

**ésad
tpm**

École Supérieure
d'Art et de Design
Toulon Provence Méditerranée

Livret de l'étudiant ésadtpm

Deuxième année Design
2023-2024

Deuxième Année Design - Semestre 3

Semestre 3

Pratique plastique : méthodologie de projet, techniques et mise en œuvre
Crédits ECTS 16

Cour Jardin

Module / Florent CHIAPPERO, Magalie RASTELLO

En partenariat avec : CAUE Var, école maternelle Alexis Godillot à Hyères, Service Patrimoine de la Ville d'Hyères

Créer une cour jardin, c'est la volonté de désimperméabiliser la cour d'école, d'enlever le bitume, de mettre à disposition des espaces où les élèves peuvent trouver leur place : espaces pédagogiques, végétalisés, ludiques, sensoriels, calmes et dynamiques. La désimperméabilisation des cours d'écoles permet de remettre le vivant au centre et dans le quotidien des enfants, en répondant à l'urgence climatique et pédagogique de bien-être et de développement des enfants. A partir d'un travail en contexte réel, avec l'école maternelle Alexis Godillot à Hyères, il s'agit de développer des propositions sur-mesure, qui répondent au cahier des charges identifié et ouvrent les possibles et imaginaires des jeux et des activités de la cour d'école.

Fabrik, temps 1

Module / Sylvia BONAL, Patrick LACROIX, Florent CHIAPPERO, Zagros MEHRKIAN intervenant extérieur / Quentin PETIT

Voir, toucher, sentir...
Coudre, raccommoder, broder, ourler, franger...
Plier, découper, effiloche, déchirer...
Comment imaginer et proposer à partir d'une exploration textile sensible et technique un objet ou un petit mobilier du quotidien dont vous auriez besoin ?
Du cahier des charges, à la présentation finale, comment oser, penser,

imaginer, inventer, expérimenter, prendre des risques dans la démarche de création pour proposer un projet de design singulier, opérationnel et bien communiqué.

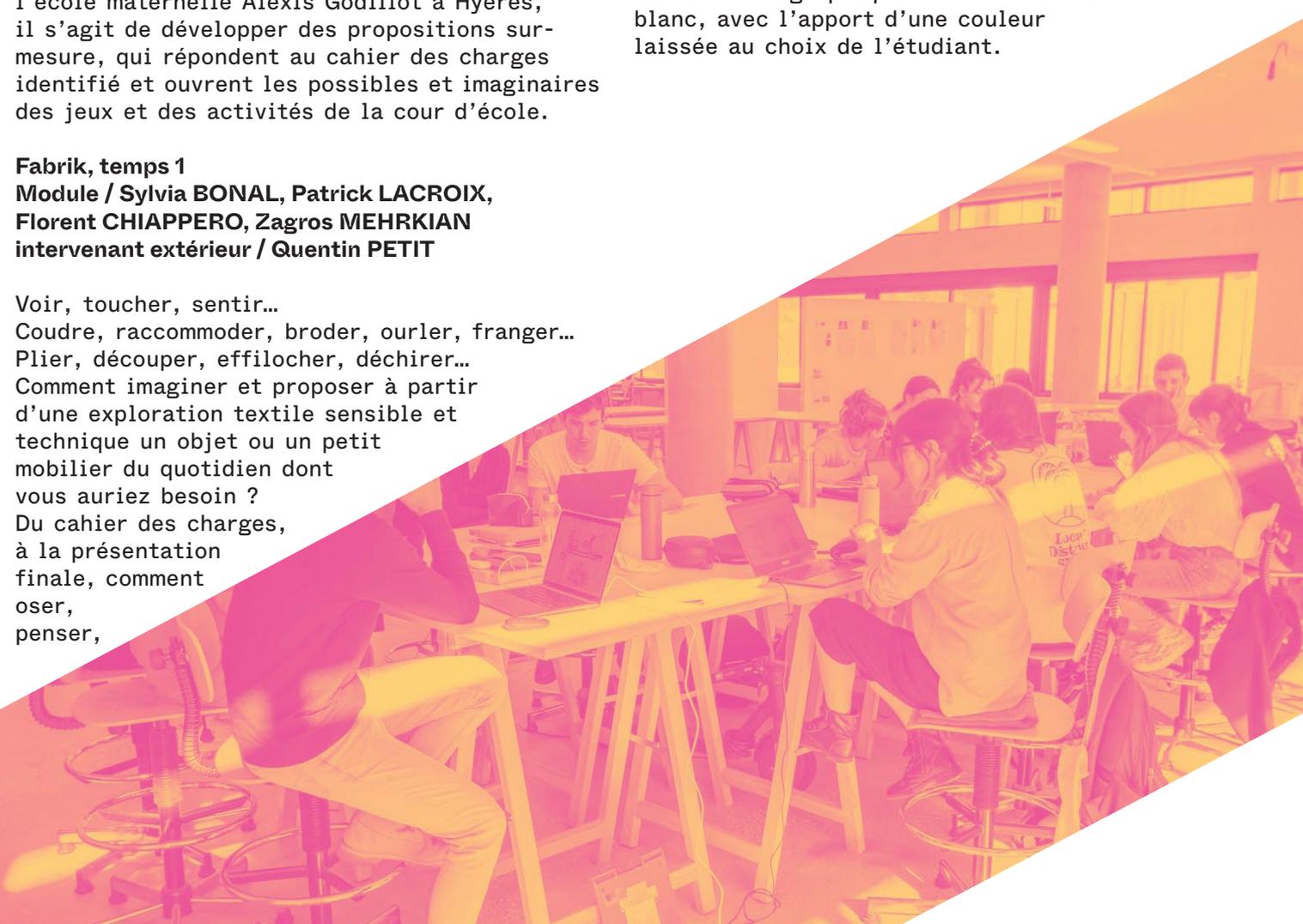
Les échelles objet et espace, seront traitées, les usages vérifiés.

De l'analyse à la conception, du scénario d'usage au développement, des maquettes d'expérimentation aux maquettes de présentation, le phasage projet sera respecté. Dès le lancement du module, un accompagnement technique coupe et couture sera conduit. Les étudiants alterneront temps collectif pour un partage de compétences et d'expérimentations et travail individuel pour une optimisation des intentions et des savoir faire.

Roman Graphique

Module / Patrick LACROIX

Raconter l'histoire d'un objet de la vie quotidienne ou d'un objet que vous avez produit lors d'un module, par le biais de dessins et de textes, en une ou deux pages format A3. Ce récit graphique sera en noir et blanc, avec l'apport d'une couleur laissée au choix de l'étudiant.



Deuxième Année

Design - Semestre 3

Du singulier au pluriel

**Module / Sylvia BONAL, Patrick LACROIX,
Anne-Gaële ESCUDIÉ**

Partir de saisies photographiques d'une promenade dadaïste et sélectionner l'image la plus emblématique de ce parcours.

Celle-ci doit parler d'espace.

L'échelle est variée : échelle de la rue, d'une place...architecture, mobilier urbain...détail de modénature...

Le sujet reste, seul son mode de représentation change.

Les techniques et supports sont variées, les expérimentations riches :

Vue frontale avec aplats en noir et blanc, points et hachures pour jouer les valeurs, proposition monochrome pour une lecture aérienne, perspective en bichromie, croquis rapides et tons inversés...

collage...découpe...etc...

Pour une unité de présentation

le format est imposé.

Chaque série produite sera présentée dans un objet papier réalisé en atelier reliure.

«Couleur & Co»

**Workshop / Sylvia BONAL, Zagros MERHKIAN,
Marie DELIGNEROLLES (Camondo)**

Workshop commun ésadtpm – 2^e année

Desing et Ecole Camondo – 4^e année

Partant de son environnement proche chaque équipe va, repérer, relever, représenter, synthétiser, imaginer, composer, partager et jouer ensemble.

Partir de saisies photographiques des architectures de nos écoles (volumétrie, rythme et géométrie d'une façade, détail de modénatures, diversité des matériaux...)

et du jardin Alexandre 1er (composition paysagère, association de végétaux, graphisme de plantes...) puis classer, hiérarchiser et sélectionner une seule image.

Par le dessin, une synthèse graphique de cette image sera réalisée.

Sur site et par la peinture, le relevé couleur des éléments de cette image sera constitué.

Par le graphisme et les couleurs contretypées les expérimentations lancées (combinaisons formelles, recherche de déclinaisons et sélection chromatique ...)

et sous forme de maquettes papier échelle 1/10^{ème} les 1^{ères} séries présentées, analysées, pour ne garder qu'une

proposition plastique par équipe.

Avec méthodologie, répartir les tâches pour se confronter à l'échelle 1 puis composer, contretyper, recouvrir, découper, contrecoller, protéger, nommer, vérifier et corriger si besoin...

Entre tapis éphémères et puzzles géants jouons à disposer et/ou reconstituer nos dispositifs, partageons transformons et proposons un autre regard à notre environnement proche et donnons plus de couleurs à l'espace public.

Design Graphique

**Workshop / intervenante extérieur
/ Hélène MAILLOUX**

Ce « cycle graphique » a pour but d'appréhender la création et les règles inhérentes à la typographie, l'affiche, la mise en page et l'identité visuelle. Il est divisé en deux workshops qui ont un même point de départ : les règles (règlements).

Le premier workshop sera principalement axé sur la création d'une typographie fantaisie modulaire, établie à partir d'éléments que chaque étudiant.e aura créé d'après des règles établies individuellement. Dans un second temps, les étudiant.e.s devront créer une affiche typographique à partir des éléments créés. Ce premier workshop a pour but de sensibiliser les étudiants aux règles typographiques et de composition d'une affiche dont la typologie est culturelle/contestataire.

Le second workshop sera quant à lui, en accord avec l'actualité sportive en France ces derniers mois (accueil de deux événements sportifs majeurs : coupe du monde de rugby 2023, jeux olympiques et paralympiques 2024), en prenant pour sujet la dimension visuelle, graphique et communicative du sport ainsi que son principe de « règles du jeu ».

Il consistera en la création d'une identité visuelle pour - au choix - une équipe de sport ou le musée national du sport à Nice. L'enjeu constituera en la création d'une identité cohérente, reconnaissable, déclinée en un blason/logo et sur plusieurs supports de communication.

Ces deux workshops seront également un moyen pratique de familiariser les étudiants avec le design graphique contemporain et certains logiciels de la suite créative d'Adobe.

Deuxième Année

Design - Semestre 3

Formation continue infographie 2D PAO **Atelier / Julien RAYNAUD**

Les étudiants en design sont formés à la suite graphique Adobe et ses subtilités à travers les programmes du Créative Cloud (Photoshop, Illustrator, Indesign, XD, After Effect, Adobe Première), à leur utilisation en Pao et en design graphique ainsi qu'aux impératifs techniques de l'impression offset, numérique et aux notions de web design.

Ces cours doivent rendre l'étudiant autonome sur les pratiques de l'édition, de la retouche d'images, du montage vidéo et assemblage graphique. Nous utiliserons aussi les plateformes modernes de diffusion Web que sont Instagram, Adobe Behance, Art station, Sketchfab, etc...

Formation infographie 3D **Atelier / Julien RAYNAUD**

Il sera proposé un sujet permettant d'approfondir l'apprentissage des logiciels liés à la représentation 3D numérique. En cours théorique, un état des lieux de l'industrie de l'image de synthèse en lien avec le design, sera abordé avec tous les secteurs d'activité qui en découlent : Impression 3d, réalité virtuelle, prototypage d'objet, visualisation en images de synthèse pré calculée ou en temps réel, pour le design d'objet et d'espace.

Logiciels abordés : Inventor, Fusion 360, 3ds max, Blender, Lumion, Unreal engine, Twinmotion, Zbrush ainsi que la photogrammétrie (technique de scan 3d grâce à des prises de vues photographiques). L'impression 3D résine et PLA, la visualisation temps réel et la réalité virtuelle. Montrer comment ces outils informatiques vont esquisser, prototyper, simuler virtuellement un espace ou un objet envisagé pour l'industrie ou la communication.

Mise en espace **Cours / Patrick LACROIX**

Il est demandé à l'étudiant d'analyser sur une même problématique, les différents travaux produits (2D/3D). Puis, par la suite, traduire la classification produite par l'analyse de manière spatiale. Le cours aboutira à une réalisation

collective en matière d'accrochage avec les outils adéquats.

Recherche Internet **Cours / Patrick LACROIX**

Mise en place d'une méthodologie simple de recherche sur internet permettant à l'étudiant de structurer et d'optimiser la collecte d'informations ainsi que de documents.
-1^{er} temps : approche théorique de la recherche
-2^{ème} temps : Application individuelle des acquis de recherche sur un sujet donné collectivement.

Ateliers techniques : Gravure, terre, reliure, métal, bois, informatique et infographie

Histoire, théorie des arts et langue étrangère **Crédits ECTS**

8

Histoire et écrits du design, de la révolution industrielle à la 1ère moitié du XXème siècle **Cours / Valérie MICHEL-FAURÉ**

Ce cours propose une analyse chronologique, transversale et thématique, sur l'histoire du design et de l'architecture.

Extra-muros **Cours / Florent CHIAPPERO, Valérie MICHEL-FAURE**

Extra-muros regroupe l'ensemble des travaux et recherches portant sur les activités effectuées en dehors des cours, modules et ateliers : Journée introductive, découverte du territoire, visites d'expositions, événements, conférences, colloques, journées d'études, workshops, voyages, séances de cinéma-débats Cinécultures.

Théorie du Design **Cours / Florent CHIAPPERO, intervenant extérieur / Malo MANGIN**

En traversant des objets et des périodes, nous explorerons collectivement les différentes théories ayant traversées les époques, de la révolution industrielle à aujourd'hui. Nous les mettrons en perspective les unes des autres,

Deuxième Année

Design - Semestre 3

et tenterons d'y poser un regard critique par rapport au monde d'aujourd'hui et des enjeux de dépassements des crises sociales, économiques et climatique que nous connaissons.

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..

Bilan
Crédits ECTS

4

Évaluation
Évaluation collégiale

S3: Total crédits ECTS

30

Recherches et expérimentations
Crédits ECTS **2**

Workshops / Workshops École(s) du Sud
Au choix des étudiants

Option
Au choix des étudiants

Cahier de recherches et de dessin

Les étudiants doivent tenir un cahier de recherches et de dessin tout au long de l'année. Le format est libre, il peut se composer de plusieurs cahiers ou carnets. L'objectif est de consigner, au fil du temps, les pratiques annexes aux travaux d'ateliers, aux cours et aux modules. A cet endroit seront répertoriés des dessins et autres pratiques graphiques libres, réalisés en dehors des cours ou en parallèle, les expositions visitées, les émissions culturelles visionnées, les podcasts écoutés, les livres lus, les artistes et designers découverts, etc., tout ce qui peut alimenter vos réflexions et votre pratique.

Deuxième Année

Design - Semestre 4

Semestre 4

Pratique plastique : méthodologie de projet, techniques et mise en œuvre
Crédits ECTS 14

Fabrik, temps 2

**Module / Sylvia BONAL, Patrick LACROIX,
Florent CHIAPPERO, Zagros MEHRKIAN
intervenant extérieur / Quentin PETIT**

Observer et analyser, définir et concevoir, réaliser et vérifier in situ.

D'un contexte de plein air donné et analysé, d'une envie (lire, déjeuner en tout confort... faire du sport...), voir même d'une nécessité qui vous est propre (dessiner, faire la sieste...tout en se protégeant du soleil...), imaginer un dispositif (échelle de l'objet à l'espace) répondant avec justesse à vos attentes (votre propre cahier des charges). Du cahier des charges, à la présentation finale, comment oser, penser, imaginer, inventer, expérimenter, prendre des risques dans la démarche de création pour proposer un projet de design singulier, opérationnel, vérifié dans son contexte donné et bien communiqué. Les échelles objet et espace seront traitées, les usages vérifiés.

De l'analyse à la conception, du scénario d'usage au développement, des maquettes de principe aux maquettes de présentation, voire aux prototypes, le phasage projet sera respecté. L'accompagnement technique coupe et couture sera reconduit.

Les étudiants alterneront temps collectif pour un partage de compétences et d'expérimentations (typologie projets, techniques communes de mise en œuvre...) et travail individuel pour une optimisation des intentions et des savoirs faire.

Autour du sel

Module / Valérie MICHEL-FAURÉ, Magalie RASTELLO, Zagros MERHKIAN

A partir du site des Salins des Pesquiers à Hyères, de son histoire (industrie, migrations, transformations du paysage), de ses activités actuelles et de son territoire (valorisation patrimoniale, réserve de biodiversité, activités culturelles) et de son devenir (projections et fictions pour demain), il s'agira d'observer

et de comprendre le site et ses usages, de se projeter, de dessiner et de concevoir des outils de valorisation des pratiques du sel. Récolter, contenir, transporter, partager, consommer : quels sont les gestes qui accompagnent la production et la consommation du sel dans ce contexte singulier ? Quels outils et contenants imaginer pour soutenir et renouveler ces gestes ? Quels récits, histoires raconter sur ce patrimoine naturel et culturel matériel et immatériel ?

Arpenter

Module / Florent CHIAPPERO, Zagros MEHRKIAN

La compréhension d'un territoire passe par son arpentage. Parfois collectivement, parfois de manière solitaire, comment peut-être comprendre les finesses, les lignes de frottements, des brisures, les qualités des espaces que nous habitons. Une marche active, comprise comme celle d'un praticien au travail maniant divers outils et jonglant avec des divers modes de représentation, sera le point de départ commun, vers des modes d'expression singuliers d'un ressenti à partager.

Design Graphique

**Workshop / intervenante extérieur
/ Hélène MAILLOUX**

Ce « cycle graphique » a pour but d'appréhender la création et les règles inhérentes à la typographie, l'affiche, la mise en page et l'identité visuelle. Il est divisé en deux workshops qui ont un même point de départ : les règles (règlements).

Le premier workshop sera principalement axé sur la création d'une typographie fantaisie modulaire, établie à partir d'éléments que chaque étudiant.e aura créé d'après des règles établies individuellement. Dans un second temps, les étudiant.e.s devront créer une affiche typographique à partir des éléments créés. Ce premier workshop a pour but de sensibiliser les étudiants aux règles typographiques et de composition d'une affiche dont la typologie est culturelle/contestataire. Le second workshop sera quant à lui, en accord avec l'actualité sportive en France ces derniers mois (accueil de deux événements sportifs majeurs : coupe du monde de rugby 2023, jeux olympiques et paralympiques 2024), en prenant pour sujet la dimension visuelle, graphique et communicative du sport

Deuxième Année

Design - Semestre 4

ainsi que son principe de « règles du jeu ». Il consistera en la création d'une identité visuelle pour - au choix - une équipe de sport ou le musée national du sport à Nice. L'enjeu constituera en la création d'une identité cohérente, reconnaissable, déclinée en un blason/logo et sur plusieurs supports de communication.

Ces deux workshops seront également un moyen pratique de familiariser les étudiants avec le design graphique contemporain et certains logiciels de la suite créative d'Adobe.

OF Atelier vidéo

Atelier / Serge LESQUER,

Poursuivre l'apprentissage débuté en première année concernant le vocabulaire de la prise de vue vidéo en l'appliquant à un objet produit en design pour la production d'un montage.

OF, une préposition, un mot qui relie un mot à un autre pour contextualiser. OF est un atelier d'initiation au montage vidéo par la production en deux jours d'une courte vidéo de 30 secondes à 1 minute, à partir d'un objet produit ou en cours de production, en utilisant quelques éléments de montage vidéo.

L'écho du Design

Module / Antoine BOUDIN, Jean-Baptiste WARLUZEL

La création et la communication du design par les designers peut prendre la forme d'une production sonore.

L'objectif de cet atelier est de permettre l'acquisition des outils minimums propres au son pour envisager une utilisation éventuelle de ce média dans leur pratique future. Après un temps d'écoute de différentes références et l'analyse de celles-ci, les étudiants (par groupe de 3 personnes) sont ensuite initiés à la prise de son ainsi qu'au logiciel de mixage.

À l'aide de ces références et de ces outils ils devront ensuite enregistrer un contexte sonore de leur choix ancré dans le réel et soulevant des problématiques propres au design (usages, ressources, biodiversité, espaces, politique, sociale...). En 3 minutes maximum, les étudiants utiliseront le média son pour: soulever une problématique, établir un portrait, faire le récit d'un lieu ou d'un paysage, dénoncer une situation etc.

Design numérique

**« L'ordinateur n'est pas un outil mais un matériau »
Atelier / Julien RAYNAUD**

Sous forme d'une semaine dynamique, les étudiants développeront au choix un projet (sélectionné au préalable) orienté sur l'espace ou l'objet, suivant différentes étapes de prototypage utilisant les logiciels 2D et 3D. Il faudra respecter un processus de développement cohérent tout au long du projet : dessins de réflexions nourris de recherches théoriques et visuelles; cahier de recherches et de croquis ; la bibliothèque, internet et références visuelles web. De plus, l'apprentissage technique des différents logiciels se révélera nécessaire.

Formation continue infographie 2D PAO

Atelier / Julien RAYNAUD

Les étudiants en design sont formés à la suite graphique Adobe et ses subtilités à travers les programmes du Créative Cloud (Photoshop, Illustrator, Indesign, XD, After Effect, Adobe Première), à leur utilisation en Pao et en design graphique ainsi qu'aux impératifs techniques de l'impression offset, numérique et aux notions de web design.

Ces cours doivent rendre l'étudiant autonome sur les pratiques de l'édition, de la retouche d'images, du montage vidéo et assemblage graphique. Nous utiliserons aussi les plateformes modernes de diffusion Web que sont Instagram, Adobe Behance, Art station, Sketchfab, etc...

Ateliers techniques : Gravure, terre, reliure, métal, bois, informatique et infographie

Deuxième Année

Design - Semestre 4

Histoire, théorie des arts et langue étrangère Crédits ECTS

8

Histoire et écrits du design, de la révolution industrielle à la 1ère moitié du XXème siècle Cours / Valérie MICHEL-FAURÉ

Ce cours propose une analyse chronologique, transversale et thématique, sur l'histoire du design et de l'architecture.

Extra-muros Cours / Florent CHIAPPERO, Valérie MICHEL-FAURE

Extra-muros regroupe l'ensemble des travaux et recherches portant sur les activités effectuées en dehors des cours, modules et ateliers :
Journée introductive,
découverte du territoire,
visites d'expositions, événements,
conférences, colloques, journées d'études,
workshops, voyages,
séances de cinéma-débats Cinécultures.

Théorie du Design Cours / Florent CHIAPPERO, intervenant extérieur / Malo MANGIN

En traversant des objets et des périodes, nous explorerons collectivement les différentes théories ayant traversées les époques, de la révolution industrielle à aujourd'hui. Nous les mettrons en perspective les unes des autres, et tenterons d'y poser un regard critique par rapport au monde d'aujourd'hui et des enjeux de dépassements des crises sociales, économiques et climatique que nous connaissons.

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

4

Workshops / Workshops École(s) du Sud Au choix des étudiants

Option Au choix des étudiants

Cahier de recherches et de dessin

Les étudiants doivent tenir un cahier de recherches et de dessin tout au long de l'année. Le format est libre, il peut se composer de plusieurs cahiers ou carnets. L'objectif est de consigner, au fil du temps, les pratiques annexes aux travaux d'ateliers, aux cours et aux modules. A cet endroit seront répertoriés des dessins et autres pratiques graphiques libres, réalisés en dehors des cours ou en parallèle, les expositions visitées, les émissions culturelles visionnées, les podcasts écoutés, les livres lus, les artistes et designers découverts, etc., tout ce qui peut alimenter vos réflexions et votre pratique.

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/



LES BEAUX ARTS

Livret de l'étudiant ésadtpm

Deuxième année
Design
2023-2024

