jeunefaune

Linktree : linktr.ee/jfworld

Titre : **IA et création sonore**

Mots-clés : intelligence artificielle, génération audio, apprentissage profond, MAO, design sonore, musique électronique

Public : 2 & 3 DOE - 2 & 3 DVG

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 12

Salle : Abreuvoir - Ateliers 2D / 3D - en collaboration avec Marek ZAROSLINSKI

Après un bref aperçu des usages de l'IA en musique, je présenterai un ensemble d'outils de génération audio aux étudiant·es. Ces outils de composition musicale et de design sonore par IA ne nécessitent pas de connaissances avancées en informatique et en théorie musicale. L'atelier a pour objectif d'encourager les étudiant·es à explorer les possibilités offertes par l'IA dans le domaine du sonore numérique.

Attention : à l'issue du workshop le 19 septembre, les étudiant·es et Paul J.F. Fleury proposeront des performances publiques, lors de l'événement The Party !

Workshop n°5 - Nicolas FRESPECH

Nicolas Frespech est artiste et enseignant à l'ENSBA Lyon.

Instagram : @frespech

Site web : www.frespech.com

Titre : **"Y'i.a. R"**

Mots-clés : intelligence artificielle, folklore, genre, algorithmes, déconstruction, collectif

Public : 2 & 3 DOE - 2 & 3 DVG

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 15
Salle : Abreuvoir - 9

S'approprier et détourner en tant qu'artiste (designer...) les services dits d'intelligence artificielle " en se confrontant, en "épuisant" le génératif algorithmique. Questionner les représentations sociales, de genres...et voir comment se construit un autre folklore du web en présentant une exposition en ligne composées d'images, de fanzines, mais aussi de chansons populaires !

Comme pourrait dire Aya Nakamura : "Y'i.a. R"

Workshop n°6 - Florent LASBLEIZ

Florent Lasbleiz, designer insomniaque mais rêveur depuis 1994
Site web : <https://lasbleizdesign.com/>

Titre : **Produire ses rêves en série** ☺

Mots-clés : passion, plaisir, envie, travail, design produit, production en série

Public : 2 & 3 DOE - 2 & 3 DVG

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 15

Salle : Abreuvoir - Atelier Proto

4 jours pour concevoir l'objet de vos rêves (design & reproductible en série). Et même pour les plus impliqués d'en faire une maquette voir un prototype ! Par moulage en silicone, ou/et par découpe laser, ou/et par impression 3D... Ou si vous avez une autre idée pourquoi pas, ça m'intéresse !

Que vous maîtrisiez les outils informatique ou pas, il y a toujours une solution pour réaliser un objet design & malin quand on est motivé !

Workshop n°7 - Julien LEVESQUE

Julien Levesque est artiste et enseignant à l'ESAD

Site web : <https://julienlevesque.net/>

Titre : **Post et fake photographie**

Mots-clés : image, faux, post photographie, authenticité, trucage, deepfake

Public : 2 & 3 DOE - 2 & 3 DVG

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 10

Salle : Dupanloup - Atelier Photo

Toute image photographique est une forme de manipulation. La question de l'authenticité des images constitue l'un des points de départ de notre réflexion. Cet atelier propose une immersion approfondie dans l'univers de l'image contemporaine en explorant l'étude et la pratique de la post-photographie jusqu' à l'ère de l'intelligence artificielle... Les étudiant·es

seront amené·es à produire divers propositions : objets éditoriaux, installations ou toutes autres formes d'expressions plastiques et artistiques qui interrogent la véracité des images.

Workshop n°8 - Alexandra SÀ

Alexandra Sà est artiste.

Site web : <https://www.alexandrasa.fr/>

Titre : **Plier/déplier**

Mots-clés : plier-déplier, superposer, emboîter, lacer, sangler, encastrier

Public : 2 & 3 DOE - 2 & 3 DVG

Langue : français, anglais

Nombre d'étudiant·es maximum : 15

Salle : Dupanloup - 9

Envisager une forme constituée de plusieurs fragments, qui, une fois assemblée, atteindra une échelle plus importante (1m à 2m, échelle du corps). Il s'agira de réaliser un prototype, forme libre, avec un usage ou à porter, qui puisse se plier, se déplier ou se démonter, se superposer, s'assembler, se rassembler, s'emboîter, se lacer, se sangler, se porter, se retendre ou s'encastrier... On sera attentif.ve aux systèmes d'assemblages en expérimentant à partir de dessins et de maquettes d'études, puis, en testant à l'échelle souhaitée avec le matériau, au fonctionnement de la réalisation.

Workshop n°9 - Anna TOLKACHEVA

Anna Tolkacheva est artiste.

Site web : www.annatolkacheva.art

Titre : **... de la ville**

Mots-clés : réalité virtuelle, scan 3D, dérive urbaine, filming 360, nature et ville

Public : 2 & 3 DOE - 2 & 3 DVG

Langue : français, anglais

Nombre d'étudiant·es maximum : 12

Salle : Abreuvoir - VR

Nous nous promènerons dans la ville et, grâce au scan et au Lidar, nous collecterons des fragments intéressants que nous rencontrerons en chemin. Puis, en fuyant la ville, nous retrouverons dans des enclaves de nature que nous capturerons avec une caméra à 360 degrés. Nous assemblerons le tout dans un espace de réalité virtuelle où les fragments urbains perceront le paysage naturel, ou inversement, les objets naturels en 3D envahiront l'espace urbain.

II. LES ATELIERS DE JANVIER

Workshop n°10 - Carla ADRA

Carla Adra est artiste, performeuse et enseignante à l'ENSA Paris-Cergy
Instagram : @carlaadraa

Titre : **Dépendance affective**

Mots-clés : écriture, sculpture, performance, vidéo, son

Public : années 1 à 4 (+ 5 selon les places disponibles)

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 12

Salle : CCNO

Dans un premier temps, chacun.e des participants.es sera invité.e à penser sa relation au groupe. Ensuite, il s'agira de trouver un équilibre entre sa propre place et celle de l'autre. Pour finir, nous construirons collectivement un environnement et une performance où toutes les identités pourront s'exprimer. Dans ce workshop, il sera question d'explorer plastiquement la relation entre soi et l'autre, la nécessité qu'elle requiert, la distance, la présence et l'absence. Nous travaillerons le regard et l'écriture de soi aux travers de plusieurs exercices (corporels, sonores, écritures, dessins). Vous serez invité.e.s à élaborer une performance individuelle ou collective qui prendra place lors d'une restitution.

Workshop n°11 - Olivier BOSSON

Olivier Bosson est réalisateur et performeur, Olivier Bosson réalise des films participatifs, des fictions chorales portant sur des problématiques sociétales : La chanson de Jérôme (2024), Dents de Scie (2018), Le forum des Rêves (2017), Tropic (2016), 200% (2011). Ses performances utilisent d'autres moyens pour travailler la même question : comment on vit dans un monde ravalé par l'informatique en réseau sur fond de crise écologique.
Site web : <http://olivierbosson.free.fr/>

Titre : **Reconstitution**

Mots-clés : réalisation vidéo, tournage, histoire, reconstituer, rejouer, documenter

Public : années 1 à 4 (+ 5 selon les places disponibles)

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 14

Salle : Dupanloup, atelier vidéo

Qu'il s'agisse d'enregistrer un rêve, un souvenir, de donner à voir à quelqu'un, un événement, de documenter une situation problématique, ou encore de réinterpréter un fait historique, la reconstitution peut concerner de multiples objets, allant de l'intime au politique. Au cours de cet atelier, les étudiant·es seront invité·es à réaliser la reconstitution filmée d'un événement. Nous explorerons la notion, ses enjeux en nous appuyant sur un corpus d'œuvres. Puis nous passerons à la pratique en traversant toutes les étapes d'une réalisation orientée fiction, ce qui permettra aux participant·es d'expérimenter le repérage, la mise en scène, le jeu d'acteurs, la prise de vue, la prise de son à la perche, et la post-production image et son.

Workshop n°12 - Julien CLAUSS

Julien Clauss est un artiste dont la pratique s'inscrit dans le champ élargi de la sculpture. Initialement sonore, elle s'est étendue au réseau et aux arts visuels. Orienté vers la fabrication d'espaces, son travail emprunte un vocabulaire concret parfois conceptuel ou minimal, l'environnement et les contextes du land art, et des expériences perceptuelles et immersives qui tendent vers une perte de repères. Il réalise des sculptures, des installations, des performances, des pièces sonores et des dispositifs radiophoniques.

Instagram : [@julien.clauss](https://www.instagram.com/julien.clauss)

Site Web : www.cycliq.org

Titre : **Installation sonore**

Mots-clés : in situ, sonore, sculpture, architecture, sensation, média

Public : années 1 à 4 (+ 5 selon les places disponibles)

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 12

Salle : en cours d'attribution

Histoire de l'art sonore

Définitions des matériaux de l'art sonore : acoustique, architecture, haut parleur, amplificateur, enregistreur, microphone, synthétiseur.

L'atelier délivre les bases techniques et conceptuelles permettant de concevoir et réaliser des installations sonores mettant en jeu les techniques et les lieux. Les projets abordent les structures techniques du média son, la promenade sonore, l'enregistrement et une introduction aux synthétiseurs modulaires.

Workshop n°13 - Marion DELARUE

Marion Delarue est designer.

Instagram : [@marion_delarue](https://www.instagram.com/marion_delarue)

Site web : <http://www.mariondelarue.com>

Titre : **I.A et design d'objet** (titre provisoire)

Mots-clés : en cours de définition

Public : années 1 à 4 (+ 5 selon les places disponibles)

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 10

Salle : en cours d'attribution

L'atelier proposera la création d'objets en dialoguant avec les I.A.

Workshop n°14 - Karima EL KARMOUDI

Karima El Karmoudi est artiste.

Instagram : @karimalekaa

Titre : **Le tufting comme langage**

Mots-clés : tufting gun, dessin, motif, tapis, artisanat, textile

Public : années 1 à 4 (+ 5 selon les places disponibles)

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 8

Salle : en cours d'attribution

Cet atelier de tufting invite les étudiant·es à découvrir et à explorer une technique textile contemporaine. Le tufting, qui permet de créer des motifs et des dessins en insérant des fils de laine dans une toile tendue à l'aide d'un pistolet à tufter, offre la possibilité de réaliser des tapis et autres œuvres en jouant sur les textures, les couleurs et les volumes. Les participant·es apprendront à manipuler cet outil, à sélectionner les matériaux adéquats, et à concevoir leur propre projet, du croquis à la réalisation finale.

Workshop n°15 - Julien FAJARDO et Vincent BRÉDIF (2e session)

Julien Fajardo est architecte et Vincent Brédif est sculpteur. Leurs réalisations communes se rencontrent sur des projets qu'ils nomment "ArchiSculptures". Leurs installations font partie de leurs recherches et expérimentations sur les modes d'habitats.

Instagram : @archisculpteurs

Titre : **Réalisation d'une grande installation immersive en structure bois**

Mots-clés : installation, expérimentation, réalisation, apprentissage, construction, tout à la main

Public : 2 & 3 DOE - 2 & 3 DVG

Langue : français, espagnol, anglais, italien

Nombre d'étudiant·es maximum : 12

Salle : Abreuvoir, hall

Réalisation d'une grande installation en bois

Structure à construire immersive et accessible

Bastaings et planches de bois et vis

Utilisation d'une des maquettes réalisée lors du premier workshop

Pas de découpe numérique, pas de scie circulaire, tout à la main !

Découpes manuelles et assemblage avec visseuses sur batteries.

Workshop n°16 - Paul JF FLEURY

Notez bien : cet atelier est identique à celui de septembre.

Paul J.F. Fleury poursuit des recherches sur les usages de l'intelligence artificielle dans la production musicale. Par ailleurs, son travail artistique prend forme à travers la composition musicale, la création sonore, le chant, la performance et l'écriture.

Instagram : @jeunefaune

Linktree : linktr.ee/jfworld

Titre : IA et création sonore

Mots-clés : intelligence artificielle, génération audio, apprentissage profond, MAO, design sonore, musique électronique

Public : 2 & 3 DOE - 2 & 3 DVG

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 12

Salle : Abreuvoir - Ateliers 2D / 3D - en collaboration avec Marek ZAROSLINSKI

Après un bref aperçu des usages de l'IA en musique, je présenterai un ensemble d'outils de génération audio aux étudiant·es. Ces outils de composition musicale et de design sonore par IA ne nécessitent pas de connaissances avancées en informatique et en théorie musicale. L'atelier a pour objectif d'encourager les étudiant·es à explorer les possibilités offertes par l'IA dans le domaine du sonore numérique.

Workshop n°17 - Sarah GARCIN

Sarah Garcin design, développe, cuisine, fait de la radio et dessine. Elle s'intéresse aux pratiques collaboratives d'écritures, au partage de connaissances, à la pédagogie, aux systèmes alternatifs de publication, au logiciel libre, à la cueillette sauvage, au multi-stream, au direct et à la superposition. Elle fait partie du collectif l'Atelier des Chercheurs et g-u-i, a initié PrePostPrint, participe à radio psg matin et fait partie du club saucisse.

Site Web : <https://sarahgarcin.com/>

Instagram : @sarahgsarahgsarahg/

Titre : Édition frugale

Mots-clés : design éditorial, frugalité, low-tech, expérimentations, convivialité, libre

Public : années 1 à 4 (+ 5 selon les places disponibles)

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 15

Salle : en cours d'attribution

Il est facile de penser qu'un livre n'est pas un objet high-tech. Pourtant, si l'on regarde de plus près, le processus de fabrication d'un livre industriel nécessite une chaîne de production totalement high-tech : un ordinateur dernier cri pour écrire et mettre en page le texte, un cloud pour partager les fichiers et les images, des emails et des réunions en

visioconférence qui dépendent de serveurs informatiques climatisés 24 heures sur 24. Mais aussi des imprimantes offset refroidies à l'eau, des papiers teintés, couchés, vernis, etc. Alors que serait une édition low-tech ? Quels seraient les choix appropriés d'outils et de techniques pour la fabrication d'un tel objet dans le cadre d'une école d'art ? Ainsi, ce workshop propose d'organiser un salon de l'édition frugale, présentant des éditions produites durant le workshop dans une logique durable, robuste, sobre et libre.

Workshop n°18 - INTER-ÉCOLES (ENSAV La Cambre, ENSP Arles, ESAD Orléans, ESADHAR Le Havre-Rouen, ENSBA Paris (sous réserve))

Titre : **Oh non, pas encore : “on est foutu”...**

Mots-clés : co-création, convivialité, échanges, exploration, IA, média

Public : années 1 à 5 + DSRD (3e cycle)

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : selon les écoles ; ESAD : 15

Salle : Abreuvoir

Les I.A peuvent-elles vraiment créer du nouveau en art et en design, des images nouvelles, des formes nouvelles, des sons nouveaux, des usages nouveaux ? Le workshop est composé de plusieurs ateliers exploratoires simultanés, animés par des enseignant·es des Beaux-Arts de Paris, de l'ENSAV La Cambre, de l'ESAD Orléans (le programme de recherche Édition Média Design notamment), de l'ESADHAR, de l'ENSP d'Arles. Les étudiant·es se répartissent dans les ateliers. Pendant la semaine, des moments d'échange entre les ateliers sont organisés. Une restitution commune, dont la forme est inconnue à cette heure, aura lieu le dernier jour.

Workshop n°19 - Rouven JOST (Aeditto)

Rouven Jost is a trained engineer who co-founded Aeditto with Markus Erlando Gekeler, senior industrial designer, about three years ago. Our goal from the beginning has been to make 3D printing more accessible and, most importantly, to improve the user experience. While 3D printing holds enormous potential in many areas, the entry barriers remain high, especially when creating aesthetically pleasing objects. We've made it our mission to develop tools that simplify the adoption of 3D printing, making it easier for everyone to bring their ideas to life.

Instagram : @aeditto_com

Titre : **Introduction to clay and 3D printing**

Mots-clés : 3D Printing, customization, prototyping, circularity, local production, interior design

Public : années 1 à 4 (+ 5 selon les places disponibles)

Langue : anglais uniquement

Nombre d'étudiant·es maximum : 12

Salle : Abreuvoir, atelier proto

In this workshop, we'll explore the vast potential of 3D printing in customization, prototyping, circularity, and local production using sustainable materials. While the process can be complex—designing, slicing, and mastering hardware and software—we'll work together to overcome these challenges. Our focus will include material selection, hardware, software, and innovative shaping techniques. By using software tailored for interior design, we'll shift away from the frustrating aspects of 3D printing, allowing us to concentrate on crafting unique, personalized pieces that bring creative visions to life.

Workshop n°20 - Claire LE SAGE et Virginie PÉCHARD

Claire Le Sage est designer et enseignante à l'ESAD. Virginie Péchard est artiste et responsable de l'atelier modelage-moulage.

Titre : **Expressions émaillées**

Mots-clés : céramique, matières de Loire, expérimentations, états de surfaces, couleurs, fusion

Public : années 1 à 4 (+ 5 selon les places disponibles)

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 12

Salle : atelier modelage

Un temps d'exploration de la matière et de en co-création avec la Loire. Dans la continuité du workshop de l'an passé, poursuivre notre questionnement sur les expressions du fleuve. En lien avec les mises en œuvre de l'argile, orienter la recherche sur l'épiderme des objets céramiques. Réfléchir à la façon dont les matières de la Loire, son sable et ses coquillages, ses limons, peuvent contribuer à de nouvelles recettes d'émail. Réaliser des contenants simples, dans lesquels l'eau de Loire reflète les surfaces émaillées et offre un regard différent sur la substance primordiale du fleuve.

Workshop n°21 - Olivier PERRIQUET

Olivier Perriquet pratique depuis vingt ans le cinéma en live et l'installation, souvent en collaboration avec des artistes sonores et des musicien·nes. Qu'il s'agisse d'expanded cinema ou de vidéo, d'installations et de performances, son travail se réfère fréquemment et implicitement à l'imaginaire scientifique et à son langage. Diplômé du Fresnoy - Studio national des arts contemporains, il est professeur à l'école Media/Arts de Chalon-sur-Saône et supervise la recherche au Fresnoy.

Site web : <http://cesium-133.net>

Titre : **Light Cinema**

Mots-clés : expanded cinema, archéologie des media, lumière, image, projection, low-tech

Public : années 1 à 4 (+ 5 selon les places disponibles)

Langue : français, anglais
Nombre d'étudiant·es maximum : 12
Salle : en cours d'attribution

L'atelier propose de revisiter les principes fondamentaux à l'origine de la photographie (la camera obscura) et du cinéma (la lanterne magique) pour inviter chaque participant·e à construire un dispositif cinématographique original. Le titre "Light Cinema" rappelle que la captation et la projection des images trouvent avant tout leur origine dans l'observation des propriétés de la lumière. Il suggère également l'idée d'un cinéma léger, réalisé avec des moyens simples. Il s'agira de privilégier une approche low-tech, en détournant des objets quotidiens de leur usage ordinaire.

Workshop n°22 - Lucille CALMEL / PETTENA en collaboration avec le FRAC Centre Val-de-Loire

Lucille Calmel est performeuse et artiste du web, elle enseigne à l'ERG (Bruxelles).
Projet en cours : <https://theanimalwhoiamfollowing.wordpress.com/>
Viméo : <https://vimeo.com/lucillecarmel>
Facebook : <https://www.facebook.com/whenimgoodimverygoodbutwhenimbadimbetter>

Titre : **Wearable Chairs de Gianni Pettena, Orléans' reenactment**

Mots-clés : performance, espace public, reenactment, archives, wearable chairs, débat

Public : années 1 à 4 (+ 5 selon les places disponibles)

Langue : français (anglais possible)

Nombre d'étudiant·es maximum : 8 (+ 4 du Conservatoire, sous réserve)

Salle : en cours d'attribution

L'atelier propose de préparer le re-enactment de la performance réalisée par Pettena en 1971 à Minneapolis à partir des chaises pliables qu'il avait créées. Ces chaises qui sont aujourd'hui des pièces de collection sont de nouveau produites par le FRAC Centre, à l'occasion de l'exposition Pettena. Ces objets de design précaires, réalisés avec des moyens modestes, renvoient à l'importance du nomadisme. La performance, réalisée dans l'espace public, permet d'ouvrir des débats et d'inviter le public à la discussion. Elle sera réactivée début mars.

Attention : Présence obligatoire lors de la performance publique le dimanche 9 mars 2025 (la date est susceptible de changer).

Workshop n°23 -

RYBN est un collectif d'artistes.

<https://rybn.org/home>

Titre : **Leçon d'anatomie machinique**

Mots-clés : art, machine numérique, archéologie des média...

Public : années 1 à 4 (+ 5 selon les places disponibles)

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 12

Salle : en cours d'attribution

Résumé en cours de rédaction.

III. ATELIERS DE MARS

Workshop n°24 - Olivier BOSSON

Notez bien : cet atelier est identique à celui de janvier.

Olivier Bosson est réalisateur et performeur, Olivier Bosson réalise des films participatifs, des fictions chorales portant sur des problématiques sociétales : La chanson de Jérôme (2024), Dents de Scie (2018), Le forum des Rêves (2017), Tropicque (2016), 200% (2011). Ses performances utilisent d'autres moyens pour travailler la même question : comment on vit dans un monde ravalé par l'informatique en réseau sur fond de crise écologique.

Site web : <http://olivierbosson.free.fr/>

Titre : **Reconstitution**

Mots-clés : réalisation vidéo, tournage, histoire, reconstituer, rejouer, documenter

Public : années 1 à 3 (+ 5 selon les places disponibles)

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 14

Salle : Dupanloup, atelier vidéo

Qu'il s'agisse d'enregistrer un rêve, un souvenir, de donner à voir à quelqu'un, un événement, de documenter une situation problématique, ou encore de réinterpréter un fait historique, la reconstitution peut concerner de multiples objets, allant de l'intime au politique. Au cours de cet atelier, les étudiant·es seront invité·es à réaliser la reconstitution filmée d'un événement. Nous explorerons la notion, ses enjeux en nous appuyant sur un corpus d'œuvres. Puis nous passerons à la pratique en traversant toutes les étapes d'une réalisation orientée fiction, ce qui permettra aux participant·es d'expérimenter le repérage, la mise en scène, le jeu d'acteurs, la prise de vue, la prise de son à la perche, et la post-production image et son.

Workshop n°25 - Julien CLAUSS

Notez bien : cet atelier est identique à celui de janvier.

Julien Clauss est un artiste dont la pratique s'inscrit dans le champ élargi de la sculpture. Initialement sonore, elle s'est étendue au réseau et aux arts visuels. Orienté vers la fabrication d'espaces, son travail emprunte un vocabulaire concret parfois conceptuel ou minimal, l'environnement et les contextes du land art, et des expériences perceptuelles et immersives qui tendent vers une perte de repères. Il réalise des sculptures, des installations, des performances, des pièces sonores et des dispositifs radiophoniques.

Instagram : @julien.clauss

Site Web : www.cycliq.org

Titre : **Installation sonore**

Mots-clés : in situ, sonore, sculpture, architecture, sensation, média

Public : années 1 à 3 (+ 5 selon les places disponibles)

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 12

Salle : en cours d'attribution

Histoire de l'art sonore.

Définitions des matériaux de l'art sonore : acoustique, architecture, haut parleur, amplificateur, enregistreur, microphone, synthétiseur.

L'atelier délivre les bases techniques et conceptuelles permettant de concevoir et réaliser des installations sonores mettant en jeu les techniques et les lieux. Les projets abordent les structures techniques du média son, la promenade sonore, l'enregistrement et une introduction aux synthétiseurs modulaires.

Workshop n°26 - Philippe COSTARD

Philippe Costard est designer et enseignant à l'ESAD.

Titre : **Design et Intelligence Artificielle**

Mots-clés : culture, formation, dialogue, réseaux neuronaux, deep learning, I.A générative

Public : années 1 à 3 (+ 5 selon les places disponibles)

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 15

Salle : en cours d'attribution

Un atelier pour comprendre comment le travail du designer va totalement changer avec l'I.A. Quelles seront les manières de travailler et comment faire une collaboration nouvelle et intelligente ?

Workshop n°27 - Marion DELARUE

Marion Delarue est designer.

Instagram : @marion_delarue

Site web : <http://www.mariondelarue.com>

Titre : **Objet et portabilité** (titre provisoire)

Mots-clés : objet, portabilité, design objet, art contemporain

Public : années 1 à 3 (+ 5 selon les places disponibles)

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 12

Salle : en cours d'attribution

Résumé en cours de rédaction.

Workshop n°28 - Claire LE SAGE et Virginie PÉCHARD

Claire Le Sage est designer et enseignante à l'ESAD. Virginie Péchard est artiste et responsable de l'atelier modelage-moulage.

Titre : **Terre vernaculaire**

Mots-clés : argile, observation, vernaculaire, imaginaire, craft, partage

Public : années 1 à 3 (+ 5 selon les places disponibles)

Langue : français, anglais, espagnol

Nombre d'étudiant·es maximum : 10

Salle : LE 108, atelier modelage

Ce workshop aborde la matière constitutive de l'objet céramique : l'argile, en proposant une plongée en forêt dans un gisement d'argile inexploité depuis des décennies : le Centre des caillottes (Nibelle). Comprendre l'histoire de la relation des hommes avec la matière, d'un artisanat local, des usages d'un quotidien révolu au regard d'une pratique contemporaine. Explorer la terre, en saisir ses qualités, son caractère. Questionner la mise en forme des objets traditionnels (sifflet, pichet, tripode...). À partir d'un gisement d'argile, prélèvement, production et cuisson in situ.

Workshop n°29 - Lucas ZITO

Lucas Zito est un designer dont la pratique se concentre sur une étude approfondie des matériaux écologiques et recyclables combinés aux nouvelles technologies.

Site web : <https://www.lucaszito.com/>

Titre : **Design numérique**

Mots-clés : impression numérique, matériau recyclable, design objet

Public : années 1 à 3 (+ 5 selon les places disponibles)

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 15

Salle : en cours d'attribution

Résumé en cours de rédaction.

Workshop n°30 - Elise VOËT

Elise Voët est artiste transdisciplinaire multimédia et chercheuse à l'ECOLAB. En parallèle d'un cycle de composition en électroacoustique, elle fait ses études à l'ENSA de Bourges, où elle obtient en 2020 son DNSEP.

Titre : **Art Numérique - Échos du bout du monde**

Mots-clés : installation numérique, art génératif, TouchDesigner, relation son/image, SF, tesseract

Public : années 1 à 3 (+ 5 selon les places disponibles)

Langue : français, anglais possible
Nombre d'étudiant·es maximum : 12
Salle : en cours d'attribution

Ce workshop est pensé comme un moment de partage et de création autour de techniques de création générative audiovisuelle. L'utilisation du logiciel *TouchDesigner* sera mise en avant dans la constitution collective d'un corpus librement inspiré du livre *The lake at the end of the world*. Un accent sera porté sur la relation son/image, et sur la génération d'organismes audio-réactifs.

Il n'est pas requis de connaître le logiciel, d'avoir une pratique sonore ou d'avoir lu le livre (<https://archive.org/details/lakeatendofworld0000macd/mode/2up>).

2025 – Diana, élevée seule par ses parents, survivants d'une apocalypse nucléaire, rencontre par hasard Hector, ayant vécu toute sa vie au sein d'une communauté mystérieuse recluse dans un bunker. Le récit est raconté successivement par le point de vue des deux adolescents, jusqu'alors coupés du reste du monde anéanti. Le point central qui réunit leurs deux dimensions est un lac autour duquel ils se rencontrent. Le lac joue un rôle important ; point de rassemblement, point d'éclatement de leurs croyances, figure mystique à l'origine de leur survie. Autour de lui, le temps s'effondre et les réalités se confondent. L'axe de recherche sera conduit par l'interprétation du lac en tant qu'analogie à un tesseract. Nous explorerons ensemble ce concept ainsi que son voisin, le Mandelbulb, et les symboliques plastiques qui en émanent. En suivant l'ambiance du récit, le corpus final incarnera les dualités entre Diana et Hector. Un temps de réflexion et d'expérimentation sur des formes d'installation et de diffusion hybride est prévu à la fin du workshop.

Workshop n°31 - Etienne MOSNIER

Etienne Mosnier est diplômé de l'ESAD Orléans et étudiant chercheur à l'ECOLAB. Située à l'intersection entre technologie et création, la pratique d'Etienne Mosnier repose sur une réflexion de l'usage qui est fait des ressources, notamment au niveau local. Il porte également un intérêt particulier pour les techniques de fabrication numérique.

Site : <https://etienne-mosnier.com/>
Instagram : @etienne_mosnier

Titre : **Design numérique**

Mots-clés : Technique / Numérique / Adaptation / Savoir-faire / Matériaux / Open-source

Public : années 1 à 3 (+ 5 selon les places disponibles)

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 15

Salle : en cours d'attribution

Dans une approche collaborative, ce workshop se présentera comme un microlaboratoire où chacun sera invité à découvrir et à adapter une machine numérique ouverte et polyvalente. Ces adaptations s'appuieront sur différentes pistes de reprise de savoirs issus de nos diverses industries locales. Il sera possible d'explorer des techniques variées telles que

l'impression, la gravure, le dessin, la peinture ou encore la teinture, etc. En 2D ou en 3D, avec une diversité de matériaux.

Ce travail autour de l'outil permettra aux participants d'acquérir une compréhension approfondie des environnements de fabrication numérique, tout en apprenant un nouveau corpus technique.

L'objectif du workshop est également d'explorer des modalités alternatives de transmission, axées sur l'expérience collective et la reprise active, par le faire, de savoirs venant faire commun. Cette démarche s'inscrit dans une perspective cosmocaliste, offrant l'occasion de réfléchir à de nouveaux modes de circulation et de ces savoirs.

Workshop n°32 - Emilie BRESLAVETZ

Titre : **Art et Jeu vidéo**

Mots-clés :

Public : années 1 à 3 (+ 5 selon les places disponibles)

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 15

Salle : en cours d'attribution

LES PARTENARIATS - 1er CYCLE

CHAUMONT avec Samuel Roux

Titre : en cours

Mots-clés : non communiqué

Public : 2 et 3 DVG

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 15 places

Description

Participation au 27e concours étudiant de la 5e biennale internationale de design graphique de Chaumont.

Votre proposition se référera à un morceau de musique ou un objet sonore de votre choix ou de votre création.

BIBLIOTHÈQUE D'OLIVET avec Samuel ROUX

Titre : en cours

Mots-clés : non communiqué

Public : 3DVG-DG, 2DOE-EM et 3DVG-VM

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 15 places

Description

Après une rencontre et une visite des lieux, nous allons nous pencher sur la notion de francophonie, sur la communication écrite, sur la culture partagée à travers la langue française et concevoir les éléments qui constitueront l'ensemble de la restitution. Si ce travail concerne la vitrine du lieu, il devra aussi se prolonger à l'intérieur de la médiathèque.

Travail collectif mais aussi individuel, ce partenariat fera appel à votre sensibilité et à votre capacité à travailler en groupe.

Texte, mots, dessin, photo, animation, toute forme d'expression en lien avec le sujet évoqué sera la bienvenue.

Restitution et installation des travaux à l'occasion de la Semaine de la langue française et de la francophonie, du 1er au 30 mars 2025.

ORÉLIANCE avec Olivier SOULERIN

Titre : **Hospitalité / Réalisation Murale in situ - de l'élaboration à la réalisation**

Mots-clés : couleur, espace, graphique, mural, réalisation in situ, avec et pour un lieu

Public : 2DVG - DG - Les étudiants des autres années et parcours souhaitant expérimenter une réalisation d'un projet à grande échelle peuvent néanmoins s'inscrire, sous réserve des places disponibles.

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 12

Le projet comporte deux temps : 28h pour la phase 1 (intensif en janvier) + 28h pour la phase 2 (ateliers de mars).

Description

Intensif en janvier :

Veille créative : repérage et compréhension du lieu et de l'espace – réalisation de propositions graphiques et colorées à l'échelle de la maquette – élaboration de compositions formelles et de gammes colorées avec variations et déclinaisons corollaires + réalisation d'un échantillon à échelle 1.

Formulation de la restitution des propositions en direction du personnel d'Oréliance.

Atelier de mars :

Réalisation in situ de la proposition plastique retenue.

PLANNING FAMILIAL avec Samuel ROUX

Titre : **Planning Familial**

Mots-clés : non communiqué

Public : 3DVG-DG et 3DVG-VM et 3DOE-EM. Les étudiant.es n'ayant pas cours et pouvant rejoindre le partenariat : 2DOE-EM, 4DM-VM

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 15

Description

Ce partenariat avec le Planning familial a pour but de fournir des outils pédagogiques à un groupe de femmes ayant vécu des mutilations génitales dans leur pays d'origine et qui aujourd'hui ont le courage et la volonté de se regrouper, de parler et d'échanger sur leur expérience auprès d'autres femmes concernées par de telles situations. Mutilées le plus souvent entre l'enfance et 15 ans, elles se soulèvent et se font les porte-paroles d'un mouvement de contestation.

Par le biais de groupes de parole ou de séances de sensibilisation en centres sociaux, lycées, universités, CRIJ..., elles dénoncent ces pratiques qui considèrent une parties de leur anatomie «malpropres» et qui, pour garantir un «comportement sexuel approprié»,

resteraient «nécessaires à l'éducation d'une jeune fille» et les «prépareraient au passage à l'âge adulte et au mariage», elles les rendraient «fidèles» mais également «propres et belles» selon certains facteurs socioculturels.

Selon l'OMS (Organisation Mondiale pour la Santé) plus de 3 millions de jeunes filles sont menacées chaque année dans le monde par ces mutilations génitales et plus de 120 millions de femmes vivent avec les séquelles de ces pratiques. Forme monstrueuse de discrimination, ces mutilations qui «visent à assurer la virginité pré-nuptiale et la fidélité conjugale», sont une atteinte intolérable à la santé, à la sécurité et à l'intégrité physique des femmes. Interdites en France, ces pratiques relèvent de la Cour d'Assises.

Nous irons à la rencontre de ce groupe de femmes engagées, nous allons écouter, échanger et comprendre leur besoin afin d'offrir les outils nécessaires à une parole plus forte. Affiche, signe, vidéo, illustration, micro édition, objet, photographie, texte ... tous les supports pouvant animer et étayer les débats seront ouverts à votre imagination. Nous travaillerons en étroite relation avec les commanditaires avec qui nous aurons plusieurs rencontres durant le semestre.

PRÉFECTURE et HÔPITAL DAUMEZON avec Olivier BOUTON

Titre : **Scénographie d'une exposition d'art brut**

Mots-clés : art brut, scénographie, muséographie, contextualisation, commande, médiation, non-standard

Public : 2 & 3 DOE et DVG - Les étudiants des autres années et parcours souhaitant expérimenter la réalisation d'une scénographie dans un lieu original peuvent néanmoins s'inscrire, sous réserve des places disponibles.

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 12

Le projet comporte deux temps : 28h pour la phase 1 (ateliers de janvier) + 28h pour la phase 2 (ateliers de mars).

Description

La Préfecture de la Région Centre Val-de-Loire se propose d'organiser en juin 2025 une exposition autour de l'art brut et des œuvres d'André Robillard, en partenariat avec l'hôpital Daumezon. Les étudiant·es inscrites dans le partenariat devront imaginer la scénographie et le mobilier d'exposition qui prendra place dans l'hôtel de préfecture, ainsi que le dispositif de médiation culturelle.

Phase 1 : visites de la Préfecture et de l'hôpital Daumezon, recherches et conception de la scénographie pour aboutir à une première proposition de scénographie

Phase 2 : production de la scénographie et de la médiation autour de l'exposition (cartels, etc), en lien avec les ateliers infographie, impression et bois.

SULLY IMMOBILIER avec Julien LEVESQUE

Titre : **Wallpaper City**

Mots-clés : partenariat, IA, papier peint, histoire, archives, création visuelle

Public : 2DVG-DAD, 2DVG-VM, 3DVG-DAD et 3DVG-VM

Langue : français

Nombre d'étudiant·es maximum : 12

Le projet comporte deux temps : 35h pour la phase 1 (ateliers de janvier) + 35h pour la phase 2 (ateliers de mars).

Description :

Objectif : Acquérir des compétences sur l'utilisation des I.As génératives. Élaboration d'un dataset. Recherche documentaire. Travail en équipe.

Wallpaper City explore les capacités des programmes d'intelligence artificielle (I.A) à créer des compositions visuelles à partir d'un lieu et de son histoire. En utilisant les outils génératifs d'I.A dans leur fonctionnement profond, nous explorerons ici la possibilité de produire des images d'un nouveau genre qui fusionnent et remixent des éléments d'architectures, des styles, des couleurs, textures, du passé et du présent.

En partenariat avec le programme de construction de Sully Immobilier "Intemporel" à Saint-Jean-de-la-Ruelle, les étudiant·es seront amenés à découvrir un site historique (ancien cloître) en réhabilitation qui sera le sujet de notre investigation. Par la pratique du dessin, de la photo, de la prise de notes mais également en constituant une collection de documents, d'archives visuelles de ce site en transition, nous créerons les ressources nécessaires à l'élaboration d'un dataset dédié pour nourrir des I.A génératives. Les étudiant·es pourront alors jouer avec différents outils pour produire un ensemble de propositions qui reflètent l'histoire du site au passé, au présent comme au futur. Les images produites seront matérialisées sous la forme de papier peint à destination de l'architecture intérieure du lieu.

Une restitution publique aura lieu en présence des partenaires à la fin du projet.