



Catalogue de cours
2017 > 2018

École supérieure des beaux-arts **TALM**

École du Mans

Catalogue de cours
2017 > 2018

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

GRILLES DE CRÉDITS

GRILLE DE CRÉDITS

1^{re} 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	2	1
22	3	WORKSHOP LA COMMANDE PUBLIQUE- K. Blacker, L. Brunellière, M. Mazeri	2	-
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	2	2
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, D.-M. Clarke	2	-
29	10	ATELIER IMAGE 2 - L. Brunellière, D.-M. Clarke	-	2
30	11	WORKSHOP TOILETTES, TIN CANS AND PLASTIC BOTTLES - K. Blacker	-	1
31	12	SCULPTURE / TERRE - N. Uchino	1	1
32	13	MARCHES EXPLORATOIRES - P. Denicourt, M. Mazeri	-	1
33	14	INTRODUCTION À LA PUBLICATION ASSISTÉE PAR ORDINATEUR - R. Le Régent	2	-
34	15	MODELE(S) - F. Agid, C. Morin, A. Bougard	1	1
35	16	WORKSHOP VOLUME STRUCTURE / BOIS - P. Denicourt, M. Mazeri	-	1
162		UEL CINÉMA - A. Pescayre	2	-
163		UEL CRÉATION SONORE ET RADIOPHONIQUE - R. Alexis	-	2

PAGE	N° FICHE	ENSEIGNEMENTS	SEM.1	SEM.2
B - HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET DU SONORE, LANGUES ÉTRANGÈRES			10	10
36	17	REGARD NOMADE - N. Hérisson	-	1
37	18	HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo	3	2
38	19	HISTOIRE ET THÉORIES DE LA COULEUR - J.Y. Le Bon	1	-
39	20	HISTOIRE ET THÉORIES DE LA PEINTURE - J.Y. Le Bon	-	1
40	21	HISTOIRE ET ESTHÉTIQUE DES ARTS TECHNOLOGIQUES - R. Alexis	-	1
41	22	HISTOIRE DE LA MUSIQUE DU XX ^e SIÈCLE - R. Alexis	2	-
42	23	ENJEUX CONTEMPORAINS - C. Domino	2	2
43	24	ANGLAIS - LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIAU ET MATÉRIEL - D. Flynn	2	2
		INITIATION AUX PRATIQUES DE L'ÉCRITURE Document de synthèse de fin d'année	-	1
C - BILAN DU TRAVAIL PLASTIQUE ET THEORIQUE			2	4
		TOTAL	30	30

GRILLE DE CRÉDITS

option art - 2^e année

PAGE	N° FICHE		SEM.3	SEM.4
A - MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRE			16	14
46	25	VIDÉO 3 - M.-L. Cazin	2	-
47	26	VIDÉO 4 - M.-L. Cazin	-	2
48	27	ARTS IMPRIMÉS - D. Liaudet	2	2
49	28	WEB – C. Morin	-	1
50	29	WORKSHOP À L'ÉCHELLE HUMAINE - J.-Y. Le Bon	-	1
51	30	LA PRATIQUE DE L'ART - M. Pérez	1	1
52	31	WORKSHOP MEUBLE, SCULPTURE, ARCHITECTURE - K. Blacker	-	1
53	32	WORKSHOP VOLUME WRITE TO REPLY - K. Blacker	1	-
54	33	ATELIER IMAGE 3 - L. Brunellière	2	-
55	34	ATELIER IMAGE 4 - L. Brunellière	-	2
56	35	SCULPTURE/TERRA - N. Uchino	1	1
57	36	ATELIER TRANSVERSAL - K. Blacker, F. Bourdier	-	1
58	37	WORKSHOP INTERSITES	1	-
59	38	HYPERMEDIA - C. Morin	2	-
60	39	LIVRE - M. Pérez	1	1
61	40	WORKSHOP LES VERBES DE RICHARD SERRA - K. Blacker	1	-
62	41	PERSPECTIVE NATURELLE ET PERSPECTIVE ARTIFICIELLE - C. Lothier	2	1
B - HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET DU SONORE, LANGUE ÉTRANGÈRE			8	8
63	42	LA BEAUTÉ AUJOURD'HUI - R. Rajalu	1	2
64	43	HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo	3	2
65	44	LE PROBLÈME DE L'AUTRE 1 - J. Camelo	-	X
66	45	HISTOIRE ET THÉORIE DU SONORE - R. Alexis	2	-
67	46	HISTOIRE ET ESTHÉTIQUE DES ARTS TECHNOLOGIQUES - R. Alexis	-	2
68	47	ANGLAIS - LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIAU ET MATÉRIEL - D. Flynn	2	2
C - RECHERCHES ET EXPÉRIMENTATION PERSONNELLES			2	4
69	48	PRATIQUE DE L'ÉCRIT - J. Camelo	-	2
		RECHERCHES PERSONNELLES	2	2
D - BILAN			4	4
		TOTAL	30	30

GRILLE DE CRÉDITS

option art - 3^e année

PAGE	N° FICHE		SEM.5	SEM.6
A - MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRE			10	4
58	37	WORKSHOP INTERSITES	2	-
70	49	PEINDRE ET DESSINER PAR DES MOYENS AUTRES - M. Pérez	2	1
71	50	VIDÉO / CINÉMA - A. Peyscayre, V. Gérard	2	1
72	51	SEMINAIRE ENTREPRENEURIAL - C. Morin	-	X
146 - 158		ARC, 2 crédits chaque	4	2
B - HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET DU SONORE, LANGUE ÉTRANGÈRE			8	5
64	43	HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo	2	2
68	47	ANGLAIS - LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIAU ET MATÉRIEL - D. Flynn	2	1
73	52	LE PROBLÈME DE L'AUTRE 2 - J. Camelo	2	-
74	53	QUAND Y-A-T-IL ART ? - R. Rajalu	2	2
C - STAGE (3 SEMAINES MINIMUM)			2	-
D - RECHERCHES ET EXPÉRIMENTATION PERSONNELLES			6	6
		BILAN HEBDOMADAIRE	2	2
		PRATIQUE DE L'ÉCRIT (DOCUMENT PARCOURS) - J. Camelo	-	1
		CONFÉRENCES DIGITAL LAB	1	1
		DIPLÔME BLANC	-	2
		RECHERCHES PERSONNELLES	3	-
E - BILAN (SEMESTRE 5) ET DIPLÔME (SEMESTRE 6)			4	15
		TOTAL	30	30

GRILLE DE CRÉDITS

option art - 4^e 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
75	54	HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo	3	-
76	55	ÉTHIQUES D'ARTISTE - R. Rajalu	2	-
		CONFERENCES DIGITAL LAB	1	-
		SUIVI DE MÉMOIRE - C. Domino	3	-
		PRÉ-MÉMOIRE - J. Camelo	-	10
B - PROJET PLASTIQUE, PROSPECTIVE, MÉTHODOLOGIE, PRODUCTION			20	20
72	51	SEMINAIRE ENTREPRENEURIAL - C. Morin	-	X
77	56	ACCROCHEZ-VOUS ! - C. Domino, D. Flynn	3	-
78	57	WORKSHOP LA COMMANDE PUBLIQUE- K. Blacker, L. Brunellière, M. Mazeri	2	-
79	58	PRATIQUE PROFESSIONNELLE - D. Flynn	-	X
80	59	BUREAU DES ENQUÊTES - C. Domino	3	-
146 - 158		ARC 2 crédits chaque	4	-
		RECHERCHES PERSONNELLES	2	-
		VOYAGE (crédits validés par l'établissement d'accueil) OU STAGE (crédits validés par un rapport écrit)	-	14
		BILAN STAGE OU VOYAGE devant un jury	-	6
		BILAN DE FIN DE SEMESTRE 7	6	-
C - LANGUE ÉTRANGÈRE			1	-
68	47	ANGLAIS - LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIAU ET MATÉRIEL - D. Flynn	1	-
		TOTAL	30	30

GRILLE DE CRÉDITS

option art - 5^e année

PAGE	N° FICHE		SEM.9	SEM.10
A - MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE, SUIVI DE MÉMOIRE			20	-
68	47	ANGLAIS - LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIAU, MATÉRIEL - D. Flynn	2	-
72	51	SEMINAIRE ENTREPRENEURIAL - C. Morin	-	X
75	54	HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo	2	-
79	58	PRATIQUE PROFESSIONNELLE - D. Flynn	-	X
81	60	BUREAU DES ÉCRITURES - C. Domino	4	-
146 - 158		ARC 2 crédits chaque	4	-
		CONFERENCES DIGITAL LAB	2	-
		SUIVI DE MÉMOIRE : GRAPHISME - R. Le Régent	3	-
		SUIVI DE MÉMOIRE : CONTENU - C. Domino	3	-
B - MISE EN FORME DU PROJET PERSONNEL			10	-
83	59	ATELIER ACCROCHAGE - C. Domino, D. Flynn	2	-
		RECHERCHES PERSONNELLES	2	-
		BILAN HEBDOMADAIRE - J.-Y. Le Bon	2	-
		BILAN DE FIN DE SEMESTRE	4	-
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^e année

PAGE	N° FICHE		SEM.3	SEM.4
A - MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRE			16	14
86	62	RE-PRÉSENTER - R. Le Régent	2	2
87	63	WORKSHOP " TECHNIQUES NUMÉRIQUES 1 " - F. Agid, A. Bougard	2	-
88	64	DESIGN ET APPROCHE GÉNÉRATIVE - F. Agid	2	-
89	65	REPRÉSENTATION - MODÉLISATION - A. Bougard	2	1
90	66	DESSIN - G. Brunet	-	1
91	67	DESSIN : LA CONSCIENCE DE L'OEIL - G. Brunet, A. Jeanroy	2	-
92	68	REALITE AUGMENTEE - A. Bougard	-	1
93	69	ATELIER TECHNIQUE : SAVOIR MACHINE - T. Diguët	2	-
94	70	VILLE DES LIEUX - A. Jeanroy, P. Denicourt, M. Mazeri	2	2
95	71	VIRTUOSE - A. Bougard, C. Morin	-	2
96	72	PERSPECTIVE NATURELLE ET PERSPECTIVE ARTIFICIELLE - C. Lothier	2	2
97	73	ATELIER TRANSVERSAL - K. Blacker, F. Bourdier	-	1
98	74	WORKSHOP INTERSITES	-	1
99	75	ETHNOGRAPHIE : ÉTAT DES LIEUX - P. Denicourt, M. Mazeri	-	1
B - HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET DU SONORE, LANGUE ÉTRANGÈRE			8	8
100	76	HISTOIRE ET THÉORIE DU SONORE - R. Alexis	2	-
101	77	HISTOIRE ET ESTHÉTIQUE DES ARTS TECHNOLOGIQUES - R. Alexis	-	2
102	78	HISTOIRE DE LA VILLE ET DE L'ARCHITECTURE - A. Jeanroy	2	-
103	79	REGARD NOMADE - N. Hérisson	-	2
104	80	ANGLAIS, IMAGES POUR LE DESIGN - D.M. Clarke	2	2
105	81	HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo	2	2
C - RECHERCHES ET EXPÉRIMENTATION PERSONNELLES			2	4
RECHERCHES PERSONNELLES			2	4
D - BILAN			4	4
TOTAL			30	30

GRILLE DE CRÉDITS

option Design mention Espace de la cité - 3^e année

PAGE	N° FICHE		SEM.5	SEM.6
A - MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRE			10	4
86	62	RE-PRÉSENTER - R. Le Régent	1	-
98	74	WORKSHOP INTERSITES	1	-
106	82	LOGIQUES D'ASSEMBLAGE - F. Agid	2	1
107	83	DESSIN - G. Brunet	-	1
108	84	PERSPECTIVE NATURELLE ET PERSPECTIVE ARTIFICIELLE - C. Lothier	2	1
109	85	LA VILLE DES FLUX - P. Denicourt, M. Mazeri	2	1
110	86	CODE CODA - A. Bougard, C. Morin	2	-
B - HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS, LANGUE ÉTRANGÈRE			8	5
104	80	ANGLAIS, IMAGES POUR LE DESIGN - D. M. Clarke	2	1
111	87	HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo	2	1
112	88	SOCIOLOGIE : VILLE, INDIVIDU ET SOCIÉTÉ - M. Mazeri	2	2
CONFÉRENCES DIGITAL LAB			2	1
C - STAGE (3 SEMAINES MINIMUM)			2	-
D - RECHERCHES ET EXPÉRIMENTATIONS PERSONNELLES			6	6
113	89	SIT DOWN - N. Hérisson	2	-
114	90	WORKSHOP TECHNIQUES NUMÉRIQUES 2 - F. Agid, A. Bougard	-	1
115	91	SEMINAIRE ENTREPRENEURIAL - C. Morin	-	1
GRAPHISME - PRATIQUE DE L'ÉCRIT (document parcours) - C. Morin, R. Le Régent			-	2
146 - 147	ARC "Territoire sensible"		2	-
146 - 158	ARC 2 crédits chaque		2	2
E - BILAN (SEMESTRE 5) ET DIPLÔME (SEMESTRE 6)			4	15
TOTAL			30	30

GRILLE DE CRÉDITS

option Design mention Espace de la cité - 4^e 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
116	92	HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo	2	-
117	93	ESPACE CRITIQUE ET HUMANITÉ NUMÉRIQUE - M. Mazeri	2	-
		CONFÉRENCES DIGITAL LAB	1	-
		PRÉ-MÉMOIRE - Directeur de mémoire	-	10
		SUIVI DE MÉMOIRE - Directeur de mémoire	4	-
B - PROJET PLASTIQUE, PROSPECTIVE, MÉTHODOLOGIE, PRODUCTION			20	20
115	91	SEMINAIRE ENTREPRENEURIAL - C. Morin	-	-
118	94	TOOLS CREATION - F. Agid, A. Bougard, C. Morin	6	-
119	95	PRATIQUE PROFESSIONNELLE - D. Flynn	-	-
146 - 158		ARC 2 crédits chaque	4	-
		RECHERCHES PERSONNELLES - C. Morin	4	-
		VOYAGE (crédits validés par l'établissement d'accueil) OU STAGE (crédits validés par un rapport écrit)	-	14
		BILAN DE FIN DE SEMESTRE 7	6	-
		BILAN STAGE OU VOYAGE devant un jury	-	6
C - LANGUE ÉTRANGÈRE			1	-
120	96	ANGLAIS - CONVERSATION – K. Blacker	1	-
		TOTAL	30	30

GRILLE DE CRÉDITS

option Design mention Espace de la cité - 5^e année

PAGE	N° FICHE		SEM.9	SEM.10
A - MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE, SUIVI DE MÉMOIRE			20	-
115	91	SEMINAIRE ENTREPRENEURIAL - C. Morin	-	-
116	92	HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo	3	-
117	93	ESPACE CRITIQUE ET HUMANITÉ NUMÉRIQUE - M. Mazeri	2	-
118	94	TOOLS CREATION - F. Agid, A. Bougard, C. Morin	6	-
119	95	PRATIQUE PROFESSIONNELLE - D. Flynn	-	-
120	96	ANGLAIS - CONVERSATION – K. Blacker	2	-
146 - 158		ARC 2 crédits chaque	4	-
		SUIVI DE MÉMOIRE - R. Le Régent	2	-
		DIGITAL LAB	1	-
B - MISE EN FORME DU PROJET PERSONNEL			10	-
		RECHERCHES PERSONNELLES - C. MORIN	4	-
		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 Design sonore - 4^e 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
124	97	SOCIOLOGIE : VILLE, INDIVIDU ET SOCIÉTÉ - M. Mazeri	2	-
125	98	HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo	2	-
126	99	SUIVI DE MÉMOIRE - Directeur de mémoire	1	-
127	100	HISTOIRE ET THÉORIE DU SONORE – R. Alexis	2	-
146-158		ARC 2 crédits chaque	2	-
		PRÉ-MÉMOIRE - Directeur de mémoire	-	10
B - PROJET PLASTIQUE, PROSPECTIVE, MÉTHODOLOGIE, PRODUCTION			20	20
128	101	ÉLÉMENTS SCIENTIFIQUES - LAUM, C. Ayrault	2	-
129	102	CRÉATION SONORE APPLIQUÉE - F. Bourdier	2	-
130	103	WORKSHOP APPLICATIF ESBA - ENSCI - IRCAM	2	-
131	104	PERCEPTION ET COGNITION DE L'OBJET SONORE - IRCAM	2	-
132	105	INFORMATIQUE SONORE ET TECHNIQUE SON 1 - O. Houix	2	-
133	106	WORKSHOP ARDUINO 1 - M. Donneaud	2	-
134	107	MÉTHODOLOGIE CRÉATIVE EN DESIGN SONORE 1 - L. Germain	2	-
135	108	ATELIER RADIO ON - R. Alexis	2	-
136	109	PRATIQUE PROFESSIONNELLE - D. Flynn	-	X
137	110	SEMINAIRE ENTREPRENEURIAL - C. Morin	-	X
		BILAN DE FIN DE SEMESTRE 7	4	-
		VOYAGE (crédits validés par l'établissement d'accueil) OU STAGE (crédits validés par un rapport écrit)	-	14
		BILAN STAGE OU VOYAGE devant un jury	-	6
C - LANGUE ÉTRANGÈRE			1	-
138	111	ANGLAIS - LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIAU ET MATÉRIEL - D. Flynn	1	-
		TOTAL	30	30

GRILLE DE CRÉDITS

option Design mention Design sonore - 5^e année

PAGE	N° FICHE		SEM.9	SEM.10
A - MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE, SUIVI DE MÉMOIRE			20	-
125	98	HISTOIRE DES ARTS - J. Camelo	2	-
129	102	CRÉATION SONORE - F. Bourdier	2	-
130	103	WORKSHOP APPLICATIF ESBA - ENSCI - IRCAM	2	-
135	108	ATELIER RADIO ON - R. Alexis	2	-
136	109	PRATIQUE PROFESSIONNELLE - D. Flynn	-	X
137	110	SEMINAIRE ENTREPRENEURIAL - C. Morin	-	X
138	111	ANGLAIS - LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIAU ET MATÉRIEL - D. Flynn	1	-
139	112	ESPACE CRITIQUE ET HUMANITES NUMERIQUES - M. Mazeri	2	-
140	113	WORKSHOP ARDUINO 2 - Maurin Donneaud	1	-
141	114	MÉTHODOLOGIE CRÉATIVE EN DESIGN SONORE 2 - L. Germain	2	-
142	115	INFORMATIQUE SONORE ET TECHNIQUE SON 2 - O. Houix	2	-
146-158		ARC 2 crédits chaque	2	-
		SUIVI DE MÉMOIRE - R. Le Régent	2	-
B - MISE EN FORME DU PROJET PERSONNEL			10	-
		RECHERCHES PERSONELLES	4	-
		BILAN DE FIN DE SEMESTRE	6	-
C - ÉPREUVES DU DIPLÔME			-	30
		SOUTENANCE DU MÉMOIRE	-	5
		SOUTENANCE PLASTIQUE	-	25
		TOTAL	30	30

PREMIÈRE ANNÉE

DESSIN / CROQUIS

0 1

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

0 2

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 COMMANDE PUBLIQUE

0 3

OBJECTIFS

Proposer aux élèves de 1^{ère} année un atelier de rentrée en lien direct avec la production plastique des étudiants de 4^e année option Art et Design. L'objectif étant de réactiver le travail plastique des 4^e année à travers un projet d'équipe mené au sein de l'école et au cœur de la ville du Mans.

CONTENU

Le projet traite des enjeux de la Commande Publique. Les élèves seront amenés à choisir dans la liste des lieux publics proposés, un site qu'ils analyseront dans un premier temps (situation géographique, historique, inscription sociale ...) La seconde étape consistera à proposer une réponse à l'appel à projet en tenant compte de toutes les étapes de la commande publique : de la conception du projet à sa réalisation en passant par le cahier des charges.

MÉTHODE

Le travail collaboratif incitera à une réflexion collective sur la maquette du projet et sa présentation plastique et écrite.

ÉVALUATION

Efficacité du travail collaboratif, engagement dans la réflexion collective, dynamisme du groupe, débouchés potentiels du projet.

ENSEIGNANTS > Kate Blacker, Laura Brunellière et Miguel Mazeri

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop

SEMESTRES > 1 et 7

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > Du 18 au 21 septembre 2017

DURÉE > 4 jours

WORKSHOP LA SOUDURE ET LE MODULE

0 4

OBJECTIFS

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

CONTENU

Présentation des outils disponibles en atelier métal avec une introduction aux techniques d'exploitation. Simultanément les élèves travaillent un projet plastique autour du module. Ils seront initiés à un tracé plastique et théorique du pourquoi, 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.

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.

ENSEIGNANTE > Kate Blacker

SPÉCIALITÉ > Volume

TYPE D'ACTIVITÉ > Cour théorique et pratique

SEMESTRE > 1

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > Du 2 au 5 octobre 2017

DURÉE > 4 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
 SPÉCIALITÉ > Langue étrangère et volume
 TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier théorique, pratique et méthodologique
 SEMESTRE > 2
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
 CALENDRIER > Du 12 au 16 mars 2018
 DURÉE > 5 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) :
La couleur de la ville.
Ce cours est complété par des visites de musées.

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.

MÉTHODE

Travail en atelier et travail personnel.

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

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
 SPÉCIALITÉ > Photographie et vidéo
 TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier pratique, théorique et méthodologique
 SEMESTRE > 1
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
 DURÉE > 4 h/semaine + 4 jours initiations techniques

ATELIER IMAGE 2

10

OBJECTIFS

Approfondissement des données techniques et technologiques du médium. Différencier l'image-document et l'image-action. Envisager le corps comme une surface sensible, à la fois image et productrice d'images.

CONTENU

Le corps-caméra – Le performer et son image
 En considérant le corps comme médium et surface de représentation, il s'agira de rendre compte de ces deux expériences en usant des spécificités du médium : 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.

ÉVALUATION

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

ENSEIGNANTS > Laura Brunellière et David Mickael Clarke
 SPÉCIALITÉ > Photographie et vidéo
 TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier pratique, théorique et méthodologique
 SEMESTRE > 2
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
 DURÉE > 4 h/semaine

WORKSHOP TOILETTES, TIN CANS AND PLASTIC BOTTLES

1 1

OBJECTIFS

L'objectif de cet atelier est de porter un regard analytique sur les objets qui nous entourent. Au-delà du rapport entre la forme et la fonction, c'est la question du sens qui est posée et la notion de design interrogée.

CONTENU

L'élève présente sur papier, dessins, diagrammes et texte une analyse d'un objet de son choix; fonction, forme, matériaux, provenance et autres caractéristiques. Puis il/elle est invité(e) à transformer l'objet en gardant toujours perceptible une évidence de son origine. Ce détournement de la fonction ou de ses caractéristiques présentera une alternative à l'objet.

MÉTHODE

Présentation théorique avec réalisations pratiques par les élèves.

ÉVALUATION

Chaque élève présente son travail et un résumé des étapes de sa recherche. L'évaluation réside sur la qualité de la réflexion et la cohérence de la production plastique.

ENSEIGNANT > Kate Blacker
SPÉCIALITÉ > Volume
TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop
SEMESTRE > 1
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
CALENDRIER > Du 14 au 17 mai 2018
DURÉE > 3 jours

SCULPTURE

1 2

OBJECTIFS

Appropriation du réel par l'étude des formes (volume, espace, son et lumière), par la mise en œuvre des techniques et la maîtrise des enjeux conceptuels.

CONTENU ET MÉTHODE

- Études des formes et de leurs expressions.
- Initiation aux processus de fabrication, construction, assemblage, façonnage, modelage, moulage.
- Histoire de la sculpture moderne.

Une approche fondamentale de la sculpture sera présentée par l'expérimentation formelle de l'espace et du volume.

Le travail est abordé, soutenu et relancé par des expérimentations et des exercices pratiques de sculpture et de dessin.

Nombreuses maquettes et expérimentations seront demandées en réponse aux thèmes proposés.

L'apprentissage technique est associé à une approche discursive constituée de critiques collégiales, entretiens individuels, exposés, présentations d'éléments documentaires et épistémologiques en témoignage des recherches.

ÉVALUATION

Participation, présence, assiduité, implication des élèves, qualité des expérimentations.

ENSEIGNANTE > Natsuko Uchino
SPÉCIALITÉ > Sculpture
TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier théorique et pratique
SEMESTRES > 1 groupe A et 2 groupe B
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 3 h/semaine

MARCHES EXPLORATOIRES : ESPACES ET USAGES DE LA VILLE

1 3

OBJECTIFS

Donner aux étudiants un premier outillage empirique et sensible de connaissance sur les formes architecturales et urbaines de la ville, les sensibiliser à observer les pratiques des usagers en prenant comme point d'appui et comme mesure son propre corps. Individuellement ou collectivement, quelle expérience sensible faisons-nous de la ville ? Que pouvons-nous en dire ? Comment archiver cette expérience pour mieux en témoigner et en débattre ? Que révèle-t-elle de moi ? De nous ? Des espaces observés et traversés ?

CONTENU

À partir de 5 marches exploratoires, nous évoquerons la composition urbaine, en évoquant aussi bien l'architecture, les formes urbaines et l'espace public comme possibilité d'être et d'agir. Nous serons attentifs au vocabulaire employé pour souligner l'importance de la grammaire, celle des corps en mouvement dans un premier temps, mais aussi celle des mots qui désigne.

ÉVALUATION

Présentation photographique et vidéographique d'une occupation de lieu dans la ville qui entre dans une thématique générale : « La comédie urbaine ».

ENSEIGNANTS > Philippe Denicourt et Miguel Mazeri
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique
SEMESTRE > 2
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 4 h/quinzaine

INTRODUCTION À LA PUBLICATION ASSISTÉE PAR ORDINATEUR

1 4

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 le 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.
- Workshop "À façon" avec Annie Hubert.

Qu'est-ce qu'un livre dans la dualité entre objet matériel et discours. Réalisation d'un livre/carnet, initiation aux bases de la reliure, du façonnage...

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

MODELE(S)

15

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 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

WORKSHOP VOLUME STRUCTURE BOIS

16

OBJECTIFS

Réalisation de volumes/sculptures en bois. Le thème de réflexion porte sur la Ville Utopique. 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
 CALENDRIER > Du 23 au 25 janvier 2018

REGARD NOMADE

en référence à E. Sottsass

17

OBJECTIFS

Approche et connaissance sensible de l'histoire du design. L'objectif est de faire comprendre à l'étudiant comment naissent les formes, les objets, les grandes idées modernes ; d'éveiller sa curiosité sur ce qui nous entoure et ce que nous utilisons chaque jour afin qu'il sache restituer ces formes dans une période et une histoire globale.

CONTENU ET MÉTHODE

- Découvrir les grands mouvements (Arts & Crafts, Art nouveau, De Stijl, Bauhaus, Design pop, Design radical alternatif etc.), les principaux créateurs, designers et architectes (Morris, Gropius, Le Corbusier, Perriand, Prouvé, Sottsass etc.) ainsi que les techniques et matériaux liés aux époques. Construction d'une frise chronologique du design à travers différents échanges et contributions.

- Apprendre par la pratique, par le réel, apprendre par le voir : analyses d'objets, échanges, projections etc.
- Apprendre sur le terrain, se déplacer pour aller voir des choses, des espaces et des lieux nourris d'histoire de l'architecture et du design.

ÉVALUATION

Présence et participation. Contrôle continu (exposés, recherches ...)

ENSEIGNANT > Nicolas Hérisson
SPÉCIALITÉ > Histoire du design
TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier théorique et pratique
SEMESTRES > 1 et 2
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 3 h/semaine

HISTOIRE DES ARTS

18

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^e 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

19

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

20

OBJECTIFS

Proposer quelques repères historiques (des articulations, depuis la Renaissance jusqu'à la fin XX^e 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 sur des oeuvres du Musée de Tessé.
 Ce cours est complété par des visites de musées.

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 1

OBJECTIFS

- 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.
- Appréhender l'écriture du son au cinéma de manière transversale à travers une approche historique, esthétique et analytique, qui vise à, 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^e siècle et de la signification que revêt leur emploi d'un point de vue dialectique.

CONTENU

- Les prémisses d'un art des sons :
 - définition de la notion d'art plastique sonore
 - l'enregistrement sonore, historique et pratiques, l'art phonographique
 - vocalité et expression plastique (1910-1920) -1- : poètes phonographistes, le

calligramme d'Apollinaire, poésie sonore, mots en liberté et poésie futuriste, poésie dadaïste et surréaliste, constructivisme, poésie concrète (Henri Chopin, François Dufrêne, Antonin Artaud, etc.).

- Du cinéma muet au cinéma sonore :
 - la conquête du son 1910-1926
 - la symphonie de ville dans les années 20-30
 - création sonore et documentaire, Ivens, Vertov, Ruttmann

Une conférence d'Introduction au son et au "Design Sonore" en illustrant ses champs d'application par des exemples de projets en design sonore, donnée par des enseignants de l'IRCAM, complète les cours hebdomadaires.

ÉVALUATION

Présence obligatoire. Commentaire analytique rédigé des relations audiovisuelles dans un court métrage. Commentaire d'une œuvre d'art plastique sonore. NB : les notes prises tout au long de l'année sont autorisées au moment de l'évaluation.

ENSEIGNANT > Rodolphe Alexis
 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^E SIÈCLE

2 2

OBJECTIFS

Ce cours vise à saisir les enjeux de l'histoire de la musique du XIX^e siècle au début du XX^e 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^e siècle.

CONTENU

- Introduction à la musique du XX^e siècle et modernité musicale
- Futurisme, l'art des bruits de Russolo
- Musiques impressionnistes, urbaniste, dodécaphonique
- Debussy, Ives, Satie, Ravel
- Historique des media et supports

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

ENJEUX CONTEMPORAINS

2 3

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

2 4

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 et 7
OPTIONS > Art, Design mention Design sonore
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

OPTION ART

2^e, 3^e, 4^e, 5^e années

VIDÉO 3

2 5

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

2 6

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

ARTS IMPRIMÉS

27

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.

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.

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.

ENSEIGNANT > David Liaudet
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

28

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

29

OBJECTIFS

Mise en œuvre des moyens de la peinture ; toile sur châssis, grand format : 2 m² 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.
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 > Du 12 au 16 mars 2018

LA PRATIQUE DE L'ART

30

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 1

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 > Workshop
SEMESTRE > 4
OPTION > Art
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
CALENDRIER > Du 22 au 25 janvier et du 19 au 22 février 2018
DURÉE > 6 jours

WORKSHOP VOLUME WRITE TO REPLY

3 2

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
CALENDRIER > Du 11 au 14 décembre 2017
DURÉE > 6 jours

ATELIER IMAGE 3

3 3

OBJECTIFS

Approfondissement des données techniques : initiations au flash électronique. Prendre conscience de la qualité de la lumière, apprendre à l'observer puis à la modeler. Commencer à confronter ses productions dans l'espace d'accrochage : formats, qualité des tirages, montage...

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 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
 DURÉE > 3 h/semaine

ATELIER IMAGE 4

3 4

OBJECTIFS

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

CONTENU

- Projet #01 : L'enquête photographique. À partir d'une image ou d'un corpus d'images, l'enquête portera sur le sens dénoté dont parle Roland Barthes dans son texte : le message photographique.
- Projet #02 : Donner à voir. Réalisation d'un court essai-documentaire en utilisant des documents déjà existants de différentes natures : archives 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
 DURÉE > 3 h/semaine

SCULPTURE/TERRE

3 5

OBJECTIFS

Développement d'une pratique artistique par l'expérimentation des techniques et des principes de transformation et d'assemblage des matériaux liés au champ élargi de la sculpture et de l'installation. Instaurer une dynamique d'investigation et de production soutenue par une connaissance de l'histoire de la sculpture moderne et des pratiques contemporaines. Apprendre à nourrir, élargir, rebondir, soutenir, structurer la création vers la conception et réalisation de projets.

CONTENU ET MÉTHODE

Le travail est initié, soutenu et relancé par des expérimentations et exercices formels explorant les techniques suivantes :

- modelage et façonnage du matériau terre
- cuisson et lois physiques principales.
- construction en terre cru, croisant les métiers du bâtiment et de l'écoconstruction.
- moulage
- coulage du bronze à cire perdue
- 3d numériques

Une approche fondamentale de la sculpture, de l'espace et du volume sera mise en œuvre par la pratique des divers modes d'expression plastique, l'expérience

des matériaux et l'expérimentation des processus de fabrication, construction, façonnage, et modelage. L'apprentissage technique est associé à une approche discursive constituée de critiques collégiales, entretiens individuels, exposés, présentations d'éléments documentaires et épistémologiques en témoignage des recherches. Les investigations de chacun serviront à élaborer une méthodologie de travail.

On cherchera une synergie productive de formes et de sens, afin de mettre à l'épreuve nos modes de perception et de représentation. Nous préciserons la monstration et l'installation par les notions de mises en scène, de chorégraphie, et d'écologie. Nous aborderons la position d'élocution et de réception par les prismes des politiques d'identités, du postcolonialisme et du cyberfeminisme.

ÉVALUATION

Participation, présence, assiduité et investissement dans le travail de production et de recherches. Prises de risque dans l'expérimentation, qualité des projets. Cohérence de la relation entre forme et contenu.

ENSEIGNANTE > Natsuko Uchino
 SPÉCIALITÉ > Sculpture, volume et céramique
 TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique
 SEMESTRES > 3 et 4
 OPTION > Art
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
 DURÉE > 5 h/semaine

ATELIER TRANSVERSAL

3 6

OBJECTIFS

L'atelier transversal rassemble chaque année les élèves de deuxième année en art et en design. Il y a six mois ces étudiants ont dû choisir leur parcours, entre l'option Art ou l'option Design. L'atelier leur propose de travailler ensemble de nouveau sur un projet avec une thématique spécifique.

CONTENU ET MÉTHODE

Les étudiants sont regroupés en petites équipes mixtes Art/Design afin d'encourager le dialogue et l'échange entre approches et découvrir les bénéfices de cette hybridation. Depuis deux ans les pièces produites durant cet atelier ont été présentées à l'Espal, lieu d'exposition d'art contemporain au Mans. Une initiative collaborative qui permet aux étudiants de deuxième année de faire l'expérience d'un accrochage dans une institution et de se confronter aux contraintes d'une exposition dans un lieu public.

ÉVALUATION

Participation, qualité des productions.

ENSEIGNANT > Kate Blacker
 TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop
 SEMESTRE > 4
 OPTIONS > Art et Design mention Espace de la cité
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
 DURÉE > 2 semaines

WORKSHOPS INTERSITES

37

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 > 3, 4 5 et 6
 OPTION > Art et Design mention Espace de la cité
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
 CALENDRIER > Du 2 au 6 octobre 2017 et du 12 au 16 mars 2018

HYPERMÉDIA

38

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

39

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 LES VERBES DE RICHARD SERRA

40

«En 1967 et en 1968, j'ai écrit une liste de verbes comme moyen d'appliquer des actions diverses à des matériaux quelconques. Rouler, plier, courber, raccourcir, raboter, déchirer, tailler, fendre, couper, trancher... Le langage structurait mes activités en relation avec des matériaux qui occupaient la même fonction que des verbes transitifs.»

Richard Serra.

ÉVALUATION

La richesse et la variété de l'expérimentation et de l'inventivité des réalisations.

OBJECTIFS

Libérer l'élève de toute préconception de son travail et surtout de la composition préconçue en le plaçant dans une situation purement expérimentale.

CONTENU

Les élèves travaillent à partir des verbes transitifs listés par Richard Serra. Ils explorent l'acte de faire sans un travail préalable dans une expérimentation de la réaction des matériaux soumis à une action.

ENSEIGNANTE > Kate Blacker
SPÉCIALITÉ > Volume
TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier
SEMESTRE > 3
OPTION > Art
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
CALENDRIER > Du 13 au 16 novembre 2017
DURÉE > 5 jours

PERSPECTIVE NATURELLE ET PERSPECTIVE ARTIFICIELLE

4 1

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

LA BEAUTÉ AUJOURD'HUI

4 2

OBJECTIFS

Savoir repérer différentes manières de concevoir la beauté ; comprendre les enjeux historiques et culturels du beau aujourd'hui ; être capable de problématiser en contexte contemporain la notion de beauté ; former son jugement critique ; participer au renouveau d'une pensée de la beauté.

CONTENU

Que l'art contemporain soit concerné par la notion de beauté pourrait paraître paradoxal. D'un côté, les artistes n'ont-ils pas renoncé à produire des œuvres belles, des chefs-d'œuvre au sens traditionnel du terme ? D'un autre côté, les théoriciens et critiques d'art ne se sont-ils pas résignés à l'absence de critères objectifs du beau, laissant en chemin une quête qui n'appartiendrait qu'au passé ? Enfin les spectateurs eux-mêmes ne semblent-ils pas avoir abandonné la qualité du beau dans leur appréciation d'une œuvre ? Est-ce à dire que le beau a disparu ? Bien au contraire, selon le philosophe contemporain Yves Michaud, la beauté est sortie du domaine réservé des arts et

inerve la vie quotidienne ; plutôt qu'à sa disparition, nous assisterions à une esthétisation du monde (probablement plus fantasmée que réelle). À partir de l'examen de cette tension apparente (désertion de la beauté dans l'art contemporain / invasion du beau dans la vie ordinaire), nous montrerons en quoi l'art contemporain reste travaillé par la question de la beauté. Pour ce faire, nous reviendrons sur différentes conceptions traditionnelles du beau et verrons comment celles-ci sont relancées à nouveau frais et selon des modalités différentes et plurielles dans un art caractérisé par l'impureté et le mélange.

MÉTHODE

Le cours s'appuiera sur des études de textes et d'œuvres.

ÉVALUATION

Participation orale et travaux écrits.

ENSEIGNANT > Rachel Rajalu
SPÉCIALITÉ > Philosophie
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique
SEMESTRES > 3 et 4
OPTION > Art
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 2 h/semaine

HISTOIRE DES ARTS

4 3

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 portera sur la question des Paysages contemporains. La mondialisation industrielle, la globalisation des échanges et l'urbanisation du monde changent depuis plus d'un demi-siècle notre idée de ce que « environnement » veut dire. De l'art contemporain africain d'un Isek Kingelez et ses maquettes fantaisistes aux travaux documentaires sur de grands espaces d'occupation humaine, nous tenterons de comprendre quel type de propos l'art peut tenir sur ce phénomène, et ce dès lors qu'il refuse de se réduire aux messages militants ou didactiques.

MÉTHODE

Pour le premier semestre on procédera sous la forme de cours magistral. Au second semestre le cours se déroulera au rythme d'analyses de films discutés avec les élèves.

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 et Design mention Espace de la cité
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
 DURÉE > 3 h/quinzaine

LE PROBLÈME DE L'AUTRE

4 4

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

Discussion collective.
 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 amis 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
 SEMESTRE > 4
 OPTION > Art
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
 DURÉE > 1 h/semaine

HISTOIRE ET THÉORIE DU SONORE

4 5

OBJECTIFS

Ce cours vise à étudier le contexte de la création musicale de 1890 à 1950, et à comprendre l'évolution de l'expression musicale au sein des principaux courants afin de percevoir les enjeux esthétiques qui caractérisent cette période féconde.

Il aborde également la notion de Sound Art et de son émergence au sein de différentes pratiques et esthétiques : Environnements, installations, art-action et performance, radiophonie et Field Recording, dispositifs qui recourent au design sonore sous des formes très diverses.

Ce cours vise enfin à appréhender l'écriture du son pour l'image. Il est ainsi traité des principales innovations sonores, forme « primitives » pour ne pas dire archéologique de design sonore et de la signification que revêt leur emploi d'un point de vue technologique, dialectique et poétique.

CONTENU

De la tonalité à l'atonalité :

La notion de modernité en musique et dans son rapprochement avec les autres média technologiques.

- Les paramètres musicaux et sonores
- Arnold Schoenberg, musique

dodécaphonique et sérielle

- Edgard Varèse, Erik Satie compositeurs d'anticipation

- Apparition de la musique concrète et électronique

- Le son capté, de l'ethnomusicologie à la phonographie

- Design sonore primitif, bruitage

- Design sonore et science fiction

MÉTHODE

Il s'agit d'enseigner par l'écoute croisée, une culture de l'écoute, historique et théorique du sonore articulée à celle du champ des arts plastiques et du design d'espaces, et des arts technologiques, radio, musique électroacoustique, cinéma : apports théoriques en histoire et théorie du sonore, culture en musique ancienne et contemporaine ; recherche personnelle ; méthodologie du commentaire d'œuvre.

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 > Rodolphe Alexis

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRE > 3

OPTIONS > Art et Design mention Espace de la cité

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h/semaine

HISTOIRE ET ESTHÉTIQUES DES ARTS TECHNOLOGIQUES

I. Son et cinéma - II. Art sonore

4 6

OBJECTIFS

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. Appréhender l'écriture du son au cinéma à travers une approche historique, esthétique et analytique, et 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^e siècle et de la signification que revêt leur emploi d'un point de vue dialectique.

CONTENU

I.

- Arts plastiques et expression musicale : Schaeffer, Lucier, Feldman, Cage et l'aléatoire, l'actionnisme de Fluxus, Le Live électronique
- Musiques électroacoustiques, minimalisme, happening, dance : La Monte Young, Terry Riley, Eliane Radigues
- Installations, art cinétique, sculptures

sonores, dispositifs temps réels, flux, Nicolas Shöffer, Alexandre Calder, automates de Tinguely, réalité virtuelle, etc. II. Musique concrète et cinéma :
- les instruments de la nouvelle lutherie, les débuts de l'électronique
- musique et cinéma d'animation, synesthésies contemporaines
- musique concrète et cinéma, les films du service de la Recherche de l'ORTF 1950-1975.

Une journée de conférence d'enseignants de l'IRCAM complète les enseignements sur le thème : 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. NB : Les notes prises tout au long de l'année sont autorisées au moment de l'évaluation.

ENSEIGNANT > Rodolphe Alexis

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRE > 4

OPTIONS > Art et Design mention Espace de la cité

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h/semaine

LE LANGAGE COMME MATIÈRE, MATÉRIAU ET MATÉRIEL

4 7

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 et 7
OPTIONS > Art et Design mention Design sonore
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

PRATIQUE DE L'ÉCRIT

4 8

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 Honnagger 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 choisi par l'élève avant la fin du mois d'avril, avant évaluation par le jury de fin de semestre.

ENSEIGNANTS > Juan Camelo et tous les enseignants du pôle théorique élargi
TYPE D'ACTIVITÉ > Culture générale
SEMESTRE > 4
OPTION > Art
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

PEINDRE ET DESSINER PAR DES MOYENS AUTRES

49

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

50

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'année autour de l'élaboration d'un projet filmique ; de sa conception à sa réalisation technique.

ÉVALUATION

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

ENSEIGNANT > Adrien Pescayre (S5) et Vincent Gérard (S6)
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours
SEMESTRES > 5 et 6
OPTION > Art
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 4 h/semaine

LE SÉMINAIRE ENTREPRENEURIAL

Expérience, échanges,
maturité et concrétisation

5 1

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^e, 4^e et 5^e années options Art et Design mention Espace de la cité. Concours Prix de l'initiative obligatoire au semestre 6 pour les élèves de 3^e 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), S7 et 9

DURÉE > 6 séances de 2 h

LE PROBLÈME DE L'AUTRE 2

5 2

OBJECTIFS

Ce rendez-vous régulier par demi-groupes est destiné à continuer l'exercice d'écoute et de prise de parole entamé en année 2, ainsi qu'à préparer les étudiants à avoir un discours sur leur propre travail dans la perspective du second semestre (parcours et diplôme).

CONTENU

Les étudiants 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'étudiant 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 amie 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 > Discussion collective

SEMESTRE > 5

OPTION > Art

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 1 h/semaine

QUAND Y A-T-IL ART ?

5 3

OBJECTIFS

Comprendre le fonctionnement des œuvres aujourd'hui ; analyser les différentes procédures d'artialisation ; élaborer un jugement critique sur les manières contemporaines de « faire » art.

CONTENU

Nous analyserons dans un premier temps les raisons qui ont conduit le philosophe contemporain Nelson Goodman à poser dorénavant la question « Quand y a-t-il art ? » (in Manières de faire des mondes, 1977) plutôt que celle traditionnelle « Qu'est-ce que l'art ? ». En passant d'une approche définitionnelle de l'art (l'art « c'est » ceci) à une autre contextuelle et fonctionnelle à la fin des années 1970 (l'art « fait » cela), Goodman prend acte de ce que le critique d'art Harold Rosenberg a nommé la « dé-définition » de l'art (in De la dé-définition de l'art, 1972). Il attire l'attention vers les conditions de fonctionnement des œuvres et vers les processus d'artialisation

dont elles sont l'objet. Dans un second temps, nous nous interrogerons donc sur la place des institutions culturelles, des commissaires d'exposition ou curators, des critiques et théoriciens de l'art ou encore des techniciens dans ces processus de « faire » œuvre. Est-ce à dire que la valeur de l'art serait entièrement dépendante de ces institutions et de ces pratiques ? L'artiste est-il dépossédé de sa capacité à « faire œuvre » ? Le spectateur a-t-il une place dans ce processus ? Ce sont ces questions qui traverseront ce parcours.

MÉTHODE

Le cours s'appuiera sur des études de textes et d'œuvres.

ÉVALUATION

Participation orale, exercices d'écriture et exposés.

ENSEIGNANT > Rachel Rajalu
SPÉCIALITÉ > Philosophie
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique
SEMESTRES > 5 et 6
OPTION > Art
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 2 h/semaine

HISTOIRE DES ARTS

5 4

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 portera sur la question des Paysages contemporains. La mondialisation industrielle, la globalisation des échanges et l'urbanisation du monde changent depuis plus d'un demi-siècle notre idée de ce que « environnement » veut dire. De l'art contemporain africain d'un Isek Kingelez et ses maquettes fantaisistes aux travaux documentaires sur de grands espaces d'occupation humaine, nous tenterons de comprendre quel type de propos l'art peut tenir sur ce phénomène, et ce dès lors qu'il refuse de se réduire aux messages militants ou didactiques.

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 > Juan Camelo
SPÉCIALITÉ > Histoire des arts
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/quinzaine

ÉTHIQUES D'ARTISTE

5 5

OBJECTIFS

Comprendre la démarche globale d'un artiste à partir d'une étude de ses œuvres et de ses discours ; s'interroger sur ses pratiques d'artiste dans la société.

CONTENU

Les différentes façons de concevoir et de pratiquer l'art par un artiste sont autant d'expressions d'un ethos, c'est-à-dire d'une certaine manière de se positionner par rapport à l'art, à sa valeur, à sa finalité et à son rôle social, moral et politique. Nous explorerons dans ce cours la notion d'« éthique d'artiste » et proposerons d'en identifier différentes déclinaisons : Qu'est-ce qu'une éthique de la transgression ? Qu'est-ce qu'une éthique de la recherche exclusive du beau ? Qu'est-ce qu'une éthique de la recherche du bien ? Qu'est-ce qu'une éthique marchande ? Nous étudierons les rapports entre art et morale du point de vue de la construction d'une identité d'artiste.

MÉTHODE

Le cours s'appuiera principalement sur des œuvres et des écrits d'artistes contemporains soumis à la discussion.

ÉVALUATION

Participation orale, recherche bibliographique, exposés et travaux écrits

ENSEIGNANT > Rachel Rajalu
SPÉCIALITÉ > Philosophie
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique
SEMESTRE > 7
OPTION > Art
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 2 h/semaine

ACCROCHEZ-VOUS !

5 6

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 à 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.

CONTENU

Les sessions prendront la forme de situations d'exposition à construire collectivement et/ou individuellement. Quatre rendez-vous dans le semestre permettent de préparer des hypothèses d'accrochage (pièce isolée et/ou en séquence, en confrontation). Les participants présentent leur choix et partagent les enjeux de sens et d'orientation de (des) œuvre(s) accrochée(s). La lecture collective issue de ces échanges prépare le parcours de l'exposition, et précise ses intentions. L'attitude critique

ENSEIGNANT > Christophe Domino, Dettie Flynn et l'ensemble de l'équipe
TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier d'expérimentation collaborative
SEMESTRE > 7
OPTION > Art
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
CALENDRIER > 4 sessions/semestre
DURÉE > 5 h

de chacun est portée sur son propre travail comme sur l'ensemble des propositions. 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 des lieux, 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^e année art et des étudiants en séjour d'études. Le travail commun est orienté vers la préparation d'une exposition. Les échanges ont lieu le plus souvent en anglais. Les accrochages resteront visibles plusieurs jours autant que la disponibilité des lieux le permettra pour possibilité d'échange avec l'ensemble des enseignants.

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.

LA COMMANDE PUBLIQUE

57

OBJECTIFS

Proposer aux élèves de 1^{ère} année un atelier de rentrée en lien direct avec la production plastique des étudiants de 4^e année option Art et Design. L'objectif étant de réactiver le travail plastique des 4^e année à travers un projet d'équipe mené au sein de l'école et au cœur de la ville du Mans.

CONTENU

Le projet traite des enjeux de la Commande Publique. Les élèves seront amenés à choisir dans la liste des lieux publics proposés, un site qu'ils analyseront dans un premier temps (situation géographique, historique, inscription sociale ...) La seconde étape consistera à proposer une réponse à l'appel à projet en tenant compte de toutes les étapes de la commande publique : de la conception du projet à sa réalisation en passant par le cahier des charges.

MÉTHODE

Le travail collaboratif incitera à une réflexion collective sur la maquette du projet et sa présentation plastique et écrite.

ÉVALUATION

Efficacité du travail collaboratif, engagement dans la réflexion collective, dynamisme du groupe, débouchés potentiels du projet.

ENSEIGNANTS > Kate Blacker, Laura Brunellière et Miguel Mazeri

TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop

SEMESTRES > 1 et 7

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

CALENDRIER > Du 18 au 21 septembre 2017

DURÉE > 4 jours

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.

ENSEIGNANTE > Dettie Flynn

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours méthodologique

SEMESTRES > 7 et 9

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

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

DURÉE > 4 jours

BUREAU DES ENQUÊTES

59

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.

ENSEIGNANT > Christophe Domino
 TYPE D'ACTIVITÉ > Recherche et méthodologie de recherche et de construction de projet
 SEMESTRE > 7
 OPTION > Art
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
 DURÉE > 3 h/quinzaine

BUREAU DES ÉCRITURES

60

OBJECTIFS

Dans le mouvement de construction du diplôme, Bureau des écritures est un espace d'échange collectif et individuel d'appui pour le développement et la rédaction du mémoire : l'énergie collective et le rythme partagé dans un calendrier commun sont des soutiens directs à l'achèvement du mémoire au cours du premier semestre de l'année de diplôme.

CONTENU

Dans le prolongement des recherches et des premières mises en forme de la réflexion et de l'écriture du mémoire de DNSEP, Bureau des écritures est un espace de confrontation et d'enrichissement du travail individuel des élèves dans la perspective de recherche, de conception et de réalisation du mémoire, volet discursif et analytique du DNSEP. Les questions initiales de formes de pensée et de régimes de discours conduisent à étayer les choix et directions des élèves, en cultivant la liberté des formes d'écritures — écritures dans un sens large, pas exclusivement discursives. En lien avec les autres enseignants impliqués dans les

recherches individuelles et les champs de pertinences de chacun, Bureau des écritures permet de rattacher ou de situer les démarches singulières avec les enjeux actuels des pratiques critiques comme des propositions réflexives et éditoriales des diverses scènes artistiques, au-delà des champs disciplinaires académiques.

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 avec, central bien sûr, le travail individuel de chaque élève. Trois journées aux Archives de la critique à Rennes en début de semestre viennent consolider le travail de recherche et de référence.

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 > 3 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^e année Art et Design sonore. 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.

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

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier

SEMESTRE > 9

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 7 h/semaine

OPTION DESIGN
MENTION ESPACE DE LA CITÉ
2^e, 3^e, 4^e, 5^e années

RE-PRESENTER

6 2

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
 SEMESTRES > 3 et 4
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
 DURÉE > S3 : 4 séances de 2 h + S4 : 4 h/quinzaine

WORKSHOP TECHNIQUES NUMÉRIQUES 1

6 3

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 bases 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
 DURÉE > 5 jours

DESIGN ET APPROCHE GÉNÉRATIVE

64

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 > 6 h/semaine

REPRÉSENTATION - MODÉLISATION

65

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.

ENSEIGNANT > Amaël Bougard

SPÉCIALITÉ > DAO / CAO

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique

SEMESTRES > 3 et 4

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h/semaine

DESSIN

6 6

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 ET MÉTHODE

- 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

LA CONSCIENCE DE L'OEIL

6 7

OBJECTIFS

Rapprocher dans un même cours le voir et le savoir en faisant dialoguer la représentation technique immédiate de la ville par le dessin et sa lecture historique plus distanciée. Comment le dessin dans la ville engage une prise de conscience sur la position, la motivation, l'expérience même de la ville et comment l'histoire de cette dernière se rend présente et « suffisamment vivante » pour faire sens et constituer l'épaisseur d'une expérience. Le dessin devient, par ce biais, un outil de représentation en même temps qu'un outil de réflexion sur l'histoire, l'état présent et le devenir de l'édifice et de son environnement.

CONTENU ET MÉTHODE

Dessin, production écrite sur le voir et savoir. Les séances se dérouleront en extérieur face aux édifices présélectionnés. Les deux heures de cours seront consacrées à une analyse collégiale succincte de l'édifice et à un temps de relevé.

ÉVALUATION

Rendu individuel sous la forme d'un carnet de relevés. Ce dernier devra comprendre, en plus des dessins, une analyse succincte (500 signes max) des éléments caractéristiques des bâtiments relevés et qui auront marqué l'étudiant. Le texte devra accompagner les dessins ou croquis.

ENSEIGNANTS > Audrey Jeanroy et Guy Brunet
SPÉCIALITÉ > Dessin
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique en extérieur
SEMESTRE > 3
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 2 h/semaine

REALITÉ AUGMENTÉE

68

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

ATELIER TECHNIQUE : SAVOIR MACHINE

69

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, 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.

TECHNICIEN > Tristan Diguët
SPÉCIALITÉ > Design computationnel et robotique
TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier technique, projet pratique et bases méthodologiques
SEMESTRE > 3
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 4 h/semaine

VILLE DES LIEUX

70

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 > Audrey Jeanroy, Philippe Denicourt et Miguel Mazeri
(Olivier Houix et David Liaudet intervenants ponctuels)

TYPE D'ACTIVITÉ > Projet

SEMESTRES > 3 et 4

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h/semaine

VIRTUOSE

71

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 > 8 h/semaine

PERSPECTIVE NATURELLE ET ARTIFICIELLE

72

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^e 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 > 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

ATELIER TRANSVERSAL

73

OBJECTIFS

L'atelier transversal rassemble chaque année les élèves de deuxième année en art et en design. Il y a six mois ces étudiants ont dû choisir leur parcours, entre l'option Art ou l'option Design. L'atelier leur propose de travailler ensemble de nouveau sur un projet avec une thématique spécifique.

CONTENU ET MÉTHODE

Les étudiants sont regroupés en petites équipes mixtes Art/Design afin d'encourager le dialogue et l'échange entre approches et découvrir les bénéfices de cette hybridation.

Depuis deux ans les pièces produites durant cet atelier ont été présentées à l'Espal, lieu d'exposition d'art contemporain au Mans. Une initiative collaborative qui permet aux étudiants de deuxième année de faire l'expérience d'un accrochage dans une institution et de se confronter aux contraintes d'une exposition dans un lieu public.

ÉVALUATION

Participation, qualité des productions.

ENSEIGNANT > Kate Blacker
TYPE D'ACTIVITÉ > Workshop
SEMESTRE > 4
OPTIONS > Art et Design mention Espace de la cité
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 2 semaines

WORKSHOP INTERSITES

74

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 > 3, 4 5 et 6
 OPTION > Art et Design mention Espace de la Cité
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
 CALENDRIER > Du 2 au 6 octobre 2017 et du 12 au 16 mars 2018

ETHNOGRAPHIE : DIAGNOSTIC ET ENQUÊTE DE TERRAIN

75

OBJECTIFS

Le design « espace de la cité » repose sur un préalable méthodologique qui est celui de « l'enquête de terrain » que le designer doit mener avec une équipe élargie afin de produire collectivement des données empiriques. Le recours à l'enquête de terrain comme tout préalable au projet permet au créateur de saisir, par sa propre expérience des lieux et des personnes, un ensemble d'hypothèses de travail qu'il cherchera à développer dans la seconde phase, c'est-à-dire la mise en œuvre d'un projet. L'enquête de terrain privilégie l'espace occupé et habité de la ville. L'outillage ethnographique est donc précieux pour se confronter au réel, qu'il nous saisisse (être affecté par) et qu'on s'en saisisse (le comprendre). L'outillage méthodologique sur lequel nous nous appuyons ici est celui de l'ethnographie, discipline tournée sur une connaissance de terrain à partir de sa pratique, d'une observation assidue, participative et compréhensive de moyenne et de longue durée. L'étudiant devra décrypter les enjeux à partir de l'observation des pratiques urbaines, des

témoignages d'une partie des acteurs de la ville (usagers, experts, maîtres d'ouvrage et maîtres d'œuvre, etc.), des temporalités d'usage, de l'histoire politique et sociale, des représentations symboliques, etc. 4 phases de traitement de données empiriques seront abordées :
 1-l'observation (se poster, observer, circuler)
 2-le recueil et la notation (tenir une chronique/journal de bord)
 3-la traduction (nous ne parlons pas encore d'interprétation) littérale et graphique.
 4-l'interprétation des données (analyse et diagnostic)

CONTENU ET MÉTHODE

Aide méthodologique au terrain, études de cas, références.

ÉVALUATION

Production d'une enquête ou récit de quartier.

ENSEIGNANT > Miguel Mazeri
 TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et atelier pratique
 SEMESTRE > 4
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
 DURÉE > 2 h/semaine

HISTOIRE ET THÉORIE DU SONORE

76

OBJECTIFS

Ce cours vise à étudier le contexte de la création musicale de 1890 à 1950, et à comprendre l'évolution de l'expression musicale au sein des principaux courants afin de percevoir les enjeux esthétiques qui caractérisent cette période féconde.

Il aborde également la notion de Sound Art et de son émergence au sein de différentes pratiques et esthétiques : Environnements, installations, art-action et performance, radiophonie et Field Recording, dispositifs qui recourent au design sonore sous des formes très diverses.

Ce cours vise enfin à appréhender l'écriture du son pour l'image. Il est ainsi traité des principales innovations sonores, forme « primitives » pour ne pas dire archéologique de design sonore et de la signification que revêt leur emploi d'un point de vue technologique, dialectique et poétique.

CONTENU

De la tonalité à l'atonalité : La notion de modernité en musique et dans son rapprochement avec les autres média technologiques.

- Les paramètres musicaux et sonores
- Arnold Schoenberg, musique

dodécaphonique et sérielle

- Edgard Varèse, Erik Satie compositeurs d'anticipation

- Apparition de la musique concrète et électronique

- Le son capté, de l'ethnomusicologie à la phonographie

- Design sonore primitif, bruitage

- Design sonore et science fiction

MÉTHODE

Il s'agit d'enseigner par l'écoute croisée, une culture de l'écoute, historique et théorique du sonore articulée à celle du champ des arts plastiques et du design d'espaces, et des arts technologiques, radio, musique électroacoustique, cinéma : apports théoriques en histoire et théorie du sonore, culture en musique ancienne et contemporaine ; recherche personnelle ; méthodologie du commentaire d'œuvre.

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 > Rodolphe Alexis

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRE > 3

OPTIONS > Art et Design mention Espace de la cité

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h/semaine

HISTOIRE ET ESTHÉTIQUES DES ARTS TECHNOLOGIQUES

I. Son et cinéma - II. Art sonore

77

OBJECTIFS

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. Appréhender l'écriture du son au cinéma à travers une approche historique, esthétique et analytique, et 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^e siècle et de la signification que revêt leur emploi d'un point de vue dialectique.

CONTENU

I.

- Arts plastiques et expression musicale : Schaeffer, Lucier, Feldman, Cage et l'aléatoire, l'actionnisme de Fluxus, Le Live électronique

- Musiques électroacoustiques, minimalisme, happening, dance : La Monte Young, Terry Riley, Eliane Radigues

- Installations, art cinétique, sculptures

sonores, dispositifs temps réels, flux, Nicolas Shöffer, Alexandre Calder, automates de Tinguely, réalité virtuelle, etc. II. Musique concrète et cinéma :
- les instruments de la nouvelle lutherie, les débuts de l'électronique
- musique et cinéma d'animation, synesthésies contemporaines
- musique concrète et cinéma, les films du service de la Recherche de l'ORTF 1950-1975.

Une journée de conférence d'enseignants de l'IRCAM complète les enseignements sur le thème : 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.

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

ENSEIGNANT > Rodolphe Alexis

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique

SEMESTRE > 4

OPTIONS > Art et Design mention Espace de la cité

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 2 h/semaine

HISTOIRE DE L'ARCHITECTURE ET DE LA VILLE

78

OBJECTIFS

Acquérir une vue d'ensemble de l'histoire de l'architecture entre 1851 et 1945. Comprendre les ressorts théoriques et culturels qui ont fait naître le Mouvement moderne. Apprendre le vocabulaire de base nécessaire à la description de l'architecture et de la ville durant la période observée.

CONTENU ET MÉTHODE

La première moitié du XX^e siècle connaît de nombreux bouleversements politiques, économiques, sociaux et culturels. Ces changements ont un impact fort sur le métier d'architecte, les processus constructifs et la commande architecturale. Des architectes, comme Peter Behrens, Tony Garnier, Walter Gropius, Le Corbusier ou Alvar Aalto, s'engagent alors dans des réformes pédagogiques, des réalisations manifestes et des projets utopiques qui vont inspirer plusieurs générations de leurs successeurs.

MÉTHODE

En plus des cours magistraux dispensés, les étudiants sont amenés à étudier de façon autonome un recueil de textes théoriques, publiés entre 1883 et 1962, fourni lors de la première séance. Ces textes doivent fournir à l'étudiant un premier bagage théorique en architecture.

ÉVALUATION

L'évaluation se fera en deux temps : un qcm de mi-semestre pour un contrôle rapide des connaissances et un partiel de fin de semestre composé de deux commentaires d'œuvre.

ENSEIGNANT > Audrey Jeanroy
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique
SEMESTRE > 1
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 4 h/semaine

REGARD NOMADE

79

OBJECTIFS

Approche et connaissance sensible de l'histoire du design. L'objectif est de faire comprendre à l'étudiant comment naissent les formes, les objets, les grandes idées modernes ; d'éveiller sa curiosité sur ce qui nous entoure et sur ce que nous utilisons chaque jour, afin qu'il sache restituer ces formes dans une période et une histoire globale.

CONTENU ET MÉTHODE

- Découvrir les grands mouvements (Arts & Crafts, Art nouveau, De Stijl, Bauhaus, Design pop, Design radical alternatif etc.), les principaux créateurs, designers et architectes (Morris, Gropius, Le Corbusier, Perriand, Prouvé, Sottsass etc.) ainsi que les techniques et matériaux liés aux époques. Construction d'une frise chronologique du design à travers différents échanges et contributions autour de l'histoire de la chaise.

- Apprendre par la pratique, par le réel, apprendre par le voir : analyses d'objets, échanges, ateliers, projections etc.
- Apprendre sur le terrain, se déplacer pour aller voir des choses, des espaces et des lieux nourris d'histoire de l'architecture et du design.

ÉVALUATION

Présence et participation. Contrôle continu (exposés, recherches ...).

ENSEIGNANT > Nicolas Hérisson
SPÉCIALITÉ > Histoire du design
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique
SEMESTRE > 4
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 3 h/semaine

ANGLAIS

Images pour le design

80

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)

HISTOIRE DES ARTS

81

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 portera sur la question des Paysages contemporains. La mondialisation industrielle, la globalisation des échanges et l'urbanisation du monde changent depuis plus d'un demi-siècle notre idée de ce que « environnement » veut dire. De l'art contemporain africain d'un Isek Kingelez et ses maquettes fantaisistes aux travaux documentaires sur de grands espaces d'occupation humaine, nous tenterons de comprendre quel type de propos l'art peut tenir sur ce phénomène, et ce dès lors qu'il refuse de se réduire aux messages militants ou didactiques.

MÉTHODE

Pour le premier semestre on procédera sous la forme de cours magistral. Au second semestre le cours se déroulera au rythme d'analyses de films discutés avec les élèves.

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 et Design mention Espace de la cité

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 3 h/quinzaine

LOGIQUE D'ASSEMBLAGE

8 2

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 > 5
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
 DURÉE > 2 h/semaine

DESSIN

8 3

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 > Guy Brunet
 TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique
 SEMESTRE > 4
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
 DURÉE > 3 h/semaine

PERSPECTIVE NATURELLE ET PERSPECTIVE ARTIFICIELLE

84

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^e 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

VILLE DES FLUX

85

OBJECTIFS

Second volet d'apprentissage après la « ville des lieux », la « ville des flux » se penche sur les dynamiques de mobilité dans l'espace métropolitain qui affectent et renouvellent assez fortement la nature même de ce dernier (l'espace public) autant du point de vue de la forme que du point de vue de ses usages. Accessibilité, orientation, rencontre, partage, service, apprentissage, connaissance, épreuves du sensible, etc. Le projet, à travers des interlocuteurs et une commande, définira un cahier des charges pour faire de la mobilité l'occasion d'un resserrement d'un commun plutôt que celui d'un éclatement.

CONTENU ET MÉTHODE

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 étudiants 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 > Daniel Caud (S5), Philippe Denicourt et Miguel Mazeri (S6)

TYPE D'ACTIVITÉ > Diagnostic urbain et projet de design urbain

SEMESTRE > 5 et 6

OPTION > Design mention Espace de la cité

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 4 h/semaine S5 + 2 h/quinzaine S6

CODE CODA

8 6

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 / ...).

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

HISTOIRE DES ARTS

8 7

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 portera sur la question des Paysages contemporains. La mondialisation industrielle, la globalisation des échanges et l'urbanisation du monde changent depuis plus d'un demi-siècle notre idée de ce que « environnement » veut dire. De l'art contemporain africain d'un Isek Kingelez et ses maquettes fantaisistes aux travaux documentaires sur de grands espaces d'occupation humaine, nous tenterons de comprendre quel type de propos l'art peut tenir sur ce phénomène, et ce dès lors qu'il refuse de se réduire aux messages militants ou didactiques.

MÉTHODE

Pour le premier semestre on procédera sous la forme de cours magistral. Au second semestre le cours se déroulera au rythme d'analyses de films discutés avec les élèves.

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 et Design mention Espace de la cité
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
 DURÉE > 3 h/quinzaine

SOCIOLOGIE : VILLE, INDIVIDU ET SOCIÉTÉ

88

OBJECTIFS

Ce cours s'articule autour de quatre objectifs :

- 1-Fournir aux étudiants 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-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-Permettre d'interroger les modalités de production des projets et de favoriser les situations de partage, d'échange, etc.

CONTENU ET MÉTHODE

Nous débuterons le cours en nous demandant à quoi sert la sociologie afin de démystifier un rapport à la discipline qui, parfois, peut apparaître un peu complexe. Pourquoi devons-nous être tous concernés par la sociologie ? Et pourquoi devons-nous l'être encore plus aujourd'hui

? L'un des éléments de réponse, c'est qu'il semble urgent d'avoir une conscience de l'agir individuel et de l'agir collectif, d'en connaître les ressorts, les fondements (comment je comprends le monde qui m'entoure et comment il me comprend ?) et les motivations (le désir d'agir). Nous présenterons ensuite quelques grandes thématiques métropolitaines qui résument les principaux défis auxquels les villes vont devoir se confronter au cours du XXI^e siècle. Les connaître, les discuter, les débattre permet à l'étudiant de se repérer par rapport à son propre cheminement intellectuel et d'affiner le rapport critique avec les modes de production de « son » monde et « du » monde qui le contient. Le cours de sociologie, par sa forme, invite les étudiants à se construire une conscience écologique de la ville et au-delà une conscience écologique tout court.

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
 OPTION > Design mention Espace de la cité (S5 et S6)
 et mention Design sonore (S7)
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE > S5, S6 et S7
 DURÉE > 3 h/semaine

SIT DOWN

89

OBJECTIFS

Approche et connaissance sensible de l'histoire du design. L'objectif est de faire comprendre à l'étudiant comment naissent les formes, les objets, les grandes idées modernes ; d'éveiller sa curiosité sur ce qui nous entoure et sur ce que nous utilisons chaque jour, afin qu'il sache restituer ces formes dans une période et une histoire globale.

CONTENU ET MÉTHODE

- Découvrir les grands mouvements (Arts & Crafts, Art nouveau, De Stijl, Bauhaus, Design pop, Design radical alternatif etc.), les principaux créateurs, designers et architectes (Morris, Gropius, Le Corbusier, Perriand, Prouvé, Sottsass etc.) ainsi que les techniques et matériaux liés aux époques. Construction d'une frise chronologique du design à travers différents échanges et contributions autour de l'histoire de la chaise.

- Apprendre par la pratique, par le réel, apprendre par le voir : analyses d'objets, échanges, ateliers, projections etc.
 - Apprendre sur le terrain, se déplacer pour aller voir des choses, des espaces et des lieux nourris d'histoire de l'architecture et du design.

ÉVALUATION

Présence et participation. Contrôle continu (exposés, recherches ...).

ENSEIGNANT > Nicolas Hérisson
 SPÉCIALITÉ > Histoire du design
 TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique
 SEMESTRE > 5
 OPTION > Design mention Espace de la cité
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
 DURÉE > 4 h/semaine

WORKSHOP TECHNIQUES NUMÉRIQUES 2

9 0

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 assistées 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
CALENDRIER > Du 12 au 16 mars 2018

SÉMINAIRE ENTREPRENEURIAL

Expérience, échanges,
maturité et concrétisation

9 1

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^e, 4^e et 5^e années options Art et Design mention Espace de la cité. Concours Prix de l'initiative obligatoire au semestre 6 pour les élèves de 3^e 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), S7 et S9
DURÉE > 6 séances de 2 h

HISTOIRE DES ARTS

9 2

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 portera sur la question des Paysages contemporains. La mondialisation industrielle, la globalisation des échanges et l'urbanisation du monde changent depuis plus d'un demi-siècle notre idée de ce que « environnement » veut dire. De l'art contemporain africain d'un Isek Kingelez et ses maquettes fantaisistes aux travaux documentaires sur de grands espaces d'occupation humaine, nous tenterons de comprendre quel type de propos l'art peut tenir sur ce phénomène, et ce dès lors qu'il refuse de se réduire aux messages militants ou didactiques.

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 > Juan Camelo
 SPÉCIALITÉ > Histoire des arts
 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/quinzaine

ESPACE CRITIQUE ET HUMANITÉ NUMÉRIQUE

9 3

OBJECTIFS

Veille critique issue des récents travaux théoriques des champs des sciences sociales et des humanités numériques qui font de la ville, dans une acception large (le partage d'un commun), le sujet de base d'une préoccupation commune.

CONTENU

Lecture critique, méthodologie de recherche, revue des médias

ÉVALUATION

Dynamique et l'implication dans les débats

ENSEIGNANT > Miguel Mazeri
 TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique
 SEMESTRES > 7 et 9
 OPTION > Design mention Espace de la cité et mention Design sonore
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
 DURÉE > 4 h/quinzaine

TOOLS CRÉATION

9 4

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.

ENSEIGNANTS > Felix Agid, Christian Morin, Amaël Bougard, Tristan Diguët

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours pratique

SEMESTRES > 7 et 9

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 4 h/semaine

PRATIQUE PROFESSIONNELLE

9 5

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.

ENSEIGNANTE > Dettie Flynn

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours méthodologique

SEMESTRES > 7 et 9

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

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

DURÉE > 4 jours

ANGLAIS - CONVERSATION

9 6

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

OPTION DESIGN
MENTION DESIGN SONORE
4^e, 5^e années

SOCIOLOGIE : VILLE, INDIVIDU ET SOCIÉTÉ

97

OBJECTIFS

Ce cours s'articule autour de quatre objectifs :

- 1-Fournir aux étudiants 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-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-Permettre d'interroger les modalités de production des projets et de favoriser les situations de partage, d'échange, etc.

CONTENU ET MÉTHODE

Nous débuterons le cours en nous demandant à quoi sert la sociologie afin de démystifier un rapport à la discipline qui, parfois, peut apparaître un peu complexe. Pourquoi devons-nous être tous concernés par la sociologie ? Et pourquoi devons-nous l'être encore plus aujourd'hui

? L'un des éléments de réponse, c'est qu'il semble urgent d'avoir une conscience de l'agir individuel et de l'agir collectif, d'en connaître les ressorts, les fondements (comment je comprends le monde qui m'entoure et comment il me comprend ?) et les motivations (le désir d'agir). Nous présenterons ensuite quelques grandes thématiques métropolitaines qui résument les principaux défis auxquels les villes vont devoir se confronter au cours du XXI^e siècle. Les connaître, les discuter, les débattre permet à l'étudiant de se repérer par rapport à son propre cheminement intellectuel et d'affiner le rapport critique avec les modes de production de « son » monde et « du » monde qui le contient. Le cours de sociologie, par sa forme, invite les étudiants à se construire une conscience écologique de la ville et au-delà une conscience écologique tout court.

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
 OPTION > Design mention Espace de la cité (S5 et S6)
 et mention Design sonore (S7)
 ACTIVITÉ OBLIGATOIRE > S5, S6 et S7
 DURÉE > 3 h/semaine

HISTOIRE DES ARTS

98

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 portera sur la question des Paysages contemporains. La mondialisation industrielle, la globalisation des échanges et l'urbanisation du monde changent depuis plus d'un demi-siècle notre idée de ce que « environnement » veut dire. De l'art contemporain africain d'un Isek Kingelez et ses maquettes fantaisistes aux travaux documentaires sur de grands espaces d'occupation humaine, nous tenterons de comprendre quel type de propos l'art peut tenir sur ce phénomène, et ce dès lors qu'il refuse de se réduire aux messages militants ou didactiques.

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 > Juan Camelo
 SPÉCIALITÉ > Histoire des arts
 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/quinzaine

SUIVI DE MÉMOIRE

9 9

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

1 0 0

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^e 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^e siècle.

CONTENU

- Création radiophonique histoire et esthétique
- Trajectoires des musiques électroacoustiques depuis 1950
- Trajectoire du Sound Design au cinéma et pour l'image animée
- Panorama de la notion d'art plastique sonore (sculptures, installations)
- Le Live électronique, de Fluxus à aujourd'hui
- La création sonore dans les films expérimentaux

- La musique spectrale (Analyse de *Mortuos Plango Vivos Voco*)
- Traversée des courants minimalistes et aléatoires
- Le son dans les films de science-fiction
- Dispositif in-situ, environnement sonore, Soundscape
- Cartographies sonores et parcours audio-sensible
- Synoptique des courants musicaux arts sonores depuis le XX^e siècle

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

1 0 1

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 APPLIQUÉE

1 0 2

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 éclectiques.

ÉVALUATION

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

ENSEIGNANT > Fabien Bourdier

SPÉCIALITÉ > Conception, mise en œuvre, interactivité de la production sonore

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique et pratique

SEMESTRE > 7 et 9

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

DURÉE > 8 h/quinzaine

WORKSHOP APPLICATIF

Esba - Ensci - Ircam

1 0 3

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

2012-2013 : Le Mans Métropole pour le compte de la SETRAM
2013-2014 : Groupe PSA
2014-2015 : Région Ile de France
2015-2016 : SNCF
2016-2017 : Radio France
2017-2018 : Hôpital Sainte-Anne

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 > Du 25 septembre au 6 octobre 2017

PERCEPTION ET COGNITION DE L'OBJET SONORE (IRCAM)

1 0 4

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 5

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 des crédits.

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

WORKSHOP ARDUINO 1

1 0 6

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 > 7
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 4 jours
CALENDRIER > Du 18 au 21 décembre 2017

MÉTHODOLOGIE CRÉATIVE EN DESIGN SONORE – 1

1 0 7

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

ATELIER RADIO ON

www.radio-on.org

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, 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 > Rodolphe Alexis
TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier
SEMESTRES > 1 à 10
OPTION > Art, Design mention Espace de la cité et mention Design sonore
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE Design sonore (S7 et S9)
ACTIVITÉ OPTIONNELLE Art et Design mention Espace de la cité (S1 à S10)

PRATIQUE PROFESSIONNELLE

1 0 9

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.

ENSEIGNANTE > Dettie Flynn
 TYPE D'ACTIVITÉ > Cours méthodologique
 SEMESTRES > 7 et 9
 OPTION > Art, Design mention Espace de la cité et mention Design sonore
 ACTIVITÉ OPTIONNELLE
 DURÉE > 4 jours

SÉMINAIRE ENTREPREUNARIAL

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^e, 4^e et 5^e années options Art et Design mention Espace de la cité. Concours Prix de l'initiative obligatoire au semestre 6 pour les élèves de 3^e 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), S7 et 9
 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

ESPACE CRITIQUE ET HUMANITÉ NUMÉRIQUE

1 1 2

OBJECTIFS

Veille critique issue des récents travaux théoriques des champs des sciences sociales et des humanités numériques qui font de la ville, dans une acception large (le partage d'un commun), le sujet de base d'une préoccupation commune.

CONTENU

Lecture critique, méthodologie de recherche, revue des médias

ÉVALUATION

Dynamique et l'implication dans les débats

ENSEIGNANT > Miguel Mazeri
TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théorique
SEMESTRES > 7 et 9
OPTION > Design mention Espace de la cité et mention Design sonore
ACTIVITÉ OBLIGATOIRE
DURÉE > 4 h/quinzaine

WORKSHOP ARDUINO 2

1 1 3

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

DURÉE > 4 jours

CALENDRIER > Du 15 au 18 janvier 20128

MÉTHODOLOGIE CRÉATIVE EN DESIGN SONORE - 2

1 1 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/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 1 5

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 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

ATELIERS DE RECHERCHE ET DE CRÉATION

TERRITOIRE SENSIBLE : CHANGÉ

ARC 0 1

OBJECTIFS

Étude de requalification autour de la maison des artistes (phase 1) et étude d'accompagnement artistique du parcours patrimoine (phase 2) de la ville de Changé en Mayenne.

CONTENU ET MÉTHODE

Le principe est de définir un partenariat et un mode participatif et collaboratif avec une institution publique ou privée afin de mener une étude de requalification et de reprogrammation urbaines à différente échelle.

Le design de reprogrammation urbaine est structuré autour d'une gradation d'actions en trois phases : une analyse du contexte urbain existant vu comme un dispositif à dévoiler (phase 1), une identification et une mise en place d'actions intercalaires in situ dites de modifications provisoires (sonde urbaine) (phase 2), et enfin, la structuration plus pérenne, après évaluation de la phase 2, d'une phase opérationnelle de projet (phase 3). Ces trois phases forment un cycle graduel complet de reprogrammation territoriale.

ÉVALUATION

Participation active, implication de l'élève, qualité et pertinence de la réalisation.

ENSEIGNANTS > Daniel Caud, Philippe Denicourt et Miguel Mazeri

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et de création

SEMESTRES > 5, 6, 7 et 9

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

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

TERRITOIRE SENSIBLE : L'ART DU SOIN

Le patient, l'institution, l'espace et le son

ARC 0 2

OBJECTIFS

En partenariat avec le centre de soin Jean Bernard, le projet consiste à définir, après une enquête minutieuse avec les patients, le personnel hospitalier et l'espace de travail, des pistes sensibles de travail (design d'espace, art, design sonore) pour prendre en charge une partie de la charge émotionnelle liée à la maladie et à son traitement. L'analyse cherchera à obtenir une conscience aigüe du répertoire formel existant (nature des espaces, traitement sonore, etc.) et proposer, sous la forme d'esquisses de projet, des transformations qui concourent à faire de l'espace hospitalier, un facteur de soin à part entière auprès des patients.

CONTENU ET MÉTHODE

Approche compréhensive de l'ambiance comme facteur de prise en charge émotionnelle des patients. Le cas du centre Jean Bernard, centre cancérologie, Le Mans

ÉVALUATION

Participation active, implication de l'élève, qualité et pertinence de la réalisation.

ENSEIGNANTS > Miguel Mazeri, Olivier Houix et Ludovic Germain

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et de création

SEMESTRES > 5, 6, 7 et 9

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

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

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et de création

SEMESTRES > 5, 6, 7 et 9

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

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

UN-SEASON

ARC 0 4

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), Hannah Collins (2016). 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

SEMESTRES > 5, 6, 7 et 9

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

ACTIVITÉ OPTIONNELLE ACTIVITÉ OPTIONNELLE

CALENDRIER > Séminaire du Bal (23-25 oct. 2017) / Expositions Paris

VOLUME INSTALLATION

ARC 0 5

OB JECTIFS

L'ARC explorera la thématique volume/ installation suivant deux axes : Art et Design.

CONTENU ET MÉTHODE

Le premier semestre sera consacré à l'histoire et aux significations de l'In Situ en anglais Site Specific , des Caryatides de l'Acropole à nos jours à travers plusieurs courtes présentations.

A partir de l'analyse d'un lieu choisi au Mans, propose une intervention In Situ - aussi bien en art qu'en design.

Le deuxième semestre s'attachera à la mise en scène de trois installations, trois environnements qui immerge le visiteur dans sa fiction dès que celui-ci en a franchi le seuil : "The Man who flew into Space from his Apartment" d'Ilya Kabakov 1985, "The Weather Project" d'Olafur Eliasson 2003 et "A Psychic Vacuum" de Mike Nelson 2007.

"You enter a pact with this space, as to whether to believe it or not. It's like when you read the first few pages of a book. You know it's not real, it's a fiction, but you agree somewhere along the line to go along with it and enter this fictive realm."
Mike Nelson

Nous analyserons les moyens que ces artistes emploient pour achevé l'intensité de l'expérience et le crédibilité de leurs mondes construits pour amener l'élève à développer sa propre installation.

ÉVALUATION

Participation active, implication de l'élève, qualité et pertinence de la réalisation.

ENSEIGNANTS > Kate Blacker

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

VR CONTINUUM

ARC 0 6

OB JECTIFS

Approfondir et s'initier à un ensemble d'outils liés à la programmation, à la 3d, la production visuelle numérique et interactive en lien avec des projets en cours ou connexes.

Prendre connaissance des dispositifs logiciels et matériels relatifs à l'immersion (visuelle, tactile et auditive) dans une représentation virtuelle, expérimenter leurs contraintes associées.

Développer les moyens de simulation et d'immersion nécessaire à l'expression d'un projet de design, architectural, urbain ou plastique et les intégrer de manière transversale.

CONTENU

Cet arc interroge les moyens de production visuelle et de simulation en réalités mixtes (virtuelles et augmentées) pour donner lieu à des expérimentations singulières pour les champs de l'urbanité, du design, objet ou son et plus largement les activités de la société contemporaine. L'arc vous donnera l'occasion d'intégrer ces représentations au sein de vos productions en cours.

En s'appuyant sur les dispositifs technologiques et les cours donnés, nous déboucherons sur la conception de visites virtuelles et interactives, d'installations, de jeux vidéos et de projets mixant le virtuel au réel au profit d'expériences visuelles, tactiles et auditives.

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

ÉVALUATION

Continue et en fin de semestre. Il est tenu compte de l'implication de l'élève, de la qualité du projet mis en oeuvre, de l'analyse critique et de l'efficacité du système mis en place. Présentation en fin de semestre d'un travail mettant en jeu les procédés abordés durant l'ARC.

ENSEIGNANTS > Christian Morin et Amaël Bougard
SPÉCIALITÉ > Immersion, interaction, représentation

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et de création

SEMESTRES > 5, 6, 7 et 9

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

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 > 10 séances de 2 h

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^e 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 « Le Festival » au Théâtre National de Bretagne. Prendre conscience de ce que c'est « être en scène », sur le plateau, face public et face au temps. Questionner les contraintes du spectacle vivant et des installations, les mettre en regard et les renverser. Le Festival est alors l'occasion d'avoir une base de travail, de réflexion, de porter différents regards sur les spectacles. (Partenaires : EESAB / TNB)

L'autre groupe d'étudiants travaillera avec des étudiants de l'ESA Pyrénées et l'ISDAT Toulouse afin de produire des projets qui seront présentés lors de l'exposition XXI^e siècle Poïpoïdrome, une exposition en constante évolution, autrement dit, une exposition où le processus de fabrication de l'exposition devient l'exposition elle-même, au centre d'art La Chapelle Saint-Jacques, Saint-Gaudens. (Partenaires : ESAP / ISDAT / La Chapelle Saint-Jacques)

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, 6, 7 et 9

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

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

GRANDE IMAGE

ARC 0 9

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 et réfléchies dans la dimension sonore. Si les dispositifs possibles sont autant extérieurs qu'intérieurs, le premier semestre s'inscrira cependant dans le dispositif de Grande Image du hall de l'école.

Le travail de développement s'effectue volontiers à partir de petites formes, séquence vidéo isolée, observation décalée, de format court à très court (30sec à quelques minutes). Le travail de recherche de Grande Image Lab 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

LES TRANSPORTS NUMÉRIQUES

ARC 1 0

OBJECTIFS

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

CONTENU ET MÉTHODE

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

Certains projets qui le nécessitent pourront faire l'objet d'une expertise par des intervenants.

Alternances de cours et de rendez-vous individuels. Séminaire Digital lab, obligatoire le mardi après-midi.

ÉVALUATION

- Présentation de projets : conception, schémas, documentation, recherche technique.

- Réalisation d'un prototype

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

SPÉCIALITÉ > 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, 6, 7 et 9

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

TOUCHER TERRE

ARC 1 1

OBJECTIFS

Associer aux démarches processuelles, le rapport au matériau, à l'environnement et au sensoriel. Explorer les multiples possibilités de résonance de la sculpture. Soutenir une démarche personnelle expérimentale. Apprendre à nourrir, élargir, rebondir, soutenir, structurer l'impulsion de création vers la conception et réalisation de projets. Discerner les enjeux sociaux, esthétiques et écologiques de la pratique céramique contemporaine.

CONTENU ET MÉTHODE

L'ARC « Toucher terre » propose de concevoir l'espace et ses dimensions en lien avec les problématiques territoriales et paysagères du matériau terre. Dans notre réflexion sur la sculpture, nous précisons la monstration et le déploiement par les notions de mises en scène, d'esthétique relationnelle, de potentialités d'activation, et de performance. Les pratiques in situ se trouveront renforcées par les politiques de territoire et d'environnement.

L'apprentissage technique spécialisé de la céramique est associé à une approche discursive constituée de critiques collégiales, entretiens individuels, présentations d'éléments documentaires et épistémologiques en témoignage des recherches.

Un mode opératoire d'investigation et d'expression, motivé par les pratiques de chacun, sera soutenu par un apport théorique, historique et iconographique. Le dialogue et le débat tout autant que la production sont au centre du projet d'atelier.

L'atelier est ouvert à toutes disciplines et encourage l'usage des techniques mixtes. Un site d'exploration hors les murs sera proposé en deuxième semestre.

ÉVALUATION

Participation, présence, qualité des propositions, mise en œuvre des projets de recherches.

ENSEIGNANT > Natsuko Uchino

SPÉCIALITÉ > Sculpture, céramique, espace, écologie

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier de recherche et de création

SEMESTRES > 5, 7 et 9

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

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

CINÉMA

ARC 1 2

OBJECTIFS

Au sein de l'école d'art, lieu de liberté et d'hybridation des diverses formes d'expression artistique, l'atelier cinéma, sans la vocation ni les moyens d'aboutir à une professionnalisation de ce médium, se veut un espace de pratique et de réflexion sur les formes possibles et originales qui peuvent être créées avec cette machine magique et géniale qu'est le cinématographe.

CONTENU ET MÉTHODE

En travaillant avec les moyens du bord et beaucoup d'imagination, le but de l'atelier est de dégager et d'accompagner une pratique personnelle et singulière du cinéma en se l'appropriant de manière sauvage. C'est en imaginant de nouvelles formes de représentation, en créant des symboles avec des fragments puisés dans le réel qui peuvent avoir une résonance mythique, en construisant des systèmes narratifs ou fictionnels sans forcément respecter un scénario - trop souvent littéraire et oppressant-, que nous allons transformer les codes et les conventions convenues.

Concrètement, l'atelier cinéma est un ARC d'accompagnement technique et artistique pour les artistes en devenir qui pratiquent (ou qui veulent pratiquer) l'image en mouvement, numérique ou argentique. De plus, l'atelier propose de créer un objet cinématographique en pellicule, en petit groupe (variable selon le nombre d'inscrits) avec la contrainte de ne disposer que d'une bobine de 30 mètres par groupe.

ÉVALUATION

Participation active, implication de l'élève, qualité et pertinence de la réalisation.

ENSEIGNANT > Tristan Trémeau

TYPE D'ACTIVITÉ > Cours théoriques et atelier pratique

SEMESTRES > 5, 7 et 9

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

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 du partage d'expérience des intervenants invités; 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 modes 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 (mécatronique, 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 réflexive.

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 > Adrien Pescayre

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

SEMESTRE > 1

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE > pour les élèves de 1^e année

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

DURÉE > 2 h/semaine

CALENDRIER > Jeudi, de 18h à 20h

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 > Rodolphe Alexis

TYPE D'ACTIVITÉ > Atelier théorique et pratique

SEMESTRE > 2

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE

ACTIVITÉ OBLIGATOIRE > pour les élèves de 1^e 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 >
 COORDINATION ÉCHANGES INTERNATIONAUX > **KATE BLACKER**

FELIX AGID, Design
RODOLPHE ALEXIS, Histoire et théorie du sonore
KATE BLACKER, Volume, installation
AMAËL BOUGARD, Infographie
FABIEN BOURDIER, Création sonore
LAURA BRUNELLIÈRE, Photographie
GUY BRUNET, Dessin, peinture
JUAN CAMELO, Histoire des arts
DANIEL CAUD, Architecture, design d'espace
MARIE-LAURE CAZIN, Vidéo
DAVID MICHAËL CLARKE, Vidéo
PHILIPPE DENICOURT, Architecture, design d'espace
CHRISTOPHE DOMINO, Culture générale, esthétique
DETTIE FLYNN, Histoire et théorie des arts en anglais
VINCENT GÉRARD, Vidéo, cinéma
LUDOVIC GERMAIN, Design sonore
NICOLAS HÉRISSON, Design
OLIVIER HOUIX, Pratiques sonores
ANNIE HUBERT, Reliure
JEANROY AUDREY, Histoire de l'architecture
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
ADRIEN PESCAVRE, Vidéo, cinéma
RACHEL RAJALU, Philosophie
NATSUKO UCHINO, Volume, céramique

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-remporté 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). Felix Agid est par ailleurs doctorant en histoire et philosophie des mathématiques à l'EHESS. Son travail de thèse concerne l'histoire de l'architecture et la vision par ordinateur.

RODOLPHE ALEXIS

Sa pratique touche au phénomène sonore et vibratoire sous une pluralité de formes telles que l'installation, la composition, la performance et la radiophonie. En tant que concepteur sonore et preneur de son il collabore régulièrement avec les arts visuels, de l'espace et du mouvement ainsi qu'avec de nombreuses structures, entreprises et institutions. Artiste associé du Collectif MU, il coordonne la création de la plateforme de réalité augmentée audio SoundWays et contribue régulièrement à des projets muséographiques et des applications sonores géolocalisées. Fondateur associé des éditions Double-Entendre -Vibrö/ vibrofiles.com, il intervient également au sein du duo électroacoustique OttoannA et dans le projet

hybride Winds Doors Poplars. Enfin, il développe une pratique personnelle de la phonographie et du field recording pour laquelle il a été deux fois Lauréat du Programme Hors les Murs de l'Institut Français.

KATE BLACKER

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

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, Kurye Video Festival, Bande images, Bourges, Kutye 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.

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 Françoise 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.

DANIEL CAUD

Daniel Caud, né en 1981 à Blois, met à profit ses années d'étudiant pour voyager et se former à l'étranger, Hambourg (École technique d'Architecture HAW 2002-2003), Montréal (Faculté d'aménagement UdeM 2003-2004). Intégré à son retour dans l'équipe de l'agence TETRARC, il obtient son diplôme d'architecte DPLG de l'école d'Architecture de Nantes en 2006. Suite à sa participation à quelques concours, au Grand Prix d'Architecture de l'Académie des Beaux-Arts et à des workshops (Villette Numérique, Lieu Unique et festival des jardins de Chaumont-sur-Loire), il se consacre entièrement à TETRARC et en devient associé en 2008. Agence des espaces urbains stratégiques et des sites sensibles, TETRARC puise dans l'histoire des lieux et la culture vivante des Hommes la matière indispensable pour élaborer les formes imagées qui touchent les publics actuels. Par ses interventions expressives, TETRARC favorise l'identification et l'appropriation instantanée d'équipements collectifs, d'immeubles et d'espaces publics perçus comme étonnants mais conviviaux et fonctionnels qui s'insèrent immédiatement dans l'histoire en devenant des villes ou des sites qui les accueillent.

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 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

VINCENT GÉRARD

Depuis 1997, Vincent Gérard écrit, réalise et produit plusieurs films de fiction, documentaires, vidéos et installations. Il collabore régulièrement avec le cinéaste et musicien Cédric Laty, avec qui il est producteur et distributeur associé de la compagnie Lamplighter Films. Il est également commissaire d'exposition, conférencier et programmeur indépendant. Vincent Gérard enseigne le cinéma à l'École Nationale Supérieure d'Arts de Paris/Cergy (ENSAPC) et est intervenant en cinéma à l'École Européenne Supérieure de l'Image de Poitiers/Angoulême (EESI).

LUDOVIC GERMAIN

Ludovic Germain est diplômé de l'ENSCI-Les Ateliers Paris (École nationale supérieure de création Industrielle) en 1994, il a également suivi une formation au Central Saint Martins College of Art and Design en option Innovation Design à Londres. C'est en créant des objets qu'il s'interroge sur l'importance du son dans

le design d'un produit ou d'un environnement. En 2000, il co-fonde l'agence de design sonore Laps où sont développés des concepts et 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 Bâ, pour la conception et la création sonore du projet artistique "Blanche-Neige" (chorégraphie, performance, vidéo) : Today's Art (International Festival for Adventurous Creativity) à La Haye, la Nuit Blanche de Bruxelles et de Rome, le Festival Crossing the Line à New-York...

NICOLAS HÉRISSE

Nicolas Hérisse est diplômé de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs de Paris – section Mobilier ; ce qui l'amène dans un premier temps à travailler dans l'édition de mobilier et à la conception de projets avec Ronan Bouroullec. Par la suite, il se dirige vers la construction et l'accessoirisation de décors de télévision, de clips, de films d'animation etc. En parallèle de ces activités, il mène un travail d'artiste peintre qui le conduit à exposer dans différentes structures. Depuis une dizaine d'années, il crée puis dirige le centre d'art Piacé le Radieux, Bézard - Le Corbusier où se côtoient l'art contemporain, l'architecture et le design. Cette utopie Corbuséenne pour les campagnes est soutenue entre autres par la Fondation Le Corbusier et l'association des sites Le Corbusier. Son parcours atypique et pluridisciplinaire lui permet d'occuper tour à tour les postes de directeur, coordinateur, commissaire, designer/scénographe, éditeur, administrateur, constructeur, agriculteur, standardiste etc. <http://www.piaceleradieux.com>

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.

AUDREY JEANROY

Audrey Jeanroy est docteur en histoire de l'art. Sa thèse, soutenue à l'université François-Rabelais de Tours, portait sur la carrière de l'architecte Claude Parent (1923-2016). Elle a été assistante scientifique et chercheuse associée dans plusieurs institutions dont l'Institut national d'histoire de l'art (Paris), le Centre d'archives d'architecture du XXe siècle, Institut Français d'Architecture (Paris), le MNAM-CCI (département Architecture) et le FRAC Centre-Val-de-Loire (Orléans). Depuis 2009, elle a enseigné à l'École Brassart (Tours), à l'Université François-Rabelais de Tours et à l'Université Marc-Bloch de Strasbourg. Depuis 2016, elle enseigne à l'ENSA de Lyon en tant que maître-assistante associée.

JEAN-YVES LE BON

Est né le 10 février 1955, à Carhaix-Plouguer, Finistère. Il est titulaire d'un baccalauréat (philosophie) 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'École des beaux-arts de Lorient, il enseigne dorénavant et depuis 1995 à l'École supérieure des beaux-arts du Mans.

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

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 – 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'École nationale des beaux-arts de Paris en 1979 où il étudie la peinture. Depuis 1985, il enseigne à l'École 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

ADRIEN PESCAIRE

Adrien Pescayre est un jeune réalisateur français. Après des études de photographie au Mexique, où il vit pendant 10 ans, il intègre l'École nationale supérieure d'art de Cergy où il commence son travail cinématographique en réalisant plusieurs court-métrages documentaires. Il travaille ensuite avec le cinéaste Jean-Charles Hue sur plusieurs projets dont un qui l'emmènera à Tijuana, où il réalisera son premier film de fiction "Camino a Itaca", film qui déplace le VI^e chant de L'Odyssee d'Homère en Basse Californie. Il devient ensuite premier assistant de Jean-Charles Hue, notamment sur son film "Mange tes morts", présenté à la Quinzaine des réalisateurs à Cannes, en 2014 et qui obtient de nombreux prix. Il est lauréat en 2017 de la Villa Médicis Hors les Murs Louis Lumière de l'Institut Français, pour son projet de long-métrage "Sangre por Sangre" : une adaptation des Choéphores d'Eschyle, dans le contexte rural de la région sucrière du Morelos où perdurent les vestiges du soulèvement armé d'Emiliano Zapata pendant la révolution mexicaine, qu'il développe avec Spectre Productions.

RACHEL RAJALU

Rachel Rajalu enseigne la philosophie et l'esthétique à l'École supérieure des beaux-arts TALM-Le Mans. Elle est docteure en Esthétique de l'Université Rennes 2 depuis décembre 2016, après avoir soutenu une thèse sur les conditions d'expérience des scènes contemporaines et leurs effets existentiels, éthiques et politiques (dir.

Pierre-Henry Frangne et Christophe Bident). Elle a obtenu en 2017 les qualifications en 17^e (Philosophie) et 18^e (Arts) sections du CNU. Elle est diplômée (Masters 2) en Études politiques (EHESS), Philosophie (Rennes 1) et Management du spectacle vivant (UBO). Elle est également chargée de cours à l'Université Catholique de l'Ouest (Angers). Parallèlement à ses activités d'enseignement et de recherche, elle contribue à la Revue Critique d'art et collabore avec des artistes. Ses deux dernières publications sont "L'œuvre-archive de Claire-Ingrid Cottanceau : un paradigme pour penser le discours sur l'œuvre", in D. Huneau, N. Le Luel, L. Naudeix, A. Vincent (dir.), *L'œuvre d'art dans le discours : signe, forme, projet*, Sampzon : Éd. Delatour, 2017, p. 235-249 et "Improvisation, jeu des acteurs et dispositifs numériques", in S. Chalaye, P. Letessier et G. Mouëllic (dir.), *Esthétique Jazz : Écriture et improvisation*, Paris : Éditions Passages, 2016, p. 119-129.

La Borne, et participe au groupe de recherches 'Ideas City' à la foundation LUMA, Arles et New Museum, NY.

NATSUKO UCHINO

Natsuko Uchino développe une pratique transversale entre art et écologie. Ses installations et performances allient aux matériaux multiples de la sculpture, l'image, l'objet fonctionnel et le vivant. Son travail, représenté par les galeries Green Tea (JP) et Last Resort (DK), a été exposé à Elaine – MGK Bâle, Kunsthalle Baden- Baden, Kunsthall Charlottenborg Copenhague, Le Musée de la Chasse et de la Nature, le Silencio, le Cœur et Le Jardin des Plantes (FIAC-Hors les Murs) à Paris, les Laboratoires d'Aubervilliers, La Friche Belle de Mai, Marseille et acquis dans les collections du CNEAI et du Frac Nouvelle Aquitaine. Elle a été en résidence au Centre International d'Art et du Paysage – Ile de Vassivière, l'École Cantonale d'Art du Valais, les Beaux Arts de Bourges, le Centre Céramique Contemporaine

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

JIMMY VALLÉE, entretien et gardiennage
jimmy.vallee@talm.fr

JULIEN MÉLIAND, entretien et gardiennage
julien.meliand@talm.fr



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