



Catalogue de cours  
2016 > 2017

---

École supérieure des beaux-arts **TALM**

site du Mans



Catalogue de cours  
2016 > 2017

---

École supérieure des beaux-arts **TALM**  
site du Mans



---

# GRILLES DE CRÉDITS

# GRILLE DE CRÉDITS

1<sup>re</sup> année

PAGE	N° FICHE		SEM.1	SEM.2
A - INITIATION AUX TECHNIQUES ET PRATIQUES ARTISTIQUES			18	16
20	1	DESSIN / CROQUIS – G. Brunet	2	2
21	2	PERSPECTIVE NATURELLE ET PERSPECTIVE ARTIFICIELLE - C. Lothier	1	1
22	3	WORKSHOP VOLUME / SON - K. Blacker, F. Bourdier	-	1
23	4	WORKSHOP LA SOUDURE ET LE MODULE- K. Blacker	1	-
24	5	WORKSHOP ESPACES SÉQUENTIELS - K. Blacker, D. Flynn	-	1
25	6	LA PEINTURE NE TOMBE JAMAIS DU CIEL - M. Pérez	1	1
26	7	PRATIQUE ET IMAGINAIRE DE LA COULEUR - J.Y. Le Bon	1	-
27	8	PRATIQUE DE LA PEINTURE - J.Y. Le Bon	-	1
28	9	ATELIER IMAGE 1 - L. Brunellière, David Michael Clarke	2	-
29	10	ATELIER IMAGE 2 - L. Brunellière, David Michael Clarke, R. Le Régent	-	2
30	11	WORKSHOP Design Terre - C. Van Lunen, C. Morin	1	-
31	12	WORKSHOP STRUCTURES NUMERIQUES - F. Agid	1	-
32	13	WORKSHOP NARRATIVE IMAGE - D. Flynn, A. Hubert, R. Le Régent	1	-
33	14	SCULPTURE/TERRRE - C. Van-Lunen	2	2
34	15	MARCHES EXPLORATOIRES - P. Denicourt, M. Mazeri	1	-
35	16	INTRODUCTION A LA PUBLICATION ASSISTÉE PAR ORDINATEUR- R. Le Régent	1	-
36	17	WORKSHOP IN SITU - K. Blacker	-	1
37	18	WORKSHOP VOLUME / BOIS - P. Denicourt, M. Mazeri	-	1
38	19	MODELE(S) & ROBOTS - L'INTELLIGENCE SANS LA REPRÉSENTATION - F. Agid, C. Morin, A. Bougard, C. Bouyssou	1	1
154	UEL 1	CINÉMA - J.C. Hue	2	
155	UEL 2	CRÉATION SONORE ET RADIOPHONIQUE - P. Langlois		2

PAGE	N° FICHE	ENSEIGNEMENTS	SEM.1	SEM.2
<b>B - HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET DU SONORE, LANGUES ÉTRANGÈRES</b>			<b>10</b>	<b>10</b>
39	20	<b>HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo</b>	3	2
40	21	<b>HISTOIRE ET THÉORIES DE LA COULEUR - J.Y. Le Bon</b>	2	-
41	22	<b>HISTOIRE ET THÉORIES DE LA PEINTURE - J.Y. Le Bon</b>	-	2
42	23	<b>HISTOIRE ET ESTHÉTIQUE DES ARTS TECHNOLOGIQUES - P. Langlois</b>	-	2
43	24	<b>HISTOIRE DE LA MUSIQUE DU XXE SIÈCLE - P. Langlois</b>	2	-
44	25	<b>ENJEUX CONTEMPORAINS - C. Domino</b>	2	2
45	26	<b>ANGLAIS - LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIAU ET MATÉRIEL - D. Flynn</b>	1	1
		<b>INITIATION AUX PRATIQUES DE L'ÉCRITURE</b> Document de synthèse de fin d'année	-	1
<b>C - BILAN DU TRAVAIL PLASTIQUE ET THEORIQUE</b>			<b>2</b>	<b>4</b>
<b>TOTAL</b>			<b>30</b>	<b>30</b>

# GRILLE DE CRÉDITS

## option art - 2<sup>e</sup> année

PAGE	N° FICHE		SEM.3	SEM.4
<b>A - MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRE</b>			<b>16</b>	<b>14</b>
48	27	<b>VIDÉO 3 - M.-L. Cazin</b>	2	-
49	28	<b>VIDÉO 4 - M.-L. Cazin</b>	-	2
50	29	<b>LA GRAVURE CE N'EST PAS GRAVE - D. Liaudet</b>	2	1
51	30	<b>WEB – C. Morin</b>	-	1
52	31	<b>WORKSHOP À L'ÉCHELLE HUMAINE - J.-Y. Le Bon</b>	-	1
53	32	<b>LA PRATIQUE DE L'ART - M. Pérez</b>	1	1
54	33	<b>WORKSHOP MEUBLE, SCULPTURE, ARCHITECTURE - K. Blacker</b>	-	1
55	34	<b>WORKSHOP VOLUME WRITE TO REPLY - K. Blacker</b>	2	-
56	35	<b>ATELIER IMAGE 3 - L. Brunellière</b>	2	-
57	36	<b>ATELIER IMAGE 4 - L. Brunellière</b>	-	1
58	37	<b>SCULPTURE/TERRE - C. Van Lunen</b>	2	2
59	38	<b>ATELIER TRANSVERSAL - L. Brunellière, F. Agid, C. Bouyssou</b>	-	1
60	39	<b>WORKSHOP INTERSITES</b>	-	1
61	40	<b>HYPERMEDIA - C. Morin</b>	1	-
62	41	<b>LIVRE - M. Pérez</b>	1	1
63	42	<b>WORKSHOP DO IT GENDER - D. Flynn, F. Lahache</b>	1	-
64	43	<b>PERSPECTIVE NATURELLE ET PERSPECTIVE ARTIFICIELLE - C. Lothier</b>	2	1
<b>B - HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET DU SONORE, LANGUE ÉTRANGÈRE</b>			<b>8</b>	<b>8</b>
65	44	<b>BONUS / MALUS - F. Lahache</b>	2	
66	45	<b>HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo</b>	2	3
67	46	<b>LE PROBLEME DE L'AUTRE - J. Camelo</b>	-	-
68	47	<b>HISTOIRE ET THÉORIE DU SONORE - P. Langlois</b>	2	-
69	48	<b>HISTOIRE ET ESTHÉTIQUE DES ARTS TECHNOLOGIQUES - P. Langlois</b>	-	3
83	62	<b>ANGLAIS - LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIAU ET MATÉRIEL - D. Flynn</b>	2	2
<b>C - RECHERCHES ET EXPÉRIMENTATION PERSONNELLES</b>			<b>2</b>	<b>4</b>
70	49	<b>ATELIERS (recherches personnelles) 2 crédits chaque</b>	2	2
71	50	<b>PRATIQUE DE L'ÉCRIT - J. Camelo, C. Van Lunen</b>	-	2
<b>D - BILAN</b>			<b>4</b>	<b>4</b>
<b>TOTAL</b>			<b>30</b>	<b>30</b>



# GRILLE DE CRÉDITS

option art - 3<sup>e</sup> année

PAGE	N° FICHE		SEM.5	SEM.6
<b>A - MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRE</b>			<b>10</b>	<b>4</b>
60	39	<b>WORKSHOP INTERSITE</b>	-	1
72	51	<b>PEINDRE ET DESSINER - M. Pérez</b>	2	1
73	52	<b>VIDÉO - CINÉMA - J.C. Hue</b>	2	-
		<b>WORKSHOP DE RENTREE - K. BLACKER</b>	2	-
74	53	<b>SEMINAIRE ENTREPRENEURIAL - C. Morin</b>	-	-
142 - 152		<b>ARC, 2 crédits chaque</b>	4	2
<b>B - HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET DU SONORE, LANGUE ÉTRANGÈRE</b>			<b>8</b>	<b>5</b>
66	45	<b>HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo</b>	3	3
75	54	<b>QU'EST-CE QUE C'EST "DÉGUEULASSE" ? - F. Lahache</b>	3	-
83	62	<b>ANGLAIS - LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIAU ET MATÉRIEL - D. Flynn</b>	2	2
<b>C - STAGE (3 SEMAINES MINIMUM)</b>			<b>2</b>	<b>-</b>
<b>D - RECHERCHES ET EXPÉRIMENTATION PERSONNELLES</b>			<b>6</b>	<b>6</b>
		<b>BILAN HEBDOMADAIRE</b>	-	2
		<b>PRATIQUE DE L'ÉCRIT (DOCUMENT PARCOURS) - J. Camelo</b>	-	2
153		<b>CONFÉRENCES DIGITAL LAB</b>	2	2
70	49	<b>ATELIERS (recherches personnelles) 2 crédits chaque</b>	4	-
<b>E - BILAN (SEMESTRE 5) ET DIPLÔME (SEMESTRE 6)</b>			<b>4</b>	<b>15</b>
		<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

# GRILLE DE CRÉDITS

## option art - 4<sup>e</sup> année

Les élèves de l'école sont à l'étranger en Erasmus ou en stage entreprise (France ou Etranger) durant le semestre 8. Ils restent en liaison avec l'équipe pédagogique durant cette période et présentent leurs travaux et mémoire en fin de semestre. Dans le cadre des échanges Erasmus, l'école qui accueille les étudiants valide les 30 ECTS du second semestre, dans le cas d'un voyage dans une école hors Erasmus, seulement 14 ECTS devront être validés par l'école accueillante.

PAGE	N° FICHE		SEM.7	SEM.8
<b>A - INITIATION À LA RECHERCHE, SUIVI DE MÉMOIRE, PHILOSOPHIE, HISTOIRE DES ARTS</b>			<b>9</b>	<b>10</b>
		<b>PRÉ-MÉMOIRE - J. Camelo</b>	-	10
76	55	<b>DEVISER - F. Lahache</b>	2	-
153		<b>CONFERENCES DIGITAL LAB</b>	2	-
		<b>SUIVI DE MÉMOIRE - C. Domino</b>	3	-
77	56	<b>HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo</b>	2	-
<b>B - PROJET PLASTIQUE, PROSPECTIVE, MÉTHODOLOGIE, PRODUCTION</b>			<b>20</b>	<b>20</b>
74	53	<b>SEMINAIRE ENTREPRENEURIAL - C. Morin</b>	-	-
78	57	<b>BUREAU DES ENQUÊTES - C. Domino</b>	2	-
		<b>ARC 2 crédits chaque</b>	6	-
70	49	<b>ATELIERS (recherches personnelles) 2 crédits chaque</b>	4	
		<b>VOYAGE (crédits validés par l'établissement d'accueil) OU STAGE (crédits validés par un rapport écrit)</b>	-	14
		<b>BILAN STAGE OU VOYAGE devant un jury</b>	-	6
79	58	<b>PRATIQUE PROFESSIONNELLE - D. Flynn</b>	-	X
80	59	<b>ACCROCHEZ-VOUS ! - C. Domino, D. Flynn</b>	2	-
		<b>BILAN DE FIN DE SEMESTRE 7</b>	6	-
<b>C - LANGUE ÉTRANGÈRE</b>			<b>1</b>	<b>-</b>
83	62	<b>ANGLAIS - LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIAU ET MATÉRIEL - D. Flynn</b>	1	-
		<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

# GRILLE DE CRÉDITS

## option art - 5<sup>e</sup> année

PAGE	N° FICHE		SEM.9	SEM.10
A - MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE, SUIVI DE MÉMOIRE			20	-
74	53	SEMINAIRE ENTREPRENEURIAL - C. Morin	-	-
77	56	HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo	2	-
79	58	PRATIQUE PROFESSIONNELLE - D. Flynn	-	X
81	60	BUREAU DES ÉCRITURES " ANNEXE " - C. Domino	3	-
83	62	ANGLAIS - LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIAU ET MATÉRIEL - D. Flynn	2	-
142 - 162		ARC 2 crédits chaque	6	-
153		CONFERENCES DIGITAL LAB	2	-
		SUIVI DE MÉMOIRE - J. Camelo, R. Le Régent	5	-
B - MISE EN FORME DU PROJET PERSONNEL			10	-
70	49	ATELIERS (recherches personnelles) 2 crédits chaque	2	-
82	61	ATELIER ACCROCHAGE - C. Domino, D. Flynn	2	-
		BILAN DE FIN DE SEMESTRE	6	-
C - ÉPREUVES DU DIPLÔME			-	30
		SOUTENANCE DU MÉMOIRE	-	5
		SOUTENANCE PLASTIQUE	-	25
		TOTAL	30	30

# GRILLE DE CRÉDITS

option Design mention Espace de la cité - 2<sup>e</sup> année

PAGE	N° FICHE		SEM.3	SEM.4
A - MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRE			16	14
86	63	RE-PRÉSENTER - R. Le Régent	-	2
87	64	WORKSHOP " TECHNIQUES NUMÉRIQUES 1 " - F. Agid, A. Bougard	2	-
88	65	DESIGN & APPROCHE GÉNÉRATIVE - F. Agid	3	-
89	66	REPRÉSENTATION - MODÉLISATION - A. Bougard	2	1
90	67	DESSIN - G. Brunet	2	2
91	68	VIRTUOSE - A. Bougard/ C. Morin	-	2
92	69	RÉALITÉ AUGMENTÉE - A. Bougard	-	1
93	70	DESIGN, VISION MACHINE & MÉCATRONIQUE - C. Bouyssou	2	-
94	71	LA VILLE DES LIEUX - P. Denicourt, M. Mazeri	3	2
96	73	PERSPECTIVE NATURELLE ET PERSPECTIVE ARTIFICIELLE - C. Lothier	2	1
97	74	ATELIER TRANSVERSAL - L. Brunellière, F. Agid, C. Bouyssou	-	1
98	75	WORKSHOP INTERSITES	-	1
B - HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET DU SONORE, LANGUE ÉTRANGÈRE			8	8
99	76	HISTOIRE ET THÉORIE DU SONORE - P. Langlois	3	-
100	77	HISTOIRE ET ESTHÉTIQUE DES ARTS TECHNOLOGIQUES - P. Langlois	-	3
101	78	HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo	3	3
95	72	ANGLAIS, IMAGES POUR LE DESIGN - D.M. Clarke	2	2
C - RECHERCHES ET EXPÉRIMENTATION PERSONNELLES			2	4
114	91	ATELIERS (recherches personnelles) 2 crédits chaque	2	4
D - BILAN			4	4
TOTAL			30	30

# GRILLE DE CRÉDITS

option Design mention Espace de la cité - 3<sup>e</sup> année

PAGE	N° FICHE		SEM.5	SEM.6
<b>A - MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRE</b>			<b>10</b>	<b>4</b>
102	79	<b>LOGIQUE D'ASSEMBLAGE - F. Agid</b>	-	1
103	80	<b>CAO / CFAO - A. Bougard</b>	2	-
104	81	<b>DESSIN - G. Brunet</b>	-	1
105	82	<b>PERSPECTIVE NATURELLE ET PERSPECTIVE ARTIFICIELLE - C. Lothier</b>	2	1
106	83	<b>WORKHOP TECHNIQUES NUMÉRIQUES 2 - F. Agid, A. Bougard</b>	-	1
107	84	<b>LA VILLE DES FLUX - P. Denicourt, M. Mazeri</b>	4	-
116	93	<b>CODE CODA - A. Bougard, C. Morin</b>	2	-
<b>B - HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS, LANGUE ÉTRANGÈRE</b>			<b>8</b>	<b>5</b>
101	78	<b>HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo</b>	2	2
108	85	<b>SOCIOLOGIE : TELLING ABOUT SOCIETY ! - M. Mazeri</b>	2	1
152		<b>CONFERENCES DIGITAL LAB</b>	2	1
95	72	<b>ANGLAIS, IMAGES POUR LE DESIGN - D. M. Clarke</b>	2	1
<b>C - STAGE (3 SEMAINES MINIMUM)</b>			<b>2</b>	<b>-</b>
<b>D - RECHERCHES ET EXPÉRIMENTATIONS PERSONNELLES</b>			<b>6</b>	<b>6</b>
114	91	<b>ATELIERS (recherches personnelles) 2 crédits chaque</b>	2	-
142-152		<b>ARC 2 crédits chaque</b>	4	2
		<b>PRATIQUE DE L'ÉCRIT (document parcours) - C. Morin, R. Le Régent</b>	-	2
115	92	<b>SEMINAIRE ENTREPRENEURIAL - C. Morin</b>	-	2
<b>E - BILAN (SEMESTRE 5) ET DIPLÔME (SEMESTRE 6)</b>			<b>4</b>	<b>15</b>
<b>TOTAL</b>			<b>30</b>	<b>30</b>

# GRILLE DE CRÉDITS

## option Design mention Espace de la cité - 4<sup>e</sup> année

Les élèves de l'école sont à l'étranger en Erasmus ou en stage entreprise (France ou Etranger) durant le semestre 8. Ils restent en liaison avec l'équipe pédagogique durant cette période et présentent leurs travaux et mémoire en fin de semestre. Dans le cadre des échanges Erasmus, l'école qui accueille les étudiants valide les 30 ECTS du second semestre, dans le cas d'un voyage dans une école hors Erasmus, seulement 14 ECTS devront être validés par l'école accueillante.

PAGE	N° FICHE		SEM.7	SEM.8
A - INITIATION À LA RECHERCHE, SUIVI DE MÉMOIRE, PHILOSOPHIE, HISTOIRE DES ARTS			9	10
		PRÉ-MÉMOIRE - Directeur de mémoire	-	10
		SUIVI DE MÉMOIRE - Directeur de mémoire	2	-
153		CONFÉRENCES DIGITAL LAB	1	-
109	86	HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo	2	-
142 - 152		ARC 2 crédits chaque	4	-
B - PROJET PLASTIQUE, PROSPECTIVE, MÉTHODOLOGIE, PRODUCTION			20	20
110	87	PRATIQUE PROFESSIONNELLE - D. Flynn	-	X
111	88	CURIOSITÉ CONSTRUCTIVE - P. Denicourt	2	-
112	89	TOOLS CREATION - F. Agid, A. Bougard, C. Morin	4	-
114	91	ATELIERS (recherches personnelles) 2 crédits chaque	4	-
115	92	SEMINAIRE ENTREPRENEURIAL - C. Morin	-	X
		VOYAGE (crédits validés par l'établissement d'accueil) OU STAGE (crédits validés par un rapport écrit)	-	14
		BILAN DE FIN DE SEMESTRE 7	10	
		BILAN STAGE OU VOYAGE devant un jury	-	6
C - LANGUE ÉTRANGÈRE			1	-
113	90	ANGLAIS - CONVERSATION – K. Blacker	1	-
		TOTAL	30	30

# GRILLE DE CRÉDITS

option Design mention Espace de la cité - 5<sup>e</sup> année

PAGE	N° FICHE		SEM.9	SEM.10
<b>A - MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE, SUIVI DE MÉMOIRE</b>			<b>20</b>	<b>-</b>
142 - 152		<b>ARC 2 crédits chaque</b>	4	-
		<b>SUIVI DE MÉMOIRE - P. Denicourt, R. Le Régent</b>	4	-
153		<b>DIGITAL LAB</b>	1	-
109	86	<b>HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo</b>	2	-
110	87	<b>PRATIQUE PROFESSIONNELLE - D. Flynn</b>	-	X
111	88	<b>CURIOSITÉ CONSTRUCTIVE - P. Denicourt</b>	2	-
112	89	<b>TOOLS CREATION - F. Agid, A. Bougard, C. Morin</b>	4	
113	90	<b>ANGLAIS - CONVERSATION – K. Blacker</b>	1	-
114	91	<b>ATELIERS (recherches personnelles) 2 crédits chaque</b>	2	-
115	92	<b>SEMINAIRE ENTREPRENEURIAL - C. Morin</b>	-	X
<b>B - MISE EN FORME DU PROJET PERSONNEL</b>			<b>10</b>	<b>-</b>
		<b>BILAN DE FIN DE SEMESTRE</b>	10	-
<b>C - ÉPREUVES DU DIPLÔME</b>			<b>-</b>	<b>30</b>
		<b>SOUTENANCE DU MÉMOIRE</b>	-	5
		<b>SOUTENANCE PLASTIQUE</b>	-	25
		<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

# GRILLE DE CRÉDITS

## option Design mention Design sonore - 4<sup>e</sup> année

Les élèves de l'école sont à l'étranger en Erasmus ou en stage entreprise (France ou Etranger) durant le semestre 8. Ils restent en liaison avec l'équipe pédagogique durant cette période et présentent leurs travaux et mémoire en fin de semestre. Dans le cadre des échanges Erasmus, l'école qui accueille les étudiants valide les 30 ECTS du second semestre, dans le cas d'un voyage dans une école hors Erasmus, seulement 14 ECTS devront être validés par l'école accueillante.

PAGE	N° FICHE		SEM.7	SEM.8
A - INITIATION À LA RECHERCHE, SUIVI DE MÉMOIRE, PHILOSOPHIE, HISTOIRE DES ARTS			9	10
		<b>PRÉ-MÉMOIRE - Directeur de mémoire</b>	-	10
120	94	<b>SOCIOLOGIE : TELLING ABOUT SOCIETY ! - M. Mazeri</b>	1	-
121	95	<b>HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo</b>	2	-
122	96	<b>SUIVI DE MÉMOIRE - Directeur de mémoire</b>	2	-
123	97	<b>HISTOIRE ET THÉORIE DU SONORE – P. Langlois</b>	2	-
		<b>ARC 2 crédits chaque DIGITAL LAB</b>	2	-
B - PROJET PLASTIQUE, PROSPECTIVE, MÉTHODOLOGIE, PRODUCTION			20	20
		<b>ATELIERS (recherches personnelles) 2 crédits chaque</b>	2	-
124	98	<b>ÉLÉMENTS SCIENTIFIQUES - LAUM, C. Ayrault</b>	1	-
125	99	<b>CRÉATION SONORE - F. Bourdier</b>	2	-
126	100	<b>WORKSHOP APPLICATIF ESBA - ENSCI - IRCAM</b>	4	-
127	101	<b>PERCEPTION ET COGNITION DE L'OBJET SONORE - IRCAM</b>	2	-
128	102	<b>INFORMATIQUE SONORE ET TECHNIQUE SON 1 - O. Houix</b>	2	-
129	103	<b>WORKSHOP ARDUINO 1 - M. Donneaud</b>	1	-
130	104	<b>MÉTHODOLOGIE CRÉATIVE EN DESIGN SONORE 1 - L. Germain</b>	2	-
134	108	<b>ATELIER RADIO ON - P. Langlois</b>	2	-
135	109	<b>PRATIQUE PROFESSIONNELLE - D. Flynn</b>	-	X
136	110	<b>SEMINAIRE ENTREPRENEURIAL - C. Morin</b>	-	-
		<b>BILAN DE FIN DE SEMESTRE 7</b>	2	-
		<b>VOYAGE (crédits validés par l'établissement d'accueil) OU STAGE (crédits validés par un rapport écrit)</b>	-	14
		<b>BILAN STAGE OU VOYAGE devant un jury</b>	-	6
C - LANGUE ÉTRANGÈRE			1	-
137	111	<b>ANGLAIS - LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIAU ET MATÉRIEL - D. Flynn</b>	1	-
		<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>30</b>



# GRILLE DE CRÉDITS

option Design mention Design sonore - 5<sup>e</sup> année

PAGE	N° FICHE		SEM.9	SEM.10
<b>A - MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE, SUIVI DE MÉMOIRE</b>			<b>20</b>	<b>-</b>
142 - 153		<b>ARC 2 crédits chaque DIGITAL LAB</b>	2	-
120	94	<b>SOCIOLOGIE : TELLING ABOUT SOCIETY ! - M. Mazeri</b>	X	-
121	95	<b>HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo</b>	2	-
122	96	<b>SUIVI DE MÉMOIRE - P. Langlois</b>	2	-
125	99	<b>CRÉATION SONORE - F. Bourdier</b>	2	-
126	100	<b>WORKSHOP APPLICATIF ESBA - ENSCI - IRCAM</b>	4	-
131	105	<b>WORKSHOP ARDUINO 2 - Maurin Donneaud</b>	1	-
132	106	<b>MÉTHODOLOGIE CRÉATIVE EN DESIGN SONORE 2 - L. Germain</b>	2	-
133	107	<b>INFORMATIQUE SONORE ET TECHNIQUE SON 2 - O. Houix</b>	2	-
134	108	<b>ATELIER RADIO ON - P. Langlois</b>	2	-
135	109	<b>PRATIQUE PROFESSIONNELLE - D. Flynn</b>	-	X
136	110	<b>SEMINAIRE ENTREPREUNERIAL - C. Morin</b>	-	-
137	111	<b>ANGLAIS - LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIAU ET MATÉRIEL - D. Flynn</b>	1	-
<b>B - MISE EN FORME DU PROJET PERSONNEL</b>			<b>10</b>	<b>-</b>
		<b>ATELIERS (recherches personnelles) 2 crédits chaque</b>	2	-
		<b>BILAN DE FIN DE SEMESTRE</b>	8	-
<b>C - ÉPREUVES DU DIPLÔME</b>			<b>-</b>	<b>30</b>
		<b>SOUTENANCE DU MÉMOIRE</b>	-	5
		<b>SOUTENANCE PLASTIQUE</b>	-	25
		<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>30</b>



---

# PREMIÈRE ANNÉE

# DESSIN / CROQUIS

## 01

---

### OBJECTIFS

Analyser par les moyens du dessin les questions de représentation.

Faire l'expérimentation d'une pratique graphique régulière en présence du modèle vivant.

Elaborer un vocabulaire plastique personnel.

Mesurer, observer, évaluer, refaire, défaire.

### CONTENU

Se constituer ses propres "modèles" : du dessin au dessin, de la vidéo au dessin, de la photo au dessin, du volume au dessin. Le Grand format.

A partir de poses plus ou moins longues, dessiner le corps dans l'espace et l'espace à partir du corps. Etude du volume par la lumière et l'ombre. Aborder des techniques diverses ainsi que la question du format, du geste et du rapport dessin-couleur.

### ÉVALUATION

Contrôle continu.

---

ENSEIGNANT > Guy Brunet  
SPÉCIALITÉ > Dessin et croquis  
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique  
SEMESTRES > 1 et 2  
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE  
DURÉE > 3 h/semaine

# PERSPECTIVE NATURELLE ET PERSPECTIVE ARTIFICIELLE

02

## OBJECTIFS

En prenant en compte les origines très diverses des élèves de première année ainsi que les discours prédominants sur la perspective il s'agit de montrer que l'on peut poser les questions de représentation de l'espace en utilisant ses propres yeux et en faisant ses propres expériences. Apprentissage des tracés par l'expérimentation. Transport de l'abstraction des tracés géométriques dans l'espace concret pour en éprouver et en comprendre la validité.

Garder à l'esprit la vérification et la mise au jour des différentes logiques en jeu.

## CONTENU

Le schéma perspectif élémentaire. Point de vue, tableau, point de fuite principal, points de distance. Compréhension du tableau par plusieurs expériences concrètes, maquettes et échelle réelle. Tableau et miroir. Echelle des hauteurs. Anamorphose. Tracé des ombres portées. Axonométries. Solides platoniciens.

## MÉTHODE

Croisement de différentes approches : observation sensible et expérience, mesure et dessin, constat et réflexion. Confrontation entre documents photographiques et constats optiques dans l'espace réel. Analyses d'images, de tableaux et déambulations en ville avec arrêts sur motifs. Lecture de textes théoriques et littéraires. Traductions et vérifications.

## ÉVALUATION

Note semestrielle. Travaux personnels - dessins, photos, installations - attestant de la compréhension des principes et méthodes. Expériences prolongées témoignant d'une capacité à transposer, explorer des références personnelles.

---

ENSEIGNANT > Claude Lothier  
SPÉCIALITÉ > Perspective - Perception visuelle - Optique et géométrie  
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique  
SEMESTRES > 1 et 2  
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE  
DURÉE > 2 h/semaine

# WORKSHOP VOLUME/SON

## 03

---

### OBJECTIFS

Les élèves collaborent en groupe pour réaliser une pièce commune qui intègre son et volume. Ils sont amenés à gérer le travail collectif, la performance, l'installation autant que la place du spectateur.

### CONTENU

Après une présentation d'œuvres et de questions conceptuelles liées au projet, les élèves travaillent sur une période de 3 jours sur la conception, réalisation et présentation live d'une pièce réalisée en groupe. Ils sont suivis tout le long par un enseignant en son et une enseignante en volume/installation.

### MÉTHODE

Un atelier qui explore l'intégration de son dans le domaine volume/installation et vice versa.

Les élèves découvrent des exemples d'œuvres, performances et installations sonores qui ont développé la transversalité volume/son.

### ÉVALUATION

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

---

ENSEIGNANTS > Kate Blacker et Fabien Bourdier

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop

SEMESTRE > 2

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > Du 3 au 5 mai 2017

DURÉE > 3 jours

# WORKSHOP

## LA SOUDURE ET LE MODULE

---

04

### OBJECTIFS

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

### ÉVALUATION

Les élèves sont évalués en fonction de leur projet module, sa pertinence et sa plasticité et leur présence obligatoire à l'initiation de l'atelier métal.

### CONTENU

Présentation des outils disponibles en atelier métal avec une introduction des techniques d'exploitation.

Simultanément les élèves travaillent un projet plastique autour du module. Ils seront initiés à un tracé plastique et théorique de l'importance et l'impact du module dans l'art moderne et contemporain.

### MÉTHODE

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

---

ENSEIGNANTE > Kate Blacker  
SPÉCIALITÉ > Volume  
TYPE D'ACTIVITÉ > Cour théorique et pratique  
SEMESTRE > 1  
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE  
CALENDRIER > 8 et 9 décembre 2016  
DURÉE > 3 jours

# WORKSHOP ESPACES SÉQUENTIELS

05

---

## OBJECTIFS

L'exploration des séquences qui s'ouvrent entre langage et volume, pourra trouver une forme ou une structure qui déroulera dans un temps/espace. Cet atelier a pour but d'engager les groupes d'élèves dans la production d'une pièce collective mettant en œuvre le langage dans l'espace.

## CONTENU

Les élèves seront initiés à un tracé historique et théorique de la sculpture comme support séquentiel en même temps qu'une analyse de la narration. Le projet propose de réinvestir cette conjonction entre langage (narratif ou autre) et volume d'une façon contemporaine.

## MÉTHODE

Les élèves travailleront en groupes afin de structurer une pièce commune qui exploiterait le langage et la matière où l'idée d'une séquence est impérative.

## ÉVALUATION

Les élèves présentent leur travail et un résumé des étapes de leurs recherches. Ils seront jugés sur la qualité de leur réflexion autant que sur la cohérence de la production plastique et sa relation avec le langage.

---

ENSEIGNANTES > Kate Blacker et Dettie Flynn

SPECIALITÉ > Langue étrangère et Volume

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier théorique, pratique et méthodologique

SEMESTRE > 2

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > Du 29 mai au 1<sup>er</sup> juin 2017

DURÉE > 4 jours



# LA PEINTURE NE TOMBE JAMAIS DU CIEL

06

## OBJECTIFS

Rendre l'élève autonome par différents types d'exercice afin qu'il découvre sa manière de voir le monde et trouve des solutions pour le questionner par le moyen des arts plastiques.

## CONTENU

1 - L'élève choisit un sujet à l'extérieur de l'école dans l'espace de la cité. Il l'aborde par le dessin, dans un premier temps à main levée avec un petit carnet de croquis qui lui permet de "sentir avec son œil". Ce dessin à la mine de plomb sera construit d'une manière très scrupuleuse, (la question de la précision du geste et de son cadrage sera très utile, il doit être volontaire...). Afin d'en mesurer la pertinence, une série de 10 dessins est demandée, déclinée et approfondie, pour permettre de créer une "matière" qui donnera une perspective à l'élève dans sa pratique. Dans un second temps (à partir de janvier), il sera aussi possible pour bien "cadrer" ce réel, d'utiliser un appareil photo numérique.

2 - À partir du mois de janvier définir un nouveau format. Le format sera au minimum de 1,00 X 1,00 et à partir de février la question de l'accrochage commencera à être abordée et envisagée comme une priorité. Cela permettra à l'élève de regarder sa pratique dans un certain contexte, de la confronter aux autres, d'en discuter. L'échange et l'oralité sont incontournables.

Découper dans de la couleur (sur un papier peint par l'élève), permet de dessiner directement avec des ciseaux, sans utiliser vos crayons en s'appuyant sur sa pratique du dessin.

Tenir compte de l'histoire de l'art est indispensable ainsi qu'un travail d'écriture quotidien qui permettra à l'élève de mieux comprendre son travail et d'en mesurer la progression.

## ÉVALUATION

Contrôle continu

ENSEIGNANT > Mathias Pérez  
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique  
SEMESTRES > 1 et 2  
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE  
DURÉE > 3 h/semaine

# PRATIQUE ET IMAGINAIRE DE LA COULEUR

07

---

## OBJECTIFS

En regard du cours théorique, découvrir la complexité des questions de couleur à travers l'expérimentation plastique ; construire les bases d'une étude scientifique et technique de la couleur.

## CONTENU

- Exercices de colorimétrie : expériences diverses, cercles chromatiques et volumes de couleurs.

- Un sujet d'expression (peinture) :  
*Un bouquet.*

Ce cours est complété par des visites de musées (Le Mans et/ou Paris).

## MÉTHODE

Travail en atelier et travail personnel.

## ÉVALUATION

Exercices de colorimétrie et travail de peinture : contrôle continu et travaux à remettre pour notation.

---

ENSEIGNANT > Jean-Yves Le Bon

SPÉCIALITÉ > Peinture

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique

SEMESTRE > 1

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 4 h/semaine

# PRATIQUE DE LA PEINTURE

08

## OBJECTIFS

En relation avec le cours théorique, il s'agira de mettre l'élève en situation de comprendre et d'éprouver par l'expérience plastique quelques dispositifs picturaux caractéristiques des évolutions formelles de la peinture.

Initiation aux techniques de la peinture.

## CONTENU

- Pratique de la peinture. Deux sujets de travail, articulés aux périodes historiques étudiées (l'un fondé sur l'espace de la représentation classique, l'autre sur un espace "abstrait" lié à l'idée de modernité).
- Initiation technique : tendre une toile sur châssis et savoir l'apprêter ; préparer la couleur à partir des pigments et de liants.

Ce cours est complété par des visites de musées (Le Mans et/ou Paris).

## MÉTHODE

Travail en atelier plus travail personnel ; charge de travail : 50h.

## ÉVALUATION

Travail de peinture (à remettre pour notation) et contrôle continu.

ENSEIGNANT > Jean-Yves Le Bon

SPÉCIALITÉ > Peinture

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique

SEMESTRE > 2

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 4 h/semaine

# ATELIER IMAGE 1

## Photographie et vidéo

---

09

### OBJECTIFS

Sensibilisation aux différents registres de l'image et initiations techniques. Approche des premiers éléments constitutifs de l'image.

- En photographie (argentique & numérique) : prise de vue, cadrage, profondeur de champ, développement, tirage.
- En vidéo : tournage, points de vue, cadrage, montage, raccords, exportation.

### CONTENU

Voir est un acte. Considérer l'appareil de prise de vue (photo et caméra) comme un nouvel instrument de vision pour atteindre des réalités qu'ignore toute vision naturelle. Lors de cet atelier il s'agira de voir autrement et d'enregistrer l'image de cette expérience. Les expérimentations au laboratoire photo argentique et numérique et en salle de montage souligneront ces transfigurations.

### MÉTHODE

Chaque proposition fait l'objet d'une présentation d'œuvres anciennes et contemporaines. Analyses et discussions de ces œuvres et appréciations des travaux des élèves.

### ÉVALUATION

Validation de l'atelier (tirages argentiques et impressions jet d'encre - pistes vidéo).

---

ENSEIGNANTS > Laura Brunellière et David Mickaël Clarke  
TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier pratique, théorique et méthodologique

SEMESTRE > 1

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 6 jours

# ATELIER IMAGE 2

## Photographie et vidéo

10

### OBJECTIFS

Approfondissement des données techniques et technologiques du medium et analyse de l'image : le réel et sa représentation, les effets et les impasses de la traduction.

### ÉVALUATION

Validation de l'atelier (tirages argentiques et impressions jet d'encre - pistes vidéo).  
Retour critique.

### CONTENU

S'interroger sur deux postures face au paysage : l'observer et/ou le traverser. Rendre compte de ces deux expériences en images en usant des spécificités du medium : point de vue, cadrage, profondeur de champ, couleur-N&B, mouvements de caméra, traitement du son etc.

### MÉTHODE

Réalisation pratique. Chaque proposition fait l'objet d'une présentation d'œuvres anciennes et contemporaines. Analyses et discussions de ces œuvres et appréciations des travaux des élèves.

---

ENSEIGNANTS > Laura Brunellière et David Mickael Clarke  
 TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier pratique, théorique et méthodologique  
 SEMESTRE > 2  
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE  
 DURÉE > 6 jours

# WORKSHOP DESIGN TERRE

## 1 1

---

### OBJECTIFS

Initiation à la recherche sur l'équilibre des formes, la confrontation aux matériaux terre, la définition des couleurs.

- sur les effets de matières
- la définition des couleurs
- la dimension technique sous-jacente à ce type de réalisation
- le respect des dessins préparatoires

### CONTENU ET MÉTHODE

L'atelier est introduit par une présentation du travail en céramique d'Ettore Sottsass, ses formes simples aux couleurs primaires et les formes primitives des figures préhistoriques. "La céramique me tentait pour mes premières expériences sur les couleurs, les formes... parce que la céramique est une des matières qui, depuis toujours, ont accompagné l'homme. En fait, on peut identifier une civilisation à travers un petit morceau de céramique".

Le travail est aussi initié par des exercices pratiques de dessin, en particulier avec les outils de CAO afin de constituer un vocabulaire plastique à remettre en jeu dans une production assistée en terre. Pendant les trois jours des échanges seront proposés.

### ÉVALUATION

Implication des élèves, qualité des expérimentations.

---

ENSEIGNANTS > Christian Morin et Clémence van Lunen

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop

SEMESTRE > 1

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 jours

# WORKSHOP STRUCTURES NUMERIQUES

## 1 2

### OBJECTIFS

L'objectif est de familiariser les élèves de première année d'une école d'art avec les transformations induites par l'ordinateur dans les domaines de la production industrielle (à la fois dans le design et l'architecture). Ces transformations deviennent explicites si les ponts entre les étapes de conception et de fabrication relèvent toutes de la maîtrise et de l'usage de l'ordinateur. Nous évoquons alors la question de la standardisation uniquement sous l'angle d'une maîtrise des quelques règles de langage, ou conventions de production (standards de fichiers, standards de conversion, standards de dimensions).

Workshop en deux phases :

1) par une série d'exercices et un suivi continu, l'objectif est d'initier les élèves à la méthode de conception assistée par ordinateur d'objets. Un de ces exercices assure la formation sur un logiciel de modélisation surfacique et à la modélisation paramétrique (Grasshopper®), et vise la fabrication avec des moyens minimums (imprimante laser

et papier 80gr standard), d'une surface complexe quelconque.

2) Sur ce second exercice, les élèves abordent empiriquement les questions de fabrication et d'assemblage, de structure et de matériaux. Cinq pièces d'assemblages sont fabriquées en amont par découpe laser et sont distribuées aux élèves. Ces pièces en carton 5/10ème mm, permettent l'assemblage de 2, 3, 4, 5 ou 6 éléments (plans), et jusque dans 6 plans de l'espace. Les élèves fabriquent alors la surface modélisée en phase 1.

### CONTENU

Expérimentations concrètes et fabrication.  
Conception design.

### MÉTHODE

CAO, CFAO.

### ÉVALUATION

Qualités des productions.

ENSEIGNANT > Felix Agid  
TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop  
SEMESTRE > 1  
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE  
DURÉE > 3 jours

# WORKSHOP NARRATIVE IMAGE

13

---

## OBJECTIFS

Acquisition des fondamentaux pour construire une narration (en langue anglaise) au sein d'un objet éditorial.  
Comprendre ce qu'est qu'un livre : objet matériel et discours.  
Apprentissage des bases de la reliure.

## CONTENU

Le workshop interroge l'inventivité des élèves à relier et à rassembler des éléments de différents registres sémantiques (textes et images) entre eux, aux sens propre comme au sens figuré au sein de l'espace du livre. Il leur est demandé de construire une (courte) histoire, la développer puis de la refermer au sein de l'espace clos du volume avec la prise en charge d'un façonnage participant au sens de la narration.

## MÉTHODE

Conférence – cours – atelier. Travail de recherche et production plastique  
Tout échange, écrit ou oral, est prioritairement en anglais.  
Un accent particulier est porté sur les rapports textes / images / objets.

## ÉVALUATION

La qualité du rendu objet et de la narration (adéquation fond - forme).

---

ENSEIGNANTS > Dettie Flynn, Annie Hubert et Ronan Le Régent

SPÉCIALITÉ > Anglais / Reliure / Design graphique

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop

SEMESTRE > 1

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 jours



# SCULPTURE/TERRE

14

## OBJECTIFS

Initiation au modelage, appropriation du réel par l'étude des formes (volume, espace et lumière) en maîtrisant les enjeux conceptuels ainsi que les techniques.

## ÉVALUATION

Implication des élèves, qualité des expérimentations.

## CONTENU ET MÉTHODE

Le travail est initié, soutenu et relancé par des expérimentations et des exercices pratiques de sculpture et de dessin, sollicitant les facultés d'observation (étude de formes du monde animal, végétal, minéral, industriel), de mémoire et d'imagination afin de constituer peu à peu un matériau/vocabulaire plastique, une "boîte à outils" à remettre en jeu dans une production personnelle.

Des thèmes seront régulièrement proposés. Nombreuses maquettes et expérimentations demandées.

- Études des formes et de leur expression
- Initiation au moulage
- Lois physiques principales : comportement des matériaux, cuisson, fusion
- Histoire de la sculpture

ENSEIGNANTE > Clémence Van Lunen

SPÉCIALITÉ > Sculpture, terre

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier théorique et pratique

SEMESTRES > 1 et 2

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h/semaine

# MARCHES EXPLORATOIRES : ESPACES ET USAGES DE LA VILLE

1 5

---

## OBJECTIFS

Donner aux élèves un premier outillage de reconnaissance sur les formes architecturales et urbaines de la ville, les sensibiliser à ses modes de fonctionnement et à l'importance d'un travail d'observation empirique quotidien qui peut prendre la forme d'un carnet de bord.

## CONTENU

Nous proposons de réfléchir sur les formes de la ville à partir de 5 marches exploratoires. Nous évoquerons la composition urbaine, en évoquant aussi bien l'architecture que l'espace public, nous serons attentif au vocabulaire employé afin de bien qualifier les lieux traversés. Les cinq promenades urbaines présenteront cinq figures majeures de la ville : la place, la gare, la vieille ville, le campus et le parc.

## ÉVALUATION

Présentation orale d'une étude de terrain à partir d'éléments graphiques sensibles.

---

ENSEIGNANTS > Philippe Denicourt et Miguel Mazeri

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique

SEMESTRE > 1

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h/quinzaine

# INTRODUCTION À LA PUBLICATION ASSISTÉE PAR ORDINATEUR

16

## OBJECTIFS

- Comprendre les outils de représentation vectorielle et bitmap et leurs normes d'utilisation en fonction des projets.
- Sensibiliser à l'espace typographique/textuel.
- Introduire l'idée de structure de maquette dans la cadre de la production de documents imprimés.

## CONTENU

- Familiarisation à l'espace de travail des logiciels PAO/DAO.
- Introduction à utilisation des outils principaux sur Illustrator, Photoshop et In Design.
- Compréhension des formats de fichiers et de la notion de résolution.
- Appréhension de la mise en page d'un document et de la relation texte/image.

## MÉTHODE

Apprentissage pas à pas de l'utilisation des logiciels de PAO.

## ÉVALUATION

Contrôle continu et évaluation de fin de semestre.

---

ENSEIGNANT > Ronan Le Régent  
SPÉCIALITÉ > Graphisme  
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique  
SEMESTRE > 1  
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE  
DURÉE > 3 h/semaine

# WORKSHOP IN SITU

17

---

## OBJECTIFS

Le projet examine l'installation du point de vue de l'in situ – la relation d'un lieu/d'un espace, ses caractéristiques architecturales, son utilisation... et une intervention/intégration plastique.

## CONTENU

Les élèves sont initiés à un tracé théorique de l'histoire et aux problématiques de l'installation in situ. Les nombreux exemples de pratique donneront aux élèves les bases nécessaires pour stimuler leur propre installation et des références communes lors de l'échange avec l'enseignant.

## MÉTHODE

Les élèves travaillent à deux et interviennent dans un espace de l'école qu'ils fréquentent quotidiennement. Un relevé objectif de ce lieu et une analyse de ses caractéristiques est effectué pour déterminer une installation pertinente.

## ÉVALUATION

La pertinence de la corrélation entre l'espace et l'intervention et l'analyse présentée par l'élève.

---

ENSEIGNANTE > Kate Blacker  
SPÉCIALITÉ > Volume, installation  
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique  
SEMESTRE > 1  
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE  
DURÉE > 4 jours

# WORKSHOP

## VOLUME STRUCTURE BOIS

18

### OBJECTIFS

Réalisation de volumes/sculptures en bois. Le thème de réflexion porte sur la Ville Utopique. Il fait suite au cours du premier semestre "Marches exploratoires". L'objectif de cet atelier est de favoriser le passage entre la conception et la réalisation par le biais d'une initiation technique à l'atelier bois.

### CONTENU

- Cours d'introduction à l'histoire de l'architecture et de la ville.
- Visite d'une usine de menuiserie bois et récupération des chutes de bois usinées.
- Réalisation des volumes par groupe et assemblage des différentes propositions à partir du bois récupéré à l'usine.

Les volumes sont issus d'une réflexion proche de l'architecture, de la construction, de l'équilibre, du rythme, dans une échelle contrôlée. Les élèves travaillent par groupe 2 ou 3. L'intuition, la manipulation et le regard plastique restent le support de créativité fort pour cette expérience. Ils questionnent la matière, l'assemblage

dans une dimension structurelle et plastique. Installation des réalisations dans le hall de l'école, spatialisation des volumes, lecture des espaces vides et pleins. Expérimentation de la lumière.

### MÉTHODE

Initiation au fonctionnement des machines de l'atelier bois. Présentation de dessins et maquettes en balsa à l'échelle de 10cm/m exploitant différentes possibilités constructives et plastiques. Montage et assemblage des volumes à l'échelle 1, par groupe. Installation des volumes dans le hall, confrontation entre l'échelle de l'objet et le lieu.

### ÉVALUATION

En fin d'atelier, présentation du volume et de la maquette. L'élève explique oralement son expérience, sa démarche et ses références. En fin de semestre remise d'un dossier relatant le travail au format A4 en pdf.

ENSEIGNANTS > Philippe Denicourt et Miguel Mazeri

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop

SEMESTRE > 2

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 jours

# MODELE(S) & ROBOTS : L'INTELLIGENCE SANS LA REPRÉSENTATION

19

## OBJECTIFS

Familiariser les élèves au design par le biais des modes de productions et des technologies associées (économie). Les cours théoriques portent sur des théories scientifiques et des technologies dont l'impact a radicalement modifié la perception de l'environnement physique, et donc la caractérisation des méthodes de conception au sens large.

La partie pratique immerge les élèves dans les différentes strates de conceptions et d'expérimentations qui gouvernent le champ du design, en se basant sur les différentes définitions du concept de "modèle". Les élèves produisent en se référant aux cours et à des recherches prospectives sur l'histoire contemporaine du design : dessins, maquette, modélisation, vidéos, manipulations algorithmiques.

Le premier semestre est consacré à une initiation aux outils de modélisation 3d, de rendu et d'impression 3d. Sur la base d'un vocabulaire de promotives simples, les formaes produites se positionnent dans la perspective du workshop Terre /

Céramique à la fin du semestre.

Le second semestre s'organise autour d'une formation touchant diverses approches de production liées aux technologies digitales : modélisation, découpe laser, impression 3D, robotique.

## CONTENU

- Cours théoriques sur l'histoire des techniques
- Expérimentations concrètes et fabrication
- Conception design

## MÉTHODE

Aborder le design par le biais de l'épistémologie par une démarche prospective ouverte sur les méthodes contemporaines de conception et de fabrication. Donner une vision des techniques de production computationnelles contemporaines.

## ÉVALUATION

Qualités des productions.

---

ENSEIGNANTS > Felix Agid, Amaël Bougard, Charles Bouyssou et Christian Morin

SPÉCIALITÉ > Initiation au design, élaboration des procédés

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier théorique et pratique

SEMESTRES > 1 et 2

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 4 h/semaine

# HISTOIRE DES ARTS

---

20

## OBJECTIFS

Ce cours est une mise à niveau générale concernant l'histoire de l'art dans la période moderne. Il a également pour objectif de clarifier les enjeux historiques et esthétiques spécifiques de la période.

## CONTENU

Le cours aborde de manière chronologique la naissance de la modernité artistique dès le 19<sup>e</sup> siècle jusqu'aux années 1980, mouvement par mouvement.

## MÉTHODE

Cours magistral.

## ÉVALUATION

Les élèves sont invités chaque semestre à choisir entre plusieurs formats d'écriture (fiche de lecture, dissertation, planche thématique) selon le sujet de leur choix. Cette démarche est destinée à faire acquérir les gestes basiques de la recherche autonome. Contrôle de connaissances en fin d'année.

---

ENSEIGNANT > Juan Camelo  
SPÉCIALITÉ > Histoire des arts  
TYPE D'ACTIVITÉ > Cour théorique  
SEMESTRES > 1 et 2  
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE  
DURÉE > 2 h/semaine

# HISTOIRE ET THÉORIES DE LA COULEUR

## 2 1

---

### OBJECTIFS

Découvrir la complexité des questions de couleur à travers l'histoire de la peinture et les différentes approches théoriques (plastiques et scientifiques) selon une perspective historique ; construire les bases d'une étude scientifique et technique de la couleur.

### CONTENU

Projections de documents (œuvres) et commentaires de textes :

- approche historique des réflexions sur la couleur
- notions de physique : la lumière
- colorimétrie
- approches artistiques

### MÉTHODE

Cours en amphithéâtre ; lectures et travail personnel.  
Ce cours est complété par des visites de musées (Le Mans et/ou Paris).

### ÉVALUATION

Test de connaissances et contrôle continu.

---

ENSEIGNANT > Jean-Yves Le Bon

SPÉCIALITÉ > Peinture

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRE > 1

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h/semaine



# HISTOIRE ET THÉORIES DE LA PEINTURE

22

## OBJECTIFS

Proposer quelques repères historiques (des articulations, depuis la Renaissance jusqu'à la fin XX<sup>e</sup> siècle), et les mettre en rapport avec l'évolution de la réflexion sur l'image, le récit, le regard, la couleur...

## CONTENU

Projections commentées d'œuvres et études de textes, selon un découpage par périodes et des repères monographiques, depuis la Renaissance jusqu'à l'époque contemporaine.

Brefs exposés monographiques par les élèves.

Ce cours est complété par des visites de musées (Le Mans et Paris).

## MÉTHODE

Cours de 2 h hebdomadaires (10 cours, soit: 20 h) ; lectures et travail personnel ; charge de travail : 40 h.

## ÉVALUATION

Participation active (exposés) et contrôle continu.

ENSEIGNANT > Jean-Yves Le Bon

SPÉCIALITÉ > Peinture

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRE > 2

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h/semaine

# HISTOIRE ET ESTHÉTIQUE DES ARTS TECHNOLOGIQUES

2 3

## OBJECTIFS

Approche historique, esthétique et analytique, qui vise à appréhender l'écriture du son au cinéma de manière transversale, tant dans le cinéma de fiction, le film documentaire que le cinéma d'animation ou expérimental. Il est traité des innovations sonores liées à l'utilisation de la technologie durant le XX<sup>e</sup> siècle et de la signification que revêt leur emploi d'un point de vue dialectique. Aborder la diversité et la richesse de la notion "d'art plastique sonore" à travers différentes approches : littéraire, poétique, musicale, muséale ; différents arts technologiques : cinéma, art radiophonique, installation multimédia, électroacoustique, internet ; différents types d'expression : œuvre sur support, performance, ou temps réel. Un séminaire de trois jours, afin de développer des axes de réflexion sur la culture musicale et l'histoire de la musique et une journée de conférence d'enseignants de l'IRCAM viennent les compléter.

## CONTENU

Du cinéma muet au cinéma sonore : la conquête du son 1910-1926, la symphonie de ville dans les années

20-30, la partition rétrograde, création sonore et documentaire. Les prémisses d'un art des sons : notion d'art plastique sonore, l'enregistrement sonore, l'art phonographique, vocalité et expression plastique (1910-1920) : poètes phonographistes, poésie sonore, mots en liberté et poésie futuriste, poésie dadaïste et surréaliste, constructivisme, poésie concrète. Séminaire : musique écrite : musique antique, médiévale, de la renaissance, baroque, classique, romantique. Jazz et musique improvisées : les enjeux historiques et esthétiques des principaux genres musicaux qui ont jalonné l'histoire du jazz : blues, style New Orléans, jazz classique, Be bop et hard bop, free jazz et musique improvisées. Musique du monde et traditionnelle en compagnie de d'un(e) musicien(e) traditionnel. Conférence IRCAM : Introduction sur le son et le "Design Sonore" en illustrant ses champs d'application par des exemples de projets en design sonore.

## ÉVALUATION

Commentaire analytique rédigé des relations audiovisuelles dans un court métrage.

---

ENSEIGNANT > Philippe Langlois

INTERVENANTS > Nicolas Misdariis et Patrick Susini (IRCAM)

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRE > 2

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h/semaine

# HISTOIRE DE LA MUSIQUE DU XX<sup>E</sup> SIÈCLE

24

## OBJECTIFS

Ce cours vise à saisir les enjeux de l'histoire de la musique du XIX<sup>e</sup> siècle au début du XX<sup>e</sup> siècle, à suivre les différentes évolutions de l'écriture musicale et les grandes tendances de la musique de tradition écrite de 1890 à 1930. Il s'agit également de saisir les enjeux esthétiques des principaux courants musicaux qui ont jalonné le début du XX<sup>e</sup> siècle.

## CONTENU

- Introduction à la musique du XX<sup>e</sup> siècle,
- préhistoire de la musique,
- modernité musicale,
- Futurisme, l'art des bruits de Russolo,
- Satie, Debussy, Ravel, Stravinsky.

## ÉVALUATION

Présence obligatoire. Commentaire d'écoute rédigé et structuré d'une séquence musicale. Replacer l'écoute d'une œuvre dans son époque, genre, style, forme, formation, rythme, timbre, intensité, etc.

NB : Les notes prises tout au long de l'année sont autorisées au moment de l'évaluation.

---

ENSEIGNANT > Philippe Langlois  
 SPÉCIALITÉ > Histoire et théorie du sonore  
 TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique  
 SEMESTRE > 1  
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE  
 DURÉE > 3 h/semaine

# ENJEUX CONTEMPORAINS

25

## OBJECTIFS

Situer le champ des possibles de l'art contemporain à partir de l'actualité et de l'histoire de celui-ci, en lien avec toutes les disciplines et pratiques artistiques, et les faits marquants du monde culturel, social, global en privilégiant l'approche critique.

## CONTENU

À partir tant de l'actualité des arts que de lectures théoriques, d'analyses historiques, de l'actualité sociale et politique, il s'agit d'interroger la figure de l'artiste et de l'œuvre d'art, de leur place dans la production symbolique contemporaine.

Mais celle-ci est hétérogène, contradictoire, confuse et l'espace public traversé signes de toutes natures. La modernité a conduit à rendre le champ de l'art perméable aux pratiques les plus diverses, des plus prosaïques aux plus élaborées. Que pouvons-nous produire aujourd'hui ?

La culture générale s'entend comme une exigence d'attention critique, d'enrichissement des outils et des enjeux. Elle vise à l'identification et à la construction pour soi-même de repères.

L'esprit typologique tente de nommer et classer les choses, celui de la topologie de les organiser selon des parcours productifs, ouverts, dynamiques. On lira des essais comme des écrits d'artistes.

## MÉTHODE

Cours magistral, articulé à un programme de textes, de documentation, de documents. La pratique assidue de la lecture est indispensable.

## ÉVALUATION

Assiduité et participation au cours; rendu écrit spécifique par semestre en lien avec les questions du cours.

---

ENSEIGNANT > Christophe Domino

SPÉCIALITÉ > Culture générale

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRE > 1

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h/semaine

# LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIAU ET MATÉRIEL

26

## OBJECTIFS

Connaissance et compréhension, d'après des documents fondateurs dans leur langue originale, des principaux mouvements artistiques anglais et américains du dernier tiers du vingtième siècle ayant fondé la contemporanéité en art. Capacité à élaborer et présenter, en anglais, un positionnement et/ou une pratique personnelle argumentée par rapport aux problématiques traitées.

## CONTENU

Développé sur l'année, ce cours a pour vocation d'engager les élèves dans la production de pièces personnelles mettant en œuvre le langage. Le travail plastique de chaque élève s'appuie, au moyen de conférences, sur la découverte d'artistes contemporains et sur l'analyse des pratiques symboliques, de classification, en un mot producteur de sens, qui se situent au cœur de toute production et consommation culturelles. En faisant l'expérience, par le biais d'une approche ludique, réfléchie et spontanée, que le langage a une forme propre, les élèves sont amenés à trouver leur voix propre.

## MÉTHODE

Tout échange, écrit ou oral, est en anglais. Travail de recherche et de création. Conférences, présentation d'œuvres, projection de films, lectures, workshops. Analyses et discussions autour de ces œuvres et réponse critique du groupe aux productions individuelles.

## ÉVALUATION

Assiduité et engagement (contrôle continu), bilan collectif & accrochage.

ENSEIGNANTE > Dettie Flynn

SPÉCIALITÉ > Atelier de langue étrangère

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRES > 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 9

OPTIONS > Art, Design mention Design sonore

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE



---

# OPTION ART

2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup> années

# VIDÉO 3

27

---

## OBJECTIFS

Acquérir la maîtrise technique de la caméra, le cadrage, les mouvements de caméra, le traitement de la lumière...  
Apprendre à se coordonner en équipe, prendre conscience de toutes les étapes de la réalisation d'un film.

## CONTENU

Enjeux narratifs ou poétiques, l'inventivité formelle, la nécessité du hors champs, la suggestion, les enjeux de la bande sonore.

## MÉTHODE

Pratique de la vidéo en suivant une méthodologie cinématographique.  
Réalisation par équipe de petites films en suivant toutes les étapes de réalisation : écriture d'un scénario, découpage, préparation du tournage, tournage, montage.

## ÉVALUATION

- 1) Remise par groupe d'un document écrit comprenant :
  - une présentation du sujet (documentation éventuelle)
  - le synopsis
  - le scénario
  - le découpage technique (story-board)
- 2) Réalisation d'un petit film (5 à 10')

---

ENSEIGNANT > Marie-Laure Cazin

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique

SEMESTRE > 3

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h/quinzaine



# VIDÉO 4

28

## OBJECTIFS

Développement d'un univers personnel de l'élève.

## CONTENU

Projet personnel de l'étudiant qui sera réalisé seul ou en groupe. Importance de l'écriture et de la conception. Recherches, expérimentations visuelles. Réalisation de petits films ou d'installations vidéo.

## MÉTHODE

Alternance de suivi personnel et d'activités en groupe.

## ÉVALUATION

1/ réalisation d'un petit film (5 à 10')

Ou

2 / réalisation d'une installation vidéo

ENSEIGNANT > Marie-Laure Cazin

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique

SEMESTRE > 4

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h/quinzaine

# LA GRAVURE CE N'EST PAS GRAVE

29

---

## OBJECTIFS

Il s'agit de découvrir le très vaste champ plastique et conceptuel de l'estampe et de l'image imprimée dans une grande jubilation liée à sa découverte technique et historique. Les tentatives et la mise en pratique immédiate sont les chemins de l'autonomie de l'élève.

Édition d'estampes originales.

## ÉVALUATION

L'élève devra produire une estampe dans chacune des techniques en douze exemplaires. Il devra avoir acquis une autonomie suffisante de l'utilisation des technologies liées à l'atelier et connaître parfaitement les définitions du vocabulaire liées à l'impression. L'assiduité est un outil indispensable.

## CONTENU

Des sujets sont donnés aux élèves permettant de mettre en relation les questions du dessin, de la couleur et du multiple comme œuvre originale.

L'histoire de ces techniques ainsi que leurs actualités sont abordées.

## MÉTHODE

Pratique des techniques de gravure en taille-douce et taille-directe, de l'alugraphie par la création de matrices.

Interroger les supports de l'image et leur diffusion. Réalisation d'un multiple dans chacune de ces techniques.

---

ENSEIGNANT > David Liudet

SPÉCIALITÉ > Estampe, impression, éditions

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours technique et méthodologique

SEMESTRES > 3 et 4

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 5 h 30/quinzaine

# WEB

30

## OBJECTIFS

Initiation à la publication simple sur le web. Méthodologie du projet pour l'édition en réseau.

## CONTENU

Découverte des techniques et ressources d'une plateforme de publication sur le web. Le choix du CMS est porté aujourd'hui sur Wordpress, outil préféré des webdesigners pour sa flexibilité. Les élèves construiront un site web organisant l'archivage de leur travail plastique et de leurs références.

## MÉTHODE

Cours communs technique et méthodologie serveur, réseau, logiciels et suivi individuel.

## ÉVALUATION

Engagement de l'élève avec une attention particulière portée sur sa capacité à élaborer une méthodologie singulière pour le réseau Internet.

ENSEIGNANT > Christian Morin

SPÉCIALITÉ > Infographie

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique et méthodologique

SEMESTRES > 3 et 4

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h/semaine

# WORKHOP À L'ÉCHELLE HUMAINE

## 3 1

---

### OBJECTIFS

Mise en œuvre des moyens de la peinture ; toile sur châssis, grand format : 2 m<sup>2</sup> environ. Ainsi, faire l'expérience d'un support historiquement déterminant, et prendre la mesure d'une grandeur fondamentale, entre le format "de table" et l'échelle monumentale.

### CONTENU

- Monter des châssis.
- Tendre et préparer des toiles (formats : 150 x 150 cm ; 140 x 160 cm ; 120 x 180 cm).
- Peinture (acrylique) et liant + pigments.

### MÉTHODE

Approches techniques et plastiques pendant une semaine en continu. Thème de travail : Dedans/Dehors (in situ, hors champ, cadre, accrochage, figure/fond).

### ÉVALUATION

Contrôle continu : participation active et production plastique. Bilan en fin d'atelier.

---

ENSEIGNANT > Jean-Yves Le Bon

SPÉCIALITÉ > Peinture

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier pratique et méthodologique

SEMESTRE > 4

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 1 semaine

# LA PRATIQUE DE L'ART

3 2

## OBJECTIFS

Apprendre à détourner la vie quotidienne, détourner l'espace réel.

## CONTENU

Ce cours envisage l'espace du livre en complément de la pratique picturale comme une manière d'y voir plus clair, page après page.

L'élève construit un livre, "une narration" porteuse de sens, à partir de textes et de ses peintures qu'il est libre de choisir (acrylique, gouache, encre de Chine ou bien pour les dessins, choisir le fusain, mine de plomb etc ... Éviter la peinture à l'huile qui est incompatible). La définition du format, du nombre de pages, le travail de typo... permettront à l'élève de mieux comprendre les liens et le rythme entre textes et images.

L'histoire de l'art et les livres conçus par François di Dio aux éditions Le soleil noir, seront des ressources à exploiter. Le travail s'achèvera avec madame Hubert pour l'apprentissage de la reliure.

## ÉVALUATION

Contrôle continu.

ENSEIGNANT > Mathias Pérez  
 SPÉCIALITÉ > Peinture, livre  
 TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier pratique  
 SEMESTRES > 3 et 4  
 OPTION > Art  
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE  
 DURÉE > 2 h/semaine

# WORKSHOP MEUBLE, SCULPTURE, ARCHITECTURE

3 3

---

## OBJECTIFS

Anthony Caro parle de "sculptecture" et Siah Armajani parle d'"archi-sculpture". Les élèves analysent et situent la frontière entre les disciplines meuble/sculpture/architecture afin de reconnaître et exploiter les enjeux soulevés quand ces frontières sont perturbées.

## CONTENU

La difficile et même incompatible relation entre la sculpture et le binôme meuble et/ou architecture a été exploité de nombreuses façons par des sculpteurs pour articuler les problématiques politiques, sociales, esthétiques, idéologique, pratiques.

## MÉTHODE

Les élèves vont explorer l'oscillation entre : la fonction et la forme ; la valeur utile et la valeur pure ; la production en série et la production unique pour interroger le besoin de la sculpture à appartenir à un lieu ou d'exister en tant que tel dans l'espace.

## ÉVALUATION

Pertinence de la recherche et du travail plastique.

---

ENSEIGNANTE > Kate Blacker  
SPÉCIALITÉ > Volume, installation  
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique  
SEMESTRE > 4  
OPTION > Art  
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE  
DURÉE > 6 jours

# WORKSHOP VOLUME WRITE TO REPLY

## 3 4

### OBJECTIFS

Le projet explore l'importance de poser des questions pertinentes et de les soumettre à l'écrit pour pouvoir avancer avec une analyse des œuvres ; de pouvoir traduire ces analyses par la suite en projet plastique.

### CONTENU

Les élèves rédigent un texte qui couvre l'essentiel de l'entretien. Par la suite, ils proposent une réponse plastique à cette même œuvre.

### MÉTHODE

L'élève choisit une œuvre des cinquante dernières années. L'analyse de l'œuvre se fait par un entretien fictif avec l'artiste.

### ÉVALUATION

Le projet comporte deux travaux, texte et réponse plastique - l'évaluation mesure la pertinence de l'entretien et la réponse plastique.

ENSEIGNANTE > Kate Blacker

SPÉCIALITÉ > Volume

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop

SEMESTRE > 3

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 6 jours

# ATELIER IMAGE 3

3 5

## OBJECTIFS

Approfondissement des données techniques : initiations au flash électronique. Construire une image où trouver des images ready made en travaillant la lumière ou en l'observant. Confronter ses productions dans l'espace d'accrochage.

## CONTENU

Deux pratiques du portrait seront abordées au cours du semestre : la prise de vue en studio (flash électronique) et la prise de vue instantanée (lumière naturelle). Les productions seront dans un second temps réinterrogées dans leur mise en espace (montage des images – accrochage).

## MÉTHODE

Travail pratique de l'élève, soutenu par la présentation d'œuvres, projection de films, etc. Analyses et discussions de ces œuvres et appréciations des travaux des élèves.

## ÉVALUATION

Validation de l'atelier, évolution du projet, accrochage retour critique.

---

ENSEIGNANTE > Laura Brunellière

SPÉCIALITÉ > Photographie, image

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier pratique, théorique et méthodologique

SEMESTRE > 3

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE



# ATELIER IMAGE 4

# 36

## OBJECTIFS

Lire, analyser, interroger et manipuler l'image déjà existante. Construire un langage visuel personnel et singulier.

## CONTENU

- Projet #01 : Enquête photographique. À partir d'une image ou d'un corpus d'images, l'enquête portera sur la place qu'occupe le sens dénoté des images dont parle Roland Barthes dans son texte : le message photographique.
- Projet #02 : Donner à voir. Réalisation d'un court documentaire sur un sujet ou un contexte spécifique en utilisant des documents déjà existants de différentes natures : photographiques, sonores, radiophoniques, filmiques. Trouver une écriture personnelle (point de vue, cadrage, lumière, son, montage...) qui puisse révéler une réelle prise de position.

## MÉTHODE

Travail pratique de l'élève, soutenu par la présentation d'œuvres et la projection de films. Analyses et discussions de ces œuvres et appréciations des travaux des élèves.

## ÉVALUATION

Validation de l'atelier (tirages sur papier et pistes vidéo), évolution du projet, présentation orale.

ENSEIGNANTE > Laura Brunellière

SPÉCIALITÉ > Photographie, image

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier pratique, théorique et méthodologique

SEMESTRE > 4

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

# SCULPTURE/TERRE

37

## OBJECTIFS

Développer une compétence d'expression par le modelage en maîtrisant les enjeux conceptuels ainsi que les techniques traditionnelles et contemporaines. Une initiation à la recherche "Facing the sky" sera proposée.

## CONTENU ET MÉTHODE

Explorer les dimensions physiques et mentales du modelage comme espace, corps, énergie. Développer une synergie productive de formes et de sens entre l'acte de modeler et celui de voir en mettant à l'épreuve nos modes de perception et de représentation, avec une attention précise portée à l'émergence de la pensée plastique.

Le travail est initié, soutenu et relancé par des expérimentations et exercices variés de mémoire et d'imagination afin de constituer peu à peu un matériau/vocabulaire plastique, une "boîte à outils" à remettre en jeu dans une production personnelle.

Le thème "Facing the sky" sera proposé, avec une introduction théorique et iconographique qui en explicitera les

enjeux. De nombreuses maquettes et expérimentations sont demandées.

- Etudes des formes et de leur expression
- Lois physiques principales : comportement des matériaux, cuisson, fusion
- Histoire de la sculpture
- Problématique de la couleur dans son rapport à la forme

## ÉVALUATION

Implication des élèves, qualité des expérimentations.

---

ENSEIGNANTE > Clémence Van Lunen

SPÉCIALITÉ > Volume, modelage

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique

SEMESTRES > 3 et 4

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 5 h/semaine

# ATELIER TRANSVERSAL

38

## OBJECTIFS

L'atelier transversal rassemble les élèves de deuxième année en art et en design autour de productions hybrides et libres sur : la photographie, la vidéo et les images (ou vision machine). Il s'agit pour eux d'une occasion unique dans le cursus de se rassembler.

## CONTENU

Deux interventions sur la nature des images et la perception (art et science). Expérimentations libres, installation vidéos / projections. Conception sur des dispositifs robotisés de production d'images / fabrication d'images computationnelles.

## MÉTHODE

Cet atelier de 5 jours sera l'occasion de réfléchir sur la nature des images produites par des systèmes perceptifs artificiels, sur les différences avec les images captées par photo ou vidéos (sur le bruit des images), et sur les questions que ces différences impliquent sur le plan perceptif et conceptuel. Nous poserons la question : que peuvent voir les robots ?  
Les "hypothèses" de travail :

- L'image peut résulter d'un signal analogique ou être numérique de fait. Elle

peut donc être bruité ou non bruité.

- A chaque modification du réel correspond la projection de cette modification sur une image bidimensionnelle.
- La vision n'est pas strictement la faculté humaine d'acquisition d'information visuelle.
- La vision n'est pas la représentation de "l'ensemble de l'hémisphère du monde situé devant l'œil, [qui] se fixe sur la paroi d'un blanc roussâtre de la surface concave de la rétine" (Kepler).
- La vision peut être restreinte ponctuellement à la vision machine.
- La vision est un processus de traitement, et à fortiori de production.
- Le traitement d'une image est un problème d'approximation.
- Le traitement d'une image est un processus empirique basé sur des informations mathématiques et/ou affectives.
- Une image donne des informations sur le réel.
- Le traitement de l'image est un processus expérimental par nature.

## ÉVALUATION

Qualités des productions.

ENSEIGNANTS > Laura Brunellière, Felix Agid et Charles Bouyssou

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop

SEMESTRE > 4

OPTIONS > Art et Design mention Espace de la cité

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > Du 6 au 18 juin 2016

DURÉE > 2 semaines

# WORKSHOPS INTERSITES

## 39

---

Les workshops intersites constituent année après année la première étape d'un socle pédagogique commun entre les écoles de TALM.

Ils sont un des moyens pour installer les étudiant(e)s dans une dynamique du mouvement, de la mobilité estudiantine et professorale, qui doit caractériser la raison d'être d'un multisite tel que le nôtre.

Cette mobilité est le gage pour chaque étudiant(e) de construire un parcours enrichi des moyens et compétences qu'offre chacune des écoles à travers ses spécificités, qu'elles soient de l'ordre des équipements, ou de certains enseignements.

Chaque workshop est également l'opportunité pour les élèves de faire la rencontre avec les élèves et enseignants des autres sites, de constater que l'identité et la définition de son établissement repose sur un périmètre et une complexité d'une autre nature que l'école dans laquelle il, elle, est inscrit(e)

pédagogiquement, et que son parcours au sein de l'établissement peut se définir suivant la diversité des moyens et compétences qu'il aura rencontrés lors de ces échanges.

Liste des workshops en annexe.

---

ENSEIGNANT > Tous les enseignants de l'Esba TALM

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop

SEMESTRES > 4 et 6

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > Du 16 au 20 janvier 2017

# HYPERMÉDIA

40

## OBJECTIFS

Ce cours a pour but d'appréhender la méthodologie du projet hypermédia. L'enseignement s'appuie sur la pratique du logiciel After Effect pour la construction d'un montage dynamique d'images.

## CONTENU

Une formation technique sur les bases du montage d'images avec After Effect : définition de l'espace de travail, enchaînements, les rythmes, le son et les interactions. L'enseignement s'appuie sur la mise en place d'une expérience du dessin/image numérique. Cette proposition devra permettre aux élèves de traiter de leur rapport à l'espace tout en développant leur imagination au sein de la création dans la société. L'élargissement de ce travail interroge la notion d'architecture des échanges. En dernière partie d'atelier, des systèmes de projections seront proposés et expérimentés.

## MÉTHODE

Cours communs de technique logicielle et de méthodologie du projet hypermédia. Suivi individuel. Bilans intermédiaires collectifs.

## ÉVALUATION

L'évaluation se fait au regard de l'engagement intellectuel et plastique de l'élève avec une attention particulière portée à sa capacité à concevoir et mettre en œuvre un projet avec l'ordinateur.

ENSEIGNANT > Christian Morin  
 TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique et méthodologique  
 SEMESTRE > 3  
 OPTION > Art  
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE  
 DURÉE > 2 h/semaine

# LIVRE

## 4 1

---

### OBJECTIFS

Faire des livres d'artistes.

### CONTENU ET MÉTHODE

L'espace du livre déjà abordé au premier semestre sera une manière d'y voir plus clair, page après page. Il va s'agir de construire un livre. Pour aider l'élève dans cette démarche, l'histoire de l'art sera d'une grande utilité. Dans la fabrication des livres, il faudra définir un format, nombre de page, cela qui aidera à mieux comprendre un rythme entre le texte et les dessins et ainsi définir le positionnement de chacun. Le travail de typographie sera possible pour les couvertures ou bien pour composer une affiche. Le travail s'achèvera avec madame Hubert pour l'apprentissage de la reliure.

### ÉVALUATION

Contrôle continu.

---

ENSEIGNANT > Mathias Pérez

SPÉCIALITÉ > Peinture

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique

SEMESTRES > 3 et 4

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h/quinzaine

# WORKSHOP DO IT : GENDER

42

## OBJECTIFS

L'atelier confronte les élèves à une diversité de points de vue afin de promouvoir leur capacité d'analyse autocritique, de questionner leurs représentations, d'accroître leur attention visuelle et leurs perceptions. Il s'agit simultanément de favoriser la compréhension des liens entre théorie et pratique comme base de toute communication visuelle et de toute élaboration de sens.

## CONTENU

Cet atelier de production plastique thématique se focalisera sur les systèmes de représentation de la femme et de l'homme dans nos sociétés, systèmes initialement mis en lumière, analysés et critiqués par les mouvements féministes et par la tradition anglo-saxonne des Gender Studies. Le genre est un fait biologique mais aussi une construction sociale.

Cet atelier utilisera comme base et ressource, à la fois d'un point de vue formel et conceptuel, les expériences d'artistes qui ont révélé et remis en cause les schémas culturels établis à propos des genres.

L'atelier se traduira par une appropriation

des archives (personnelles et/ou familiales qui, esseulées, ont peu de sens et dépendant donc d'un appareil discursif et textuel plus large pour faire surgir leurs potentiels latents. Quel peut être leur statut une fois ces archives extraites de leurs lieux d'origine, une fois qu'on les a priées de vivre au-delà de leur fonction initiale ? Peuvent-elles exister dans plus d'un contexte ? Leur sens peut-il demeurer stable, univoque ?

Cette exploration individuelle se concrétisera par la production d'une pièce narrative qui interrogera la question du "genre". Cette pièce sera (auto) biographique, prenant soin d'éviter l'exotisme et l'énigmatique attendus qui peuvent être générés en se contentant de recycler toute image hors de son contexte. L'art pourrait ainsi être un espace où examiner les significations et implications de l'archivage, plutôt qu'une simple transformation des documents rassemblés en pièces artistiques.

## ÉVALUATION

Assiduité et engagement (contrôle continu), bilan collectif. Tout échange, écrit ou oral, est en anglais.

ENSEIGNANTS > Dettie Flynn et Florent Lahache  
SPÉCIALITÉ > Philosophie et atelier de langue étrangère

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier

SEMESTRE > 3

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 5 jours

# PERSPECTIVE NATURELLE ET PERSPECTIVE ARTIFICIELLE

4 3

## OBJECTIFS

Approfondissement de la compréhension qu'optique et géométrie sont étroitement liées dans notre perception visuelle.

À travers un grand nombre d'œuvres contemporaines, modernes et anciennes, prendre la mesure de la persistance des préoccupations de perception, de représentations et d'expérimentations de l'espace et du volume. Utilisation inventive et créative de la perspective à partir d'une connaissance élargie par l'examen d'une grande amplitude d'œuvres.

## CONTENU

- Les noms de la perspective : ambiguïtés et contresens.
- Perspective et modernité.
- Les commentaires sur la perspective : quand les idées cessent de s'appuyer sur le regard.
- Retour sur l'expérimentation pour comprendre les œuvres et les perceptions personnelles.
- Perspective et littérature.
- Perspective et photographie.
- Les préoccupations perspectives décelables

dans des œuvres contemporaines, du minimalisme au Land Art.

## MÉTHODE

Étude d'œuvres, lecture de textes, expérimentations optiques et géométriques. Photographie, dessin, installations.

## ÉVALUATION

Note semestrielle. Travaux personnels (dessins, photos, installations) attestant de la compréhension des principes et méthodes. Expériences prolongées témoignant d'une capacité à transposer, explorer des références personnelles.

---

ENSEIGNANT > Claude Lothier

SPÉCIALITÉ > Perspective, optique et géométrie

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique

SEMESTRES > 3 et 4

OPTIONS > Art et Design mention Espace de la cité

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h/semaine



# BONUS MALUS : LA CRITIQUE EN EFFET

44

## OBJECTIFS

Se familiariser avec la littérature critique, interroger le fonctionnement du jugement de goût et repérer quelques-uns des débats majeurs de l'histoire de l'art moderne et contemporain.

## CONTENU

Les œuvres d'art sont l'objet d'engouements partagés mais aussi parfois de disputes profondes. Si le jugement de goût passe spontanément pour une préférence personnelle qui n'a pas à se justifier, le jugement de "dégoût" se place généralement sur le terrain des convictions et oblige à formuler ses raisons. Il permet de saisir que les choix formels qui constituent les œuvres impliquent aussi des valeurs morales, des idéologies, des représentations de l'histoire ou du monde social qui peuvent être soumises à la discussion. En s'appuyant sur la valeur polémique de certains écrits sur l'art (de Charles Baudelaire à Hal Foster, de Pier Paolo Pasolini et Serge Daney à Benjamin Buchloh), il s'agira d'interroger la manière qu'ont les œuvres de révéler des clivages,

des antagonismes ou des dissensus qui s'avèrent inséparablement esthétiques et politiques.

## MÉTHODE

Le cours magistral s'appuie sur des textes et des œuvres dont nous analyserons les enjeux au fil des séances.

## ÉVALUATION

Participation, exposés et travaux écrits.

ENSEIGNANT > Florent Lahache  
SPÉCIALITÉ > Philosophie  
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique  
SEMESTRE > 3  
OPTION > Art  
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE  
DURÉE > 3 h/semaine

# HISTOIRE DES ARTS

## 4 5

### OBJECTIFS

Apporter une connaissance de l'histoire de l'art concentrée sur la période moderne et contemporaine, tout en proposant une ouverture à l'art de toutes les époques et aux méthodes des sciences humaines.

### CONTENU

Le cours de cette année portera sur deux genres classiques, le paysage et le portrait, issus de la peinture mais désormais partie intégrante de notre culture plastique générale. Historiquement, la photographie tiendra en ce sens un rôle central dans le relais que cette technique a pu constituer dans la pratique des formats artistiques. Mais tous les médiums et leurs hybridations contemporaines (assemblages, installation...) peuvent désormais jouer ce rôle. Espace et environnement, personne et corps, voici quelques-unes des notions qui seront abordées. Des comptes rendus d'exposition y trouveront leur place selon l'actualité.

### MÉTHODE

Cours magistral.

### ÉVALUATION

Les élèves sont invités chaque semestre à choisir entre plusieurs formats d'écriture (fiche de lecture, dissertation, planche thématique) selon le sujet de leur choix. Cette démarche est destinée à faire acquérir les gestes basiques de la recherche autonome.

---

ENSEIGNANT > Juan Camelo

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours magistraux

SEMESTRES > 3, 4, 5 et 6

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h/semaine

# LE PROBLÈME DE L'AUTRE

46

## OBJECTIFS

Ce rendez-vous régulier par demi-groupes est destiné à rendre plus habituel le double exercice de l'écoute et de la prise de parole que la discussion implique.

## CONTENU

Les élèves présenteront à tour de rôle leurs productions au groupe présent.

## MÉTHODE

À partir d'une demande de présentation de problèmes rencontrés dans la production, l'élève est invité autant à analyser son travail qu'à imaginer en quoi le regard des autres peut apporter des pistes et éclaircissements. Pour ces autres, on demande un effort d'écoute, de critique mais surtout de créativité de regard dans l'optique de faire évoluer le travail présenté.

## ÉVALUATION

Il n'y a pas d'évaluation autre que l'assiduité et l'implication qu'une activité en demi-groupe permet. Si ces critères minimum ne sont pas remplis, la note d'histoire de l'art peut se voir affectée.

ENSEIGNANT > Juan Camelo  
 TYPE D'ACTIVITÉ > Cours magistral  
 SEMESTRES > 3 et 4  
 OPTION > Art  
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE  
 DURÉE > 1 h/semaine

# HISTOIRE ET THÉORIE DU SONORE

## Histoire de la musique et de la mise en scène du son cinéma (niveau 2)

4 7

---

### OBJECTIFS

- 1) Ce cours vise à étudier le contexte de la création musicale de 1920 à 1950, et à comprendre l'évolution de l'expression musicale au sein des principaux courants afin de percevoir les enjeux esthétiques qui caractérise cette période féconde.
- 2) Ce cours vise également à appréhender l'écriture du son au cinéma. Il est ainsi traité des principales innovations sonores liées à l'utilisation de la technologie durant le XX<sup>e</sup> siècle et de la signification que revêt leur emploi d'un point de vue dialectique.

### CONTENU

- De la tonalité à l'atonalité
- Ouverture des paramètres musicaux
  - Arnold Schoenberg, musique dodécaphonique et sérielle
  - Edgard Varèse, le compositeur d'anticipation
  - Nouvelle lutherie électronique
  - Contexte d'apparition de la musique concrète et électronique
  - Cinéma synesthésique
  - Design sonore primitif

### ÉVALUATION

Présence obligatoire. Un commentaire d'écoute en contrôle continu d'une séquence musicale ou d'un extrait de film. Replacer l'écoute d'une œuvre dans son époque, genre, style, forme, formation, rythme, timbre, intensité.

---

ENSEIGNANT > Philippe Langlois

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRE > 3

OPTIONS > Art et Design mention Espace de la cité

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h 30/semaine

# HISTOIRE ET ESTHÉTIQUES DES ARTS TECHNOLOGIQUES

## I. Son et cinéma - II. Art sonore

48

### OBJECTIFS

Approche historique, esthétique et analytique, qui vise à appréhender l'écriture du son au cinéma de manière transversale, tant dans le cinéma de fiction, le film documentaire que le cinéma d'animation ou expérimental. Il est traité des innovations sonores liées à l'utilisation de la technologie durant le XX<sup>e</sup> siècle et de la signification que revêt leur emploi d'un point de vue dialectique. Aborder la diversité et la richesse de la notion " d'art plastique sonore " à travers différentes approches : littéraire, poétique, musicale, muséale ; différents arts technologiques : cinéma, art radiophonique, installation multimédia, électroacoustique, internet ; différents types d'expression : œuvre sur support, performance, ou temps réel. Un séminaire de trois jours, afin de développer des axes de réflexion sur la culture musicale et l'histoire de la musique et une journée de conférence d'enseignants de l'IRCAM viennent les compléter.

### CONTENU

Musique concrète et cinéma : fonction du bruit dans la comédie musicale Hollywoodienne, la partition sonore, les instruments de la nouvelle lutherie, les synesthésies contemporaines, musique et cinéma d'animation, musique concrète et cinéma, les films du service de la Recherche de l'ORTF 1950-1975.

Arts plastiques et expression musicale : la démarche phénoménologique de Pierre Schaeffer, de l'objet sonore à l'objet visuel, John Cage et l'aléatoire, l'actionnisme de Fluxus et Nam June Paik, Le Live électronique. Musiques électroacoustiques plastiques, la temporalité du minimalisme et du happening, répétition/non répétition. Installations multimédias, art cinétique, sculptures sonores, automates, réalité virtuelle, etc.

Séminaire : musique écrite (antique, médiévale, renaissance, baroque, classique et romantique). Jazz et musique improvisées : les enjeux historiques et esthétiques des principaux genres musicaux qui ont jalonné l'histoire du jazz : origines du blues, style New Orléans, jazz classique, Be bop et hard bop, free jazz et musique improvisées. Musique du monde et traditionnelle en compagnie de Caroline Bourguin et d'un(e) musicien(e) traditionnel. Conférence IRCAM : approfondir le domaine du "Design Sonore" et ses champs d'application. Analyse de projets, définition et structuration d'une discipline naissante, design sonore interactif, Design sonore et esthétique, Articulation recherche en perception et applications en design sonore.

### ÉVALUATION

Présence obligatoire. Commentaire analytique rédigé des relations audiovisuelles dans un court métrage.

ENSEIGNANT > Philippe Langlois

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRE > 4

OPTIONS > Art et Design mention Espace de la cité

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h 30/semaine

# ATELIERS

## 4 9

### OBJECTIFS

Développer en parallèle de l'enseignement continu des axes de réflexion sur la culture musicale et l'histoire de la musique sous forme de trois journées/conférences animées par des intervenants extérieurs spécialistes dans ces trois domaines : musique de tradition écrite, musique du monde, jazz et musique improvisées.

### MÉTHODE

Pratique régulière et assidue prise sur le temps de la recherche personnelle suivie directement par l'enseignant de la spécialité et ouvert à la transversalité. (Minimum de deux rendez-vous par semestre).

Liste des ateliers :

- Atelier terre, Clémence van Lunen présente les mardis et mercredis.
- Atelier Multiples (gravure), David Liaudet, présent les jeudis et vendredis
- Atelier d'écriture, Claude Lothier présent un jeudi sur deux.
- Atelier peinture, Jean-Yves Le Bon, présent les jeudis et vendredis.

- Atelier vidéo, David Michael Clarke présent les lundis et mardis.
- Atelier photo, Laura Brunellière, jours de présence dans l'agenda pédagogique.
- Atelier dessin, Guy Brunet présent les mardis et mercredis ; Mathias Pérez présent les lundis et mardis.
- Atelier Radio, Philippe Langlois, réunion tous les jeudis à 12h, une émission en direct par mois.
- Atelier Volume, K. Blacker, jours de présence dans l'agenda pédagogique.
- Atelier Arts numériques, Marie-Laure Cazin, présente les mardis.

### ÉVALUATION

Qualité et pertinence de la recherche et du travail plastique.

---

ENSEIGNANT > Enseignant lié au médium de l'atelier

SPÉCIALITÉ > Pratique plastique

TYPE D'ACTIVITÉ > Recherches personnelles

SEMESTRE > 3, 4, 5, 6, 7 et 9

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

# PRATIQUE DE L'ÉCRIT

50

## OBJECTIFS

Développer une pratique active de la lecture et de l'écriture. Il s'agit de développer comme futurs artistes une relation de proximité avec ses pairs.

## CONTENU

A partir des exemples de lettres écrites par Gottfried Honnaggar à une trentaine d'artistes, l'élève - en fonction de ses goûts, de ses centres d'intérêt personnels, de l'exposition visitée en commun s'il y a lieu - écrira ses propres lettres à un artiste. Une recherche approfondie préalable sera nécessaire.

## MÉTHODE

Chaque lettre comportera un exposé général de l'œuvre et de l'artiste ; des commentaires personnels explicitant la proximité des sensibilités, préoccupations, de l'élève ou au contraire le rejet du travail de l'artiste, des réflexions critiques, un élargissement de ces critiques à une problématique plus générale.

## ÉVALUATION

Suivi par les enseignants. Présentation des lettres à un enseignant (Clémence van Lunen / Juan Camelo ou autres) choisi par l'élève avant la fin du mois d'avril, avant évaluation par le jury de fin de semestre.

ENSEIGNANTS > Tous les enseignants du pôle théorique élargi

TYPE D'ACTIVITÉ > Culture générale

SEMESTRES > 3 et 4

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

# PEINDRE ET DESSINER PAR DES MOYENS AUTRES

## 5 1

### OBJECTIFS

Il est demandé aux élèves de dépasser le cadre de l'exercice pour s'investir personnellement. Au plan de la méthode de travail, ils doivent accepter d'élaborer progressivement leur réflexion à travers une expérimentation pratique (dessins et esquisses préparatoires). Enfin ils doivent avoir l'autonomie nécessaire pour prolonger à titre personnel leur documentation.

### CONTENU

Le cours s'organise autour de propositions problématiques (peinture et photo, dessin d'après photo, dessin, découpage, collage etc...), qui font l'objet d'une tentative d'explication et d'analyse, s'appuyant sur une documentation.

Les propositions sont ouvertes davantage encore à l'appropriation par l'élève dans le cadre d'une orientation personnelle qui commence à s'esquisser.

Il s'agit aussi d'expérimentation d'un médium singulier, de la progressive inscription dans la pratique des questions de sens (inséparables d'un système de références à l'histoire de la peinture

d'une part et aux pratiques, et à l'art et la pensée contemporaine d'autre part). A travers ce processus de travail et de questionnement doit se construire une méthode personnelle, qui devra toujours partir du sensible.

Au second semestre les élèves évoqueront devant le groupe les questions qui se posent à eux. Cette oralité leur permettra ainsi de structurer leur réflexion au regard de leurs multiples travaux.

### ÉVALUATION

Contrôle continu.

---

ENSEIGNANT > Mathias Pérez  
SPÉCIALITÉ > Dessin  
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique  
SEMESTRES > 5 et 6  
OPTION > Art  
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE  
DURÉE > 2 h/semaine



# VIDÉO-CINÉMA

---

52

## OBJECTIFS

Les élèves de troisième année art ont tous reçu un enseignement leur ayant permis d'appréhender le médium vidéo. L'élève devra profiter de cette année de diplôme pour mettre en place les premiers jalons d'un langage filmique personnel.

## CONTENU ET MÉTHODE

Un suivi particulier sera réalisé tout au long de l'élaboration du projet filmique ; de sa conception à sa réalisation technique.

## ÉVALUATION

Progression, engouement et capacité de l'élève à servir ses propres objectifs.

---

ENSEIGNANT > Jean-Charles Hue

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop

SEMESTRE > 5

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h/semaine

# LE SÉMINAIRE ENTREPRENEURIAL

Expérience, échanges,  
maturité et concrétisation

5 3

## OBJECTIFS

Permettre à l'élève de définir son projet d'entreprise pour une mise en œuvre avec les regards croisés d'experts, d'entrepreneurs et de financeurs. Ce séminaire est l'opportunité de voir son projet entrepreneurial s'enrichir au fil des échanges jusqu'à maturité et sa concrétisation. L'enseignant assurera avec le plus grand soin l'objectivité, la cohérence et la fiabilité des informations apportées.

## CONTENU

- Participation au concours du Prix de l'Initiative du Crédit Agricole Anjou Maine.  
- Aspects juridiques, financiers et ressources humaines : Business plan/Atelier "Business Model Innovation"/Le management pour la création d'entreprise/Le tableau de bord/Vendre son projet d'entreprise.  
Seront pris en compte : La relation entre les créateurs et les partenariats/ L'adéquation homme/projet/L'approche marché, le montage du dossier financier et la réalisation d'un tableau de bord, la définition des outils indispensables au suivi de l'activité.

- Outils : Business Model Canvas (Business Model Generation), Empathy Map (XPlane),  
- Concepts : GameStorming & Storytelling/Lean Startup (Eric Ries)/Customer development Process (Steve Blank).

## MÉTHODE

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

## ÉVALUATION

Concours et interventions liées, ouverts aux 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> années options Art et Design mention Espace de la cité. Concours Prix de l'initiative obligatoire au semestre 6 pour les élèves de 3<sup>e</sup> année design. Engagement et assiduité aux séances, constitution d'un dossier de projet entrepreneurial.

---

ENSEIGNANT > Christian Morin

TYPE D'ACTIVITÉ > Séminaire théorique et pratique, conférences et discussions

SEMESTRES > 6, 7 et 9

OPTIONS > Art, Design mention Espace de la cité et mention Design sonore

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE > S6 (Design) / ACTIVITÉ OPTIONNELLE > S6 (Art), S8 et 10

DURÉE > 6 séances de 2 h

# QU'EST-CE QUE C'EST "DÉGUEULASSE" ? : LE PARADOXE DES SOURCES IMPURES

5 4

## OBJECTIFS

S'interroger sur l'héritage politique de la modernité artistique, prendre position de manière argumentée sur des questions actuelles -le statut des matériaux "prosaïques" et des marchandises culturelles en particulier-.

## CONTENU

La modernité artistique s'est en grande partie construite sur l'opposition théorique entre l'art véritable et son double dégradé : les industries culturelles, le sous-produit kitsch, la société du spectacle, le divertissement hollywoodien, la banalité marchande, etc. En pratique, la tension active entre art et non-art a pourtant conduit à transgresser continument cette frontière supposée entre le " noble " et le "vulgaire". Si cette opposition était déjà caduque dans la modernité, quel destin lui réserve alors le moment contemporain ? Quelle place accorder aujourd'hui à la revendication d'un art critique, adversaire de la culture marchande ? Peut-on, doit-on hériter de cette exigence moderne, et si oui comment ?

## MÉTHODE

Le cours magistral s'appuie sur des œuvres et des textes, soumis à la discussion collective.

## ÉVALUATION

Participation, exposés et travaux écrits.

ENSEIGNANT > Florent Lahache  
SPÉCIALITÉ > Philosophie  
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique  
SEMESTRE > 5  
OPTION > Art  
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE  
DURÉE > 3 h/quinzaine

# DEVISER

5 5

## OBJECTIFS

Problématiser, synthétiser, réfléchir et écrire à plusieurs.

## CONTENU

Conçu comme un lieu de parole et d'écriture, le séminaire se donnera la forme brève pour objet de réflexion (statements, aphorismes, fragments). En partant d'une question touchant au statut de l'artiste, à la fonction de l'art, aux valeurs sociales et aux idéologies de l'époque, il s'agira à chaque séance d'aboutir à une proposition écrite ramassée, un énoncé synthétique formulé collectivement, dégageant sinon une affirmation, du moins une hypothèse de travail. Dans le même mouvement, il s'agira de réfléchir au rapport entre langage et production plastique, à la fonction rhétorique des formes brèves qui circulent dans le champ de l'art, à leurs forces comme à leurs ambiguïtés. Une bibliographie accompagnera ces séances au fur et à mesure du semestre.

## MÉTHODE

Le séminaire prend la forme d'un moment de discussion et d'écriture collective.

## ÉVALUATION

Participation orale et travaux écrits.

---

ENSEIGNANT > Florent Lahache

TYPE D'ACTIVITÉ > Philisophie

SEMESTRE > 7

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h/semaine

# HISTOIRE DES ARTS

56

## OBJECTIFS

Apporter une connaissance de l'histoire de l'art concentrée sur la période moderne et contemporaine, tout en proposant une ouverture à l'art de toutes les époques et aux méthodes des sciences humaines.

## CONTENU

Le cours de cette année portera sur deux genres classiques, le paysage et le portrait, issus de la peinture mais désormais partie intégrante de notre culture plastique générale. Historiquement, la photographie tiendra en ce sens un rôle central dans le relais que cette technique a pu constituer dans la pratique des formats artistiques. Mais tous les médiums et leurs hybridations contemporaines (assemblages, installation...) peuvent désormais jouer ce rôle. Espace et environnement, personne et corps, voici quelques-unes des notions qui seront abordées. Des comptes rendus d'exposition y trouveront leur place selon l'actualité.

## MÉTHODE

Cours magistral.

## ÉVALUATION

Les élèves sont invités chaque semestre à choisir entre plusieurs formats de présentation (fiche de lecture, dissertation, planche thématique...) selon le sujet de leur choix et en lien avec l'orientation de leur diplôme.

ENSEIGNANT > Christophe Domino

SPÉCIALITÉ > Culture générale

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRES > 7 et 9

OPTION > Art, Design mention Espace de la cité et mention Design sonore

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h/semaine

# BUREAU DES ENQUÊTES

5 7

## OBJECTIFS

Bureau des enquêtes entend accompagner l'inscription des étudiants dans la construction de leur démarche personnelle de second cycle. Documenter, analyser, enquêter, construire dans la perspective de donner forme : il s'agit d'ouvrir et de nourrir les démarches d'écriture de toute nature. Session de travail aux Archives de la critique d'art à Rennes en fin de semestre.

## CONTENU

Pourquoi l'enquête ? Ici : la théorie de l'enquête telle que la développe le philosophe pragmatiste américain John Dewey en 1938 cerne l'enquête comme un modèle pertinent de recherche, d'exploration, de connaissance. Et là : dans *Enigmes et complots*, le sociologue Luc Boltanski associe l'émergence du roman policier dans les années 1900 avec le développement de l'enquête de terrain dans les sciences sociales. L'enquête comme méthode est une forme dynamique d'activation d'idées et d'expériences.

Chaque séance donnera l'occasion de présentations orales, notes de lecture, documents et analyses selon les

questionnements personnels, et selon l'actualité des idées et des arts. Les questions liées à la place de l'art et de l'artiste dans le contexte contemporain forment un point de départ.

## MÉTHODE

Bureau des enquêtes prend la forme d'un séminaire-atelier alliant réflexion collective, méthodologie et suivi individuel.

## ÉVALUATION

Engagement et assiduité dans la recherche et au séminaire, capacités d'ouverture et articulation, inventivité formelle en particulier dans la constitution d'un dossier produit au cours du semestre.

---

ENSEIGNANTE > Christophe Domino  
TYPE D'ACTIVITÉ > Recherche et méthodologie de recherche et  
de construction de projet  
SEMESTRE > 7  
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE  
DURÉE > 2 h/semaine

# PRATIQUE PROFESSIONNELLE

## 58

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

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

Les journées d'étude de pratique professionnelle s'inscrivent donc, depuis 2011, dans cette ambition de développer une approche – toute en investigation et imagination – des problèmes formels, techniques et conceptuels de la création, ainsi que de la recherche, de l'analyse et de l'utilisation de l'information. L'objectif est d'encourager et de permettre aux élèves de vivre l'expérience qui consiste à appliquer leurs compétences dans un contexte culturel plus large. La diversité des intervenants est donc cruciale pour mettre en lumière le vaste paysage des professions du monde de l'art, leurs interdépendances et leurs interactions au quotidien.

ENSEIGNANTES > Sandra Delacourt, Dettie Flynn

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours méthodologique

SEMESTRES > 8 et 10

OPTION > Art, Design mention Espace de la cité et mention Design sonore

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

DURÉE > 4 jours

# ACCROCHEZ-VOUS !

59

## OBJECTIFS

Alors que la forme exposition est plus que jamais mise en défi, comment penser les pièces et projets aussi dans leur dimension d'accrochage ? Pour les raisons propres de chaque pièce comme en fonction du contexte, une œuvre invente sa situation, qui détermine une partie de son sens. L'expérience du partage avec le spectateur se construit, selon la manière dont chaque pièce contient une adresse. Les situations créées par l'atelier sont autant d'expériences concrètes pour mieux aborder le geste de l'accrochage. Les sessions participent à la mise en place d'une exposition collective hors l'école en décembre (choix du lieu à confirmer ensemble).

## CONTENU

À tour de rôle sur calendrier par groupe de trois ou quatre, les élèves préparent des hypothèses d'accrochage (pièce isolée et/ou en séquence). Puis ils présentent leur lecture de l'œuvre à l'ensemble du groupe, qui à son tour discute les choix et les propositions en seconde partie d'atelier. La lecture collective issue de ces échanges

prépare le parcours de l'exposition, et précise ses intentions. L'attitude critique de chacun est portée sur son propre travail comme sur l'ensemble.

L'histoire et l'actualité des expositions sont présentes dans les discussions, ainsi que les compte-rendu d'expo. Les rendez-vous sont pris, sous les conditions d'usage, à l'espace du 100 Grande Rue.

## MÉTHODE

Sessions d'expérimentation, de manipulation, de discussion autour de la mise en espace des pièces et travaux, issus de la production ou du choix des élèves de 4<sup>e</sup> année art et des étudiants étranger en séjour. Le travail commun est orienté vers la préparation d'une exposition. Les échanges ont lieu le plus souvent en anglais.

## ÉVALUATION

Engagement dans la réflexion, l'échange et la mise en œuvre ; participation à la conception-réalisation de l'exposition ; tenue d'un journal d'atelier personnel.

---

ENSEIGNANT > Christophe Domino, Dettie Flynn et l'ensemble de l'équipe

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier d'expérimentation collaborative

SEMESTRE > 7

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 4 h/semaine



# BUREAU DES ÉCRITURES

60

## OBJECTIFS

Dans le mouvement de construction du diplôme, en écho à la rédaction du mémoire, l'attention porte sur les régimes de discours, sur les manières de construire des objets de pensée. L'écriture y participe, sous toutes formes qu'elle sait revêtir.

## CONTENU

Les héros de Flaubert, Bouvard et Pécuchet, ont montré qu'il ne s'agit pas seulement d'apprendre, pour savoir. Et de tout lire pour comprendre. Lire et savoir aujourd'hui ne relèvent plus du rêve de totalité, d'universalité que le roman de Flaubert ironise. À l'heure du capitalisme cognitif plus que jamais, construire un savoir aujourd'hui consiste, à choisir, et à savoir choisir. La familiarité aux différents régimes de discours rencontrés en entend de jouer des formes de pensées, des disciplines. Michel Foucault a décrit ce qu'il nomme L'ordre du discours il y a presque un demi-siècle. Quels "discours", quels "désordres" voulons-nous ?

## MÉTHODE

Pratiques croisées de lecture et de production discursives, sous forme de rendez-vous collectifs et/ou d'entretiens personnels ou de petits groupes, en confrontant, écrits d'artistes, essais en sciences sociales, littérature, écrits sur l'art... Trois journées aux Archives de la critique à Rennes en début de semestre viennent consolider le travail du mémoire.

## ÉVALUATION

Assiduité et participation aux séances ; productions de notes de lecture, et de toute nature de discours.

ENSEIGNANT > Christophe Domino

SPÉCIALITÉ > Culture générale

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRE > 9

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h/semaine

# ATELIER ACCROCHAGE

## 6 1

---

### OBJECTIFS

Prolonger et conforter la mise en espace de la production de l'élève par la réflexion et l'expérimentation individuelle et collective de l'accrochage, suivant la production de l'élève et la préparation du diplôme.

### MÉTHODE

Rendez-vous régulier d'expérimentation, de manipulation, d'entretiens individuels et de discussions collectives autour de la mise en espace des pièces et travaux, issus de la production des élèves de 5<sup>e</sup> année Art. Les échanges auront lieu en anglais.

### CONTENU

Discussion avec les élèves et avec différents enseignants au long de la semaine sur calendrier. Les rendez-vous sur lieux choisis par l'élève visent à une lecture critique du travail, à déterminer ce qui relève de la pièce, de son contexte.

### ÉVALUATION

Engagement dans la réflexion, l'échange et la mise en œuvre.

---

ENSEIGNANT > Dettie Flynn et l'ensemble de l'équipe pédagogique

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier

SEMESTRE > 9

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

# LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIAU ET MATÉRIEL

62

## OBJECTIFS

Connaissance et compréhension, d'après des documents fondateurs dans leur langue originale, des principaux mouvements artistiques anglais et américains du dernier tiers du vingtième siècle ayant fondé la contemporanéité en art. Capacité à élaborer et présenter, en anglais, un positionnement et/ou une pratique personnelle argumentée par rapport aux problématiques traitées.

## CONTENU

Développé sur l'année, ce cours a pour vocation d'engager les élèves dans la production de pièces personnelles mettant en œuvre le langage. Le travail plastique de chaque élève s'appuie, au moyen de conférences, sur la découverte d'artistes contemporains et sur l'analyse des pratiques symboliques, de classification, en un mot producteur de sens, qui se situent au cœur de toute production et consommation culturelles. En faisant l'expérience, par le biais d'une approche ludique, réfléchie et spontanée, que le langage a une forme propre, les élèves sont amenés à trouver leur voix propre.

## MÉTHODE

Tout échange, écrit ou oral, est en anglais. Travail de recherche et de création. Conférences, présentation d'œuvres, projection de films, lectures, workshops. Analyses et discussions autour de ces œuvres et réponse critique du groupe aux productions individuelles.

## ÉVALUATION

Assiduité et engagement (contrôle continu), bilan collectif & accrochage.

ENSEIGNANTE > Dettie Flynn  
SPÉCIALITÉ > Atelier de langue étrangère  
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique  
SEMESTRES > 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 9  
OPTIONS > Art et Design mention Design sonore  
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE



---

# OPTION DESIGN MENTION ESPACE DE LA CITÉ

2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup> années

# RE-PRESENTER

## 6 3

---

### OBJECTIFS

Acquisition des fondamentaux historiques, méthodologiques et techniques.

### CONTENU

Le cours, sur un mode d'expérimentation interroge la problématique de la représentation de l'espace : quelles cartes, quels dessins, quels diagrammes..., pour quels usages. Il est proposé aux étudiants de réaliser différents types de projets graphiques afin de s'initier, de comprendre et d'interroger les modèles existants de représentation (cartographie, topologie, plan...) et leur pertinence d'utilisation en fonction du projet.

### MÉTHODE

L'acquisition des outils de base de conception, de réalisation et de représentation se fait via des sujets ciblés mettant en jeu la construction du sens et la rigueur de la production. Un accent particulier est porté sur l'apprendre à voir/regarder.

### ÉVALUATION

Contrôle continu.

---

ENSEIGNANT > Ronan Le Régent

SPÉCIALITÉ > Design graphique

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique, théorique et méthodologique

SEMESTRE > 4

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 4 h/semaine

# WORKSHOP

## TECHNIQUES NUMÉRIQUES 1

64

### OBJECTIFS

Cette offre concerne les deuxièmes années Design et prend la forme d'un module intensif de cinq jours. L'objectif est d'initier les élèves aux techniques de modélisations surfaciques et aux bases de la géométrie digitale : acquisition des connaissances minimales requises pour une prise en main autonome des logiciels surfaciques les plus utilisés en CAO et CFAO. Il s'agit d'interroger le rapport entre une forme et la logique de sa génération d'un point de vue surfacique.

### CONTENU

L'appropriation des techniques numériques initiée par ce module se verra idéalement perfectionnée jusqu'au diplôme, permettant au final la maîtrise de l'ensemble des dispositifs de production computationnels : modélisation paramétrique, conception algorithmique et programmation, simulation, fabrication digitale. Cette maîtrise n'a d'autres buts que de servir les enjeux liés à l'autonomie des élèves et la mise en avant de la dimension prospective qui encourage l'expérimentation et la

création computationnelle. L'initiation tourne autour d'exercices et de projets géométriques permettant de saisir par les différentes méthodes enseignées, les notions fondamentales de géométrie digitale (surfaces polyédriques ; géométrie de Bézier ; opérations booléennes sur des solides et polysurfaces ; initiation aux basiques de l'algèbre linéaire ; courbures et surface développables...).

### MÉTHODE

En constatant l'évolution des méthodes de conception dans le champ du design, largement impulsée par les technologies numériques, il apparaît indispensable de proposer aux élèves en phase programme une offre pédagogique conséquente et continue sur les techniques digitales, communément aux sites d'Angers et du Mans.

### ÉVALUATION

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

ENSEIGNANTS > Felix Agid et Amaël Bougard

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop intersites Angers et Le Mans

SEMESTRE > 3

OPTIONS > Design et Design mention Espace de la cité

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > Du 19 au 23 octobre 2015

DURÉE > 5 jours

# DESIGN ET APPROCHE GÉNÉRATIVE

## 6 5

### OBJECTIFS

L'objectif est d'aborder les principes de la production numérique d'objets construits par la modélisation et le dessin paramétrique. Le cours intègre la journée hebdomadaire ouverte sur les différents protocoles d'usage du numérique (3D, hypermédia). L'objectif est de mettre en lumière les logiques d'interactions entre les dispositifs de production industriels et les standards langagiers ou modes de productions computationnels introduits par l'ordinateur dans le design (organisation du travail, langage et formes).

### CONTENU

L'élève fabrique progressivement un objet conçu sur ordinateur sur le mode associatif. L'initiation commence par un parcours au sein de plusieurs modes de représentation (du croquis à la modélisation précise en surfacique, maquettes en matériaux divers, dessins techniques, premier pas en modélisation paramétrique et associative), et s'oriente vers une spatialisation ou la transformation du projet en construction.

### MÉTHODE

Studio dans lequel le projet est envisagé sous l'angle d'une mise en œuvre à l'échelle architecturale de formes naturelles et organiques, par le biais de méthodes computationnelles.

### ÉVALUATION

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

---

ENSEIGNANT > Felix Agid

SPÉCIALITÉ > Design computationnel & génératif

TYPE D'ACTIVITÉ > projet pratique, approche théorique et bases méthodologiques

SEMESTRE > 3

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 8 h/semaine



# REPRÉSENTATION - MODÉLISATION

66

## OBJECTIFS

L'objectif est d'apporter des notions fondamentales dans la compréhension du géométral, la lecture et la production de plans, des éléments d'ordre méthodologique concernant la représentation du projet et une maîtrise logicielle d'applications reconnues dans le domaine professionnel autour de notions telles que le dessin technique, la modélisation, le rendu 3D en articulation avec la mise en œuvre globale d'un projet.

## CONTENU

Initiation au géométral du projet d'architecture. Lecture / Analyse de plan. Photomontage avec Photoshop. Initiation au dessin de plans assistés par ordinateur avec Autocad ; création du tracé en plan, coupe, élévation ; cotation, normes en vigueur ; impression ; habillage de plan. Intégration de rendus Autocad dans des logiciels PAO (Photoshop, Illustrator...). Intégration dans les logiciels 3D. L'apprentissage des logiciels se base tout d'abord sur des exercices pas à pas pour évoluer rapidement vers l'analyse et le tracé d'un projet existant, permettant

une approche méthodologique complète du logiciel. Après plusieurs séances, une partie de la formation est consacrée au suivi de projets en cours (CAO, design d'objet, design d'espace, architecture, scénographie, urbanisme...).

## MÉTHODE

Cours, travaux dirigés, travaux pratiques et soutien personnalisé.

## ÉVALUATION

Présence et participation. Exercices applicatifs courts. Évaluation des représentations réalisées dans le cadre des projets connexes.

ENSEIGNANTS > Amaël Bougard

SPÉCIALITÉ > DAO / CAO

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique

SEMESTRES > 3 et 4

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h/semaine

# DESSIN

## 6 7

---

### OBJECTIFS

- Pratique régulière du dessin en diversifiant les techniques, les formats. Le dessin est présent dans toutes les phases de réalisation des projets et questionne les moyens de présentation et représentation du travail.
- S'informer, se documenter sur l'actualité artistique, l'histoire de l'art.

### CONTENU

- Dessiner à partir du réel. Le dessin, moyen d'observation privilégié, intime, de l'espace urbain. Il permet d'analyser plus finement la complexité de la ville, de favoriser les relations entre détails et ensemble. Se confronter physiquement au paysage urbain.
- Carnet de croquis, notes...

### ÉVALUATION

Continue et en fin de semestre.

---

ENSEIGNANT > Guy Brunet  
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique  
SEMESTRES > 3 et 4  
DURÉE > 3 h/semaine

# VIRTUOSE

68

## OBJECTIFS

Développer un projet personnel à partir d'un cahier des charges "objet" élaboré autour de contraintes géométriques, de champs référentiels spécifiques et finalement, dans la perspective de faire dialoguer les outils numériques avec des moyens de production traditionnels.

## CONTENU

- Recherche plastique : Dessins / Peintures / Volume / Maquette / Photographie / Vidéo – étude de différents matériaux selon le sujet
- Analyse des références / présentation des recherches engagées / communication du projet : mise en place d'un site internet – représentation 3d / incrustation.

A partir d'un certain stade, l'enseignement se fera essentiellement sur ordinateur à l'aide de logiciels de CAO (surfaciés et volumiques). Un prototype est réalisé selon des méthodes liées au numérique, variables en fonction du sujet proposé et de la réponse envisagée :

Impression 3d / Découpe Laser / ...  
 Afin d'interroger le rapport au numérique de manière concrète, la réalisation de prototype met en jeu l'usage des matériaux et des moyens de productions traditionnels : Bois / Fonte de métal / Céramique / ...

## MÉTHODE

Cours communs de méthodologie et de communication du projet.  
 Suivi individuel.  
 Bilan collectif régulier.

## ÉVALUATION

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

---

ENSEIGNANT > Christian Morin et Amaël Bougard  
 SPÉCIALITÉ > Moyens de production et de représentation traditionnels et numériques  
 TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique  
 SEMESTRE > 4  
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE  
 DURÉE > 4 h/semaine

# REALITÉ AUGMENTÉE

69

## OBJECTIFS

Développer les moyens de simulation dans l'urbanité pour les champs du design, objet ou son, de l'architecture et plus largement pour les activités de la société contemporaine.

Interroger la ville en regard des systèmes informatiques associés à la perception naturelle de la réalité. Expérimenter la mise en place d'installations mixant le virtuel au réel dans les domaines visuels, tactiles et auditifs.

## CONTENU

Expérimentation et analyse des systèmes et technologies de réalité virtuelle et augmentée. Panorama technologique autour des logiciels, matériel et périphériques. Champs d'application possibles en vue de leur intégration aux projets pédagogiques en cours.

L'enseignement met en jeu une utilisation poussée : des outils informatiques (Modélisation 3D, rendu, montage vidéo, programmation), de périphériques d'entrée et sortie spécifiques (Captation, Système de projection, dispositifs électroniques) et leur intégration dans

un cadre de monstration donné dans une perspective interactive et immersive.

Les élèves engageront ensuite la mise en œuvre d'une installation audiovisuelle mixant le virtuel au réel pour aboutir à un projet concret de simulation (un objet dans ses usages ou une implantation d'architecture ...).

## MÉTHODE

Cours, travaux dirigés, travaux pratiques et soutien personnalisé.

## ÉVALUATION

Contrôle continu et en fin de semestre.

Il est tenu compte de l'implication et l'investissement de l'élève, de la qualité du projet, de l'analyse critique et de l'efficacité du système mis en place.

---

ENSEIGNANTS > Amaël Bougard  
SPÉCIALITÉ > Infographie de la représentation / interaction

ET TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique

SEMESTRE > 4

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h/semaine

# DESIGN VISION MACHINE & MÉCATRONIQUE

---

70

## OBJECTIFS

L'objectif du semestre est d'initier les élèves aux approches design qui s'articulent autour d'une synthèse entre des dispositifs électroniques, la vision machine, des processus informatiques et la robotique. Il sera question, pour les élèves, de créer des outillages spécifiques (automates, robots) permettant de manipuler des objets, d'assembler des structures ou de réagir à un environnement.

## CONTENU

Initiation à l'électronique et Arduino ; expérimentations concrètes et fabrication robotisée ; conception de dispositifs mécatroniques et interactifs.

## MÉTHODE

Mécatronique, CFAO.

## ÉVALUATION

Qualité des productions.

---

ENSEIGNANT > Charles Bouyssou

SPÉCIALITÉ > Design computationnel et robotique

TYPE D'ACTIVITÉ > projet pratique, approche théorique et bases méthodologiques

SEMESTRE > 3

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 4 h/semaine

# VILLE DES LIEUX

## 71

### OBJECTIFS

La ville des lieux interroge les conditions et les dispositifs identitaires, relationnels et historiques qui en font des figures remarquables. Ce cours-projet propose un apprentissage d'outils d'analyse par la pratique de terrain et la mise en place d'outils de préfiguration d'aménagement, de création, de transformation et de réactivation des lieux urbains.

Le dénominateur commun de ces réalités socio-spatiales protéiformes s'incarne par la constitution d'une grammaire esthétique et sensible afin de pouvoir qualifier par le biais de l'observation, le plus précisément les enjeux. La ville des lieux est donc l'appréhension des bases de la forme urbaine, des jeux d'échelle qui lui donne ses qualités du proche et du partageable, le regard attentionné porté au théâtre social qui s'y déploie ou qui pourrait s'y déployer. Qu'est-ce que l'analyse d'un lieu ? Comment permet-elle une projection et une orientation sur son devenir ? Qu'est-ce que pourrait être un projet préalable "léger", une action intermédiaire et transitoire qui transformerait momentanément l'appréhension du lieu, testerait des

nouveaux rapports d'usages et de visibilité ? Le cours-projet nous invite à réfléchir sur cette fabrique intermédiaire de la ville, une occupation provisoire des lieux et des consciences afin de pouvoir penser durablement les aménagements plus pérennes.

### CONTENU

Le travail s'adosse systématiquement à des situations réelles en partenariat avec des demandes issues de services d'urbanisme et/ou de partenaires publics travaillant sur l'architecture et l'urbanisme. Après un travail d'investigation sur le terrain et une phase étayée de diagnostic, les élèves à partir des résultats de leurs enquêtes dressent un cahier des charges puis propose un projet.

### ÉVALUATION

L'évaluation se fait en deux temps : l'analyse d'un lieu (le diagnostic) puis le projet.

---

ENSEIGNANTS > Philippe Denicourt, Miguel Mazeri et Olivier Houix (S4)

TYPE D'ACTIVITÉ > Projet

SEMESTRES > 3 et 4

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h/semaine

**OBJECTIFS**

Explorer, expérimenter et maîtriser l'utilisation multiple des images dans le domaine du design.

**CONTENU**

- Regarder, analyser et représenter un lieu ou un territoire en images.
- La lumière et la forme. La photographie de studio.
- Le lieu comme site pour une intervention plastique.
- L'image de communication. Le véhicule d'une idée.

**MÉTHODE**

Cours théoriques, formation technique et travail plastique.

**ÉVALUATION**

Investissement personnel. Originalité des projets. Qualité des réalisations. Inscription culturelle. Présentation des projets (formelle et critique).

ENSEIGNANT > David Mickaël Clarke

SPÉCIALITÉ > Image

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique

SEMESTRE > 3, 4, 5 et 6

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h 30/semaine (S3 et S4) et 1 h 30/semaine (S5 et S6)

# PERSPECTIVE NATURELLE ET ARTIFICIELLE

## 7 3

---

### OBJECTIFS

À l'issue de cet enseignement, l'étudiant est capable d'analyser la notion et la perception des oeuvres d'art, de comprendre les problématiques abordées par un certain nombre d'artistes majeurs, de se repérer à travers l'histoire des arts du XX<sup>e</sup> Siècle et d'avoir un sens critique.

### CONTENU ET MÉTHODE

Ce cours a pour objet d'entrecroiser diverses disciplines, arts plastiques, architecture, littérature, esthétique, philosophie, cinéma, pour réfléchir et analyser un siècle (1850-1960) qui a bouleversé en profondeur la notion et la perception des oeuvres d'art.

De la caricature comme base d'une radicalité sculpturale, à l'emploi de matériaux nouveaux en passant par la question du socle et du fragment, le cours se teintera d'interrogations sur la sculpture au travers des tensions entre culture populaire et « haute culture ».

Sans être centré sur la chronologie, ce cours donnera néanmoins des bases, des points de repères indispensables pour situer l'impact de certaines révolutions artistiques qui ont métamorphosé dans leurs effets la façon de voir et de penser. L'approche s'établira d'une manière transversale pour rendre perceptible jusqu'à notre aujourd'hui l'onde de choc de ces mutations du regard. Prérequis : éveil et curiosité.

### ÉVALUATION

Présence obligatoire aux cours et aux TD.  
Carnets, journal de bord. Dossiers.

---

ENSEIGNANT > Denis Jourdin

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours magistraux, travaux dirigés

SEMESTRES > 1 et 2

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > Octobre 2014 à juin 2015

DURÉE > 4 h/semaine et/ou regroupé dans le cadre d'AER



# ATELIER TRANSVERSAL

74

## OBJECTIFS

L'atelier transversal rassemble les élèves de deuxième année en art et en design autour de productions hybrides et libres sur : la photographie, la vidéo et les images (ou vision machine). Il s'agit pour eux d'une occasion unique dans le cursus de se rassembler.

## CONTENU

Deux interventions sur la nature des images et la perception (art et science). Expérimentations libres, installation vidéos / projections. Conception sur des dispositifs robotisés de production d'images / fabrication d'images computationnelles.

## MÉTHODE

Cet atelier de 5 jours sera l'occasion de réfléchir sur la nature des images produites par des systèmes perceptifs artificiels, sur les différences avec les images captées par photo ou vidéos (sur le bruit des images), et sur les questions que ces différences impliquent sur le plan perceptif et conceptuel. Nous poserons la question : que peuvent voir les robots ?

Les "hypothèses" de travail :

- L'image peut résulter d'un signal

analogique ou être numérique de fait. Elle peut donc être bruité ou non bruité.

- A chaque modification du réel correspond la projection de cette modification sur une image bidimensionnelle.

- La vision n'est pas strictement la faculté humaine d'acquisition d'information visuelle.

- La vision n'est pas la représentation de "l'ensemble de l'hémisphère du monde situé devant l'œil, [qui] se fixe sur la paroi d'un blanc roussâtre de la surface concave de la rétine" (Kepler).

- La vision peut être restreinte ponctuellement à la vision machine.

- La vision est un processus de traitement, et à fortiori de production.

- Le traitement d'une image est un problème d'approximation.

- Le traitement d'une image est un processus empirique basé sur des informations mathématiques et/ou affectives.

- Une image donne des informations sur le réel.

- Le traitement de l'image est un processus expérimental par nature.

## ÉVALUATION

Qualités des productions.

ENSEIGNANTS > Laura Brunellière, Felix Agid et Charles Bouyssou

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop

SEMESTRE > 4

OPTIONS > Art et Design mention Espace de la cité

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > Du 6 au 18 juin 2016

DURÉE > 2 semaines

# WORKSHOP INTERSITES

75

---

Les workshops intersites constituent année après année la première étape d'un socle pédagogique commun entre les écoles de TALM.

Ils sont un des moyens pour installer les étudiant(e)s dans une dynamique du mouvement, de la mobilité estudiantine et professorale, qui doit caractériser la raison d'être d'un multisite tel que le nôtre.

Cette mobilité est le gage pour chaque étudiant(e) de construire un parcours enrichi des moyens et compétences qu'offre chacune des écoles à travers ses spécificités, qu'elles soient de l'ordre des équipements, ou de certains enseignements.

Chaque workshop est également l'opportunité pour les étudiant(e)s de faire la rencontre avec les étudiant(e)s et enseignants des autres sites, de constater que l'identité et la définition de son établissement repose sur un périmètre et une complexité d'une autre nature que l'école dans laquelle il, elle est inscrit(e)

pédagogiquement, et que son parcours au sein de l'établissement peut se définir suivant la diversité des moyens et compétences qu'il aura rencontrés lors de ces échanges.

Liste des workshops en annexe.

---

ENSEIGNANT > Tous les enseignants de l'Esba TALM

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop

SEMESTRES > 4 et 6

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > Du 16 au 20 janvier 2017

# HISTOIRE ET THÉORIE DU SONORE

## Histoire de la musique et de la mise en scène du son cinéma (niveau 2)

76

### OBJECTIFS

- 1) Ce cours vise à étudier le contexte de la création musicale de 1920 à 1950, et à comprendre l'évolution de l'expression musicale au sein des principaux courants afin de percevoir les enjeux esthétiques qui caractérise cette période féconde.
- 2) Ce cours vise également à appréhender l'écriture du son au cinéma. Il est ainsi traité des principales innovations sonores liées à l'utilisation de la technologie durant le XX<sup>e</sup> siècle et de la signification que revêt leur emploi d'un point de vue dialectique.

### CONTENU

- De la tonalité à l'atonalité
- Ouverture des paramètres musicaux
  - Arnold Schoenberg, musique dodécaphonique et sérielle
  - Edgard Varèse, le compositeur d'anticipation
  - Nouvelle lutherie électronique
  - Contexte d'apparition de la musique concrète et électronique
  - Cinéma synesthésique
  - Design sonore primitif

### ÉVALUATION

Présence obligatoire. Un commentaire d'écoute en contrôle continu d'une séquence musicale ou d'un extrait de film. Replacer l'écoute d'une œuvre dans son époque, genre, style, forme, formation, rythme, timbre, intensité.

ENSEIGNANT > Philippe Langlois

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRE > 3

OPTIONS > Art et Design mention Espace de la cité

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h 30/semaine

# HISTOIRE ET ESTHÉTIQUES DES ARTS TECHNOLOGIQUES

## I. Son et cinéma - II. Art sonore

77

---

### OBJECTIFS

Approche historique, esthétique et analytique, qui vise à appréhender l'écriture du son au cinéma de manière transversale, tant dans le cinéma de fiction, le film documentaire que le cinéma d'animation ou expérimental. Il est traité des innovations sonores liées à l'utilisation de la technologie durant le XX<sup>e</sup> siècle et de la signification que revêt leur emploi d'un point de vue dialectique. Aborder la diversité et la richesse de la notion " d'art plastique sonore " à travers différentes approches : littéraire, poétique, musicale, muséale ; différents arts technologiques : cinéma, art radiophonique, installation multimédia, électroacoustique, internet ; différents types d'expression : œuvre sur support, performance, ou temps réel. Un séminaire de trois jours, afin de développer des axes de réflexion sur la culture musicale et l'histoire de la musique et une journée de conférence d'enseignants de l'IRCAM viennent les compléter.

### CONTENU

Musique concrète et cinéma : fonction du bruit dans la comédie musicale Hollywoodienne, la partition sonore, les instruments de la nouvelle lutherie, les synesthésies contemporaines, musique et cinéma d'animation, musique concrète et cinéma, les films du service de la Recherche de l'ORTF 1950-1975.

Arts plastiques et expression musicale : la démarche phénoménologique de Pierre Schaeffer, de l'objet sonore à l'objet visuel, John Cage et l'aléatoire, l'actionnisme de Fluxus et Nam June Paik, Le Live électronique. Musiques électroacoustiques plastiques, la temporalité du minimalisme et du happening, répétition/non répétition. Installations multimédias, art cinétique, sculptures sonores, automates, réalité virtuelle, etc.

Séminaire : musique écrite (antique, médiévale, renaissance, baroque, classique et romantique). Jazz et musique improvisées : les enjeux historiques et esthétiques des principaux genres musicaux qui ont jalonné l'histoire du jazz : origines du blues, style New Orléans, jazz classique, Be bop et hard bop, free jazz et musique improvisées. Musique du monde et traditionnelle en compagnie de Caroline Bourguin et d'un(e) musicien(ne) traditionnel. Conférence IRCAM : approfondir le domaine du "Design Sonore" et ses champs d'application. Analyse de projets, définition et structuration d'une discipline naissante, design sonore interactif, Design sonore et esthétique, Articulation recherche en perception et applications en design sonore.

### ÉVALUATION

Présence obligatoire. Commentaire analytique rédigé des relations audiovisuelles dans un court métrage.

---

ENSEIGNANT > Philippe Langlois

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRE > 4

OPTIONS > Art et Design mention Espace de la cité

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h 30/semaine

# HISTOIRE DES ARTS

## 78

### OBJECTIFS

Apporter une connaissance de l'histoire de l'art concentrée sur la période moderne et contemporaine, tout en proposant une ouverture à l'art de toutes les époques et aux méthodes des sciences humaines.

### CONTENU

Le cours de cette année portera sur deux genres classiques, le paysage et le portrait, issus de la peinture mais désormais partie intégrante de notre culture plastique générale. Historiquement, la photographie tiendra en ce sens un rôle central dans le relais que cette technique a pu constituer dans la pratique des formats artistiques. Mais tous les médiums et leurs hybridations contemporaines (assemblages, installation...) peuvent désormais jouer ce rôle. Espace et environnement, personne et corps, voici quelques-unes des notions qui seront abordées. Des comptes rendus d'exposition y trouveront leur place selon l'actualité.

### MÉTHODE

Cours magistral.

### ÉVALUATION

Les élèves sont invités chaque semestre à choisir entre plusieurs formats d'écriture (fiche de lecture, dissertation, planche thématique) selon le sujet de leur choix. Cette démarche est destinée à faire acquérir les gestes basiques de la recherche autonome.

ENSEIGNANT > Juan Camelo  
 TYPE D'ACTIVITÉ > Cours magistraux  
 SEMESTRES > 3, 4, 5 et 6  
 OPTION > Art  
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE  
 DURÉE > 3 h/semaine

# LOGIQUE D'ASSEMBLAGE

79

## OBJECTIFS

Concevoir une structure spatialisée par écriture logique (assemblage, procédé de fabrication, hiérarchisation des éléments, solidité). Les élèves devront apprendre les changements induits dans les domaines de la production du design par l'introduction de la computation et ses conséquences en termes de traductibilité généralisée entre les étapes de formation des objets construits : PLM, BIM, fabrication rapide, robotique etc.

## CONTENU

L'élève conçoit une structure libre, dont la conception implique davantage la constitution personnalisée d'un protocole logique qu'une optimisation traditionnelle fonctionnelle ou plastique. Cette structure devra pouvoir se fabriquer sur une machine à commande numérique.

L'accent sera mis sur l'environnement de la production et la capacité de chaque projet d'intégrer un dispositif de travail collaboratif (compatibilité des entrées-sorties / organisation multi-échelle des tâches / vision globale du processus de production). Des corrections individuelles ou collectives sont organisées durant le semestre.

## MÉTHODE

Studio dans lequel le projet est envisagé sous l'angle constructif et associatif.

## ÉVALUATION

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

---

ENSEIGNANTS > Felix Agid  
TYPE D'ACTIVITÉ > Projet pratique, approche théorique, et bases méthodologiques  
SEMESTRE > 6  
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE  
DURÉE > 4 h/semaine

# CAO / CFAO

80

## OBJECTIFS

L'objectif est d'approfondir les notions fondamentales concernant la modélisation et la finalisation des objets 3d en vue de leur production. Il s'agira très concrètement d'expérimenter les possibilités, les contraintes et les limites des techniques de production liées à l'impression 3d et la découpe laser.

## CONTENU

- Modélisation 3d sous Rhino
- Impression 3d
- Découpe Laser
- Productions en lien avec les différents projets en cours

## MÉTHODE

Cours, travaux dirigés, travaux pratiques et soutien personnalisé.

## ÉVALUATION

Présence et participation. Exercices applicatifs courts. Qualité des productions.

ENSEIGNANT > Amaël Bougard

SPÉCIALITÉ > DAO / CFAO

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique

SEMESTRE > 5

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h/semaine

# DESSIN

## 8 1

---

### OBJECTIFS

- Pratique régulière du dessin en diversifiant les techniques et les formats. Le dessin est présent dans toutes les phases de réalisation des projets et questionne les moyens de présentation et représentation du travail.
- S'informer, se documenter sur l'actualité artistique, l'histoire de l'art.

### CONTENU

Dessiner à partir du réel. Le dessin, moyen d'observation privilégié, intime, de l'espace urbain. Il permet d'analyser plus finement la complexité de la ville, de favoriser les relations entre détails et ensemble. Se confronter physiquement au paysage urbain (carnet de croquis, notes...).

### ÉVALUATION

Contrôle continu et en fin de semestre.

---

ENSEIGNANT > Guy Brunet  
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique  
SEMESTRE > 6  
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE  
DURÉE > 4 h/semaine



# PERSPECTIVE NATURELLE ET PERSPECTIVE ARTIFICIELLE

82

## OBJECTIFS

Réflexion sur géométrie et corps, géométrie et pensée, représentation et création. Perception et traduction.

## CONTENU

Expérimentations en dessin et photographie. Regard sur les choix les plus pertinents en fonction des projets. Utilisation des références.

## MÉTHODE

En 3<sup>e</sup> année l'analyse des œuvres se poursuit, les expérimentations également mais les travaux sont de plus en plus reliés aux directions de recherche des élèves en vue du diplôme. Exercices d'accrochage.

## ÉVALUATION

Note semestrielle.

---

ENSEIGNANT > Claude Lothier

TYPE D'ACTIVITÉ > Perspective, perception visuelle, optique et géométrie

SEMESTRE > 5 et 6

OPTION > Design mention Espace de la cité

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h/semaine

# WORKSHOP

## TECHNIQUES NUMÉRIQUES 2

8 3

---

### OBJECTIFS

Cette offre concerne les élèves de troisième année design, et prend la forme d'un module intensif de cinq jours : l'objectif est de permettre aux élèves de visualiser l'ensemble de la chaîne productive associée au mode computationnel et percevoir la dimension expérimentale qui la caractérise.

### CONTENU

Ce second module vise la production d'un prototype (conception et fabrication). Il sera l'occasion de traiter des problématiques d'associativité, de matériaux, et d'optimisation des coûts de fabrication.

Le contenu sera réparti entre les bases de l'algorithmique et de la programmation appliquée à la conception (scripting, programmation) ; la connaissance des principes de conception paramétrique et associative d'une forme ; la connaissance des bases historiques, critiques et théoriques propre à l'ère computationnelle en design ; la connaissance des grandes familles des procédés de fabrication assistés par ordinateur ; l'apprentissage par la réalisation de prototypes.

### MÉTHODE

Ce second module intensif sur les techniques numériques se focalise sur les principes de conception associatifs ou paramétriques et sur les procédés de fabrication assistés par la computation.

### ÉVALUATION

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

---

ENSEIGNANT > Felix Agid

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop intersites Angers et Le Mans

SEMESTRE > 6

OPTIONS > Design et Design mention Espace de la cité

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 5 jours

# LA VILLE DES FLUX

84

## OBJECTIFS

Les flux redéfinissent l'espace de la ville et créent une multitude de figures urbaines entre le centre historique et les lointaines banlieues. Il en résulte des configurations urbaines et des manières d'être qui portent des enjeux fondamentaux sur leur habitabilité. C'est à cette diversité entre centre (historique) et décentrement (du périurbain jusqu'au suburbain) que la lecture du projet architectural souhaite prendre une dimension territoriale, sous la forme de liens, de mouvements et de trajectoires habitables.

## CONTENU

Le travail s'adosse systématiquement à des situations réelles en partenariat avec des demandes issues de services d'urbanisme et/ou de partenaires publics travaillant sur l'architecture et l'urbanisme. Après un travail d'investigation sur le terrain et une phase étayée de diagnostic, les élèves à partir des résultats de leurs enquêtes dressent un cahier des charges puis proposent un projet.

## ÉVALUATION

L'évaluation se fait en deux temps : le diagnostic puis le projet.

ENSEIGNANT > Philippe Denicourt et Miguel Mazeri

TYPE D'ACTIVITÉ > Projet

SEMESTRE > 5

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 4 h/semaine

# SOCIOLOGIE : TELLING ABOUT SOCIETY !

## 8 5

### OBJECTIFS

Ce cours s'articule autour de quatre objectifs :

- 1 - fournir aux élèves un outillage d'observation et de compréhension critique sur les enjeux métropolitains comme projet de société (le " faire " société) afin de replacer l'homme au cœur des problématiques.
- 2 - permettre de saisir précisément un certain nombre d'enjeux de société à l'échelle individuelle et collective
- 3 - permettre une aide à la définition des objectifs de projet et à la pertinence de leur finalité à l'aide d'un outillage méthodologique empirique et conceptuel.
- 4 - interroger les modalités de production des projets (dispositif de travail) et permettre ainsi une meilleure réflexivité sur sa propre pratique dans les champs professionnels créatifs.

### CONTENU

Le cours s'attachera dans un premier temps à revenir sur quelques notions de sociologie générale pour réindexer la discipline à sa construction historique. Nous nous efforcerons de cerner les

objectifs de la sociologie et l'intérêt dans le champ du design d'espace, de recourir à ses préceptes. Dans un second temps, nous privilégierons une lecture concrète des transformations des milieux urbains en croisant constamment ce qui ressort de l'aspect matériel de la ville (esthétique et morphologie), des relations sociales qui s'y déploient, des interfaces de médiation et du champ politique.

Ces thématiques souhaitent interroger aussi bien les pratiques des concepteurs du cadre urbain, l'évolution des formes du cadre urbain et la matérialisation de ses différents supports, les conséquences sur le vivre-ensemble (proximité, distance sociale), l'avènement des nouvelles technologies (ce qui touche au numérique ou au transport) et l'impact sur l'expérience et la connaissance de la ville. Toutes ces thématiques ont un même but, celui de clarifier la notion de "condition urbaine".

### ÉVALUATION

Analyse de terrain au premier et second semestre et exercice sur table à la fin de l'année pour évaluation des acquis.

---

ENSEIGNANT > Miguel Mazeri

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRES > 5, 6, 7 et 9

OPTION > Design mention Espace de la cité (S5 et S6)  
et mention Design sonore (S7 et S9)

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE > S5, S6 et S7

ACTIVITÉ OPTIONNELLE > S9

DURÉE > 3 h/semaine

# HISTOIRE DES ARTS

86

## OBJECTIFS

Apporter une connaissance de l'histoire de l'art concentrée sur la période moderne et contemporaine, tout en proposant une ouverture à l'art de toutes les époques et aux méthodes des sciences humaines.

## CONTENU

Le cours de cette année portera sur deux genres classiques, le paysage et le portrait, issus de la peinture mais désormais partie intégrante de notre culture plastique générale. Historiquement, la photographie tiendra en ce sens un rôle central dans le relais que cette technique a pu constituer dans la pratique des formats artistiques. Mais tous les médiums et leurs hybridations contemporaines (assemblages, installation...) peuvent désormais jouer ce rôle. Espace et environnement, personne et corps, voici quelques-unes des notions qui seront abordées. Des comptes rendus d'exposition y trouveront leur place selon l'actualité.

## MÉTHODE

Cours magistral.

## ÉVALUATION

Les élèves sont invités chaque semestre à choisir entre plusieurs formats de présentation (fiche de lecture, dissertation, planche thématique...) selon le sujet de leur choix et en lien avec l'orientation de leur diplôme.

ENSEIGNANT > Christophe Domino

SPÉCIALITÉ > Culture générale

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRES > 7 et 9

OPTION > Art, Design mention Espace de la cité et mention Design sonore

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h/semaine

# PRATIQUE PROFESSIONNELLE

87

---

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

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

Les journées d'étude de pratique professionnelle s'inscrivent donc, depuis 2011, dans cette ambition de développer une approche – toute en investigation et imagination – des problèmes formels, techniques et conceptuels de la création, ainsi que de la recherche, de l'analyse et de l'utilisation de l'information. L'objectif est d'encourager et de permettre aux élèves de vivre l'expérience qui consiste à appliquer leurs compétences dans un contexte culturel plus large. La diversité des intervenants est donc cruciale pour mettre en lumière le vaste paysage des professions du monde de l'art, leurs interdépendances et leurs interactions au quotidien.

---

ENSEIGNANTES > Sandra Delacourt, Dettie Flynn

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours méthodologique

SEMESTRES > 8 et 10

OPTION > Art, Design mention Espace de la cité et mention Design sonore

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

DURÉE > 4 jours

# CURIOSITÉ CONSTRUCTIVE

88

## OBJECTIFS

L'entreprise comme lieu de découverte d'une production et d'un savoir-faire. La curiosité est le moyen pour l'élève d'appréhender un domaine qu'il ne connaît pas, mais auquel il peut s'intéresser pour développer une attitude personnelle.

## CONTENU

En relation direct avec la création de la salle de cours sur le toit de l'école, les élèves vont s'interroger sur le processus de réalisation de la phase étude à la réalisation.

Rencontre avec les entreprises sur le chantier et sur leur site de production. Analyse du contexte et de la production préfabriquée mis en œuvre. Comment détourner éventuellement certains éléments en cours de réalisation à des fins de design ? L'économie circulaire modifie l'usage des déchets, que peut-on réutiliser, inventer ? Comment raconter une nouvelle histoire et se projeter dans ce nouvel espace ? Suivi hebdomadaire du chantier.

## ÉVALUATION

Compréhension de l'évolution du chantier et des relations entre les différents acteurs intervenants dans l'acte de construire. Présentation du travail par photos, vidéo, son, image 3D ou volume.

ENSEIGNANTS > Philippe Denicourt

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique et atelier de recherche

SEMESTRES > 7 et 9

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 5 h/quinzaine

# TOOLS CRÉATION

89

## OBJECTIFS

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

## CONTENU

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

## MÉTHODE

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

## ÉVALUATION

Qualités des productions et des recherches.

---

ENSEIGNANT > Guy Brunet  
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique  
SEMESTRE > 6  
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE  
DURÉE > 4 h/semaine



# ANGLAIS - CONVERSATION

90

## OBJECTIFS

Un double objectif est assigné à cet atelier de langue, celui d'échanger sur l'actualité contemporaine du design dans un rapport critique et constructif, et transposer ce regard critique vis-à-vis de sa production personnelle.

## MÉTHODE

Echange verbal construit autour d'un événement dans le champ du design, contextualisation, analyse comparative, points forts et points faibles à identifier, sont les outils méthodologiques qui permettront de construire une trame analytique critique transposable.

## ÉVALUATION

Assiduité, participation et contrôle continu.

---

ENSEIGNANT > Kate Blacker  
SPÉCIALITÉ > Atelier de langue étrangère  
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique  
SEMESTRES > 7 et 9  
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE  
DURÉE > 2 h/semaine

# ATELIERS

## 9 1

### OBJECTIFS

Développer en parallèle de l'enseignement continu des axes de réflexion sur la culture musicale et l'histoire de la musique sous forme de trois journées/conférences animées par des intervenants extérieurs spécialistes dans ces trois domaines : musique de tradition écrite, musique du monde, jazz et musique improvisées.

### MÉTHODE

Pratique régulière et assidue prise sur le temps de la recherche personnelle suivie directement par l'enseignant de la spécialité et ouvert à la transversalité. (Minimum de deux rendez-vous par semestre).

Liste des ateliers :

- Atelier terre, Clémence van Lunen présente les mardis et mercredis.
- Atelier Multiples (gravure), David Liaudet, présent les jeudis et vendredis
- Atelier d'écriture, Claude Lothier présent un jeudi sur deux.
- Atelier peinture, Jean-Yves Le Bon, présent les jeudis et vendredis.

- Atelier vidéo, David Michael Clarke présent les lundis et mardis.
- Atelier photo, Laura Brunellière, jours de présence dans l'agenda pédagogique.
- Atelier dessin, Guy Brunet présent les mardis et mercredis ; Mathias Pérez présent les lundis et mardis.
- Atelier Radio, Philippe Langlois, réunion tous les jeudis à 12h, une émission en direct par mois.
- Atelier Volume, K. Blacker, jours de présence dans l'agenda pédagogique.
- Atelier Arts numériques, Marie-Laure Cazin, présente les mardis.

### ÉVALUATION

Qualité et pertinence de la recherche et du travail plastique.

---

ENSEIGNANT > Enseignant lié au médium de l'atelier

SPÉCIALITÉ > Pratique plastique

TYPE D'ACTIVITÉ > Recherches personnelles

SEMESTRE > 3, 4, 5, 6, 7 et 9

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

# LE SÉMINAIRE ENTREPRENEURIAL

Expérience, échanges,  
maturité et concrétisation

9 2

## OBJECTIFS

Permettre à l'élève de définir son projet d'entreprise pour une mise en œuvre avec les regards croisés d'experts, d'entrepreneurs et de financeurs. Ce séminaire est l'opportunité de voir son projet entrepreneurial s'enrichir au fil des échanges jusqu'à maturité et sa concrétisation. L'enseignant assurera avec le plus grand soin l'objectivité, la cohérence et la fiabilité des informations apportées.

## CONTENU

- Participation au concours du Prix de l'Initiative du Crédit Agricole Anjou Maine.  
- Aspects juridiques, financiers et ressources humaines : Business plan/Atelier "Business Model Innovation"/Le management pour la création d'entreprise/Le tableau de bord/Vendre son projet d'entreprise.  
Seront pris en compte : La relation entre les créateurs et les partenariats/ L'adéquation homme/projet/L'approche marché, le montage du dossier financier et la réalisation d'un tableau de bord, la définition des outils indispensables au suivi de l'activité.

- Outils : Business Model Canvas (Business Model Generation), Empathy Map (XPlane),  
- Concepts : GameStorming & Storytelling/Lean Startup (Eric Ries)/Customer development Process (Steve Blank).

## MÉTHODE

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

## ÉVALUATION

Concours et interventions liées, ouverts aux 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> années options Art et Design mention Espace de la cité. Concours Prix de l'initiative obligatoire au semestre 6 pour les élèves de 3<sup>e</sup> année design. Engagement et assiduité aux séances, constitution d'un dossier de projet entrepreneurial.

ENSEIGNANT > Christian Morin

TYPE D'ACTIVITÉ > Séminaire théorique et pratique, conférences et discussions

SEMESTRES > 6, 7 et 9

OPTIONS > Art, Design mention Espace de la cité et mention Design sonore

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE > S6 (Design) / ACTIVITÉ OPTIONNELLE > S6 (Art), S8 et 10

DURÉE > 6 séances de 2 h

# CODE CODA

93

## OBJECTIFS

Interroger la notion de programmation, d'algorithme et de design génératif en tant que processus créatif et nouvelle méthodologie pour le design. Développer des dispositifs d'interactions et d'analyse avec tout type de flux de données : image / son / espace ...

## CONTENU

Le cours débute par une initiation aux bases de l'algorithmie et de la programmation à l'aide de Processing et Arduino. L'écosystème de Processing est ouvert : une attention particulière sera portée aux signaux et dispositifs d'entrée (flux de données / kinect / leap motion / micro / capteurs divers...) et aux dispositifs de production en sortie ( image / son / mouvement / ... ).

Cette matière s'inscrit dans la continuité de projets débutés avec virtuose en semestre 4 avec pour objectif une production mettant en jeu l'analyse et la

retranscription du signal visuel ou sonore.  
- Initiation à la programmation  
- Processing et le son (Processing et la 3d ;  
Initiation à Arduino ; Kinect / Leap motion)

## MÉTHODE

Cours, travaux dirigés, travaux pratiques et soutien personnalisé.

## ÉVALUATION

Continue et en fin de semestre. Il est tenu compte de l'implication et l'investissement de l'élève, de la qualité du projet, de l'analyse critique et de l'efficacité du dispositif mis en place.

---

ENSEIGNANTS > Christian Morin et Amaël Bougard

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique

SEMESTRE > 5

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 4 h/semaine





---

# **OPTION DESIGN MENTION DESIGN SONORE**

4<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup> années

# SOCIOLOGIE : TELLING ABOUT SOCIETY !

## 9 4

### OBJECTIFS

Ce cours s'articule autour de quatre objectifs :

1 - fournir aux élèves un outillage d'observation et de compréhension critique sur les enjeux métropolitains comme projet de société (le " faire " société) afin de replacer l'homme au cœur des problématiques.

2 - permettre de saisir précisément un certain nombre d'enjeux de société à l'échelle individuelle et collective

3 - permettre une aide à la définition des objectifs de projet et à la pertinence de leur finalité à l'aide d'un outillage méthodologique empirique et conceptuel.

4 - interroger les modalités de production des projets (dispositif de travail) et permettre ainsi une meilleure réflexivité sur sa propre pratique dans les champs professionnels créatifs.

### CONTENU

Le cours s'attachera dans un premier temps à revenir sur quelques notions de sociologie générale pour réindexer la discipline à sa construction historique. Nous nous efforcerons de cerner les

objectifs de la sociologie et l'intérêt dans le champ du design d'espace, de recourir à ses préceptes. Dans un second temps, nous privilégierons une lecture concrète des transformations des milieux urbains en croisant constamment ce qui ressort de l'aspect matériel de la ville (esthétique et morphologie), des relations sociales qui s'y déploient, des interfaces de médiation et du champ politique.

Ces thématiques souhaitent interroger aussi bien les pratiques des concepteurs du cadre urbain, l'évolution des formes du cadre urbain et la matérialisation de ses différents supports, les conséquences sur le vivre-ensemble (proximité, distance sociale), l'avènement des nouvelles technologies (ce qui touche au numérique ou au transport) et l'impact sur l'expérience et la connaissance de la ville. Toutes ces thématiques ont un même but, celui de clarifier la notion de "condition urbaine".

### ÉVALUATION

Analyse de terrain au premier et second semestre et exercice sur table à la fin de l'année pour évaluation des acquis.

ENSEIGNANT > Miguel Mazeri

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRES > 5, 6, 7 et 9

OPTION > Design mention Espace de la cité (S5 et S6)  
et mention Design sonore (S7 et S9)

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE > S5, S6 et S7

ACTIVITÉ OPTIONNELLE > S9

DURÉE > 3 h/semaine



# HISTOIRE DES ARTS

95

## OBJECTIFS

Apporter une connaissance de l'histoire de l'art concentrée sur la période moderne et contemporaine, tout en proposant une ouverture à l'art de toutes les époques et aux méthodes des sciences humaines.

## CONTENU

Le cours de cette année portera sur deux genres classiques, le paysage et le portrait, issus de la peinture mais désormais partie intégrante de notre culture plastique générale. Historiquement, la photographie tiendra en ce sens un rôle central dans le relais que cette technique a pu constituer dans la pratique des formats artistiques. Mais tous les médiums et leurs hybridations contemporaines (assemblages, installation...) peuvent désormais jouer ce rôle. Espace et environnement, personne et corps, voici quelques-unes des notions qui seront abordées. Des comptes rendus d'exposition y trouveront leur place selon l'actualité.

## MÉTHODE

Cours magistral.

## ÉVALUATION

Les élèves sont invités chaque semestre à choisir entre plusieurs formats de présentation (fiche de lecture, dissertation, planche thématique...) selon le sujet de leur choix et en lien avec l'orientation de leur diplôme.

ENSEIGNANT > Christophe Domino

SPÉCIALITÉ > Culture générale

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRES > 7 et 9

OPTION > Art, Design mention Espace de la cité et mention Design sonore

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h/semaine

# SUIVI DE MÉMOIRE

96

---

## OBJECTIFS

Cet atelier est conçu pour donner des outils méthodologiques en vue de la réalisation du mémoire.

## CONTENU

Ces outils concernent différents aspects la méthodologie :

- recherche du sujet de mémoire ;
- recherche de ressource documentaire ;
- structuration et plan ;
- normes d'écriture.

## ÉVALUATION

Présence et assiduité au cours.

---

ENSEIGNANT > Directeur de mémoire

SPÉCIALITÉ > Méthodologie

TYPE D'ACTIVITÉ > Suivi de mémoire

SEMESTRES > 7 et 9

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h/semaine

# HISTOIRE ET THÉORIE DU SONORE

## Son et arts technologiques, cinéma, musique, radio, art sonore

97

### OBJECTIFS

Au croisement de l'histoire de la musique, des inventions sonores au cinéma ou de la notion d'œuvre d'art sonore, ce cours vise à appréhender la diversité des enjeux qui coexistent à la fin du XX<sup>e</sup> siècle au sein d'une multitude de courants musicaux et de genres cinématographiques. Comprendre l'évolution de ces expressions au sein des principaux courants afin d'en percevoir les enjeux esthétiques qui caractérisent la période féconde de fin du XX<sup>e</sup> siècle.

### CONTENU

- Création radiophonique histoire et esthétique.
- La musique expérimentale
  - Trajectoires des musiques électroacoustiques depuis 1950.
- Trajectoire du Sound Design au cinéma
- Panorama de la notion d'art plastique sonore
- Le Live électronique, de Fluxus à aujourd'hui
- La création sonore dans les films expérimentaux (cinéma structurel, viennois, found footage, déconstructisme)

- Les courants de l'école spectrale (invité Guy Lelong)
- Traversée des courants minimalistes et aléatoire,
- Le son dans les films de science-fiction
- Installation, Environnement sonore et Soudlandscape, (avec Kate Blacker)
- la ville en tout son (avec Miguel Mazeri)
- Analyse de *Mortuos Plango Vivos Voco* de Jonathan Harvey (1980)

### ÉVALUATION

Présence obligatoire. Commentaire d'écoute rédigé et structuré d'une séquence musicale ou d'un extrait musical.

ENSEIGNANT > Philippe Langlois

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRE > 7

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h/semaine

# ÉLÉMENTS SCIENTIFIQUES

## 9 8

### CONTENU

- Physiologie de l'oreille et perception  
Comment l'oreille est faite et fonctionne, et comment nous percevons les sons. La perception de l'intensité (niveaux sonores), de la hauteur, du timbre, et de l'espace, audiologie et surdité.

- Acoustique

Comment sont générés les sons, comment ils se propagent dans un milieu et leur nature physique. La nature physique d'une onde, sa propagation, réflexion, transmission, absorption, diffusion, réfraction, les types d'ondes, les résonances dans un système, énergie, intensité, puissance.

- Traitement du signal

La nature d'un signal et l'influence d'un milieu donné sur le signal. La nature temporelle et fréquentielle d'un signal, la notion de système, l'introduction au signal numérique.

- Acoustique des salles

Les phénomènes mis en jeu lors de la propagation du son, la perception, les moyens pour caractériser et en modifier l'acoustique dans une salle.

Les phénomènes physiques mis en jeu, perception de la musique par l'auditeur

et le musicien et intelligibilité de la parole, techniques de mesure pour caractériser l'acoustique d'une salle, recommandations pour une "bonne acoustique", traitement passif.

- Electroacoustique

Le principe de fonctionnement des systèmes actifs générateurs et capteurs de son ainsi que leurs caractéristiques. Les principes de transduction, fonctionnement des microphones, haut-parleurs et enceintes.

- Prise de son

Savoir choisir le microphone et la configuration adaptés à une prise de son donnée en fonction des objectifs et contraintes.

- Diffusion du son

Comprendre la problématique liée à la diffusion, connaître les différentes techniques spécifiques de diffusion du son.

### ÉVALUATION

Un examen final.

---

ENSEIGNANTS > du LAUM coordonnés par Christophe Ayrault

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et travaux pratiques

SEMESTRE > 7

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 42 h/semestre

# CRÉATION SONORE

99

## OBJECTIFS

L'élève devra pouvoir composer avec différentes palettes sonores tout en gardant une approche personnelle de sa production. Il sera capable de conceptualiser un travail, de le communiquer, l'adapter, le défendre, le réaliser. L'objectif est que l'élève développe une créativité qui puisse répondre à des besoins artistiques et soit capable de mettre en œuvre ou de détourner certains moyens techniques pour y parvenir.

## CONTENU

Les sujets abordés prendront la forme d'analyses liées à des exercices de création. L'élève sera sollicité pour effectuer un travail personnel autour des thématiques. Il est également envisagé de collaborer avec des réalisations en cours de création dans l'établissement. Les sujets s'appuieront sur des mises en situation concrètes inspirées de projets existants.

## MÉTHODE

Approche pratique de la création sonore appliquée aux champs des arts médias (audiovisuel, installation, musique, interactivité). Nous solliciterons les acquis et la créativité des étudiants en les confrontant à des problématiques artistiques variées qui nourriront une réflexion autour de la sémantique des sons.

## ÉVALUATION

L'élève sera évalué sur sa capacité à appréhender un sujet, à proposer des idées pertinentes, à justifier ses choix.

ENSEIGNANT > Fabien Bourdier

SPECIALITÉ > Conception/réalisation sonore, mixage, interactivité

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique

SEMESTRE > 7 et 9

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 4 h/semaine

# WORKSHOP APPLICATIF

Esba - Ensci - Ircam

100

## OBJECTIFS

- Réalisation d'un projet de Design sonore : de l'analyse à la validation (en partenariat avec un industriel)
- Capacités des élèves de répondre à un cahier des charges et de travailler dans un contexte industriel. Aboutissement d'un projet professionnel, travail d'équipe.

## CONTENU

- Sonorisation d'espaces
- Identité et habillage sonore
- Signalétique sonore
- Création et maquettage de produits et d'objets
- Lutherie
- Dispositif sonore audionumérique
- Etude acoustique, psycho acoustique et auditive
- Communication sonore
- Programme sonore et média
- Contenus sonores à caractère pédagogique
- Bruitage et sonification
- Interactivité sonore
- Service audio
- Projets de recherche

## Partenaires

- 2011-2012 : Décathlon
- 2012-2013 : Le Mans Métropole pour le compte de la SETRAM
- 2013-2014 : Groupe PSA
- 2014-2015 : Région Ile de France
- 2015-2016 : SNCF

## MÉTHODE

Confronter les élèves à un véritable projet professionnel appliqué, pratique commandité par un partenaire industriel ou institutionnel.

L'ENSCI les Ateliers et l'IRCAM co-organisent avec l'Esba TALM - Le Mans et animent un workshop annuel réunissant à Paris ou au Mans, les élèves de master 1 et master 2 et un groupe d'élèves de l'ENSCI les Ateliers autour d'un projet en situation réelle commandité par un partenaire industriel privé ou public.

## ÉVALUATION

Préparation et suivi actif du workshop, validation expérimentale des résultats et le rendu finalisé des livrables attendus.

---

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop  
SEMESTRES > 7 et 9  
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE  
DURÉE > 10 jours

# PERCEPTION ET COGNITION DE L'OBJET SONORE (IRCAM)

1 0 1

## OBJECTIFS

- Acquisition des bases théoriques dans les domaines de la perception auditive, de la production du son et du traitement de l'espace.
- Acquisition des connaissances sur les questions relatives aux différents champs d'investigation du design sonore : l'objet musical, l'objet industriel, l'architecture, l'espace environnemental.
- Acquisition des bases de connaissances relatives aux bases de la psychologie expérimentale.
- Acquisition d'une méthodologie globale concernant la conduite de projet en design sonore.

## CONTENU

- Production du son – étude de la matière sonore

Production du son : Comment produit-on du son ? - Base de physique (de la matière) - Corps sonore : cas des instruments de musique / De l'analogique au numérique : principales techniques de synthèse sonore - La synthèse sonore : un nouveau rapport geste/son.

- Transmission du son – processus de rendus sonores

Transmission du son / Les différents systèmes de diffusion (rappels) / La cognition spatiale / Signer l'espace par le son - relation son/architecture / Questions

relatives à l'implantation du son dans l'espace

- Perception et cognition auditive  
Fonctionnement du système auditif périphérique / Descripteurs psychoacoustiques et modèles / Analyse perceptive, acoustique et sémantique du timbre et application à la qualité sonore / Cognition, perception et interaction avec une source sonore
- Analyse et validation appliquées au processus de design sonore  
Processus de design sonore : réflexion sur les processus d'analyse et de validation / Objectif de la création en design sonore : confort, usage, identité, éthique et environnement / Méthode d'analyse : de l'inventaire à la classification / Evaluation, pourquoi ? Différentes méthodes d'évaluation / Echelles sémantiques et analyse sensorielle : des sons aux mots

## MÉTHODE

Cours fondé sur une synthèse bibliographique, approches théoriques et exemples pratiques documentés et analysés.

## ÉVALUATION

Travail personnel (dossier) produit par chaque élève. Assiduité et motivation seront également pris en compte dans l'attribution des ECTS.

ENSEIGNANTS > Nicolas Misdariis et Patrick Susini  
SPÉCIALITÉ > Méthodologie du montage de projet

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours méthodologique

SEMESTRE > 7

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 6 jours

# INFORMATIQUE SONORE ET TECHNIQUE SON 1

## 1 0 2

---

### OBJECTIFS

Durant cet enseignement, nous aborderons les technologies du son sous la forme de projets de design sonore à réaliser. L'objectif est que l'élève puisse présenter sa démarche en design sonore et réaliser un projet en utilisant avec pertinence les outils de production sonore.

### CONTENU

Nous travaillerons tout d'abord à partir de matériaux sonores enregistrés puis nous aborderons la synthèse sonore, les techniques d'hybridation, et ensuite nous introduirons la programmation modulaire, à travers différents projets de design sonore.

Un travail sera fait sur l'analyse et le traitement des sons par la présentation des traitements audio intégrés dans les logiciels et la représentation des sons. Les différents types de synthèse sonore seront vus à travers la pratique de logiciels et par des exemples tirés de créations sonores. Nous introduirons des logiciels modulaires de programmation graphique dédiés à la création transdisciplinaire (son, vidéo, 3D) comme Pure Data et Max/MSP

autour de la thématique de l'interaction. Afin que l'élève puisse se créer sa propre banque de sons (prises de sons, productions sonores, sons de synthèse), nous développerons une réflexion et une pratique sur la façon de décrire et d'organiser les sons à partir de critères de différentes natures (acoustiques, morphologiques, sémantiques, etc.) introduits dans d'autres enseignements.

### MÉTHODE

Approches théoriques et pratiques avec des moments d'écoutes et d'échanges. Techniques audionumériques. Analyse/synthèse, traitements, multicanal. DAW et logiciels modulaires (pure data, Max/MSP).

### ÉVALUATION

Le mode d'évaluation de cet enseignement sera sous la forme de projets à réaliser intégrant la réalisation et la présentation de la démarche. L'assiduité et la motivation de l'élève seront également prises en compte dans l'attribution de l'ECTS.

---

ENSEIGNANT > Olivier Houix  
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique, théorique et méthodologique  
SEMESTRE > 7  
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE  
DURÉE > 3 h/semaine



# WORKSHOP ARDUINO 1

# 1 0 3

## OBJECTIFS

Conception de projet ARDUINO  
Autonomie technique  
Réalisation Arduino  
Présentation

capteurs et actionneurs, afin que les participants acquièrent une autonomie dans la réalisation de leurs projets interactifs. Ce cours peut aussi être un moyen d'accompagner les élèves dans leurs projets personnels.

## CONTENU

Introduction à, historique, exemples  
Premiers pas : découverte du langage de programmation  
Réalisation des premiers exemples pratiques  
"L'électronique pour les nuls"  
Principaux capteurs et actionneurs  
Communication avec des applications graphiques et sonores

## ÉVALUATION

Assiduité et investissement personnel.

## MÉTHODE

ARDUINO est un outil de prototypage simple et accessible aux créatifs qui ne sont pas familiers avec le monde de l'électronique et de la programmation. Je propose, à travers quelques séances, de transmettre des connaissances de base en électronique, les rudiments de la carte ARDUINO et son langage de programmation ainsi que les principaux

ENSEIGNANT > Maurin Donneaud

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop, prolongement du cours Méthodologie créative

SEMESTRE > 7

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 4 jours

# MÉTHODOLOGIE CRÉATIVE EN DESIGN SONORE – 1

1 0 4

---

## OBJECTIFS

L'élève apprendra comment aborder un projet en design sonore (création de sons fonctionnels) : quelle démarche créative ou stratégie narrative adopter et comment avancer dans un projet en restant le plus pertinent possible.

Il s'agira pour lui de se familiariser avec la création de "concepts sonores", de savoir gérer et organiser les différentes étapes d'un projet, d'innover dans la création de son, d'explorer le rapport son-objet-individu.

## CONTENU

Nous étudierons ensemble des cas réels existants de design sonore liés aux objets, aux environnements sonores ou encore d'identités sonores.

Divers projets concrets avec prototypage ou maquettage en relation ou non avec un industriel ou une commande publique seront lancés et serviront de support aux différentes étapes étudiées.

Les projets lancés aborderont : une analyse historique du produit ou de la marque, des ressources à exploiter, le brainstorming, comment formuler/refor-

muler un brief, la recherche des concepts sonores, la réalisation de moodboards, comment exploiter un cahier des charges, l'élaboration des maquettes sonores, la présentation du rendu, savoir gérer la relation client/industriel...

Chaque semaine il y aura également la présentation d'une actualité du design sonore (les créations récentes, les concours...) disséquée et commentée pour alimenter les discussions.

Cet enseignement sera parfois croisé avec celui d'Informatique sonore et technique son pour plus de pertinence sur les projets.

## ÉVALUATION

Le mode d'évaluation de cet enseignement sera sous la forme de projets à réaliser intégrant la réalisation et la présentation de la démarche. L'assiduité et la motivation de l'élève seront également prises en compte dans l'attribution des ECTS.

---

ENSEIGNANT > Ludovic Germain

SPÉCIALITÉ > Design sonore

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique

SEMESTRE > 7

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h/semaine

# WORKSHOP ARDUINO 2

1 0 5

## OBJECTIFS

- Conception de projet ARDUINO
- Autonomie technique
- Réalisation Arduino
- Présentation

## CONTENU

- Introduction à, historique, exemples
- Premiers pas : découverte du langage de programmation
- Réalisation des premiers exemples pratiques
- "L'électronique pour les nuls"
- Principaux capteurs et actionneurs
- Communication avec des applications graphiques et sonores

## MÉTHODE

ARDUINO est un outil de prototypage simple et accessible aux créatifs qui ne sont pas familiers avec le monde de l'électronique et de la programmation. Je propose, à travers quelques séances, de transmettre des connaissances de

base en électronique, les rudiments de la carte ARDUINO et son langage de programmation ainsi que les principaux capteurs et actionneurs, afin que les participants acquièrent une autonomie dans la réalisation de leurs projets interactifs. Ce cours peut aussi être un moyen d'accompagner les élèves dans leurs projets personnels.

## ÉVALUATION

Assiduité et investissement personnel.

ENSEIGNANT > Maurin Donneaud

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop, prolongement du cours Méthodologie créative

SEMESTRE > 9

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > Du 4 au 7 janvier 2016

DURÉE > 4 jours

# MÉTHODOLOGIE CRÉATIVE EN DESIGN SONORE - 2

1 0 6

---

## OBJECTIFS

L'élève apprendra comment aborder un projet en design sonore (création de sons fonctionnels) : quelle démarche créative ou stratégie narrative adopter et comment avancer dans un projet en restant le plus pertinent possible.

Il s'agira pour lui de se familiariser avec la création de " concepts sonores ", de savoir gérer et organiser les différentes étapes d'un projet, d'innover dans la création de son, d'explorer le rapport son-objet-individu.

## CONTENU

Nous étudierons ensemble des cas réels existants de design sonore liés aux objets, aux environnements sonores ou encore d'identités sonores.

Divers projets concrets avec prototypage ou maquettage en relation ou non avec un industriel ou une commande publique seront lancés et serviront de support aux différentes étapes étudiées.

Les projets lancés aborderont : une analyse historique du produit ou de la marque, des ressources à exploiter, le brainstorming, comment formuler/reformuler un brief, la recherche des concepts sonores,

la réalisation de moodboards, comment exploiter un cahier des charges, l'élaboration des maquettes sonores, la présentation du rendu, savoir gérer la relation client/industriel...

Nous aborderons également, avec des invités spécifiques si besoin, certains usages professionnels comme les appels d'offres, le 1% artistique, les éléments juridiques pour exercer la profession, etc... Cet enseignement sera croisé avec celui d'Informatique sonore et technique son pour plus de pertinence sur les projets.

## MÉTHODE

L'élève sera confronté à l'analyse et à la réalisation de projets concrets, depuis la compréhension d'un brief jusqu'à la présentation de ses créations, avec une mise en contexte professionnel. Des projets courts ou plus ambitieux ponctueront le semestre, avec un suivi de projet individuel ou collectif.

## ÉVALUATION

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

---

ENSEIGNANT > Ludovic Germain

SPÉCIALITÉ > Design sonore

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique

SEMESTRE > 9

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h/semaine

# INFORMATIQUE SONORE ET TECHNIQUE SON - 2

1 0 7

## OBJECTIFS

Durant cet enseignement, nous approfondirons les technologies du son sous la forme d'un projet de design sonore à réaliser. L'objectif est que l'élève maîtrise les composantes d'un projet en design sonore telles que l'analyse et la présentation d'un corpus sonore, la création sonore et la restitution d'un ensemble de propositions sonores.

## CONTENU

Durant ce cours, nous approfondirons les notions abordées en semestre 7 par le biais d'un projet de design sonore. Les différentes techniques de représentation et de caractérisation des sons tels que l'analyse spectrale, le spectrogramme seront utilisées et appuyées par la description des sons suivant différents critères (acoustiques, morphologiques, sémantiques). Les différents types de manipulation des matériaux sonores et de synthèses sonores seront approfondis à travers la pratique de logiciels modulaires dédiés à la création musicale comme Pure Data, Max/MSP. Le développement d'un projet en Design

sonore, nous permettra de travailler plus spécifiquement sur la question de la restitution et de la contextualisation du projet à travers les thèmes de l'interaction et de la spatialisation.

## MÉTHODE

Approches théoriques et pratiques avec des moments d'écoutes et d'échanges. Techniques audio numériques. Analyse/synthèse, traitements, multicanal. DAW et logiciels modulaires (Pure data, Max/MSP).

## ÉVALUATION

Le mode d'évaluation de cet enseignement sera sous la forme de projets à réaliser intégrant la réalisation et la présentation de la démarche. L'assiduité et la motivation de l'élève seront également prises en compte dans l'attribution des ECTS.

ENSEIGNANT > Olivier Houix

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique, théorique et méthodologique

SEMESTRE > 9

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h/semaine

## 1 0 8

### OBJECTIFS

Radio-on est un espace de pratiques, d'expérimentations, de connaissance historique et théorique autour de la radio : il permet de réaliser des projets de toute nature du point de vue de leur forme comme de leur contenu en vue de la diffusion radiophonique. On y développe aussi bien la maîtrise des outils techniques que celles de la conception et de l'écriture de projet, qu'il s'agisse d'objets sonores, de musique que de parole autour, en particulier des enjeux des arts visuels et de toutes les pratiques créatives. Cet atelier permet aussi de mettre en forme radiophonique toutes sortes de contenus d'autres enseignements, pièces sonores, conférences, entretiens. Les programmes produits trouvent leur place dans la programmation de [www.radio-on.org](http://www.radio-on.org), et dans un réseau de diffusion et d'échange de web radio.

### CONTENU

À raison d'une émission en direct tous les mois, les pratiques propres de l'atelier relèvent pour partie d'enseignements et d'acquis spécifiques, par les enseignants

de l'école et des intervenants extérieurs : écoute et culture de la radio / théorie et esthétique de la radio / pratique technique de la production radio : captation et enregistrement / pratique technique de la production radio : montage et réalisation / écritures et formes radiophoniques : entretien, interview, reportage, chronique / production d'objets sonores / conception éditoriale de programmes / interface écran : ergonomie et graphisme / communication / webmaster / etc.

### ÉVALUATION

Assiduité aux séances préparatoires, présence à l'antenne et à l'organisation de Radio-on.

---

ENSEIGNANT > Philippe Langlois

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier

SEMESTRE > 9

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > ? h/semaine

# PRATIQUE PROFESSIONNELLE

## 109

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

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

Les journées d'étude de pratique professionnelle s'inscrivent donc, depuis 2011, dans cette ambition de développer une approche – toute en investigation et imagination – des problèmes formels, techniques et conceptuels de la création, ainsi que de la recherche, de l'analyse et de l'utilisation de l'information. L'objectif est d'encourager et de permettre aux élèves de vivre l'expérience qui consiste à appliquer leurs compétences dans un contexte culturel plus large. La diversité des intervenants est donc cruciale pour mettre en lumière le vaste paysage des professions du monde de l'art, leurs interdépendances et leurs interactions au quotidien.

ENSEIGNANTES > Sandra Delacourt, Dettie Flynn

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours méthodologique

SEMESTRES > 8 et 10

OPTION > Art, Design mention Espace de la cité et mention Design sonore

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

DURÉE > 4 jours

# LE SÉMINAIRE ENTREPRENEURIAL

Expérience, échanges,  
maturité et concrétisation

1 1 0

## OBJECTIFS

Permettre à l'élève de définir son projet d'entreprise pour une mise en œuvre avec les regards croisés d'experts, d'entrepreneurs et de financeurs. Ce séminaire est l'opportunité de voir son projet entrepreneurial s'enrichir au fil des échanges jusqu'à maturité et sa concrétisation. L'enseignant assurera avec le plus grand soin l'objectivité, la cohérence et la fiabilité des informations apportées.

## CONTENU

- Participation au concours du Prix de l'Initiative du Crédit Agricole Anjou Maine.  
- Aspects juridiques, financiers et ressources humaines : Business plan/Atelier "Business Model Innovation"/Le management pour la création d'entreprise/Le tableau de bord/Vendre son projet d'entreprise.  
Seront pris en compte : La relation entre les créateurs et les partenariats/ L'adéquation homme/projet/L'approche marché, le montage du dossier financier et la réalisation d'un tableau de bord, la définition des outils indispensables au suivi de l'activité.

- Outils : Business Model Canvas (Business Model Generation), Empathy Map (XPlane),  
- Concepts : GameStorming & Storytelling/Lean Startup (Eric Ries)/Customer development Process (Steve Blank).

## MÉTHODE

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

## ÉVALUATION

Concours et interventions liées, ouverts aux 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> années options Art et Design mention Espace de la cité. Concours Prix de l'initiative obligatoire au semestre 6 pour les élèves de 3<sup>e</sup> année design. Engagement et assiduité aux séances, constitution d'un dossier de projet entrepreneurial.

ENSEIGNANT > Christian Morin

TYPE D'ACTIVITÉ > Séminaire théorique et pratique, conférences et discussions

SEMESTRES > 6, 7 et 9

OPTIONS > Art, Design mention Espace de la cité et mention Design sonore

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE > S6 (Design) / ACTIVITÉ OPTIONNELLE > S6 (Art), S8 et 10

DURÉE > 6 séances de 2 h



# LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIAU ET MATÉRIEL

1 1 1

## OBJECTIFS

Connaissance et compréhension, d'après des documents fondateurs dans leur langue originale, des principaux mouvements artistiques anglais et américains du dernier tiers du vingtième siècle ayant fondé la contemporanéité en art. Capacité à élaborer et présenter, en anglais, un positionnement et/ou une pratique personnelle argumentée par rapport aux problématiques traitées.

## CONTENU

Développé sur l'année, ce cours a pour vocation d'engager les élèves dans la production de pièces personnelles mettant en œuvre le langage. Le travail plastique de chaque élève s'appuie, au moyen de conférences, sur la découverte d'artistes contemporains et sur l'analyse des pratiques symboliques, de classification, en un mot producteur de sens, qui se situent au cœur de toute production et consommation culturelles. En faisant l'expérience, par le biais d'une approche ludique, réfléchie et spontanée, que le langage a une forme propre, les élèves sont amenés à trouver leur voix propre.

## MÉTHODE

Tout échange, écrit ou oral, est en anglais. Travail de recherche et de création. Conférences, présentation d'œuvres, projection de films, lectures, workshops. Analyses et discussions autour de ces œuvres et réponse critique du groupe aux productions individuelles.

## ÉVALUATION

Assiduité et engagement (contrôle continu), bilan collectif & accrochage.

ENSEIGNANTE > Dettie Flynn  
SPÉCIALITÉ > Atelier de langue étrangère  
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique  
SEMESTRES > 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 9  
OPTIONS > Art, Design mention Design sonore  
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

# ATELIER

## 1 1 2

### OBJECTIFS

Développer en parallèle de l'enseignement continu des axes de réflexion sur la culture musicale et l'histoire de la musique sous forme de trois journées/conférences animées par des intervenants extérieurs spécialistes dans ces trois domaines : musique de tradition écrite, musique du monde, jazz et musique improvisées.

### MÉTHODE

Pratique régulière et assidue prise sur le temps de la recherche personnelle suivie directement par l'enseignant de la spécialité et ouvert à la transversalité. (Minimum de deux rendez-vous par semestre).

Liste des ateliers :

- Atelier terre, Clémence van Lunen présente les mardis et mercredis.
- Atelier Multiples (gravure), David Liaudet, présent les jeudis et vendredis
- Atelier d'écriture, Claude Lothier présent un jeudi sur deux.

- Atelier peinture, Jean-Yves Le Bon, présent les jeudis et vendredis.
- Atelier vidéo, David Michael Clarke présent les lundis et mardis.
- Atelier photo, Laura Brunellière, jours de présence dans l'agenda pédagogique.
- Atelier dessin, Guy Brunet présent les mardis et mercredis ; Mathias Pérez présent les lundis et mardis.
- Atelier Radio, Philippe Langlois, réunion tous les jeudis à 12h, une émission en direct par mois.
- Atelier Volume, K. Blacker, jours de présence dans l'agenda pédagogique.
- Atelier Arts numériques, Marie-Laure Cazin, présente les mardis.

### ÉVALUATION

Qualité et pertinence de la recherche et du travail plastique.

---

ENSEIGNANT > Enseignant lié au médium de l'atelier

SPÉCIALITÉ > Pratique plastique

TYPE D'ACTIVITÉ > Recherches personnelles

SEMESTRE > 3, 4, 5, 6, 7 et 9

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE





---

# ATELIERS DE RECHERCHE ET DE CRÉATION

# AFFICHER

## ARC 0 1

---

### OBJECTIFS

S'approprier une commande, appréhender les problématiques d'une tierce personne. S'approprier espace urbain et techniques acquises par ailleurs dans un souci d'efficacité, d'urgence communicationnelle.

Apprendre à concevoir et mettre en œuvre une production plastique collectivement.

### CONTENU

L'ARC s'inspire, dans son esprit et dans son déroulement, des ateliers populaires qui se sont développés dans le giron des écoles des beaux-arts à partir de 1968, au sein desquels l'expression plastique - principalement des affiches - se faisait sous le contrôle du collectif, généralement à la demande de personnes extérieures. L'ARC mettra dans un premier temps en présence militants ou associations de la région du Mans et groupes d'élèves aux fins de réaliser actions, affiches, mises en œuvres plastiques dans l'espace public en lien avec les problématiques affrontées par les dits collectifs. Il est demandé aux élèves, sur la base de leurs échanges et de leur compréhension des problématiques,

de mettre en œuvre une réponse plastique adéquate et originale dans l'espace publique de la cité. Cette réponse pourra être réalisée dans la technique et le médium de leur choix. L'ARC interroge la notion d'engagement, pensé ici à la fois au sens « être engagé » et « s'engager ». Ce faisant, il sollicite la capacité des élèves à répondre de manière personnelle et juste à des demandes extérieures, à s'approprier contraintes et cadres fixés à leur profit, à manipuler contenus et informations aux fins de la création et de communication.

### MÉTHODE

Conférence, documentation, discussion, atelier. Travail d'échanges, de documentation, de recherche et de production plastique collectif (deux à trois élèves), avec retour épisodique en grand groupe. Mise en œuvre dans l'espace publique et documentation.

### ÉVALUATION

Qualité et inventivité du rendu en lien avec la demande. Un carnet reprenant les différentes étapes du processus et les éléments convoqués sera réalisé à l'issue de l'ARC.

---

ENSEIGNANTS > Ronan Le Régent et Julien Zerbone (critique d'art et commissaire d'exposition)

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et de création

OPTIONS > Art, Design mention Espace de la cité et mention Design sonore

SEMESTRES > 6

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

# FACING THE SKY

## ARC 0 2

### OBJECTIFS

Apprendre à nourrir, élargir, soutenir, structurer l'impulsion de création. Explorer les multiples directions de l'expression volume/modelage/ construction dans une démarche personnelle expérimentale et réfléchie sous tendue par le thème : Facing the sky.

Travailler en collaboration avec 2 écoles d'art et de design étrangères (Konstfack à Stockholm et Muthesius à Kiel), travailler dans une situation d'entreprise (briqueterie Montrieux) en adaptant son projet aux moyens (briques) proposés. Travailler en collaboration avec un centre d'art axé sur le paysage (Domaine de Kerguéhennec).

### CONTENU ET MÉTHODE

La direction de travail « Facing the sky » sera proposée par l'élève. Un mode opératoire de recherche et d'expression lié à la problématique de l'échelle du paysage ; (art in situ, land-art, street art, comment sortir de la galerie, du musée, problématique de l'échelle, etc.) sera mis en place, soutenu par une approche théorique et iconographique. L'élève

s'efforcera de préciser les stratégies/enjeux à l'œuvre dans son travail.

Une approche expérimentale (maquettes et dessins), alternant des temps de pratique intensive avec des moments de vérification, d'analyse, d'échanges et de débats.

Exploration de la sculpture/modelage moderne et contemporaine. Etude des œuvres.

Approfondissement des techniques de céramique (façonnage, cuisson, émaillage) mais également vidéo, photo, performance, cinéma d'animation suivant le travail mis en place.

Collaboration avec le centre d'art de Kerguéhennec, tant en phase projet, qu'en phase d'exposition. Une première rencontre avec le lieu et de son directeur est prévue le 16 septembre.

### ÉVALUATION

Capacité à risquer, qualité des propositions, rigueur de la méthode, implication de l'élève.

ENSEIGNANTE > Clémence van Lunen

SPÉCIALITÉ > Volume, modelage

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et de création

OPTIONS > Art

SEMESTRES > 5, 7 et 9

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

# VISION COMPUTATIONNELLE

## Automates connectés & programmes névrosés

### ARC 0 3

---

#### OBJECTIFS

Interroger la production d'art et design par le biais des modes de productions computationnels, en considérant la pensée automatisée comme un fait autorisant les postures néo-mécanistes. Vision computationnelle est en lien avec le programme de recherche Synthetic.

#### CONTENU

Il n'y a pas la moindre raison de penser que les cerveaux sont autre chose que des machines comportant un nombre énorme de pièces [...] Les grands problèmes proviennent de notre manque quasi-total d'expérience de machines d'une telle complexité, par suite duquel nous ne sommes pas encore prêts à réfléchir efficacement à ce qu'elles sont. Minsky, La société de l'esprit  
Des cours et discussions porteront sur des théories scientifiques et des technologies dont l'impact a radicalement modifié la

perception de l'environnement physique dans le temps (Le formalisme logique/l'ordinateur personnel/la robotique). Les productions exigées seront des hypothèses sur la possibilité d'une production intégralement computationnelle, ou pour reprendre les termes du roboticien Rodney Brooks, « sans raison et sans représentation » : dessins/scripting, structure/design computationnel, images/vision par ordinateur, manipulations algorithmiques diverses/code.

#### MÉTHODE

Interroger le design sous l'angle de la computation généralisée et de la philosophie néo-mécaniste.

#### ÉVALUATION

Assiduité, qualité des productions, qualité de la recherche.

---

ENSEIGNANTS > Felix Agid et Charles Bouyssou  
TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et de création  
SEMESTRES > 5, 7 et 9  
OPTION > Design mention Espace de la cité  
ACTIVITÉ OPTIONNELLE  
DURÉE > 25 h/semaine



# UN-SEASON

## ARC 04

### OBJECTIFS

Aborder les notions d’"inconscient optique". La place du son et du récit dans l’image fixe. Atelier :

- de pratique de la langue anglaise.
- d’initiation aux techniques du tirage argentique noir et blanc et du tirage jet d’encre couleur grand format.
- de pratique de l’installation (image et son) et de l’édition.

### CONTENU

Cet ARC propose d’étudier l’image et ses contextes de lecture. En manipulant le langage comme matière, matériau et matériel il s’agira d’imaginer une nouvelle forme de légende dépliée dans le temps et dans l’espace de monstration.

Se saisir entièrement de cet espace contextuel - accrochage, installation, édition- pour ainsi mieux penser et maîtriser son autorité sur l’image.

UN-SEASON propose d’étudier des

territoires déjà existants et de créer de nouveaux milieux environnementaux et éditoriaux d’ores et déjà balisés par la langue anglaise, dans lesquels l’image fixe sous ses influences, prendra mouvement.

### MÉTHODE

Travail de recherche et de création soutenu par un artiste invité. Guest artists in the past have included : Marcelline Delbecq (2011), Zoé Inch et Christine Vidal (2012), Catherine Despont (2013), Renata Poljak (2014), Sharon Kivland (2015). Artiste invitée en 2016 : Hannah Collins. Conférences, présentation d’œuvres, projection de films, lectures. Analyses et discussions de ces œuvres et appréciations des travaux des élèves.

### ÉVALUATION

Soutenance, présentation orale (groupe critique), édition.

ENSEIGNANTS > Laura Brunellière, Dettie Flynn, Ronan Le Régent

SPÉCIALITÉ > Image et langue étrangère

TYPE D’ACTIVITÉ > Atelier de recherche et de création

OPTIONS > Art, Design mention Espace de la cité et mention Design sonore

SEMESTRES > 5, 6, 7 et 9

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

CALENDRIER > Séminaire du Bal (19-21 oct.) / Rencontres avec Hannah Collins

# MAISONS D'ARTISTES

## ARC 0 5

---

### OBJECTIFS

L'ARC explorera la diversité d'approches d'artistes, architectes et designers qui ont intégré leur œuvre avec, dans ou en relation avec leur lieu d'habitation.

### CONTENU

La maison - home - le lieu que nous quittons le matin et où nous retournons le soir, où nous archivons nos identités, nos voyages, nos collections, le lieu qui reflète notre image de soi et même reflète notre conception de l'espace idéal deviendra siège des projets, interprétations et transformations.

### MÉTHODE

Durant cet ARC transversal, les élèves d'art et de design travailleront à deux ou à plusieurs sur un projet provenant des recherches sur les maisons d'artistes.

### ÉVALUATION

La pertinence de l'articulation de la collaboration art/design révélée par un projet qui témoigne d'une réelle réflexion sur le lieu d'habitation et son intégration dans une vie d'artiste.

---

ENSEIGNANTS > Kate Blacker et Claude Lothier  
TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et de création  
OPTIONS > Art, Design mention Espace de la cité et mention Design sonore  
SEMESTRES > 5, 6, 7 et 9  
ACTIVITÉ OPTIONNELLE

# ARTISTE EN RÉSIDENCE

## ARC 0 6

### OBJECTIFS

Le principe de cet ARC est d'inviter un artiste à réaliser une œuvre au sein de l'école. À partir d'un thème que l'artiste aura choisi, les élèves doivent également produire des pièces qui pourront faire l'objet d'une restitution pouvant revêtir plusieurs formes : accrochage, édition, concert, émission de radio, etc.

### ÉVALUATION

Participation active exigée. Production d'une pièce des élèves qui croise le thème défini avec l'artiste.

Participation à l'édition collective en guise de restitution.

### CONTENU

- Participer à la réalisation d'une œuvre qui croise plusieurs disciplines artistiques : gravure, son, vidéo, dessin, peinture.
- Amorcer une recherche qui va conduire à l'élaboration d'une pièce qui s'inscrit dans le champ de création déterminé avec l'artiste en résidence.

### MÉTHODE

Les élèves sont impliqués sur une problématique définie par l'artiste invité et doivent dans un temps court produire des formes et une réflexion engagée.

ENSEIGNANTS > Philippe Langlois et David Liaudet

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et de création

OPTIONS > Art, Design mention Espace de la cité et mention Design sonore

SEMESTRES > 5, 7 et 9

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

# UT PICTURA POÏESIS

## ARC 0 7

---

### OBJECTIFS

On y entend rien !

Est-ce la peinture qui est comme la poésie, ou l'inverse ? Peu importe...

Cet ARC tentera de mettre en relation l'espace pictural avec la dimension sonore du poème.

### CONTENU

Nous y lirons (à voix haute) des textes que nous aimons et qui éclairent notre regard, de Baudelaire à Mallarmé, de Cendrars à Dylan, et bien d'autres encore...

### MÉTHODE

Lectures "à voix haute" de textes poétiques et commentaires croisés, enregistrements, écoute. Une relation est possible avec Radio-on, lectures-performances (en direct) ou diffusion de pièces enregistrées.

### ÉVALUATION

Participation active.

---

ENSEIGNANT > Jean-Yves Le Bon

SPÉCIALITÉ > Peinture

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et de création

OPTIONS > Art, Design mention Espace de la cité et mention Design sonore

SEMESTRES > 5, 6, 7 et 9

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

DURÉE > 2 h/semaine

# DADADABLABLABLA

## ARC 0 8

### OBJECTIFS

La « performance » existe comme forme possible dans le domaine des arts plastiques depuis les années « dada » tout au long du XX<sup>e</sup> siècle. En revanche, c'est seulement depuis les années 70 que la performance est reconnue par l'établissement d'art. Aujourd'hui, il y a de plus en plus d'étudiants qui souhaitent expérimenter cette forme, découvrir son histoire, prendre position, incarner une idée, se confronter à un public, pour parler, chanter, bouger, danser, bref ... s'exprimer.

### CONTENU

Un groupe développera des performances pour un dîner dada avec l'artiste Jacques Halbert à Chinon, en novembre 2016 (Partenaire : Le Carroi)  
L'autre groupe d'élèves travaillera avec des élèves de l'ESBA-TALM Angers et de l'EESAB Rennes afin de produire des projets qui seront présentés lors d'une soirée (Speakers' Corner) faisant partie du festival « Circonférences » à Château Gontier, en mars 2017. (Partenaires : Le Carré)

### MÉTHODE

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

### ÉVALUATION

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

ENSEIGNANT > David Michael Clarke

SPÉCIALITÉ > Performance, Action, Musique, Poésie, Danse ...

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et de création

SEMESTRES > 5, 7 et 9

OPTION > Art, Design mention Espace de la cité et mention Design sonore

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

DURÉE > 50 h/semestre

# LES TRANSPORTS DE L'IMAGE

## ARC 0 9

---

### OB JECTIFS

Réalisation de propositions vidéo non monobande (installations multi-écran, performance, dispositif).

### CONTENU

Cours pratique dans lequel il est proposé aux élèves de concevoir et de réaliser des installations, performances ou dispositifs dans lesquels entre en jeu la vidéo ou l'image fixe (diaporamas, projections fixes, son).

Tous les élèves inscrits à l'ARC sont tenus d'assister au séminaire Digital Lab (voir p. 151) organisé en collaboration avec Christophe Domino. Certaines propositions pourront faire l'objet d'un projet Grande Image.

### ÉVALUATION

Présentation des travaux finalisés.

---

ENSEIGNANTS > Marie-Laure Cazin et Christophe Domino  
SPÉCIALITÉ > Installations, performances, dispositifs vidéo, art numérique  
TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et de création  
OPTIONS > Art, Design mention Espace de la cité et mention Design sonore

SEMESTRE > 6  
ACTIVITÉ OPTIONNELLE

# LES TRANSPORTS NUMÉRIQUES

## ARC 1 0

### OBJECTIFS

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

### CONTENU

L'ARC donne l'opportunité de réfléchir à la façon d'utiliser les outils numériques dans le processus de création. Il s'agira pour les élèves de découvrir des œuvres, de concevoir un projet interactif ou génératif et de le réaliser.

Certains projets pourront faire l'objet d'une collaboration avec des élèves ingénieurs en master de l'ENSIM, Ecole nationale supérieure d'ingénieurs du Mans, pour le développement d'une interface. Cette collaboration devra s'engager au delà de la durée de l'ARC : les élèves de l'ENSIM concevront le développement informatique durant le second semestre et la co-réalisation de l'oeuvre se produira au 1<sup>er</sup> semestre de l'année suivante.

### ÉVALUATION

- Présentation de projets : conception, schémas, documentation, recherche technique.
- Réalisation d'un prototype (quand elle est faisable sur le temps du semestre).

ENSEIGNANTS > Marie-Laure Cazin, Christophe Domino et Fabien Bourdier

SPÉCIALITÉ > Installations, performances, dispositifs vidéo, art numérique

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et de création

OPTIONS > Art, Design mention Espace de la cité et mention Design sonore

SEMESTRES > 5, 7 et 9

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

# GRANDE IMAGE

## ARC 1 1

---

### OBJECTIFS

S'appuyant sur des moyens destinés à la projection monumentale, à l'échelle de l'architecture, l'atelier est le cadre de réalisation d'un projet. La démarche associe réflexion, réalisation et mise en œuvre, menées par le dialogue et l'expérimentation dans la perspective d'une réalisation en un, voire deux semestres.

### CONTENU

Grande Image permet de se familiariser avec le développement de projet. Il prolonge en termes spécifiques de diffusion par projection des travaux développés spécifiquement ou des adaptations de projets pré-existants.

### MÉTHODE

Par Grande Image, s'entend une approche de l'image dans l'espace, libérée du primat de l'écran de la centralité, de la frontalité, de

l'unité au profit d'images multiples (multi-screen) inscrites dans l'espace architecturé, souvent de grande échelle. Si les dispositifs possibles sont autant extérieurs qu'intérieurs, le premier semestre s'inscrira cependant dans le dispositif de Grande Image Grand mur, sur le grand mur du hall de l'école.

Tous les types d'écriture de l'image sont envisageables, animation, vidéo, photo, image de synthèse, projet interactif, dimension sonore. L'ARC s'appuie aussi sur le travail de recherche de Grande Image Lab, et implique la participation à Digital Lab.

### ÉVALUATION

Participation aux différentes phases d'élaboration, engagement dans le projet, qualité de réalisation finale. L'inscription sur les deux semestres est recommandée. L'assiduité à Digital Lab (3 séances sur 4 minimum).

---

ENSEIGNANTS > Christophe Domino, Marie-Laure Cazin et intervenants

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et de création

OPTIONS > Art, Design mention Espace de la cité et mention Design sonore

SEMESTRES > 5, 6, 7 et 9

ACTIVITÉ OPTIONNELLE



# DIGITAL LAB

## Pratique et théorie des arts numériques

---

### OBJECTIFS

Reprendre la question de la relation de l'art et de la technique à la lumière des pratiques numériques; interroger les langages, les formes, les pratiques d'auteur comme de spectateur-utilisateur à partir de l'expérience partagée des intervenants ; mettre en perspective les nouveaux rapports à la connaissance, à l'imaginaire, à la pensée computationnelle, aux comportements, à l'écriture; aider au développement de projets numériques.

### CONTENU

Si la "vie technique" est désormais notre condition, le développement des Digital studies nourrit les attitudes critiques devant les outils, les dispositifs, et ouvre les formes du travail, de l'écriture, à des formes de pensées nouvelles. Notions clef : interactivité, réseau, conception computationnelle, archivage, 3D temps réel, croisant le sonore...

Le séminaire est en lien, en particulier, avec les ARC Transports Numériques, Grande Image et Vision computationnelle (voir leur présentation), avec le design sonore et les activités de recherche menées au sein

de l'établissement (Synthetic lab et Grande Image lab) ou de ses partenaires.

### MÉTHODE

Le cycle de conférences animée par les artistes, théoriciens, ingénieurs et autres invités ainsi que les entretiens individuels élèves/intervenants contribuent à situer les enjeux et horizons des outils et pratiques numériques.

### ÉVALUATION

Conférences ouvertes à tous. Pour les inscrits, engagement et assiduité aux séances (au minimum 3 sur 4) ; dossier de recherche documentaire et/ou réflexif.

---

ENSEIGNANTS > Christophe Domino, Marie-Laure Cazin, Félix Agid , Fabien Bourdier et Christian Morin

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et de création, cycle de conférences

OPTIONS > Art, Design mention Espace de la cité et mention Design sonore

SEMESTRES > 1 à 10

ACTIVITÉ OPTIONNELLE



---

# UNITÉS D'ENSEIGNEMENTS LIBRES

# CINÉMA

## UEL 0 1

---

### OBJECTIFS

Faire découvrir aux élèves l'existence d'un cinéma qui s'est affranchi des codes en vigueur de son temps pour imposer un nouveau langage qui influence encore aujourd'hui toute la production des images mouvement.

### CONTENU

Chaque cours s'organise en deux temps. Premièrement la projection d'une ou de plusieurs œuvres filmiques d'un même auteur. Dans un deuxième temps, cette projection sera suivie systématiquement d'une analyse de ou des œuvres vues. Un échange avec les élèves autour de l'œuvre sera vivement suscité et souhaité.

### MÉTHODE

Cours théorique avec projection d'œuvres cinématographiques.

### ÉVALUATION

Chaque élève de première année ainsi que ceux inscrits dans le cadre de l'UEL à ce cours, devra rendre à la fin du semestre à l'enseignant une analyse d'œuvre portant sur l'un des films qu'il aura vu projeté et commenté.

---

ENSEIGNANT > Jean-Charles Hue

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours appuyé sur le visionnage de films

SEMESTRE > 1

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE > pour les élèves de 1<sup>e</sup> année

ACTIVITÉ OPTIONNELLE > pour les étudiants de l'université du Maine

CALENDRIER > Jeudi, de 18h à 20h

DURÉE > 2 h/semaine

# CRÉATION SONORE ET RADIOPHONIQUE

## UEL 0 2

### OBJECTIFS

Cette unité d'enseignement vise à appréhender les enjeux de la création radiophonique contemporaine dans ses multiples formes et expressions : documentaire de création, Hörspiel, fiction, poésie sonore, carte postale sonore, objets plastiques, commande musicale, etc.

### CONTENU

Le cours se compose de l'écoute intégrale d'une œuvre radiophonique, suivi d'une discussion avec les élèves sur les enjeux esthétiques, les partis pris artistiques et la mise en œuvre technique.

### ÉVALUATION

Présence obligatoire. Projet radiophonique à soumettre sous forme de dossier en fin de semestre.

ENSEIGNANT > Philippe Langlois

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier théorique et pratique

SEMESTRE > 2

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE > pour les élèves de 1<sup>e</sup> année

ACTIVITÉ OPTIONNELLE > pour les étudiants de l'université du Maine

DURÉE > 2 h/semaine



---

# ORGANIGRAMME

## ENSEIGNANTS

COORDINATION PREMIÈRE ANNÉE > **LAURA BRUNELLIÈRE**

COORDINATION 2E ET 3E ANNÉES ART > **KATE BLACKER**

COORDINATION 4E ET 5E ANNÉES ART > **DETTIE FLYNN**

COORDINATION 2E ET 3E ANNÉES DESIGN MENTION ESPACE DE LA CITÉ > **MIGUEL MAZERI**

COORDINATION 4E ET 5E ANNÉES DESIGN MENTION ESPACE DE LA CITÉ > **CHRISTIAN MORIN**

COORDINATION 4E ET 5E ANNÉES DESIGN MENTION SONORE > **PHILIPPE LANGLOIS**

COORDINATION ÉCHANGES INTERNATIONAUX > **CLÉMENCE VAN LUNEN ET KATE BLACKER**

---

**FELIX AGID**, Design

**KATE BLACKER**, Volume, installation

**AMAËL BOUGARD**, Infographie

**FABIEN BOURDIER**, Création sonore

**CHARLES BOUYSSOU**, Design computationnel et robotique

**LAURA BRUNELLIÈRE**, Photographie

**GUY BRUNET**, Dessin, peinture

**JUAN CAMELO**, Histoire des arts

**MARIE-LAURE CAZIN**, Vidéo

**DAVID MICHAEL CLARKE**, Vidéo

**PHILIPPE DENICOURT**, Architecture, design d'espace

**CHRISTOPHE DOMINO**, Culture générale, esthétique

**DETTIE FLYNN**, Histoire et théorie des arts en anglais

**LUDOVIC GERMAIN**, Design sonore

**OLIVIER HOUIX**, Pratiques sonores

**ANNIE HUBERT**, Reliure

**JEAN-CHARLES HUE**, Vidéo, cinéma

**FLORENT LAHACHE**, Philosophie

**PHILIPPE LANGLOIS**, Histoire et théorie du sonore

**JEAN-YVES LE BON**, Peinture

**RONAN LE RÉGENT**, Design graphique, PAO

**DAVID LIAUDET**, Gravure

**CLAUDE LOTHIER**, Perspective, dessin

**MIGUEL MAZERI**, Culture générale, sociologie

**CHRISTIAN MORIN**, Infographie, hypermédia

**MATHIAS PÉREZ**, Peinture

**CLÉMENCE VAN LUNEN**, Sculpture, modelage

---





---

# BIOGRAPHIES ENSEIGNANTS



# BIOGRAPHIES ENSEIGNANTS

## FELIX AGID

Felix Agid est architecte, cofondateur d'EZCT Architecture & Design Research. Les travaux d'EZCT portent essentiellement sur l'imbrication des technologies computationnelles et des procédés industriels de fabrication. EZCT a présenté son travail en France et à l'étranger : Archilab 2013 (Orléans) ; Centre Pompidou – collection permanente (2012 & 2014) ; Biennale d'Art de Séville (2008) ; Mori Art Museum de Tokyo (2004) ; Centre Pompidou (Collection permanente, Paris) ; Archilab 2004 (Orléans) ; Scénographie de l'exposition Architecture Non Standard au centre Pompidou (2003). EZCT a travaillé sur l'optimisation de formes en partenariat avec l'INRIA (Chaises algorithmiques, EZCT/INRIA) et a co-reporté le concours international pour le Pavillon Seroussi (Meudon 2006). Felix Agid enseigne à l'École supérieure des beaux-arts Angers-Tours-Le Mans (Esba TALM), et dirige avec Christian Morin le programme de recherche Synthetic ([www.synthetic-lab.net](http://www.synthetic-lab.net)). Felix Agid est par ailleurs docteur en histoire et philosophie des mathématiques à l'EHESS. Son travail de thèse concerne l'histoire de l'architecture et la vision par ordinateur.

## KATE BLACKER

"La sculpture et son "champ élargi" à l'installation sont dans une histoire dynamique dont l'expansion est en perpétuelle redéfinition. Au cours du vingtième siècle le vocabulaire des matières premières est passé d'un nombre restreint de matériaux à une quantité indécomptable quasiment sans interdit. Simultanément les potentiels d'interventions sont tout aussi extensibles à tous les sites imaginables – du Pôle Nord aux Jungles de l'Amazonie !  
Il n'y a pas de limites mais une multitude de terrains.  
Mon activité artistique s'est développée principalement en sculpture et installation mais je me suis également tournée vers les domaines

de la danse, du théâtre, de l'opéra et du cinéma en tant que scénographe ; vers la réalisation de commandes publiques et l'initiation de projets collaboratifs pour différentes productions, les plus récentes ayant exploité des logiciels de design et de mise en oeuvre."  
[www.kateblacker.com](http://www.kateblacker.com)

## FABIEN BOURDIER

Designer sonore, compositeur, né en 1978, Fabien Bourdier intervient en master design sonore à l'école supérieure des Beaux Arts du Mans depuis 2011. Il compose et réalise des créations sonores pour des films, des expositions, des installations visuelles et sonores. Porté par une approche pluridisciplinaire des arts médias, il a travaillé sur plus d'une trentaine de films d'auteur pour des médias nationaux et internationaux. Il poursuit par ailleurs un travail de recherche expérimentale sur les interactions images-sons-publics. Il vit et travaille entre Paris et Tours.

- 2007 - Compositeur du long métrage documentaire "Welcome Europa" de Bruno Ulmer arte - Son et lumière (Sundance Festival Utha, Docupolis Barcelone, Vision du Réel Nyon, Berlin festival Europa award)
- 2008 - Il obtient le prix "art électronique" tendance création musicale ou sonore au concours international organisé par l'IMEB de Bourges (Oslo screen festival, Kurtye Video Festival, Bande images, Bourges, Kurtye vidéo Festival Istanbul, Mosespa Genève...)
- 2009 - Il conçoit et programme en partenariat avec La Labomedia d'Orléans l'installation participative Larsen3g (Nuit blanche de Bruxelles, Fête des lumières Washington DC, Printemps de Bourges, Fing/Lift Marseille 14...)
- 2013 - Il est le designer sonore de la Villa Méditerranée / Marseille 2013 pour les expositions "Plus loin que l'horizon", "2031 nos futurs". Il réalise l'installation "Tous azimuts" pour le Mucem.

---

## CHARLES BOUYSSOU

Architecte, diplômé de l'ENSA Paris - Malaquais (2015, cofondateur de la startup " XtreeE | The large scale 3d ").

Il a travaillé pendant plusieurs années sur la robotique en architecture et possède une expérience en informatique, mécanique et électronique.

## LAURA BRUNELLIÈRE

Née à Nantes en 1971, elle vit et travaille à Paris. Marquée par l'enseignement du critique Alain Bergala lors de ses études de cinéma et de photographie, sa pratique s'est concentrée sur les potentialités narratives de l'image. Du journal photographique au montage filmique en passant par des expérimentations plastiques de l'image, ses recherches ont construit progressivement une écriture cinématographique où l'image fixe trouve sa légende dans les interstices du montage.

- Expositions (sélection)

Fruits of Captiva, project Space Fondation Rauschenberg, NY, 2013. Projections, Le Bal, Paris, 2013. illegal cinema #96, Laboratoires d'Aubervilliers, 2012. Longue vue, Random gallery Air de Paris, 2011. Galerie des multiples, Palais de Tokyo, Paris, 2011. Rosebud dead or alive, commissaire de l'exposition : Claire Guézengar, Galerie l'Espace d'en bas, Paris, 2011. FIAC 2008, GDM, Paris. XS, Fondation d'entreprise Ricard, Paris, 2007. Paris Photo, 2007. ... au bord des protocoles méta, Palais de Tokyo, Paris, 2006. Diego's Air de Paris, 2004. Réserve, Galerie en Cours, Paris, 2005. Posters, Knitting Factory, NY, 1999. Projection Française Braquage, Paris, 1999. Enseignement : ESBA TALM - Le Mans. La Fabrique du regard, Le Bal, Paris. ENSP Versailles. ESA Clermont Ferrand. Parsons School, Paris. Bourse - Prix - Résidence : DRAC Ile de France, Robert Rauschenberg Residency, Fl., Pionner Works, NY.

## GUY BRUNET

Né au Mans en 1958, il y étudie de 1974 à 1979, à l'école supérieure des beaux-arts où il obtient son Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique. Depuis 1983, il enseigne le dessin et la peinture.

- Expositions personnelles

- 2014 Galerie GNG, Paris / Centre culturel L'Espal, Le Mans.
- 2013 Parcours d'Art Contemporain, Carcassonne.
- 2012 Galerie Françoise Souchaud, Lyon.
- 2011 Le jardin propice, Mortagne-au-Perche.
- 2009 Galerie Paul Verbeek, Anvers.
- 2008 Galerie GNG, Paris / Galerie Françoise Souchaud, Lyon.
- 2007 Hôtel de Ville, Le Mans.
- 2006 Galerie Art@ctua, Le Mans.
- 2005 Galerie GNG, Paris.
- 1997 - 1999 Galerie Visconti, Paris.
- 1996 Centre culturel L'Espal, Le Mans.
- 1993 - 1996 Galerie Visconti, Paris.
- 1992 Städtische Galerie, Paderborn.
- 1991 - 1992 Galerie Visconti, Paris.
- 1990 Musée de Tessé, Le Mans / Galerie Visconti, Paris.
- 1989 Centre d'Arts Plastiques, Royan.
- 1986 - 1989 Galerie Visconti, Paris.
- 1985 Prieuré de Vivoin, Vivoin.
- 1983 Palais des Congrès, Le Mans.
- 1982 Hôtel de Ville, Allonnes.
- 1981 Galerie des Remparts, Le Mans

## JUAN CAMELO

Juan Camelo a fait des études de philosophie à l'Université de Nanterre Paris X, où il s'est spécialisé dans le domaine de l'esthétique et de la philosophie de l'art, notamment dans la période contemporaine. Il a été conférencier-formateur à la galerie nationale du Jeu de Paume de 2007 à 2012, ainsi qu'intervenant annuel à la Fémis - École nationale supérieure des métiers de l'image et du son de 2009 à 2011.

## MARIE-LAURE CAZIN

Née à Casablanca en 1969. Elle enseigne la vidéo et les nouveaux media à l'Esba Talm, et à l'UFR d'Arts Plastiques de l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne (licence).

Elle est diplômée de l'École nationale supérieure des beaux-arts de Paris, du Fresnoy, studio nationales arts contemporains, et a suivi un post-graduate program in fine arts à la Jan van Eyck Akademie à Maastricht (Pays-Bas). Sa recherche artistique se positionne au croisement du cinéma et des nouvelles technologies pour développer des dispositifs expérimentaux, les Living Cinema, dans lesquels les spectateurs ou des performeurs sur scène font varier le film en temps réel, agissant sur certains éléments comme la vitesse, la colorimétrie ou le montage. Son projet en cours, lancé en février 2013 au Fresnoy, " le Cinéma Émotif ", est un prototype de cinéma interactif où les ondes cérébrales des spectateurs sont captées par des casques EEG et interagissent avec le film en temps réel.

[www.marielaurecazin.net](http://www.marielaurecazin.net)

[www.facebook.com/lecinemaemotif?ref=hl](https://www.facebook.com/lecinemaemotif?ref=hl)

## DAVID MICHAEL CLARKE

David Michael Clarke s'amuse à faire se côtoyer des œuvres d'art avec des situations issues de son quotidien. Sur le principe de la rencontre et d'une pensée à la dérive, il détourne, arrange, s'approprie, multiplie et croise les registres culturels populaires ou savants. Les jeux de mots sont souvent le point de départ de projets qui peuvent prendre la forme d'événements ou d'objets. Son attention au contexte l'amène à habiter des lieux et à créer des moments de convivialité. DMC amplifie ce qui caractérise sa démarche selon 4 modalités, la première par la création d'œuvres en relation avec un lieu, la seconde consiste à réactiver des œuvres de son répertoire ou celles d'autres artistes, la troisième est de demander le prêt d'œuvres à d'autres artistes ou à des institutions et enfin la quatrième, à intervenir sur des œuvres empruntées. Cette

pratique collaborative, n'est pas sans interroger la question de l'auteur, le statut de l'artiste ainsi que la nature d'un tel projet.

## PHILIPPE DENICOURT

Architecture-urbaniste, il enseigne le design d'espace à l'Esba Talm. Spécialisé dans la méthodologie du projet, il encadre les étudiants dans la préparation de certains concours concernant l'aménagement de l'espace urbain (Concours Robert Auzelle, concours international art urbain.fr dans lequel l'école a été distinguée en 2007). Par ailleurs, avec l'option design ou de manière transversale, il organise de nombreux voyages d'études dans différentes villes d'Europe (Barcelone, Rotterdam, Stockholm, La Tourette, Valencia).

## CHRISTOPHE DOMINO

Christophe Domino enseigne la culture générale à l'ESBA TALM depuis 2003. Auteur, critique indépendant et essayiste, il écrit sur l'art et la culture contemporaine depuis le courant des années 1980 simultanément pour divers supports (livre, radio et télévision, presse et presse spécialisée : depuis 2013, chroniqueur régulier au Journal des Arts). Il a publié une dizaine de livres et de nombreuses contributions à des catalogues collectifs et des publications académiques. Il mène des projets de publications, d'événements et d'expositions en France et à l'étranger, autour d'artistes de différentes générations, de questions liées à l'héritage conceptuel, à l'espace public, à l'art engagé, aux nouveaux médias. Dans le prolongement du travail critique, il développe comme responsable scientifique recherche théorique et production de programme de projection monumentale avec des étudiants et des artistes invités avec Grande Image Lab au sein de l'ESBA TALM.

---

## DETTIE FLYNN

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

"J'ai plusieurs activités. Je suis artiste, photographe, enseignante ; j'écris de temps en temps, j'organise et facilite des choses. Je ne vois aucune hiérarchie entre ces activités : j'estime que toutes font partie de ma vie publique."

- Expositions et projets personnels
  - 2005 Call for abstract, Ypres, Belgique.
  - 2004 Firelight conversations, Champtoceaux. 2003 White shadows in the south seas, Champtoceaux.
  - 2002 Open windows, St James Hospital, Dublin, Irlande.
  - 2001 Why do you always start interesting conversations in the morning, I have to go to work ?, Irish Museum of Modern Art, Dublin, Irlande.
  - 2000 Heart on your sleeve, Les Expositions de ma manche (rouge). 1998 Shortening the road, Street Level Photoworks, Glasgow, Écosse.
  - 1997 Yarn, Aberdeen Art Gallery, Aberdeen, Écosse.
- Formation
  - 1998-99 Post-Diplôme International de l'École Régionale des Beaux-Arts de Nantes.
  - 1992-95 Glasgow School of Art Bachelor of Arts (Honours) Fine Art Photography.
  - 1986-89 École d'Infirmières Mother M. Aikenhead, Hôpital St Vincent, Dublin

## LUDOVIC GERMAIN

Ludovic Germain est diplômé de l'ENSCI-Les Ateliers Paris (École nationale supérieure de création Industrielle) en 1994, il a également suivi une formation au Central Saint Martins College of Art and Design en option Innovation Design à Londres.

C'est en créant des objets qu'il s'interroge sur l'importance du son dans le design d'un produit ou d'un environnement.

En 2000, il co-fonde l'agence de design sonore Laps où sont développés des concepts et méthodologies innovants par l'association de deux compétences : le design sonore et la psychoacoustique. L'agence compte de

nombreux clients comme Orange, Toyota, RATP, Klaxon, Peugeot, SNCF, le Pôle de Commerces Confluence...

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

## OLIVIER HOUIX

Après un doctorat en acoustique, j'ai rejoint l'équipe Perception et Design sonores de l'Ircam où je suis chargé de recherche. Mes travaux s'articulent principalement autour du design sonore et abordent autant les questions théoriques en lien avec la perception de notre environnement sonore que des aspects de design et d'évaluation d'interfaces sonores. Je travaille sur différents projets industriels et de recherche nationaux/européens (bases de données sonores, signalétique sonore, design sonore interactif, ...). Parallèlement à ces recherches, je pratique la musique électroacoustique avec un intérêt particulier pour la spatialisation ainsi que la gravure en taille d'épargne.

## JEAN-CHARLES HUE

Né en 1968, Jean-Charles Hue vit et travaille à Paris. Il obtient son DNSEP de l'École nationale supérieure d'Arts de Paris-Cergy en 2000. En 2005, il est artiste en résidence à la "Villa Médicis Hors les Murs" à Monterrey, au Mexique. Nominé pour le prix Gilles Dusein en 2003, il reçoit le prix de la meilleure vidéo au LOOP Vidéo Art Fair à Barcelone en 2006. Sa vidéo Y'a un plus d'os est montré en 2007 à la Fondation d'entreprise Ricard à Paris. En 2010, le Centre de Création Contemporaine de Tours diffuse Y'a pas de prévenance. Il a participé au projet "Hors Pistes" au Centre Pompidou (2009, 2010). Également réalisateur de longs métrages (Carne Viva réalisé en 2009), il présente La BM du Seigneur - production Capricci – en 2010, au Festival International du Film de Marseille (FID).

Son dernier film *Mange tes morts* - production Capricci - sélectionné pour la Quinzaine des réalisateurs 2014 à Cannes, a reçu le Prix Jean Vigo.

### FLORENT LAHACHE

Né en 1979, Florent Lahache est docteur en Esthétique.

"J'enseigne la philosophie à l'Ecole supérieure des beaux arts du Mans depuis 2007 et l'histoire de l'art aux Ateliers du Carrousel (Musée des Arts décoratifs de Paris) depuis 2011. J'ai auparavant travaillé pour le Centre Pompidou (Département du Développement Culturel, Institut de Recherche et d'Innovation). Je suis par ailleurs traducteur, membre du comité éditorial des éditions Form[e]s et je collabore régulièrement avec des artistes et des architectes.

Titulaire d'un Dea de philosophie et d'un Dess "Arts de l'exposition" (Université de Paris-X Nanterre), j'ai soutenu en 2012 une thèse consacrée à la pensée de Bertolt Brecht, reconsidérée à partir de sa production poétique. Mes recherches portent plus généralement sur les enjeux politiques de l'art moderne et contemporain, de l'architecture, du cinéma et de la poésie, ainsi que sur l'actualité de la Théorie critique".

### PHILIPPE LANGLOIS

Philippe Langlois est enseignant, producteur, et chercheur.

Docteur en musicologie, il enseigne l'histoire et la théorie du sonore à l'Ecole supérieure des beaux-arts Tours-Angers-Le Mans. De 2002 à 2011, il coordonne, l'Atelier de création radiophonique de France Culture aux côtés de Frank Smith avec qui il codirige la collection ZagZig aux éditions Dis Voir. Il est l'auteur de l'ouvrage "Les Cloches d'Atlantis", musique électroacoustique et cinéma, archéologie et histoire d'un art sonore paru aux éditions mf en avril 2012. Il réalise des environnements sonores et compose des bandes sonores pour des films, des installations plastiques, des expositions, des lectures, des productions radiophoniques...

### JEAN-YVES LE BON

Est né le 10 février 1955, à Carhaix-Plouguer, Finistère. Il est titulaire d'un baccalauréat (philosophie lettres classiques) et d'un DNSEP obtenu en 1980 à Rennes. Il a résidé à la Cité Internationale des Arts à Paris en 1987 & 88, aux ateliers de Pont-Aven en 2000. Il a participé à (quelques) expositions collectives (notamment : En garde, Rennes, 1982 ; Tour-Multiples, 1982 ; Salons de Montrouge, 1988 & 90) et a bénéficié de (rares) expositions personnelles (à St-Brieuc, en 1983 et 95, à Lorient en 1993, à Ploubalay en 1999). De 1989 à 1994 à l'Ecole des beaux-arts de Lorient, il enseigne dorénavant et depuis 1995 à l'Ecole supérieure des beaux-arts du Mans (Esba TALM).

### RONAN LE RÉGENT

Né en 1973 à Nantes.

Commissaire d'exposition en art contemporain pendant 5 ans avant de poursuivre ses activités dans le champ du design graphique dans le secteur culturel (artistes, architectes/urbanistes, structures culturelles...)

Projets 2010/2014 (sélection)

- 303, Revue et Éditions, Nantes | Charte graphique/2014
  - Centre d'Art La chapelle Jeanne d'Arc, Thouars | Charte graphique/2013
  - Festival Extension Sauvage, Rennes | Charte graphique/2012
  - TU (Théâtre Universitaire), Nantes | Site web/2011
  - TETRARC, Nantes | Charte graphique | Signalétique immeuble Manny/2010
  - Figure project (Latifa Laâbissi), Rennes | Charte graphique/2010
  - Athénor, Saint-Nazaire-Nantes | Charte graphique/2006
  - Biennale de Gonesse (sous dir. D. Marchès) | Charte graphique/2012/2014
  - La Fabrique (SMAC), Ville de Nantes | Signalétique des bâtiments/2011 > 2012
  - Le LiFE, Saint-Nazaire (sous dir. C. Wavelet) | Système graphique/2008 > 2011
- [www.information-care.com](http://www.information-care.com)

---

## DAVID LIAUDET

On a jamais autant imprimé. Et partout.

Que ce soit dans les ateliers de taille-douciens ou dans les galeries marchandes des supermarchés sur les bornes photographiques ou sur les photocopieuses, l'impression d'images est devenue populaire, rapide, aisée. Warhol doit être content.

Cette transformation semble pourtant soulever les mêmes questions que Dürer en son temps : Qui est tu toi qui dessines ? Qui es-tu toi qui copie mon image ? Qui es-tu toi qui diffuses et qui d'en donne l'autorisation ?

L'estampe dans son histoire semble toujours faite des mêmes soubresauts. C'est qu'elle est riche. Dans ses méthodes, dans son histoire, dans ses appropriations, l'estampe a toujours tenu le pari de la traduction.

Il sera donc question d'inventer une pédagogie qui interroge toutes ses qualités. La plasticité des matrices en est bien la première mais aujourd'hui, alors que le numérique, ce cracheur précieux d'encre, semble avoir pris le dessus, on reste étonné de la solidité du désir de matrice. Gauguin en faisait des sculptures, Felix Gonzalez-Torres en fait à l'infini des tirages, et Sol Lewitt taille des linos. On a jamais autant imprimé.

liaudetlithographies.blogspot.fr

## CLAUDE LOTHIER

Né en 1956. Doctorat d'arts plastiques en 1985 à l'université Paris Panthéon Sorbonne  
Pratique quotidienne du dessin et de l'écrit.

1995 exposition galerie Alain Veinstein à Paris.

Achat par le FNAC d'une série de 16 dessins : Les quadrilles.

Événement majeur : compréhension soudaine que la perspective, généralement considérée comme ce dont l'art moderne doit se défier, apporte en réalité une clarification de notre relation au monde.

En 2004, organisation avec David Liaudet d'une exposition intitulée Persistante Perspective.

En préparation, publications visant à reconsidérer la perspective, découverte majeure obscurcie par de nombreux contresens.

A la pratique du dessin s'est ajoutée une exploration de volumes polyédriques par développés en papier, sous l'impulsion de la connaissance nécessaire, de la part d'un perspectiviste acharné, du mazzocchio renaissant.

## MIGUEL MAZERI

Miguel Mazeri, docteur en anthropologie sociale (thèse soutenue en 2012 à l'École des hautes études en sciences sociales, Paris) est architecte de formation, diplômé de l'École nationale supérieure d'architecture de Nantes. Il intervient à l'Esba Talm – Site Le Mans depuis 2008 en option Design mention Espace de la cité.

Ses domaines de compétence sont la sociologie et l'anthropologie urbaines ainsi que l'histoire de l'architecture et de la ville. Il enseigne depuis plus de dix ans autant la théorie que le projet et le suivi de mémoires en école d'architecture, à l'université et en école d'art et de design (ENSCI, École nationale supérieure de création industrielle, Paris). Il maintient en parallèle une activité régulière en tant que consultant en sciences sociales sur des opérations d'urbanisme au sein d'équipes d'architectes.

## CHRISTIAN MORIN

Christian Morin est enseignant, entrepreneur et chercheur. Infographe depuis 1984, il enseigne depuis 1986 les hypermédias. Depuis 1997 à l'ENSACF, avec Olivier Agid, ils conduisent un ensemble d'expériences qui interrogent des aspects de la société active en métamorphose.

Convaincu de l'importance des zones de frottement entre savoirs et compétences distincts, il a régulièrement organisé des ateliers pluridisciplinaires où étudiants en design, art, ingénierie s'organisent en équipes mixtes sur des projets de conception Design. Parallèlement il crée en 1998, au Mans, co.cli.co, entreprise d'industrie culturelle qui emploie 6 personnes. Avec cet outil de conception il a engagé des partenariats arts et/ou sciences autour d'œuvres numériques interactives partagées, soutenues par des institutions. Il a participé à deux programmes de recherche échelles des



dynamiques, lauréat de l'appel à projets 2008 du BRAUPMCC et Résonances – du sensible au sens, soutenu en 2010 par la DGCAMCC. Aujourd'hui il codirige Synthetic programme de recherche de l'Esba Talm.

## MATHIAS PÉREZ

Né en 1953 à Vaulx-en-Velin. Diplômé de l'Ecole nationale des beaux-arts de Paris en 1979 où il étudie la peinture. Depuis 1985, il enseigne à l'Ecole supérieure des beaux-arts du Mans. Depuis 1981, il a publié plus de 50 livres, en collaboration avec des artistes peintres et des poètes. Dans certains entièrement faits à la main, il propose à des poètes de renom (Raymond Federman, Michel Butor, Cécile Wajsbrot, Christian Prigent, Charles Pennequin et Philippe Boutibonnes) d'écrire sur les pages peintes par l'artiste : plus de 80 titres ont ainsi été publiés. En 1997, il crée la revue d'art Fusées qui compte aujourd'hui 22 numéros.  
mathiasperez.com

- 2010 Galerie Polaris, Paris.
- 2011 Galerie Michèle Hayem, Paris.
- 2012 Galerie Nec et Chiglien, Hong Kong.
- 2013 Galerie Polaris, Paris / Musée Royal de Mariemont, (catalogue) Belgique.  
www.clemencevanlunen.eu

## CLÉMENCE VAN LUNEN

Née en 1959, Clémence Van Lunen a grandi et étudié à Bruxelles. Actuellement elle vit et travaille à Paris. Elle parle français, néerlandais, allemande, italien, espagnol, un peu japonais et chinois. Elle a étudié la sculpture de 1979 à 1984 avec Michel Smolders et Etienne-Martin, à l'Ecole nationale supérieure des beaux-arts de Paris.

- Expositions
  - 2000 Galerie du Triangle Bleu, Stavelot, Belgique.
  - 2002 Galerie Lino Polegato, Liège, Belgique.
  - 2003 Galerie Jacques Cerami, Charleroi, Belgique.
  - 2005 Musée de Baugé, France (catalogue).
  - 2006 Centre d'art contemporain du Luxembourg belge (catalogue).
  - 2007 ISELP, Bruxelles / Galerie Arums, Paris (catalogue).



---

# CONTACTS

## esba **TALM** site du Mans

**DIDIER LARNAC**, direction  
didier.larnac@talm.fr

**AÏCHA EL HADJ**, administration & finances  
aicha.elhadj@talm.fr

**DIANE DEBUISSER**, pédagogie & scolarité  
diane.debuisser@esba-lemans.fr

**PAULINE CLAUSSE LEBRUN**, accueil, secrétariat,  
communication & relations internationales  
pauline.lebrun@talm.fr

**FANNY PELTIER**, bibliothèque  
fanny.peltier@talm.fr

**HENRI-MICHEL JEAN**, informatique  
henri-michel.jean@talm.fr

**GEORGINA CORCY**, technicienne photo  
georgina.corcy@talm.fr

**OLIVIER CHOUTEAU**, technicien volume  
olivier.chouteau@talm.fr

**LUCAS FOSSEY**, adjoint technique son et vidéo  
lucas.fossey@talm.fr

**CYRILLE CHARRETIER**, bâtiment  
cyrille.charretier@talm.fr

**YANN DELEM ET JIMMY VALLÉE**, entretien et gardiennage  
yann.delem@talm.fr  
jimmy.vallee@talm.fr







esba  
TALM  
École supérieure  
des beaux-arts  
Tours Angers Le Mans  
-  
Site du Mans