

ÉCOLE
SUPÉRIEURE
D'ART ET
DE DESIGN
TOULON
PROVENCE
MÉDITERRANÉE

Livret des études



Cycle 1 Design

Deuxième année

1^{ER} CYCLE à l'ÉSA DTPM DESIGN



DEUXIÈME ANNÉE DESIGN

Semestre trois

\ Pratique plastique : méthodologie de projet, techniques et mise en œuvre

Crédits ECTS

16

DESIGN D'ESPACE : 360° ET PLUS

Module "espace habité" / Sylvia BONAL, Claude MARRO, Florence MORALI

Disposer de connaissances, méthodes et moyens d'expression pour analyser de manière pertinente un espace donné. Se familiariser au travail de terrain, apprendre à repérer, analyser et retranscrire des données. Développer un regard critique et d'un questionnement esquisser une proposition d'intervention.

Découvrir le travail d'équipe (organisation, répartition et gestion des différentes étapes de travail en binôme).

Contenu du cours :

Méthodologie d'observation, d'analyse et de restitution.

Méthodologie projet : de l'analyse à la proposition.

Le module « Espace habité » s'articule autour d'approches théoriques et permet à l'étudiant de sortir de son cadre d'études.

Il se confronte au réel, développe curiosité et sens de l'observation. Par le travail de relevé, d'inventaire, de classement et d'enquête, il apprend à saisir et repérer des données spatiales et sociales.

Il sélectionne, hiérarchise, organise et communique forme originale

les données relevées. Il s'initie aux bases de la communication: le choix d'un support, la représentation codifiée, le rapport d'échelle, la relation texte/image... De cette analyse, des questions et enjeux soulevés, l'étudiant propose un scénario, sa propre échelle d'intervention in situ.

DESIGN D'OBJET

Module / Olivier GASSIES, Patrick LACROIX

Au travers de différents projets courts, les étudiants abordent la démarche de conception et différents outils de conception. L'objectif en deuxième année est d'aborder et d'approfondir par la pratique différents outils de conception et de les mettre en relation pour mener un travail de conception. Plusieurs projets courts sont menés dans l'année, avec différentes temporalités, différentes approches et différents outils. Tous aboutissent à une production.

Les moyens du bord :

Faire avec "les moyens du bord", ce travail partage une réflexion sur la manière de renouer en design avec des ressources finies et locales. Le travail se concentre sur des échelles et des moyens locaux de prospection et de transformation de la matière. Dans un premier temps les étudiants identifient et collectent les matériaux issues de ressources proches : ressources naturelles, ressources artisanales, industrielles, déchets, etc. Dans un second temps, ils expérimentent ces matériaux et les transforment afin de faire émerger des pistes d'objets manifestes. Notre premier terrain de prospection est la limite du kilomètre imposée par le confinement.

Heurískô :

"Heurískô" se propose de dédier un temps à la place des recherches, des expérimentations et de la découverte par la pratique dans la démarche de conception en design au travers de différents sujets. Comment introduire et construire dans le projet un milieu et un temps propice aux expérimentations et aux recherches ? Dans un premier temps, les étudiants explorent un matériau, un principe, un usage ou un concept. Ils l'explorent au travers d'un travail de

recherche et d'expérimentation par le geste, par le geste, par la manipulation, etc. Dans un second temps, ils insufflent et appliquent les découvertes dans un projet. Le premier cas de recherches et d'expérimentations que nous abordons est le papier.

SAVOIR FAIRE

Module / Olivier VADROT

L'atelier SAVOIR-FAIRE s'articule en plusieurs cours et exercices de conception sur deux semestres. Il alterne des moments de travail collectif et personnel. Il s'agit d'envisager la création d'un objet non pas comme une naissance spontanée en relation à une esthétique personnelle mais comme l'aboutissement d'une démarche d'identification de ressources naturelles et matérielles et de savoir-faire disponibles sur le territoire. Cet atelier fait cohabiter les dernières technologies opérantes (outils numériques notamment) avec des techniques anciennes et rudimentaires. Les figures du maker et de l'artisan côtoient ici celle du designer et de l'architecte.

ATELIERS TECHNIQUES

(INFORMATIQUE, MÉTAL ET BOIS)

ÉCRIT / DESSIN

Évaluation collégiale

\ Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Crédits ECTS

8

HISTOIRE DE L'ART

Cours / Valérie MICHEL-FAURE

Ce cours proposera une série d'études de cas en écho à la période couverte par Valérie Michel-Fauré, des années 1960-80. Pour aborder les questions de la redéfinition de l'artiste, de la remise en cause de la relation optique à l'oeuvre, ou encore de la naissance du commissaire d'exposition indépendant etc., il sera privilégié une approche

thématique et transversale visant à se détacher du récit en termes d'avant-garde privilégié communément par les historiens de l'art. Il s'appuiera notamment sur la mise en relation entre des textes de référence et l'analyse d'un choix d'expositions témoignant de parti pris significatifs (This is tomorrow (1956), Primary structure (1966), When attitudes become forms (1969), Information (1970), Documenta 5 (1972)...) etc. Ce focus permettra d'approfondir la compréhension des pratiques artistiques en situation, avec les différents acteurs impliqués (œuvres, artistes, commissaires, théoriciens...), et dans leurs relations avec les cadres sociaux et normatifs à l'intérieur desquels l'art est produit, reçu et activé.

CULTURE DES OBJETS

Cours / Florence MORALI

Parcours chronologique de l'histoire du design à partir de l'ouvrage de référence de Raymond Guidot Histoire des objets. Chronique du design industriel (Hazan, 2103). Une sélection de chapitres et d'extraits traitant des origines du design jusqu'aux pratiques contemporaines seront lus, commentés, illustrés et augmentés de la pensée d'autres historiens et théoriciens du design afin d'aborder l'histoire du design autant comme un objet de débats que comme un champ vivant et incarné. L'histoire du design est une somme de connaissance à connaître mais aussi et surtout un outil pour penser le designer que l'on souhaite devenir.

HISTOIRE DU DESIGN

Cours / Magalie RASTELLO

De la révolution industrielle aux problématiques contemporaines des différents champs du design, ce cours offre une lecture sélective qui met en perspective des événements marquants de l'histoire du

design. Il s'agit d'aborder les contextes d'émergence des courants de pensée et de transmettre des clés de lecture des enjeux actuels. Les étudiant.e.s sont invité.e.s à porter un regard critique sur la création et à affiner leurs positionnements singuliers. En troisième année, une approche individuelle permet d'enrichir les univers référentiels de chaque étudiant en vue de la rédaction du mémoire et de la présentation du diplôme.

ANGLAIS

Cours / Véronique GALIAN

les cours magistraux sont des moments d'exploitation et d'acquisition des compétences grammaticales de la langue, les role-plays sont les moments privilégiés de la langue parlée et les web quests permettent aux étudiants d'œuvrer en toute autonomie et selon leurs compétences dans un registre artistique prédéfini à l'avance (utilisation d'une plateforme de partage de données et d'un espace collaboratif sur le web) Des classes sont organisées pour les formulaires d'inscription à l'étranger, l'établissement des CVs et des des lettres d'accompagnement..

\ Recherches et expérimentations

Crédits ECTS

2

ÉVALUATION

Évaluation collégiale

\ Bilan

Crédits ECTS

4

ÉVALUATION

Évaluation collégiale

S3: Total crédits ECTS

30

Semestre quatre

**\ Pratique plastique :
méthodologie de projet,
techniques et mise en œuvre**
Crédits ECTS

14

COULEUR, LOGICIEL D'ARCHITECTURE
Atelier / Claude MARRO

Intiation à la maquette numérique BIM (Building Information Modeling ou maquette numérique)
La production d'espace ou d'objet en trois dimension en informatique nécessite une formation éclairée et beaucoup de concentration dans l'exécution. Elle aboutie toutefois a des résultats remarquables et ses prolongements ne sont pas limités seulement à la production d'image, la communication sans frontière durant la conception voire la fabrication d'objets lui sont assujettie.

La production de sens dans une procédure complexe de projet dépend de la synthèse de celui-ci.

La production de projets et d'objets virtuels en 3D dans le langage GDL (Géométrical descriptif language) permet à l'étudiant de rentrer dans un domaine de communication avec les autres éléments de la chaîne de création connectés sur "la toile".

Cette ouverture est complétée par le paysage des liens développés avec les autres logiciels

(3ds max, traitement de l'image fixe ou animée). Cet échange de données informatiques, déjà très présentes dans les pays dits développés, sera rendu progressivement obligatoire à l'horizon 2017 en ce qui concerne les relations avec l'état.

DESIGN D'ESPACE : 360° ET PLUS

**Module "cartographie : La ville à la carte" /
Sylvia BONAL, Claude MARRO, Florence MORALI**

La cartographie doit représenter les relations complexes du monde en trois dimensions sur un plan (une feuille de papier ou écran vidéo). Elle répond à un besoin ancien de l'humanité qui est de conserver la mémoire des lieux, des voies de communication, de définir une limite de territoire, une limite de connaissance de l'espace...

Pour cela le cartographe procède par choix dans la mesure où il impose de compléter l'objectivité toute relative des mesures des sites par des interprétations subjectives qui reposent sur un consensus entre acteurs et utilisateurs.

La cartographie est tributaire du progrès des sciences, du progrès technologique (observation évaluation) mais indéniablement de l'environnement culturel qui participe à la fois à sa réalisation et à sa compréhension. Toutes les cartes sont établies suivant certaines contraintes inhérentes à la nature même de l'objet:

- 1) C'est la représentation géométrique conventionnelle d'une surface courbe.
- 2) C'est un système conventionnel de rapport de dimension entre la réalité et la feuille de papier : l'échelle.
- 3) C'est la représentation conventionnelle visant à figurer les éléments réels par un système de code.

DESIGN D'OBJET

**Module / Olivier GASSIES,
Patrick LACROIX**

Au travers de différents projets courts, les étudiants abordent la démarche de conception et différents outils de conception. L'objectif en deuxième année est d'aborder et d'approfondir par la pratique différents outils de conception et de les mettre en relation pour mener

un travail de conception. Plusieurs projets courts sont menés dans l'année, avec différentes temporalités, différentes approches et différents outils. Tous aboutissent à une production.

Les moyens du bord :

Faire avec "les moyens du bord", ce travail partage une réflexion sur la manière de renouer en design avec des ressources finies et locales. Le travail se concentre sur des échelles et des moyens locaux de prospection et de transformation de la matière. Dans un premier temps les étudiants identifient et collectent les matériaux issues de ressources proches : ressources naturelles, ressources artisanales, industrielles, déchets, etc. Dans un second temps, ils expérimentent ces matériaux et les transforment afin de faire émerger des pistes d'objets manifestes. Notre premier terrain de prospection est la limite du kilomètre imposée par le confinement.

Heurískô :

"Heurískô" se propose de dédier un temps à la place des recherches, des expérimentations et de la découverte par la pratique dans la démarche de conception en design au travers de différents sujets. Comment introduire et construire dans le projet un milieu et un temps propice aux expérimentations et aux recherches ? Dans un premier temps, les étudiants explorent un matériau, un principe, un usage ou un concept. Ils l'explorent au travers d'un travail de recherche et d'expérimentation par le dessin, par le geste, par la manipulation, etc. Dans un second temps, ils insufflent et appliquent ces découvertes dans un projet. Le premier cadre de recherches et d'expérimentations que nous abordons est le papier.

SAVOIR FAIRE

Module / Olivier VADROT

L'atelier SAVOIR-FAIRE s'articule en plusieurs cours et exercices de conception sur deux semestres. Il alterne des moments de travail collectif et personnel. Il s'agit d'envisager la création d'un objet non pas comme une naissance spontanée en relation à une esthétique personnelle mais comme

l'aboutissement d'une démarche d'identification de ressources naturelles et matérielles et de savoir-faire disponibles sur le territoire. Cet atelier fait cohabiter les dernières technologies opérantes (outils numériques notamment) avec des techniques anciennes et rudimentaires. Les figures du maker et de l'artisan côtoient ici celle du designer et de l'architecte.

ATELIERS TECHNIQUES
(INFORMATIQUE, MÉTAL ET BOIS)

ÉCRIT / DESSIN
Évaluation collégiale

\ Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Crédits ECTS

8

HISTOIRE DE L'ART
Cours / Valérie MICHEL-FAURE

Ce cours proposera une série d'études de cas en écho à la période couverte par Valérie Michel-Fauré, des années 1960-80. Pour aborder les questions de la redéfinition de l'artiste, de la remise en cause de la relation optique à l'oeuvre, ou encore de la naissance du commissaire d'exposition indépendant etc., il sera privilégié une approche thématique et transversale visant à se détacher du récit en termes d'avant-garde privilégié communément par les historiens de l'art. Il s'appuiera notamment sur la mise en relation entre des textes de référence et l'analyse d'un choix d'expositions témoignant de parti pris significatifs (This is tomorrow (1956), Primary structure (1966), When attitudes become forms (1969), Information (1970), Documenta 5 (1972)...) etc. Ce focus permettra d'approfondir la compréhension des pratiques artistiques en situation, avec les différents acteurs impliqués (œuvres, artistes, commissaires, théoriciens...),

et dans leurs relations avec les cadres sociaux et normatifs à l'intérieur desquels l'art est produit, reçu et activé.

CULTURE DES OBJETS
Cours / Florence MORALI

Enjeu du Design dans les modes de socialisation et d'identification. Puisque les objets participent aux

processus de socialisation, la sensibilisation au Design dans ses formes culturelles nécessitent l'apprentissage d'un langage, d'une culture et d'une analyse des processus de symbolisation ; sur le grand échiquier de la création d'objets, les artisans et les designers en herbe inventent de nouveaux codes d'usage et de représentations en puisant abondamment dans les collages et dans les emprunts. Attentifs aux croisements d'influence, ils feront la part belle à toutes formes de métissage et ils libéreront l'invention ; ainsi, à la différence des objets design manufacturés qui se réclament de la bonne ergonomie domestique, les objets « dits ethniques » mènent le bal des renouvellements d'usage et récupèrent le trop plein dans ce bric à brac post modernes et révisagent notre monde en tournant leur destin ; Ils seront facteurs de petits bricolages quant à leur origine, leur mode de fabrication et leur usage... Cette invention créative hybride les savoirs faire, les repères et met en jeu de nouvelles compétences culturelles pour les objets mais aussi se double d'une nouvelle inscription dans l'espace.

HISTOIRE DU DESIGN
Cours / Magalie RASTELLO

De la révolution industrielle aux problématiques contemporaines des différents champs du design, ce cours offre une lecture sélective qui met en perspective des événements marquants de l'histoire du design. Il s'agit d'aborder les contextes d'émergence des courants de pensée et de transmettre des clés de lecture des enjeux actuels. Les étudiant.e.s sont invité.e.s à porter un regard critique sur la création et à affiner leurs positionnements singuliers. En troisième année, une approche individuelle permet d'enrichir les univers référentiels de chaque étudiant en vue de la rédaction du mémoire et de la présentation du diplôme.

ANGLAIS
Cours / Véronique GALIAN

les cours magistraux sont des moments d'exploitation et d'acquisition des compétences grammaticales de la langue, les role-plays sont les moments privilégiés de la langue parlée et les web quests permettent aux étudiants d'oeuvrer en toute autonomie et selon leurs compétences dans un registre artistique prédéfini à l'avance (utilisation d'une plateforme de partage de données et d'un espace collaboratif sur le web) Des classes sont organisées pour les formulaires d'inscription à l'étranger, l'établissement des CVs et des lettres d'accompagnement..

\ Recherches et expérimentations
Crédits ECTS 2

ÉVALUATION
 Évaluation collégiale

\ Bilan
Crédits ECTS 4

ÉVALUATION
 Évaluation collégiale

S4: Total crédits ECTS 30

Total des crédits ECTS
Deuxième Année S3+S4 60

Passage en troisième année :
Année diplômante /



Livret des études

Cycle 1 Design

Deuxième année

École Supérieure d'Art et de Design
Toulon Provence Méditerranée