

CLASSE PRÉPARATOIRE SCIENTIFIQUE - ARTS & DESIGN

Catalogue de cours - 4 semestres

	Semestres 1 & 2			Semestres 3 & 4		
	Cours	TD	TP	Cours	TD	TP
Pôle A / Culture						
Module A1 – Histoire de l’art, des sciences et des techniques	4h	-	-	4h	-	-
Module A2 – Philosophie & sciences humaines	2h	2h*	-	2h	2h*	-
Module A3 – Langue vivante étrangère	1h	1h*	-	2h	1h*	-
Pôle B / Création						
Module B1 – Pratiques créatives & artistiques - 2d - 3d	2h	2h	-	-	3h	-
Module B2 – Recherche & démarche de projet (Espace, Image, Objet) - Projets - Projet personnel (semestres 3 & 4)	2h	4h	-	-	4h	2h
Module B3 – Design, sciences & technologies contemporaines - Observatoire des sciences & technologies contemporaines - Procédés techniques et mises en oeuvre - Transfert et/ou co-conception en design	1h*	2h*	-	1h*	2h*	-
Pôle transversal C / Pratiques fondamentales						
Module C1 – Outils d’analyse, d’expression et de communication - Dessins - Techniques - Médias contemporains	-	4h	2h	-	4h	2h
Module C2 – Veille, exploitation, projection - Analyse de démarches, de productions, de médiations - Programmation - Expérimentation, prospection	2h	2h*	-	2h	2h*	-
Module C3 – Médiation - Formalisation de la démarche de projet - Modalités d’exposition et diffusion de la création - Argumentation	-	2h*	-	-	2h*	-
Stage d’immersion en milieu professionnel	3 semaines					
Total hebdomadaire (Cours/TD/TP)	14h	19h	2h	11h	20h	4h
Total hebdomadaire	35h			35h		

* Les contenus sont construits en cohérence avec le module B2.

À ces heures de cours s’ajoutent des interrogations orales et des contrôles écrits obligatoires.

La valeur du parcours de formation en ECTS est de 120 crédits

La **Classe Préparatoire aux Grandes Écoles « Arts & Design »** a pour objectif de conduire, en deux années, au concours d'entrée du département Design de l'ENS de Cachan (licence 3 ; master 1 et 2 ; agrégation Arts - option arts appliqués ; professorat et recherche en design.

Cette CPGE assure également un haut niveau de formation pour intégrer les filières de l'enseignement supérieur en design, au niveau L3 selon le système LMD.

Exemples de formations supérieures accessibles sur concours, dossiers ou crédits ECTS, en fin de cursus :

ENS Cachan option Arts & Design, ENSAD, HAUTE ÉCOLE DES ARTS DU RHIN, ENSBA, ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE DE PAYSAGE, FÉMIS (option image/ décor), ESAV (École Supérieure d'Audiovisuel), ENSATT École supérieure des arts et techniques du théâtre (scénographie décor/ réalisation lumière/ concepteur costumes), ÉCOLES NATIONALES SUPÉRIEURES D'ARCHITECTURE, ENSAM (Écoles nationales supérieurs d'arts et métiers), ENSCI (École Nationale Supérieure de Création Industrielle)...

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

La classe préparatoire scientifique - ARTS & DESIGN forme les étudiants désireux d'intégrer à un niveau L3 les écoles d'art et de design de France et d'Europe et en priorité l'École Normale Supérieure de Cachan. Dans ce département de l'ENS Cachan, l'étudiant vise l'enseignement du design en lycée, en école supérieure ou en université et au-delà, les métiers de la recherche.

L'étudiant doit acquérir de solides bases pratiques et théoriques afin de se rendre à la fois auteur de projets d'art et de design et programmeur des meilleures conditions d'aboutissement des formes. L'étudiant travaille en pleine conscience des conditions culturelles (historiques, idéologiques...) et politiques (économiques, environnementales...), lesquelles nécessitent l'entreprise créative.

Il s'agit d'observer et d'étudier les œuvres du passé mais aussi de définir, par un effet de perspective et sous l'impulsion de circonstances définies, les conditions propices à la création contemporaine. La formation met donc en évidence des interactions entre le contexte d'intervention, la dimension technique, l'approche scientifique du design, les pratiques artistiques et le rôle assigné à l'artiste designer dans la démarche de création.

L'attention est portée sur des conditions de travail particulièrement soutenues eu égard aux objectifs ambitieux et aux débouchés d'excellence visés.

L'enseignant est designer

L'enseignant-designer est un observateur averti du design, un praticien spécialiste et un pédagogue.

Il est d'abord praticien en ceci qu'il doit maîtriser les modes d'expression écrits, graphiques et oraux propres à rendre compte à la fois d'une réflexion et d'une démarche en construction. Un des objectifs de la formation est à dessein la pratique simultanée de l'analyse, de l'écriture et de la recherche afin d'investir et maîtriser l'ensemble des champs réflexifs et cognitifs autorisant une position critique vis à vis d'un objet de design (espace, image ou objet) existant ou en devenir.

Les trois angles d'observation sont :

- Le rapport de l'objet à lui-même (éléments constitutifs, organes...);
- Le rapport homme-objet dans une disposition strictement fonctionnelle (quel usage? où? quand?);
- L'inscription de l'objet dans un environnement culturel plus large : ses résonances historiques, sa pérennité, sa réalité économique... (qui l'a conçu? quand? où? comment? pour qui? comment il prend ou prendra place dans l'histoire?)

In fine, le futur enseignant-designer-chercheur sera capable d'exporter cette faculté d'appréciation vers la conception de projets de design. Il saura concevoir et dessiner avec une meilleure conscience des facteurs mécaniques, ergonomiques, environnementaux et culturels. Il saura repérer les savoirs et savoir-faire à l'œuvre dans un existant. Il saura les isoler, les transférer, en inventer. Mais encore il saura rendre compte de cette recherche par la production des images, des textes et des présentations orales les plus adéquats, c'est-à-dire faisant état sous une forme adaptée des conclusions, des questionnements comme des doutes.

Produits et productions du design

L'enseignant-designer devient chercheur, car il est aussi et peut-être avant tout, le conducteur savant de son propre travail. En ceci, il présuppose une intelligence qui provient autant du *faire* que du *penser*.

Les écrits, les conférences des artistes et designers dont on étudie les œuvres sont bien entendu précieux. S'agissant cependant de l'énoncé des méthodes de travail ou des grandes impulsions générales, il conviendra de privilégier l'extraction des idées vraies et des contenus actantiels. Aussi d'autres informations précieuses se trouvent du côté des facteurs sociaux qui ont poussé à la création : l'examen des ateliers, des processus, des technologies, la mise au jour de tout ce qui a permis à l'artiste de se trouver entraîné par son activité, qu'il en ait ou non exprimé clairement le projet.

Ainsi postule la *poïétique*, qui a pour objet l'étude des processus de création et qui se propose de dépasser l'idée d'intention dans son acception la plus commune, de chercher plus loin que dans les sphères psychologiques, émotionnelles et intellectuelles les causes de l'activité artistique propre et originale.

Pour l'étudiant, comme pour l'enseignant, le chercheur ou le designer, la question de l'édification puis de l'équipement, de l'outillage, de la mise en commun d'un lieu dédié à la création appelle également un principe incontournable : la possibilité de l'étude des conditions de partage et de mutualisation des savoir-faire, la mise au point d'un laboratoire capable, éventuellement, d'interroger la notion d'auteur, d'orienter la production dans des directions choisies plutôt que données.

Ainsi, le praticien agit et évolue dans un faisceau conjoncturel déterminé. Celui-ci le fait s'épanouir dans la cristallisation des aspirations d'une société, y compris dans sa capacité à modéliser, à défaire ou à corriger pour mieux évaluer les circonstances, augmenter les potentialités réalisatrices. L'ouvrage du designer ne se résume pas à ses *produits* mais inclut aussi ses *productions*. Il s'agit de donner naissance à des formes autant qu'à des outils, des procédés, des techniques.

Pondération de la formation

De même que les efforts sont également répartis entre l'approche observatoire et l'approche pratique, la formation est partagée entre pratiques fondamentales transverses et pratiques professionnelles. Les premières permettent l'acquisition des prés requis nécessaires aux secondes.

Ainsi, pour s'insérer dans une dynamique propice au développement des objets, des attitudes et des processus, l'étudiant devra augmenter sa mobilité graphique, jusqu'à, idéalement, développer une écriture capable de rendre compte d'une trajectoire de sa pensée autant que d'un résultat. Pour ce faire, le dessin est un savoir-faire incontournable et privilégié.

Le renforcement des connaissances théoriques et la construction des outils intellectuels qui permettent de penser la création pour mieux la devancer occupera également une part importante de la formation.

S'agissant des pratiques professionnelles, l'étudiant sera invité à s'exercer aux métiers du design au moyen de micro projets organisés tout au long de la formation. Les exercices devront permettre l'appropriation des incitations par des domaines de spécialité variés, mais aussi inviter à la recherche en autonomie de technologies et de techniques.

En fin de formation, il s'agira de s'engager dans un domaine de spécialisation parmi le design d'objet, le design d'espace ou le design graphique, à travers au moins une macro production personnelle. L'étudiant devra œuvrer, guidé par l'équipe enseignante et, éventuellement, par d'autres partenaires praticiens issus des métiers de la création, de l'ingénierie ou de l'industrie, pour produire un ensemble capable d'attester de ses engagements et de ses inclinaisons.

Les conditions particulières des concours, et au-delà...

Pour conclure, il s'agit de former en deux années des étudiants dans le but premier de les diriger vers le milieu professionnel ou celui de la recherche dans les meilleures dispositions, mais aussi (et avant cela) de les « outiller » pour affronter les épreuves particulières des concours d'entrée aux grandes écoles visées par la formation (en focalisant, autant que possible, sur ce qu'elles ont toutes en commun).

Faire coïncider par un arsenal graphique singulier le temps de la recherche et celui de sa communication paraît, par exemple, nécessaire pour démontrer des capacités simultanées à concevoir (problématiser, cultiver, « dessigner », dessiner) et à médiatiser (c'est à dire à rendre *média* – produire les lieux où sont rassemblés et où peuvent être consultés les différents temps du mûrissement).

Il est donc question de cultiver un goût pour les technologies concrètes : la recherche mais aussi la mise en application des moyens de concrétisation (fabrication, confection, présentation). Si ces derniers peuvent difficilement être convoqués autrement que théoriquement dans le cadre d'une épreuve en condition de concours (temps et moyens limités), rapporter des pièces produites en amont au moyen d'un portfolio doctement constitué permet, par exemple, d'affirmer un profil qui esquisse des passerelles vers des compétences propres au design ou bien connexes.

La focalisation sur les processus créatifs ne doit pas inciter à repousser ou éviter le temps de la formalisation et de la mise au point d'un projet de design. Étant donné le temps restreint de la formation et des épreuves aux concours, il s'agit d'apprendre à travailler dans l'abondance, l'énergie et l'efficacité, c'est-à-dire à donner aux idées et aux actions une forme satisfaisante.

Mais il s'agira aussi d'apprendre à se hisser au-dessus de l'exercice pour distinguer ce qui mérite d'être extrait du canevas formel et constituer une promesse, une nouvelle recherche, un autre projet en puissance.

RÉSUMÉ DES CONTENUS DES COURS

Pôle A / Culture

Module A1 – Histoire de l'art, des sciences et des techniques

Objectifs principaux

Le module « Histoire de l'art, des sciences et des techniques » a pour objectif de transmettre des connaissances et des méthodes nécessaires à l'inscription d'une pratique du design dans une maîtrise des grands courants de l'histoire de la discipline et d'une histoire plus générale des formes, des matières, des usages et des concepts.

Le module A1 est constitué de cours incitant l'étudiant à la réflexion, l'analyse critique de textes, de corpus d'images, de productions d'arts, de design et des métiers d'art (espaces, images et objets). Ce module vise à acquérir des connaissances, à asseoir des méthodes d'analyse, à développer ses capacités à créer des liens entre des œuvres, à interroger et rendre compte par l'expression écrite et orale du fruit de ses recherches.

Par l'étude d'un programme limitatif, il s'agit pour le candidat d'étoffer sa culture générale en histoire de l'art, des sciences et des techniques tout en développant ses capacités à construire et rendre compte d'une réflexion personnelle dans le cadre d'une épreuve de concours en temps limité.

Les semestres 1 & 2 visent l'acquisition d'une culture générale et spécifique de l'histoire des arts, des sciences et des techniques, le cours sera le plus souvent possible articulé aux thématiques abordées par les modules du pôle B « Création » et construit en cohérence avec le module A2 « Philosophie et Sciences humaines ».

Les semestres 3 & 4 seront plus spécialement dédiés à l'étude d'un programme limitatif dans la perspective du concours de l'ENS.

Contenus

- Le renforcement des connaissances générales et des repères dans l'histoire de l'art, des sciences et des techniques ;
- La constitution et l'articulation d'un savoir dans des domaines multiples (les arts et le design en général), à partir d'une sollicitation choisie (un programme limitatif dans l'histoire des arts, des sciences et des techniques) ;
- La capacité à analyser, inscrire dans un contexte de production, mettre en relation les éléments d'un corpus ;
- La capacité à problématiser à partir de documents textuels et iconographiques ;
- L'exercice et l'organisation d'une pensée analytique et critique au service d'une réflexion personnelle articulant la compréhension de ressources à l'énoncé de problèmes et d'enjeux créatifs contemporains dans les arts et le design.

Modalités et supports

- Analyses de textes, de lectures suivies ;
- Études d'exemples empruntés aux différents domaines de l'art et du design et de tous supports impliquant une lecture et un contact direct aux œuvres (visites d'exposition, ateliers, musées, centres d'art, résidences d'artistes...) ;

- Étude régulière de documents et textes fondateurs pour la discipline ;
- Dissertation, préparation à l'épreuve du concours de l'ENS.

Module A2 – Philosophie et sciences humaines

Objectifs principaux

Le module « Philosophie et sciences humaines » a pour objectif, à partir d'un programme limitatif, d'aborder des notions et concepts fondamentaux au service de réflexions sur les arts et le design. Le cours aborde également des territoires plus directement liés aux trois spécialités identifiées au sein du pôle B « Création » (espace, image et objet).

Comme au sein du module A1, le cours incite l'étudiant à une appropriation de référents culturels choisis, par la lecture, l'analyse, l'écriture et à la mise en place de repères dans le domaine des sciences humaines et ce dans la perspective d'une réflexion personnelle à propos des arts et du design. Les deux modules A1 et A2 peuvent être guidés par une progression pédagogique encourageant une cohérence par le choix de thématiques communes, articulées aux modules du pôle B « Création ».

Par l'étude d'un programme limitatif, et quel qu'il soit, le candidat étoffe sa culture générale en philosophie et sciences humaines tout en développant ses capacités à construire et rendre compte d'une réflexion personnelle dans le cadre d'une épreuve de concours en temps limité.

Contenus

- Le renforcement des connaissances générales des théories esthétiques, des fondements majeurs de la philosophie et des arts ;
- L'acquisition d'un vocabulaire spécifique lié aux concepts et notions philosophiques principaux ;
- Le développement d'outils et de méthodes d'analyse, de synthèse et d'écriture à partir d'incitations relevant de la philosophie et des sciences humaines ;
- Le développement des capacités à identifier un problème, comprendre des enjeux et structurer une pensée démonstrative utilisant des contenus théoriques philosophiques en lien avec les problèmes contemporains des arts et du design.

Modalités et supports

- Analyses de textes, de lectures suivies ;
- Études d'exemples empruntés aux différents domaines de l'art et du design ;
- Fiches de lecture détaillées et mutualisées ;
- Construction de bibliographies commentées ;
- Prise de notes organisée et synthèse de diverses ressources (conférences, colloques, articles, dossiers de presse...) ;
- Ateliers d'écriture réguliers dans le but d'une préparation à la structuration d'une pensée personnelle ;
- Dissertation, préparation à l'épreuve du concours de l'ENS.

Module A3 – Langue vivante étrangère

Objectifs principaux

- Développement des capacités de compréhension et d'expression orale (niveau B2 du CECRL) ;
- Acquisition d'une bonne connaissance des moyens d'expression spécifiques au domaine des arts, des sciences, du design, de la création ;
- Développement de la capacité à argumenter et discuter en langue vivante étrangère une démarche de création.

Contenus

- Étude des techniques de résumé/synthèse sur la base d'articles de la presse internationale en arts et design (espace, image, objet, médias, sciences, technique et technologies contemporaines) ;
- Entraînement à la prise de parole et au-delà, à la tenue d'une conversation signifiante et structurée en langue étrangère à propos de démarches de création, notamment dans la perspective de l'argumentation de projets personnels menés seul ou en équipe ;
- Préparation à l'épreuve du concours de l'ENS « oral du micro-projet en langue étrangère » (exposer sa démarche, discuter de ses propositions, adopter une posture critique vis à vis de son travail, esquisser des moyens de remédiation).

Modalités et supports

- Étude de textes fondateurs artistiques et dans les différents champs du design en langue étrangère ;
- Lecture régulière d'articles issus de la presse internationale spécialisée en arts, sciences et design ;
- Écoute active (analyse et synthèse) de ressources culturelles de médias divers (reportages, interviews, conférences, colloques...) ;
- Soutenances régulières et argumentation de démarches de création en lien avec les modules B1, B2, B3 ;
- Exercices de prise de parole et d'échange avec des partenaires étrangers dans le cadre de projets réels et d'échanges internationaux ;
- Préparation d'un portfolio personnel communiqué à l'oral et à l'écrit en langue étrangère ;
- Séances d'argumentation et de remédiation de démarches de projets.

Pôle B / Création

Module B1 – Pratiques créatives & artistiques

Objectifs principaux

Dans le cadre de cet enseignement, il importe de montrer en quoi les pratiques créatives peuvent se nourrir des pratiques artistiques, les unes visant la démarche de projet, les autres une démarche de création de pièces artistiques autonomes.

Approfondir une culture des pratiques créatives et artistiques :

- Encourager une veille culturelle des pratiques techniques, plastiques, créatives et artistiques ;
- Observer les pratiques techniques diverses issues des différents champs de la création et des arts en vue d'une appropriation.

Découvrir, développer, approfondir les acquis des pratiques créatives :

- Expérimenter tout outil, support, toute technique d'expression ;
- Élaborer des méthodes de recherche faisant appel à des modalités d'expression personnelles ;
- Incarner les projections à l'aide de moyens plastiques et techniques personnels ;
- Transférer les acquis techniques et les pratiques plastiques au sein des modules B2 « Recherche et démarche de projet » et B3 « Design, sciences et technologies contemporaines ».

Découvrir, développer, approfondir les pratiques artistiques :

- Interroger des moyens d'expression artistiques pour eux-mêmes et dans le cadre d'une recherche fondamentale de formes (ateliers de création plastique et de formes divers) ;
- Développer des langages plastiques et techniques pour établir une écriture personnelle ;
- Opérer des transferts d'écritures plastiques issues d'autres champs de la création vers ceux du design.

Contenus

- Maîtrise des techniques et processus d'expression ;
- Exercices d'appropriation de diverses techniques, factures, styles, à partir d'une incitation ;
- Démarche de recherche créative et artistique au moyens d'outils plastiques personnels, menant à organiser un propos relevant d'une pensée référencée, thématifiée et portant message ou réflexion ;
- Développement et mise à l'épreuve réfléchie des capacités personnelles ;
- Corrélation avec la culture plastique, son histoire, et son actualité.

Modalités et supports

Toute matière, tous médiums supports à une création artistique singulière et autonome (pièce de peinture, installation, nouveaux médias, expression corporelle...).

Des ateliers sont à organiser par l'attache de professeurs associés intervenant dans le cadre de séquences réunissant des professionnels de divers secteurs de l'art et de la création (artistes, plasticiens, designers, architectes, critiques d'art...).

Module B2 – Recherche & démarche de projet

Objectifs principaux

Le module B2 a pour objectif de faire adopter à l'étudiant, futur créateur-chercheur, une posture interrogative lui permettant de concevoir des projets contemporains utiles et porteurs de sens. Cela passera par le développement des aptitudes de recherche au service de la démarche de création en design, en s'appuyant sur l'exploration des différentes phases constitutives d'une démarche de création en design.

- L'analyse et la définition d'un territoire de recherche (appropriation d'une problématique spécifique à partir d'incitations propres à chaque sujet ; capacité à repérer et exprimer les enjeux principaux définis par le contexte d'étude, énoncer et argumenter des hypothèses de résolution) ;
- La démarche prospective de création en design (capacité à construire une démarche de création intuitive, expérimentale, prolixe et divergente, capacité à projeter dans le réel des hypothèses multiples et singulières) ;
- Le moment de la médiation des intentions créatives (capacité à mettre en forme des idées, à convoquer des moyens de mise en œuvre en adéquation avec le contexte d'étude, les partenariats à solliciter ; capacité à exposer de manière didactique son cheminement créatif ; capacité à argumenter et défendre une démarche personnelle ou d'équipe) ;
- La gestion d'une épreuve de création-design en temps limité.

Contenus

- Maîtrise des moyens visant à saisir un énoncé, un contexte au potentiel créatif, à anticiper un besoin dans les champs du design d'espace, du design graphique et du design de produit ;
- Aptitude à la programmation d'un projet de création-design seul ou en co-conception (analyse, cahier des charges, programme) ;
- Maîtrise des phases de développement d'un projet de création-design (projection et dessin par l'usage d'outils variés et de conception avancée, choix formels et de mise en œuvre en cohérence avec l'ensemble programme/contexte, options de fabrication, de distribution et de promotion) ;
- Développement de méthodologies de projets diversifiées, de questionnements et de problématiques variés (postures de création multiples inspirées d'une bonne culture des pratiques contemporaines du design, capacité à cheminer vers des pratiques et une écriture personnelle de la création) ;
- Approfondissement des capacités de synthèse entre les connaissances propres à la discipline et celles qui lui sont connexes aux plans culturel et opérationnel ;
- Maîtrise des moyens de communication du projet (codes graphiques, terminologie, médias contemporains) ;

- Maîtrise d'une expression écrite et graphique, d'une expression orale claire et synthétique usant du vocabulaire spécifique aux champs du design interrogés, mettant en évidence les options de créations retenues.

Modalités et supports

- Projets courts : toute situation permettant à l'étudiant de s'initier à la démarche de projet (réel, fictif, concours) ;
- Projets en partenariat : tout support de création associant des protagonistes des champs de la création (artistes, ingénieurs, artisans, designers, techniciens, chercheurs...);
- Projet personnel : à déterminer selon les inclinations de l'étudiant pour un des 3 domaines (espace, image, objet) et à situer en fin de formation. Il constitue une pièce importante pour le portfolio de l'étudiant ainsi qu'un élément présenté au concours (cf. épreuves).

Module B3 – Design, sciences et technologies contemporaines

Objectifs principaux

- Acquisition de méthodes de construction et de conduite de projets de design à partir de contenus et de connaissances issus de champs de compétences scientifiques et technologiques contemporains ;
- Développement des capacités à conduire des projets en co-conception par des partenariats interdisciplinaires (sciences/design), et par des démarches créatives en équipe ;
- Acquisition d'une culture des procédés de conception et production scientifiques des secteurs de l'information, de la communication, des services et de l'industrie ;
- Sensibilisation à des démarches d'innovation par des rencontres entre créateurs et scientifiques.

Contenus

- Observation d'activités de recherche en sciences et technologies contemporaines (bureaux d'étude, centres de recherche, laboratoires...);
- Études de méthodes et procédés de conception avancés à des fins de transferts vers l'activité de démarche de projet en design ;
- Observation attentive de procédés et techniques de mise en œuvre (matières, matériaux, transferts de savoir-faire...);
- Expérimentation de techniques et procédés de conception et production utilisant des compétences scientifiques spécifiques en vue d'une exploitation au sein de la démarche de création ;
- Transfert vers les arts et le design de procédés de mise en œuvre et d'outils issus d'autres champs disciplinaires (sciences, industries, secteurs de l'innovation et de la recherche, artisanat...).

Modalités et supports

- Projets transversaux utilisant des ressources scientifiques (laboratoires d'analyse et recherche, bureaux d'étude, industrie...);
- Projets de création utilisant les technologies contemporaines

(technologies de communication et information, nouveaux médias, prototypages, procédés de fabrication et conception avancés, matériaux et mises en œuvre émergents, nanotechnologies, design collaboratif...);

-
- Favoriser des supports d'étude communs à plusieurs disciplines pour encourager une pratique du design orientée vers le développement d'idées novatrices interdisciplinaires ;
- Organiser des prétextes pour permettre et encourager la rencontre entre des étudiants designers et des spécialistes de la communauté scientifique afin de sensibiliser à des démarches créatives résolument orientées vers l'innovation et le transfert de compétences entre arts, design et sciences. Les territoires multiples nécessitant un croisement entre art, design, sciences et techniques sont à envisager comme de nombreuses directions de recherche : design collaboratif, design de service, design numérique, design « d'inclusion » (interrogeant les notions d'accessibilité)...

Le module B3 est organisé le plus souvent possible en lien avec le module B2 grâce à des supports de recherche communs.

Les compétences scientifiques disponibles auprès d'autres écoles, partenaires industriels, pôles de compétences, locaux ou non, sont des ressources à privilégier afin que l'étudiant soit au contact de ces savoirs connexes.

Pôle transversal C /

Pratiques fondamentales

Les modules C1, C2 & C3 sont à considérer comme transversaux. Ils ont pour objectifs le développement d'outils et de méthodes au service de démarches d'investigation et de recherche concernées par les activités du pôle B. Des supports d'études communs aux modules B et C encouragent donc une pédagogie décloisonnée tout au long de cette formation préparatoire.

Module C1 – Outils d'analyse, d'expression et de communication

Objectifs principaux

- Expérimentation des outils sémantiques, plastiques, techniques qui aident à édifier les stratégies de conception et de résolution de projets en arts et design ;
- Sélection des meilleurs filtres d'analyse, en fonction des spécificités de l'objet étudié (objet à dominante technique ou bien à forte résonance culturelle ou historique...) ;
- Acquisition d'une mobilité graphique et d'une maîtrise des modes de représentations (schématiques, conventionnels, naturalistes) afin d'ajuster ces moyens à la nature de l'information voulue ;
- Maîtrise d'outils permettant d'évaluer et de communiquer le projet ;
- Développement d'une écriture qui vise plutôt qu'à illustrer, représenter ou discourir, à qualifier et à chercher.

Contenus

- Pratique régulière de toutes les formes de dessin et des outils de représentation (tant dans la recherche en train de se faire que dans le résultat à communiquer) ;
- Découverte et apprentissage de médias et technologies contemporains, en vue d'une exploitation de ces outils au service de l'expression et de la démarche de création.

Modalités et supports

- Outils fondamentaux (dessin, dessin technique) et immersion dans des ateliers selon les équipements à disposition dans la section (sérigraphie, photographie, modelage, sculpture, prototypage, prise de vue, lumière, son...) ;
- Exercices de mises en forme rapides et simplifiées ;
- Médias contemporains (infographie, modélisation, procédés de conception et de production avancés...).

Module C2 – Veille, exploitation, projection

Objectifs principaux

Appréhension de toutes les composantes d'une démarche de création en arts et design : depuis l'observation de contextes propices à la créativité, en passant par la capacité à projeter de manière organisée et soucieuse les spécificités d'un contexte d'étude, jusqu'à la maîtrise d'outils et de méthodes choisis en adéquation avec les mises en œuvre et les formes à définir pour répondre au programme préalablement établi ;

- Développement des capacités de l'étudiant à adopter une attitude critique vis-à-vis de ses propositions ;
- Développement de son aptitude à tirer bénéfice de la dynamique de projets menés en équipe, y compris pluridisciplinaires.

Contenus

Veille :

- Cultiver chez l'étudiant sa curiosité pour une culture générale et spécifique en art et design (expositions, visites, conférences, colloques, ateliers...) ;
- Augmenter son acuité quant à l'observation régulière de la création contemporaine et de l'innovation au sens large ;
- Encourager une pratique personnelle et régulière des outils spécifiques du créateur en art et design.

Exploitation :

- Observation active de situations nécessitant l'intervention du designer (prétextes d'études, cahiers des charges, appels à projets...) ;
- Analyse critique de programmes réels dans les domaines du design d'espace, du design graphique et du design de produits ;
- Découverte de territoires de compétences connexes à l'art et au design (matériaux, mises en œuvre, outils d'information et de communication, médias contemporains, savoir-faire...).

Projection :

- Réunir des conditions propices à une recherche divergente de solutions par l'expérimentation et l'investigation (conjugaison de méthodes scientifiques et de recherches intuitives et spontanées) ;
- Résoudre des problèmes par la maîtrise des modes de représentation et des méthodes permettant la créativité ;
- Développer le plaisir et la curiosité de la recherche fondamentale (poursuites d'études vers les activités de recherche).

Modalités et supports

Ce module n'a pas pour visée, comme au sein du module B2, la création-conception systématique d'artefacts mais l'examen et l'appropriation d'attitudes qui ont trait à la création-design. Le cours vise une prise de hauteur par rapport à l'existant et une capacité à programmer le projet ; en tant qu'observatoire actif du design.

- Exercices d'exploitation d'un prétexte en vue d'une création en design ;
- Exercices de contextualisation, de programmation de projets de design ;
- Exercices de projection divergente de solutions.

Module C3 – Médiation

Objectifs principaux

Le module transversal C3 a pour objectif d'aider l'étudiant dans l'exploitation d'outils graphiques, plastiques et de médiation, lui permettant de rechercher par l'image et d'énoncer les progrès de son investigation.

- Développement des capacités à rendre compte de manière didactique d'une démarche de création en art et design ;
- Acquisition de méthodes et modes d'expression et de transmission d'un message, d'une recherche, d'un projet ;
- Acquisition de compétences concernant la médiation globale d'une démarche créative dans la perspective de son exposition, de son argumentation, de sa diffusion.

Contenus

- Expérimenter divers outils de médiation des idées, de la démarche, des résolutions de projets ;
- Affiner les qualités d'écriture personnelle des recherches et des projets par des moyens visuels appropriés selon les contextes d'études ;
- Observer l'évolution des formes de médiations dans l'histoire des arts appliqués ;
- Observer les formes de médiations de projets artistiques et de design contemporains.

Modalités et supports

- Rendre compte d'une démarche de création par des exercices de médiation expérimentant divers moyens et outils ;
- Découverte sous forme d'ateliers pratiques d'outils et techniques de médiation divers (images fixes, images en mouvement, maquettes réelles et virtuelles, réalité augmentée, outils traditionnels et outils numériques...);
- Réfléchir aux conditions de monstration des micro-projets et plus particulièrement du projet personnel ;
- Exercices d'articulation didactique du « dit » et du « montré ».

Le module médiation vise l'acquisition de méthodes et d'outils relatifs aux questions de la monstration d'une démarche de création (simulations, édition, exposition, diffusion, prototypage, fabrication...)

La constitution d'un portfolio personnel est à privilégier, notamment au cours des semestres 3 et 4.

Stage d'immersion en milieu professionnel

Sa vocation est la découverte d'un secteur impliquant des savoir-faire techniques tangents aux métiers du design et dont l'observation active peut générer des transferts vers l'activité de création et conception (production, innovation, ingénierie-développement, gestion-qualité... dans les domaines de l'industrie, de l'artisanat, de la culture, du spectacle, etc.).

Le stage est de préférence articulé avec le module B2 à l'issue du semestre 2, en vue d'une préparation au projet personnel au cours des semestres 3 & 4.