

Design cycle 1

Semestres 3 à 6

Option design

L'unité design de l'isdaT s'attache à penser des manières de faire du design à une époque où les équilibres sont fragilisés par les effets du modèle de surproduction des sociétés capitalistes.

Cette orientation se traduit par la promotion d'une attitude de conception attentive, sensible et critique prenant en compte la complexité des équilibres écologiques et sociaux : les organisations humaines, les ressources, les modes d'approvisionnement et de production, les usages et les pratiques permettant au-delà d'une proposition figée, une adaptabilité, une réparabilité, voire une auto-gestion par les habitants concernés.

Ainsi, la spécificité de la formation tient pour une part à la pratique d'un terrain. Confrontés à des contextes de projet divers et ancrés dans le réel, les étudiants sont initiés à observer, analyser, sonder les contextes approchés pour être au plus près des protagonistes et des spécificités des territoires*. Elle se définit pour une autre part, par une pratique d'atelier, lieu où est cultivé un esprit d'ingéniosité et d'inventivité pour penser et fabriquer des formes opératoires susceptibles de rendre le monde plus habitable au quotidien, qu'il s'agisse d'en dessiner les signes, les objets ou les espaces.

*Cette pratique d'enquête relève autant d'un apport méthodologique que d'une stratégie d'insertion dans un tissu économique et social.

Cycle 1

option design mention espaces et objets

Au premier cycle, l'unité design mention espaces et objets forme des designers aptes à concevoir et mener des projets dans le champ du design avec une attention particulière aux ressources et aux modes de production et à procéder à leur mise en oeuvre à travers la conception d'objets et/ou d'aménagements à destination des espaces sociaux (de la sphère privée à la sphère publique).

À partir de l'analyse d'un véritable cahier des charges émanant de situations réelles, les étudiant·es apprennent à mobiliser des savoirs et des techniques propres à la méthodologie de projet de l'espace et de l'objet, ainsi qu'à produire des documents techniques permettant la production et la reproduction dans divers lieux de fabrication.

2 année

Cours communs obligatoires

Cours Théoriques

Histoire et théorie du design
Histoire et théorie de l'art
Philosophie
Langues étrangères
(au choix anglais ou espagnol)

Cours Techniques

Infographie 2d et 3d
Dessin codé
Maquettes & Low tech
Langages web
Espèces en voie d'édition

Atelier de projet obligatoire

Studio les Alternatives

En relation avec les ateliers de l'isdaT
& ancré dans des projets réels
& partenariats extérieurs

Recherche & Projets personnels obligatoires

Corpus
Carte Blanche
Etude de Cas
Mise en espace

Professionalisation obligatoire

Stage
Aide aux diplômés
Semaine des Workshops
Journées portes ouvertes

Optionnel

Atelier micro-édition

**Livret de l'étudiant·e
en art, design, design graphique 2022-2023**

3 année

Cours communs obligatoires

Cours Théoriques

Histoire et théorie du design
Histoire et théorie de l'art
Philosophie
Langues étrangères
(au choix anglais ou espagnol)
Méthodologie recherche & écrit DNA

Cours Techniques

Infographie 2d et 3d
Dessin codé
Maquettes & Low tech
Suivi projet web sur RDV

Atelier de projet 1 obligatoire, au choix parmi les 3

Studio les Alternatives

Studio les Communs

Studio Urbain & Crise

En relation avec les ateliers de l'isdaT
& ancré dans des projets réels
& partenariats extérieurs

Fin des studios aux JPO

Obligatoire 1 AIRA

Atelier micro-édition
AIRA en design, design graphique & arts
Plexus

Recherche & Projets personnels obligatoires

Corpus
Carte Blanche
Mise en espace
Outils d'enquête anthropologique
Accompagnement à l'écrit DNA

Professionalisation obligatoire

Stage
Concours (travail en autonomie, validation des acquisitions techniques)
Semaine des Workshops
Journées portes ouvertes

Diplôme DNA Design



Grille des crédits

Années 2 et 3, option design

semestre 3	crédits
Méthodologies, techniques et mises en œuvres	16
Histoire, théorie des arts et langue étrangère	8
Recherches et expérimentations	2
Bilan	4
Total	30

semestre 4	crédits
Méthodologies, techniques et mises en œuvres	14
Histoire, théorie des arts et langue étrangère	8
Recherches et expérimentations	4
Bilan	4
Total	30

semestre 5	crédits
Méthodologies, techniques et mises en œuvres	12
Histoire, théorie des arts et langue étrangère	8
Recherches et expérimentations	6
Bilan	4
Total	30

semestre 6	crédits
Méthodologies, techniques et mises en œuvres	4
Histoire, théorie des arts et langue étrangère	5
Recherches et expérimentations	4
Stage, expérimentation des milieux de création et de production	2
Diplôme	15
Total	30

Le stage, qui peut être réalisé en plusieurs périodes, peut avoir lieu à la fin du semestre 3, au cours des semestres 4 ou 5.

Les crédits sont attribués au semestre 6.

Lors des évaluations, des crédits seront attribués à l'investissement et à l'assiduité dans l'ensemble des cours.

Présence des enseignant·es **à l'usage des étudiant·es** **Années 2 et 3, option design**

- **Samuel Aden**
jeudi, vendredi
- **Hervé Ambal**
mardi, vendredi
- **Sandra Aubry**
(semaine paire) mardi, mercredi
- **Lionel Bataille**
lundi
- **Nathalie Bruyère**
mercredi, jeudi
- **Jérôme Dupeyrat**
lundi
- **Jean-Marc Evezard**
jeudi, vendredi
- **Michel Gary**
mardi, mercredi
- **Laetitia Giorgino**
lundi, mercredi
- **Philippe Grégoire**
mardi, mercredi
- **Felip Martí-Jufresa**
(semaine impaire) mercredi, vendredi
- **Hanika Perez**
lundi, mercredi
- **Danielle Petit-Armand**
jeudi
- **Ana Samardžija Scrivener**
jeudi
- **Adam Scrivener**
lundi, vendredi

Semestres 3 et 4 Option DESIGN

	lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi
8h-9h					
9h-10h	Histoire de l'art J. Dupeyrat	STUDIO Les Alternatives M. Gary, H. Ambal	STUDIO Les Alternatives M. Gary, H. Ambal sem 3	Langages du web D. Petit-Armand par 1/2 groupes	Dessin codé H. Ambal
10h-11h					
11h-12h	Thinking about Design (in english) A. Scrivener	Séminaire écriture sem. paire selon calendrier	Matériaux et process S. Aubry sem. paire sem. 4		
12h-13h			Español F. Martí Jufresa sem. impaire		Español F. Martí Jufresa sem. impaire
13h-14h					
14h-15h	Maquette / Objets techniques Low tech L. Bataille	STUDIO Les Alternatives M. Gary, H. Ambal	STUDIO Les Alternatives M. Gary, H. Ambal sem 3	Carte blanche Suivi projets individuels S. Aden sem. paire	Infographie 2D 3D J.-M. Evezard
15h-16h					
16h-17h					
17h-18h	Histoire et théorie du design L. Giorgino		Matériaux et process S. Aubry sem. paire sem. 4		
18h-19h		Analyse, écoute et relation au spectacle vivant P. Fauré	Conférence selon calendrier	Philosophie II : Spatialisation A. Samardžija Scrivener	
19h-20h					

Semestres 5 et 6 Option DESIGN

	lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi
8h-9h					
9h-10h	Maquette / Objets techniques Low tech L. Bataille			Philosophie III Visualiser un problème	
10h-11h					
11h-12h					
12h-13h	Préparation à la vie professionnelle sem. paire – selon calendrier				
13h-14h					
14h-15h	Histoire de l'art J. Dupeyrat				
15h-16h					
16h-17h					
17h-18h	Histoire et théorie du design L. Giorgino				
18h-19h					
19h-20h					

LE STUDIO DES ALTERNATIVES

Enseignant-e(s)

Michel GARY, Hervé AMBAL avec les assistant-es d'enseignement des ateliers techniques,

Partenaires :

La C.I.C - La cité Jardins - L'UFTMP - Le bruit de la conversation - Campus et toits - Le collectif La Maison - L'association Régionale des éco-construteurs du Sud-Ouest (ARESO) - L'INP - L'INSA - L'ENSA - L'UT2J - 3PA & Le tiers-lieu BORDANOVA - PAHLM - Artstock - AMAE

Semestre(s) et option(s)

3, 5, 7 option design

Crédit(s)

Jour(s) et heure(s)

mardi 8h30-12h30 et 14h-18h pour semestres 3 à 7

+ mercredi 14h-18h pour semestre 3

+ semaine impaire, mercredi 14h-18h pour semestres 5 et 7

+ 3 intensifs en salle 02 : 18 au 21 octobre, 15 au 18 novembre, 29 novembre au 2 décembre 2022

Objectifs

1 - Répondre à une commande.

Concevoir et réaliser la scénographie, l'aménagement et le mobilier du tiers-lieu étudiant de la CIC, à partir de matériaux de réemploi.

2 - Contribuer au projet interdisciplinaire « Les Agiles ».

Concevoir et réaliser un prototype d'habitat réversible construit à partir de matériaux de réemploi et/ou bio-sourcés qui pourrait être installé sur des terrains gelés, en attente de projets urbains.

3 - Participer à la conception et à la construction de nouvelles formes d'habitations minimales à destination du projet Utoparc situé sur le site de 3PA, à partir de matériaux de réemploi.

Contenu

1 - La commande du tiers-lieu de la CIC :

- Un tiers-lieu dédié aux initiatives étudiantes ouvrira ses portes dans le courant du mois de janvier 2023 en centre-ville de Toulouse dans la Cité Internationale des Chercheurs (CIC). Tiers-lieu inter-universitaire et pluridisciplinaire, il proposera un espace multiple, tantôt lieu ressource ou de programmation pour les associations étudiantes, tantôt espace de travail pour tout-e-s les étudiant-e-s. Basé au cœur de la CIC, le tiers-lieu sera la vitrine des initiatives étudiantes.
- Dans le courant de l'année 2022-2023 un groupe d'étudiant.e.s s'est mobilisé pour répondre à cette commande. Les premiers prototypes et une première édition en micro-série des premières pièces ont été réalisés.
- Dans le courant de l'année 2022-2023 et pour la seconde phase, il vous est proposé, de l'esquisse à la production des pièces par l'expérimentation à l'échelle 1 en passant par la réalisation de maquettes, d'épures et de prototypes, de finaliser cette commande afin que l'ensemble des pièces puisse être livré dès le mois de janvier 2023.

2 - Le projet interdisciplinaire « Les Agiles » :

Les Agiles, c'est un projet piloté par Le Bruit de la Conversation et Campus et Toits. Face à la problématique du mal-logement des étudiant.e.s, et à la volonté d'améliorer leurs conditions de vie au quotidien, nous avons voulu créer sur la région Occitanie une coopérative de logements proposant à des étudiant.e.s des habitats éco-responsables et participatifs sous forme de colocation. Sur le modèle de la Ciguë en Suisse et de Coopcoloc à Paris et Bordeaux, nous avons voulu créer une alternative entre la résidence étudiante et l'appartement privé. Le logement sous forme coopérative est ainsi envisagé comme un levier d'action pour faciliter l'accès aux études.

Ce modèle offre aux étudiant.e.s l'opportunité d'avoir accès à des logements abordables et adaptés à leurs besoins, d'augmenter le parc locatif, et de développer le vivre ensemble, tout en participant à la dynamisation du territoire d'implantation des logements. Pour cela, trois universités et le studio des alternatives de l'isdaT s'associent pour imaginer ces logements pour des étudiant-es avec des étudiant-es.

- Entre 2021 et 2022 ce projet s'est concrétisé par la programmation de relais et d'ateliers inter formations, où chaque formation avait pour mission de travailler une des dimensions du projet (les low techs en partenariat avec l'INSA, les questions foncières et l'implantation dans le quartier avec les étudiant-es de l'UTJ2, les matériaux de réemploi avec les étudiant-es de l'ENSAT, et les formes d'habitat réversibles avec les étudiant-es de l'isdaT. Chaque groupe d'étudiant-e réalise un sprint d'un mois, à la fin duquel un événement permet de passer le témoin au groupe suivant.

Les livrables produits par chaque formation sont disponibles en ligne. Ils serviront de base de données à l'organisation d'un premier atelier interformation qui s'est déroulé en novembre 2021 à l'isdaT.

Enfin, pour s'inspirer, s'enrichir, partager des expériences, «Pour aller plus loin», des conférences, des séminaires, ont également été programmées.

- Dans le courant de l'année universitaire 2022-2023

Toulouse Métropole a remporté l'appel à projets européen du programme Life en proposant son projet Waste2Build. Il s'agit de construire une économie durable face aux enjeux sociaux, économiques et environnementaux d'aujourd'hui et de demain.

Dans ce cadre, dès la rentrée universitaire nous répondrons à une sollicitation de Toulouse métropole pour organiser un atelier interdisciplinaire afin de concevoir et construire une micro-architecture mobile en matériaux de réemploi. Nous proposerons de centrer notre réflexion autour des usages et avancer sur des aménagements intérieurs en matériaux de réemploi adaptables aux différents usages pressentis. L'intérêt ici est aussi de créer des ponts entre les étudiant-e-s des différents établissements de l'enseignement supérieur (dynamique interdisciplinaire) pour lancer le laboratoire permanent des habitats réversibles.

- De la phase esquisse à l'exécution par l'expérimentation architecturale, la micro-architecture, les aménagements, les low-tech, le mobilier, la scénographie, les chantiers participatifs et le ré-emploi.

3 - Le projet Utoparc :

Utoparc est un projet de construction de micro-architectures et d'œuvres habitables implantées dans le paysage du Tiers-lieu Bordanova situé à Lahage, à 45km de Toulouse. Dans le courant de l'année 2021-2022 pour réaliser ces installations, PAHLM - Pratiques Artistiques Hors Les Murs et 3PA Formation - un espace des possibles mettant l'écologie au service de l'humain et des territoires ont fait appel à deux collectifs : un d'artistes et l'autre d'architectes. Pendant deux semaines ils vont concevoir et construire sur site à partir de matériaux recyclés et disponibles sur place. Puis dans une deuxième phase, le chantier sera ouvert à des étudiant.e.s en architecture en art et en design et deviendra un chantier collectif et participatif.

Dans le courant de l'année 2022-2023, le même protocole vous sera proposé.

Carte blanche suivi de projets personnels

Enseignant·e(s)

Samuel Aden

Semestre(s) et option(s)

3 à 10, option design

Crédit(s)

Jour(s) et heure(s)

semestre hiver

jeudi 9h-13h et 14h-18h semaine paire

vendredi 9h-13h et 14h-18h hebdo

semestre été

jeudi 14h-18h hebdo

vendredi 9h-13h et 14h-18h hebdo

Objectifs

Définir un territoire de recherche qui nous est propre.

Expérimenter pour trouver une technique ou médium de prédilection.

Définir une méthode propre à son projet personnel.

Trouver des partenaires pour injecter du réel à son projet.

Se lancer dans des tentatives de choses potentielles.

Utiliser l'atelier comme lieu d'expérimentation.

Se construire sa propre bibliothèque de référence propre à son sujet.

Définir un regard critique personnel.

Contenu

Projet personnel

La majorité du temps est consacré à l'accompagnement individuel sur rdv à des temps déterminés.

Partage collectif

Des moments de partage collectif seront définis ponctuellement afin de confronter l'avancement de son projet personnel au groupe. Autrui étant un regard extérieur primordial pour une construction personnelle.

Rencontres/visites

Ponctuellement pourront être proposés des rencontres avec des designers, des fabricants ou des acteurs du champ du design.

Corpus

Il sera aussi question de se constituer sa propre bibliothèque de référence relative à ses projets en cours. Films, documentaires, livres, articles, émissions radiophoniques, iconographies, photographies, dessins...

Il commencera dès le semestre 3 et jusqu'au semestre 6.

Cet ensemble de documents attentivement sourcés fera l'objet d'une restitution lors de la diplomabilité DNA, soit en version papier soit en version numérique.

infographie 2D-3D

Enseignant-e(s)

Evezard Jean-Marc

Semestre(s) et option(s)

3 et 4 option design

Crédit(s)

Jour(s) et heure(s)

le vendredi de 14h à 18h

Objectifs

S3 :

La pratique du design d'aujourd'hui ne peut s'envisager sans l'acquisition et la maîtrise de techniques et d'outils spécifiques, en particulier l'infographie. Ce terme regroupe tout un éventail de notions telles que la 2D, la 3D, l'image de synthèse, la retouche d'images, l'image en mouvement.

Acquis visés :

- savoir dessiner un espace et un objet, prendre conscience de son environnement, améliorer sa vision dans l'espace
- découverte et apprentissage des outils numériques liés aux fablabs
- apprendre des techniques d'infographie
- se créer une culture visuelle, savoir analyser ce que l'on regarde

S4 :

Continuer et augmenter l'acquisition et l'apprentissage des outils et des techniques liés à l'infographie, à la représentation et à la fabrication.

Acquis visés :

- savoir utiliser les différents outils et techniques de représentation à bon escient
- devenir auteur de ses images et des ses représentations
- intégrer et investir les apprentissages dans les différents projets et studios proposés dans l'école et dans ses productions personnelles

Contenu

S3 :

-Cet enseignement débutera par une pratique du dessin. Ce travail sera suivi tout au long de l'année sous forme de séances de dessin et de carnet de croquis à produire. Ensuite vient l'acquisition des outils d'infographie 2D (illustrator, photoshop) et 3D (sketchup, 3ds max)

-A partir d'analyses et de la collecte d'images, les étudiants mènent une réflexion sur la place et le rôle des images aujourd'hui ; doit on croire tout ce que l'on voit ? Comment, quand et pourquoi utiliser les images ?

-Les étudiants se fabriquent leur propre univers graphique, leur propre langage visuel en utilisant ces éléments d'analyse, de références, de réflexion et de culture.

-Un suivi et des cours spécifiques seront organisés afin de soutenir les projets engagés au sein des différents studios

S4 :

-L'acquisition des outils d'infographie 2D (illustrator, photoshop) et 3D (sketchup, 3ds max) sera amplifiée.

-Les apprentissages seront mis en application au travers de projets proposés dans d'autres enseignements (studios).

-Le travail autour de la collecte et de l'analyse d'image, appelé « visiothèque » sera lui aussi continué.

Les étudiants se fabriquent leur propre univers graphique, leur propre langage visuel en utilisant ces éléments d'analyse, de références, de réflexion et de culture.

-Se pose

Technologies, de la maquette à l'objet

Enseignant-e(s)

Lionel Bataille

Semestre(s) et option(s)

3 & 4, option design

Crédit(s)

Jour(s) et heure(s)

Lundi 13h30-16h30

Objectifs

Les outils numériques au service du projet
La maquette, outil d'étude

Contenu

L'apprentissage et la maîtrise des logiciels AutoCad et Rhino3D sont des préalables indispensables pour accéder en autonomie au prototypage numérique 2D et 3D en lien avec les Fablab.

Dans un second temps, l'accent est mis sur la concrétisation et la mise en forme des idées, et sur l'importance des différentes phases de maquettage (de la prémaquette sur un coin de table au prototype numérique) dans l'émergence d'un projet.

Qu'est-ce qu'une maquette ? Une image abstraite de la réalité généralement à une échelle réduite, un outil de représentation, la possibilité de plusieurs angles de vision et d'avoir sa propre perception de l'espace, un outil de travail pour tester les idées ou encore pour les projeter directement en volume.

La maquette est à considérer comme un outil au service de l'analyse et de la réflexion, et comme partie intégrante du projet. Cette approche impose un tempo qui permet ensuite de se projeter. Cette approche impose aussi un lieu, l'atelier, distinct de la table du designer. Ainsi pour approcher et gérer un nouvel objet d'étude, le passage par des maquettes en phase de recherche est indispensable pour se rendre compte et valider les volumes, les proportions ou l'équilibre des masses mais également pour découvrir les matériaux, expérimenter et résoudre des problèmes techniques.

Des visites d'entreprises de la région toulousaine sont programmées : fonderie aluminium, tôlerie, mécanique de précision et injection plastique.

Dessin codé

Enseignant·e(s)

Hervé Ambal

Semestre(s) et option(s)

3 et 4

Crédit(s)

Jour(s) et heure(s)

vendredi 9h-12h

Objectifs

Dessiner, assembler, projeter

Acquérir les connaissances nécessaires et spécifiques liées aux dessins de représentation pour concevoir et communiquer clairement ses projets. Passer sans peine de l'analyse à la conception.

Contenu

L'acquisition des modes et des méthodes de représentation par le dessin, principalement à main levée, se fera par des temps d'étude en extérieur et en intérieur, en atelier.

Nous aborderons les techniques de représentation à travers de 2 temps de production :

Temps 1 : Dessiner pour comprendre et montrer :

Nous aborderons la représentation en plan et en coupe à travers la production maraîchère et saisonnière : couper, éplucher, décortiquer. Puis nous placerons ces premières formes rondes dans des boîtes pour pouvoir les mettre rapidement en perspective. A partir de ces premières expérimentations, nous projetterons une boîte, un objet, de petite taille mais contenant tout un univers qui nous permettra d'aborder les notions de contenant, de contenu, de coffrage, de moule, de treillis, de structure, d'armature... une boîte à penser, une boîte à rêver, une boîte à espace. Nous fabriquerons cette boîte en passant dans chacun des ateliers : bois, maquette, fer,

moulage. Nous aurons au préalable dessiner les supports à sa fabrication : esquisses, plans, coupes, élévations, épures.

Temps 2 : Dessiner pour construire une pensée

Nous constituerons sous la forme de journaux de bord un inventaire de formes qui nous seront utiles dans la construction de nos projets.

Nous essaierons d'épuiser tous les systèmes constructifs connus et les matériaux qui peuvent y être associés, toujours par le dessin, par l'étude d'un concept et de celui qui peut apparaître comme son contraire :

- Articulation / encastrement,
- Construction / déconstruction,
- Rationalisme / symbolisme,
- Brutalisme / minimalisme,
- Accumulation / légèreté, ...

Dessiner ne sera plus une contrainte ou une simple représentation technique du projet mais pourra exprimer sa part sensible et surtout plastique... un outil indispensable d'aide à la conception.

Nous conviendrons au cours de l'année de plusieurs séances communes avec les professeurs des cours communs avec Jean-Marc Evezard et Lionel Bataille pour l'étude de cas, un exercice d'analyse de standards appartenant aujourd'hui à l'histoire du design et de l'architecture.

Aussi nous conviendrons avec Sandra Aubry de séances communes de dessins intensifs sur une demie à une journée (le mercredi en semaine paire) pour explorer des manières de faire et échapper au syndrome de la page blanche. Nous nous retrouverons en semaine ce qui dégage les vendredis des cours de dessin.

Outils et matériels obligatoires :

Un mètre métallique, 5m minimum, un kutch, règle graduée aux différentes échelles (1/500, 1/200, 1/100, 1/50...), un carnet A4, 100 pages minimum, 100g/m2, un critérium mine 0,5mm B, encres, aquarelles, feutres et ses 10 doigts !

Langages du web/Les fondamentaux

Enseignant·e(s)

Danielle Petit-Armand

Semestre(s) et option(s)

3 et 4, option design

Crédit(s)

Jour(s) et heure(s)

jeudi 9h-13h en demi-groupe

Objectifs

Découverte et mise en pratique des langages dédiés au web (html, css, éléments de javascript) dans l'objectif d'une publication en ligne. Acquérir les bases nécessaires et la méthodologie de travail liée au champ de ce médium. En lien avec le cours Corpus, se constituer une bibliothèque de références relative aux projets. Développer ses connaissances en culture numérique et prendre conscience de la matérialité d'Internet (réseaux, protocoles de transfert, data).

Contenu

Initiation aux langages du web et de la méthodologie de travail à acquérir pour éditer vers les écrans. Dans un premier temps, à partir de contenus donnés, l'étudiant·e expérimente et s'approprie les notions de base dans le champ du webdesign : mise en place du fond (balisage html) et de la forme (feuilles de style css), éléments de javascript.

Nous nous intéresserons particulièrement à l'édition du *Whole Earth Catalog, Access to tools* (auto-édition de Stewart Brant, 1968-1972). Les étudiant·es pourront s'en inspirer pour se constituer une archive de références liée à leur(s) projet(s), en parallèle avec le cours Corpus. L'enjeu sera de faire comprendre la démarche plastique mise en œuvre et son déploiement, et d'organiser ce contenu de façon cohérente pour le communiquer et le faire évoluer dans l'espace des écrans.

Nous nous fonderons sur l'histoire du web et du réseau pour interroger des notions liées au design dans l'évolution des langages et des formes.

Une partie du cours sera réservée à la visite de sites web, à des lectures, textes, émissions de radio en lien avec la culture numérique. Le choix de l'open-source et des logiciels libres sera ici clairement privilégié.

Bibliographie sélective — The Whole Earth Catalog, Stewart Brand, auto-édition, 1968,
— Aux sources de l'utopie numérique, Fred Turner, éd. CetF, 2012,
— Culture numérique, Dominique Cardon, éd. SciencesPo Les Presses, 2019.

Espèces en voie d'édition

Enseignant-e(s)

R. Lidereau

Semestre(s) et option(s)

Design semestre 3

Crédit(s)

Jour(s) et heure(s)

mercredi 9h-13h semaine paire / 5 séances

Objectifs

Acquisition de savoir-faire techniques Photoshop et Indesign et d'une méthodologie de travail collaborative.

Contenu

Initiation technique à l'image numérique : 2 Séances

Initiation destinée à poser les bases techniques de l'image numérique. Tous les étudiants utilisent l'image numérique (photographique ou non), que ce soit dans un but artistique ou de documentation.

Séance 1 : Caméra raw / couleurs

Présentation de l'atelier et du matériel à disposition ; Présentation des différents papiers disponibles ; Scans de transparents/documents ; Résolution d'image : écran / impression ; Profils colorimétriques ; Calibration d'écrans ; Configuration colorimétrique de la suite adobe ; Présentation de Bridge ; Réalisation de planche contact ; Développement d'image : Caméra raw

Séance 2 : Photoshop

Configuration de photoshop ; Taille de l'image ; Recadrage ; Système de calque (courbes, niveaux, etc...) ; Images dynamique ; Masque de fusion ; Accentuation ; Envoyer des images par internet ; Capture d'écran grand format

Méthodologie prise de vue / série photographique / documentation : 1 séance

Initiation technique à InDesign : 2 Séances

Initiation destinée à poser les bases de la mise en page et d'InDesign ainsi qu'une méthodologie afin qu'ils puissent être efficaces.

Séance 1 : initiation

Assemblages et préparation des visuels de documentations ; Scans de transparents/documents ; Résolution d'image ; Vectorisation ; Présentation d'InDesign ; Blocs texte et images ; Panneau de contrôle ; Liens / assemblage ; Format de document ; Marges et fond perdu ; Réalisation de Gabarit ; Mise en place de style ; Exportation en PDF ; Impression de cahier / Envoyer des portfolio par internet .

Séance 2 : Mise en page d'un magazine en commun. Réalisation d'affiches.

MATERIAUX & PROCESS : Le VIVANT comme MODELE

Enseignant-e(s)

Sandra Aubry

Semestre(s) et option(s)

4 option Design

Crédit(s)

Jour(s) et heure(s)

MERCREDI SEMAINE PAIRE AU SEMESTRE D'ETE (9H00-13h00 et 14h-18H00)

Objectifs

"Nous sommes capables de distinguer 1000 logos de marques mais incapables de reconnaître 10 feuilles de végétaux" Baptiste Morizot

A l'heure de l'urgence écologique, penser et concevoir un projet en conscience invite de fait à repenser les méthodes et les outils de conceptions. Ici, la posture et l'engagement dans la démarche se veulent éthiques, systémiques et durables. Le choix, la manipulation et l'utilisation des matériaux fait sens par la connaissance de leurs propriétés physiques, leurs géolocalisations, leurs procédés d'extraction, leurs transformations, acheminements et distributions.

Les ressources du Jardin Botanique et nos déplacements en forêt, nous permettront de questionner les rapports du design au « vivant » en créant des Encres et des matériaux « bio-sourcé-es ». L'exposition La fabrique du vivant, au centre Pompidou, sera notre fil rouge. Plantes tinctoriales, médicinales ou aromatiques, minéraux, algues, mycélium, lichen, bactéries, cire d'abeille... De l'écofact à l'artefact, comment s'inspirer du vivant pour concevoir et fabriquer de nouveaux imaginaires? Comment transmuter un matériaux en un paradigme de faire et de pensée, sans l'épuiser ni l'enfermer dans une posture programmatique ?

Notre approche se veut à l'image même du système de la biodiversité qui englobe l'ensemble des relations

établies par les divers êtres vivants entre eux ainsi qu'avec leur milieu. La biodiversité est l'illustration même d'une

structure en échelle de grandeur ou d'une structure fractale, où les parties qui constituent l'ensemble sont similaires au tout. L'expérimentation et le dessin s'articulent entre connaissance et pratique des savoir-faire depuis des sites et contextes d'études.

Ils passent par l'analyse et l'observation du micro au macro, ce jeu de rapports

d'échelles permettant de poser les bases conceptuelles et méthodologiques de notre démarche.

Contenu

OBSERVATIONS ET EXPÉRIMENTATIONS :

- Travail sur sites (Jardin botanique Henri Gaussen, forêt Du Lac de Mondély, La Cuisine Centre d'Art et de Design)
- Expérimentations autour des matériaux et encres bio-sourcé-es.
- Conception et création d'un nuancier (archivage sur supports papiers/textile/numérique en open source à la matériauthèque)
- Editions de fiches recettes/mode d'emploi sur les processus, selon des modes de représentations singuliers (archivage sur supports papiers/textiles/numérique en open source à la matériauthèque).
- Workshops matériaux et propriétés physiques.
- Aussi nous conviendrons avec Hervé Ambal, de séances communes de dessins intensifs sur une demie à une journée (le mercredi en semaine paire) pour explorer des manières de faire et échapper au syndrome de la page blanche.

- PARTENAIRES

- Jardin Botanique Henri Gaussen
- Le laboratoire de recherche en science végétale et les intervenants chercheurs de l'université Paul Sabatier.

- BIBLIOGRAPHIE :

- « La fabrique du vivant » catalogue d'exposition sous la direction de Marie Ange Brayer, édition du Centre Pompidou, 2019
- « Manières d'être vivant », Baptiste Morizot, 2020
- « Le vivant comme modèle » Gauthier Chapelle, 2020
- « Les natures en question » Descola philippe, collection Collège de France, 2018
- « Reclaim, recueil de textes écoféministes », Emilie Hache, 2016
- « Nos cabanes » Marielle Macé, 2019
- « Manifeste du tiers paysage » Gilles Clément, 2004

Participation à un concours

Enseignant-e(s)

Jean-Marc Evezard, Hervé Ambal, Nathalie Bruyere

Semestre(s) et option(s)

5 et 6 design

Crédit(s)

Jour(s) et heure(s)

selon calendrier

Objectifs

Il s'agira ici de répondre à un concours, avec tout ce que cela implique, de rigueur, de rapidité, de délais, d'outils et de méthodologie propre à cet exercice.

Ce sera l'occasion de se confronter à un cahier des charges réel et de mettre en pratique les outils enseignés à l'école.

Contenu

Un concours d'architecture, de design, de design d'espace ou autre ayant un rapport avec les pratiques enseignées dans l'option design de l'Isdat sera choisi. (ex : Mini maousse, concours Jean Prouvé,...)

Les étudiants intéressés répondront à ce concours en appliquant les méthodes propres à cet exercice. Les propositions seront suivies dans les cours "en communs" sur rendez-vous avec la présence de professeurs de projet.

Les Communs

/isdaT-éléments-architecture, des dessins open source numériques

Enseignant-e(s)

Nathalie Bruyère et Jean-Marc Evezard, Ana Samardžija Scrivener, Christine Sibran et Samuel Latour.

Participation d'Abdul Saboor.

Semestre(s) et option(s)

5

Crédit(s)

1

Jour(s) et heure(s)

jeudi 9 h à 13 h - 14 h à 18 h

Objectifs

La bibliothèque infinie se donne pour perspective de dessiner des éléments d'architecture, des artefacts en rapport aux milieux naturels et culturels afin de proposer des dessins open source d'éléments, comme autant de fragments de projets re-composables. Organisée ainsi par catégorie : structure; assemblage, division de l'espace, ornementation, visualisation de données.

L'ensemble est diffusé au travers de la compréhension des logiques collaboratives de plateformes comme GitHub ou Gitlab.

Contenu

En design, dans la continuité du projet de la cafétéria de l'isdaT et des recherches sur la mobilité, le travail se développera sur la création de nouveaux éléments pour compléter la bibliothèque infinie. L'objectif est la création d'artefacts ré-appropriable, transformable et réparable qui délaissant délibérément les standards et les principes d'architecture

intérieure conventionnels qui privilégient le contenant au dépens du contenu et qui induisent une délimitation des espaces ainsi qu'une pré-définition des usages, il s'agit ici de proposer une autre culture de la domesticité et de l'espace public qui repose sur une requalification de la standardisation, par un *standard ouvert*. Le *standard ouvert* s'applique à tout type d'espace et défend la qualité; sa mise en œuvre peut passer par différents paliers cumulatifs dans le temps. Les objets produits ont pour but de ne pas être jetés, mais transformés. Le *standard ouvert* s'adapte au réemploi, à la récupération sauvage ou organisée, aux matériaux bruts. Concrètement, cette mise en œuvre passe par deux types de qualités : les qualités primaires, telles que la taille, la masse, le poids spécifique d'un corps, que l'on peut désigner objectifs, donc définissables et mesurables; une structure simple, reconnaissable, qui peut être rationalisée, issue d'assemblage d'éléments variables. Cette forme est pensée comme ouverte via des assemblages démontables, elle est réparable, modifiable. Les qualités subjectives, telles que la couleur, le goût, l'odeur, s'articulent avec l'ornementation, véritable nœud politique : elles engagent les personnes dans leurs cultures et leurs représentations et ne peuvent faire l'objet d'une stricte mesure. Cette partie, souvent à la surface des formes tridimensionnelles, s'organise dans des grilles de composition communes et invite les usagers à librement remixer signes et symboles selon leur propre culture.

Avec tous les étudiant•es du studio, nous travaillerons sous forme d'intensif des accessoires pour le système développé sur la mobilité dans le cadre du projet européen 4I4U en lien avec le *Rose Lab*, *l'Ademe* et *INSA*, le *campus des métiers de Gallieni*. Un hackathon à Barcelone avec les partenaires du projet est prévu en novembre.

Et nous participerons à l'exposition du *Printemps de septembre* dans la partie de *l'atelier du Faire* dans le cadre du commissariat de Matali Crasset. Exposition prévue en juin afin d'éprouver auprès des usagers ces engins mobiles.

De même, Christine Sibran et Abdul Saboor, nous effectuons une série de photographies qui serviront dans le cadre de l'exposition du Printemps de Septembre.

Avec les étudiant•es du 1er cycle design, nous nous occuperons de la scénographie de *l'atelier du Faire* pour créer une architecture de papier.

Avec les ateliers volumes, particulièrement l'atelier Bois avec Samuel Latour, nous travaillerons autour des typologies d'assises qui serviront pour l'exposition.

LE STUDIO DES ALTERNATIVES

Enseignant·e(s)

Michel GARY, Hervé AMBAL avec les assistant-es d'enseignement des ateliers techniques,

Partenaires :

La C.I.C - La cité Jardins - L'UFTMP - Le bruit de la conversation - Campus et toits - Le collectif La Maison - L'association Régionale des éco-construc-teurs du Sud-Ouest (ARESO) - L'INP - L'INSA - L'ENSA - L'UT2J - 3PA & Le tiers-lieu BORDANOVA - PAHLM - Artstock - AMAE

Semestre(s) et option(s)

3, 5, 7 option design

Crédit(s)

Jour(s) et heure(s)

mardi 8h30-12h30 et 14h-18h pour semestres 3 à 7

+ mercredi 14h-18h pour semestre 3

+ semaine impaire, mercredi 14h-18h pour semestres 5 et 7

+ 3 intensifs en salle 02 : 18 au 21 octobre, 15 au 18 novembre, 29 novembre au 2 décembre 2022

Objectifs

1 - Répondre à une commande.

Concevoir et réaliser la scénographie, l'aménagement et le mobilier du tiers-lieu étudiant de la CIC, à partir de matériaux de réemploi.

2 - Contribuer au projet interdisciplinaire « Les Agiles ».

Concevoir et réaliser un prototype d'habitat réversible construit à partir de matériaux de réemploi et/ou bio-sourcés qui pourrait être installé sur des terrains gelés, en attente de projets urbains.

3 - Participer à la conception et à la construction de nouvelles formes d'habitations minimales à destination du projet Utoparc situé sur le site de 3PA, à partir de matériaux de réemploi.

Contenu

1 - La commande du tiers-lieu de la CIC :

- Un tiers-lieu dédié aux initiatives étudiantes ouvrira ses portes dans le courant du mois de janvier 2023 en centre-ville de Toulouse dans la Cité Internationale des Chercheurs (CIC). Tiers-lieu inter-universitaire et pluridisciplinaire, il proposera un espace multiple, tantôt lieu ressource ou de programmation pour les associations étudiantes, tantôt espace de travail pour tout-e-s les étudiant-e-s. Basé au cœur de la CIC, le tiers-lieu sera la vitrine des initiatives étudiantes.
- Dans le courant de l'année 2022-2023 un groupe d'étudiant.e.s s'est mobilisé pour répondre à cette commande. Les premiers prototypes et une première édition en micro-série des premières pièces ont été réalisés.
- Dans le courant de l'année 2022-2023 et pour la seconde phase, il vous est proposé, de l'esquisse à la production des pièces par l'expérimentation à l'échelle 1 en passant par la réalisation de maquettes, d'épures et de prototypes, de finaliser cette commande afin que l'ensemble des pièces puisse être livré dès le mois de janvier 2023.

2 - Le projet interdisciplinaire « Les Agiles » :

Les Agiles, c'est un projet piloté par Le Bruit de la Conversation et Campus et Toits. Face à la problématique du mal-logement des étudiant.e.s, et à la volonté d'améliorer leurs conditions de vie au quotidien, nous avons voulu créer sur la région Occitanie une coopérative de logements proposant à des étudiant.e.s des habitats éco-responsables et participatifs sous forme de colocation. Sur le modèle de la Ciguë en Suisse et de Coopcoloc à Paris et Bordeaux, nous avons voulu créer une alternative entre la résidence étudiante et l'appartement privé. Le logement sous forme coopérative est ainsi envisagé comme un levier d'action pour faciliter l'accès aux études.

Ce modèle offre aux étudiant.e.s l'opportunité d'avoir accès à des logements abordables et adaptés à leurs besoins, d'augmenter le parc locatif, et de développer le vivre ensemble, tout en participant à la dynamisation du territoire d'implantation des logements. Pour cela, trois universités et le studio des alternatives de l'isdaT s'associent pour imaginer ces logements pour des étudiant-es avec des étudiant-es.

- Entre 2021 et 2022 ce projet s'est concrétisé par la programmation de relais et d'ateliers inter formations, où chaque formation avait pour mission de travailler une des dimensions du projet (les low techs en partenariat avec l'INSA, les questions foncières et l'implantation dans le quartier avec les étudiant-es de l'UTJ2, les matériaux de réemploi avec les étudiant-es de l'ENSAT, et les formes d'habitat réversibles avec les étudiant-es de l'isdaT. Chaque groupe d'étudiant-e réalise un sprint d'un mois, à la fin duquel un événement permet de passer le témoin au groupe suivant.

Les livrables produits par chaque formation sont disponibles en ligne. Ils serviront de base de données à l'organisation d'un premier atelier interformation qui s'est déroulé en novembre 2021 à l'isdaT.

Enfin, pour s'inspirer, s'enrichir, partager des expériences, «Pour aller plus loin», des conférences, des séminaires, ont également été programmées.

- Dans le courant de l'année universitaire 2022-2023

Toulouse Métropole a remporté l'appel à projets européen du programme Life en proposant son projet Waste2Build. Il s'agit de construire une économie durable face aux enjeux sociaux, économiques et environnementaux d'aujourd'hui et de demain.

Dans ce cadre, dès la rentrée universitaire nous répondrons à une sollicitation de Toulouse métropole pour organiser un atelier interdisciplinaire afin de concevoir et construire une micro-architecture mobile en matériaux de réemploi. Nous proposerons de centrer notre réflexion autour des usages et avancer sur des aménagements intérieurs en matériaux de réemploi adaptables aux différents usages pressentis. L'intérêt ici est aussi de créer des ponts entre les étudiant-e-s des différents établissements de l'enseignement supérieur (dynamique interdisciplinaire) pour lancer le laboratoire permanent des habitats réversibles.

- De la phase esquisse à l'exécution par l'expérimentation architecturale, la micro-architecture, les aménagements, les low-tech, le mobilier, la scénographie, les chantiers participatifs et le ré-emploi.

3 - Le projet Utoparc :

Utoparc est un projet de construction de micro-architectures et d'œuvres habitables implantées dans le paysage du Tiers-lieu Bordanova situé à Lahage, à 45km de Toulouse. Dans le courant de l'année 2021-2022 pour réaliser ces installations, PAHLM - Pratiques Artistiques Hors Les Murs et 3PA Formation - un espace des possibles mettant l'écologie au service de l'humain et des territoires ont fait appel à deux collectifs : un d'artistes et l'autre d'architectes. Pendant deux semaines ils vont concevoir et construire sur site à partir de matériaux recyclés et disponibles sur place. Puis dans une deuxième phase, le chantier sera ouvert à des étudiant.e.s en architecture en art et en design et deviendra un chantier collectif et participatif.

Dans le courant de l'année 2022-2023, le même protocole vous sera proposé.

STUDIO URBAIN & CRISES : La ville des temps

Enseignant-e(s)

P. Grégoire

Avec les interventions régulières d'Abdul Saboor, documentariste et photographe

Semestre(s) et option(s)

5, option design

Ouvert aux étudiant-es des options art et design graphique

Crédit(s)

Jour(s) et heure(s)

Mardi 9h-13h et 14h-18h

Présentation

La ville des temps porte sur les conséquences de la crise sanitaire sur nos pratiques des espaces publics et domestiques, et sur les modifications de nos actions et usages de ceux-ci.

Contexte général de l'étude

En interrompant la majorité des échanges physiques à l'échelle mondiale, la crise sanitaire a déplacé de nombreuses activités de l'espace public vers l'espace domestique ; positionnant l'habitat comme nouveau centre de gravité de la vie urbaine — car lieu de vie/travail H24, pour tout individu bénéficiant d'un logement.

Contexte particulier de l'étude

Le quartier de logement social de Bellefontaine, conçu par les architectes et urbanistes G. Candilis, A. Josic et S. Woods de 1962 à 1972/1980 ; figure majeure de l'identité urbaine de Toulouse, et centre de projets de sa rénovation urbaine actuelle.

Contenu

À l'appui de références sociologiques, urbaines et artistiques, la ville des temps interroge les façons dont l'individu ou le groupe - ici le-s habitant-e-s -, adaptent ou modifient leurs relations à leurs espaces-temps, dans l'objectif d'en repenser leurs conceptions pour des usages plus hybrides.

Méthodologie

La ville des temps propose un travail en 2 temps. Dans un 1er temps, il s'agit d'un travail d'enquêtes de terrain auprès des habitant-e-s et responsables : associations, bailleurs, élus... , et de représentations des données recueillies sous des formes visuelles perçantes faisant office de « cahier des charges ». Dans un 2d temps, il s'agit de développer une esquisse de projet puissante, visant l'amélioration des espaces-temps étudiés.

Objectifs

- Étudier un sujet sociétal complexe, par une analyse transdisciplinaire d'un contexte situé, via deux de ses échelles constitutives : son l'espace urbain versus les appartements d'un de ses grands ensembles.
- Travailler à partir d'outils méthodologiques différents et complémentaires et de formats de représentations multiples.
- Restituer son travail de manière pertinente et sensible.

Valorisation

Les visuels d'enquêtes seront présentés durant les Portes Ouvertes de l'isdaT en février 2023. Réalisation d'une publication des enquêtes et possiblement des projets.

Planning

Travail d'enquêtes et de projets développés d'octobre 2022 à mai 2023.

- octobre / janvier développements et représentations des enquêtes.
- février / mai développements et représentations des projets.

Partenariats

Direction du Contrat de Ville et du Renouvellement Urbain de Toulouse Métropole, représentée par Mme Fanny Carvalho, chef de projet Renouvellement Urbain et Mr Aziz Ayyadi, chef de projet de Contrat de Ville.

Bailleur social Patrimoine SA Languedocienne représenté par Mme Valérie Guiraud Directrice adjointe.

Plusieurs associations d'habitant•es dont « Parle avec elles », « Bel Arc en ciel », Les Imaginations fertiles...

Bibliographie sélective

- *Habiter, le propre de l'humain. Villes, territoires et philosophie*, sous la direction de Thierry Paquot, Michel Lussault et Chris Younès, éd. Broché, 2007.
- *Anthropologie de la ville*, Michel Agier, éd. Puf, Paris, 2016.
- *La machine à inventer les appartements*, Yona Friedman, 1969
<https://www.ina.fr/video/I07362170>.
- La revue Urbanités <https://www.revue-urbanites.fr>.
- *L'homme spatial*, Michel Lussault, éd. du Seuil, 2007.
- *Mesure et démesure des villes*, Thierry Paquot, Cnrs éditions, 2020.
- *Chronotope : aménagements spatio-temporels pour des villes résilientes*, Rapport PUCA, 2013.
- *On est bien arrivés*, Renaud Epstein, éd. Le nouvel Attila, 2022.
- *Ces quartiers dont on préfère ne plus parler : les métamorphoses de la politique de la ville 1977-2018*, Renaud Epstein & Thomas Kirzbaum, in *Parlement(s)* revue d'histoire politique 2019/3- N°30- P 23 à 46.

MATERIAUX & PROCESS : Le VIVANT comme MODELE

Enseignant-e(s)

S.Aubry avec V.Vernet, S.Latour, A.Loridan, S.Marsden, P-L.Dufour (2 séances communes avec Hervé Ambal)

Semestre(s) et option(s)

5, option DESIGN

Crédit(s)

Jour(s) et heure(s)

MERCREDI SEMAINE PAIRE AU SEMESTRE D'HIVER (9H00-13h et 14h-18H00)

Objectifs

"Nous sommes capables de distinguer 1000 logos de marques mais incapables de reconnaître 10 feuilles de végétaux" Baptiste Morizot

A l'heure de l'urgence écologique, penser et concevoir un projet en conscience, invite de fait à repenser les méthodes et les outils de conceptions. Ici, la posture et l'engagement dans la démarche se veulent éthiques, systémiques et durables. Le choix, la manipulation et l'utilisation des matériaux fait sens par la connaissance de leurs propriétés physiques, leurs géolocalisations, leurs procédés d'extraction, leurs transformations, acheminements et distributions.

Les ressources du Jardin Botanique et nos déplacements en forêt, nous permettront de questionner les rapports du design au « vivant » en créant des Encres et des matériaux « bio-sourcé-es ». L'exposition La fabrique du vivant, au centre Pompidou, sera notre fil rouge. Plantes Tinctoriales, Médicinales ou Aromatiques, Minéraux, Algues, mycélium, lichen, bactéries, cire d'abeille... De l'écofact à l'artefact, comment s'inspirer du vivant pour concevoir et fabriquer de nouveaux imaginaires? Comment transmuter un matériaux en un paradigme de faire et de pensée, sans l'épuiser ni l'enfermer dans une posture programmatique ?

Notre approche se veut à l'image même du système de la biodiversité qui englobe l'ensemble des relations

établies par les divers êtres vivants entre eux ainsi qu'avec leur milieu. La biodiversité est l'illustration même d'une

structure en échelle de grandeur ou d'une structure fractale, où les parties qui constituent l'ensemble sont similaires au tout. L'expérimentation et le dessin s'articulent entre connaissance et pratique des savoir-faire depuis des sites et contextes d'études.

Ils passent par l'analyse et l'observation du micro au macro, ce jeu de rapports

d'échelles permettant de poser les bases conceptuelles et méthodologiques de notre démarche.

Contenu

PERFECTIONNEMENT DES SAVOIR-FAIRE ET EXPERTISE DANS LE PROJET :

- Travail sur sites (Jardin botanique Henri Gaussen, forêt Du Lac de Mondély, La Cuisine Centre d'Art et de Design)
- Convoquer les imaginaires pour une innovation responsable autour d'une réflexion entre le biomorphisme (approche créative basée sur l'observation des systèmes biologiques) et le biomimétisme (philosophie et approches conceptuelles interdisciplinaires prenant pour modèle les processus de la nature afin de relever les défis du développement durable : social, environnemental et économique).
- Editions de fiches recettes/mode d'emploi sur les processus, selon des modes de représentations singuliers (archivage sur supports papiers/textile/numérique en open source à la matériauthèque).
- Workshops matériaux et procédés.
- Aussi nous conviendrons avec Hervé Ambal, de séances communes de dessins intensifs sur une demie à une journée (le mercredi en semaine paire) pour explorer des manières de faire et échapper au syndrome de la page blanche.

- PARTENAIRES

- Jardin Botanique Henri Gaussen
- Le laboratoire de recherche en science végétale et les intervenants chercheurs de l'université Paul Sabatier.

- BIBLIOGRAPHIE :

- « La fabrique du vivant » catalogue d'exposition sous la direction de Marie Ange Brayer, édition du Centre Pompidou, 2019
- « Manières d'être vivant », Baptiste Morizot, 2020
- « Le vivant comme modèle » Gauthier Chapelle, 2020
- « Les natures en question » Descola philippe, collection Collège de France, 2018
- « Reclaim, recueil de textes écoféministes », Emilie Hache, 2016
- « Nos cabanes » Marielle Macé, 2019
- « Manifeste du tiers paysage » Gilles Clément, 2004

Mettre en espace

Enseignant·e(s)

Sandra Aubry

Semestre(s) et option(s)

5,6,9,10 option DESIGN

Crédit(s)

Jour(s) et heure(s)

MARDI SEMAINE PAIRE AU SEMESTRE hiver (14H00-18H00)

MARDI SEMAINE PAIRE AU SEMESTRE d'été (9H00-13h00 et 14h00-18H00)

+ 4 dates mee collégiales mercredi selon calendrier

Objectifs

Exposer et rendre compréhensible des objectifs. Sélectionner, organiser, hiérarchiser une matière hybride : recherches, expérimentations, documentations, dessins, maquettes, enquêtes....Expérimenter des modes divers de dispositifs dans l'espace pour rendre lisibles et partageables des démarches de projets. Formuler, expliciter, organiser un propos pour transmettre des intentions, des moyens, des objectifs. In fine, relire et revoir son travail pour mieux le revisiter.

Contenu

Les séances de mise en espace sont des moments de cheminements pratiques et non des moments d'évaluation de la production. Lors de ces séances les étudiant-es sont amené-es à interroger et mettre en œuvre l'espace comme un médium pour donner à voir et à comprendre leur travail. Elles seront aussi un support pour mettre en mots les différentes actions qui ponctuent les temps de la recherche, de l'expérimentation et de la mise en forme du projet.

Carte blanche suivi de projets personnels

Enseignant·e(s)

Samuel Aden

Semestre(s) et option(s)

3 à 10, option design

Crédit(s)

Jour(s) et heure(s)

semestre hiver

jeudi 9h-13h et 14h-18h semaine paire

vendredi 9h-13h et 14h-18h hebdo

semestre été

jeudi 14h-18h hebdo

vendredi 9h-13h et 14h-18h hebdo

Objectifs

Définir un territoire de recherche qui nous est propre.

Expérimenter pour trouver une technique ou médium de prédilection.

Définir une méthode propre à son projet personnel.

Trouver des partenaires pour injecter du réel à son projet.

Se lancer dans des tentatives de choses potentielles.

Utiliser l'atelier comme lieu d'expérimentation.

Se construire sa propre bibliothèque de référence propre à son sujet.

Définir un regard critique personnel.

Contenu

Projet personnel

La majorité du temps est consacré à l'accompagnement individuel sur rdv à des temps déterminés.

Partage collectif

Des moments de partage collectif seront définis ponctuellement afin de confronter l'avancement de son projet personnel au groupe. Autrui étant un regard extérieur primordial pour une construction personnelle.

Rencontres/visites

Ponctuellement pourront être proposés des rencontres avec des designers, des fabricants ou des acteurs du champ du design.

Corpus

Il sera aussi question de se constituer sa propre bibliothèque de référence relative à ses projets en cours. Films, documentaires, livres, articles, émissions radiophoniques, iconographies, photographies, dessins...

Il commencera dès le semestre 3 et jusqu'au semestre 6.

Cet ensemble de documents attentivement sourcés fera l'objet d'une restitution lors de la diplomabilité DNA, soit en version papier soit en version numérique.

Préparation à la vie professionnelle

Enseignant·e(s)

Partenaire le BBB centre d'art avec intervenants invités

Semestre(s) et option(s)

Obligatoire pour semestres 5, 6, 9 et 10, toutes options,
ouvert aux autres années et aux diplômé.e.s

Crédit(s)

1 aux semestres 5, 6 et 9

Jour(s) et heure(s)

Le lundi en semaine paire, 11h30-13h00, selon calendrier :

- 3 octobre 2022 : Introduction
- 17 octobre 2022 : L'écosystème professionnel en design (option design)
- 31 octobre 2022 : L'écosystème professionnel en art (option art)
- 14 novembre 2022 : L'écosystème professionnel en design graphique (option design graphique)
- 28 novembre 2022 : L'administration step by step : créer son activité
- 5 décembre 2022 : L'administration step by step : gérer son activité
- 9 janvier 2023 : Book ton book : concevoir un portfolio
- 23 janvier 2023 : L'administration step by step : comprendre le droit d'auteur.rice
- 6 mars 2023 : L'administration step by step : contractualiser
- 20 mars 2023 : Rencontre professionnelle art (option art)
- 3 avril 2023 : Rencontre professionnelle design graphique (option design graphique)
- 17 avril 2023 : Rencontre professionnelle design (option design)

Objectifs

Des professionnel·les de l'art, du design et du design graphique y interviennent afin de préparer étudiant·es et jeunes diplômé·es à la vie professionnelle post-études. La présence et l'implication des étudiant·es à ces journées sont obligatoires.

Les métiers de la création se situent dans un environnement évolutif que doivent connaître les jeunes artistes/auteurs et autrices.

Le programme Préparation à la vie professionnelle offre aux étudiant-es (années 3 et 5) et aux diplômé-es l'opportunité d'échanger autour de témoignages d'expériences et d'exposés pratiques sur les conditions et le contexte socioprofessionnel de l'exercice d'une activité artistique.

- des séances sont organisées sur les professions d'artiste-auteur, de designer et de designer graphique : cadre juridique, fiscal et social dont la connaissance est primordiale.
 - le cadre légal et juridique des activités artistiques, graphiques & visuelles et témoignages d'intervenant-es : connaître les régimes fiscaux et sociaux des revenus artistiques, déclarer un début d'activité, établir des factures, comprendre les principes du droit d'auteur, connaître les bases d'un contrat.
 - le cadre légal du-de la designer et témoignages d'intervenant-es designer et designer graphique.
- 4 journées sur les portfolios ouvertes aux années 3, 4 et 5, menées par David Mozziconacci, directeur des études, et Christine Sibrant, assistante d'enseignement, responsable du studio de prise de vue photographique de l'isdaT. (4 demi-journées en janvier 2023 et 4 demi-journées en mars 2023)

L'ensemble des journées est coordonné par Clémence Fraysse et David Mozziconacci en partenariat avec le BBB centre d'art. Intervenantes du BBB : Juliette Pym (coordination des formations), Pauline Grasset (accompagnement professionnel).

Séances obligatoires pour les étudiant-es années 3 et 5 option art, design graphique et design. Ouverts aux autres années et diplômé-es de l'isdaT.

Technologies, de la maquette à l'objet

Enseignant-e(s)

Lionel Bataille

Semestre(s) et option(s)

5 & 6, option design

Crédit(s)

Jour(s) et heure(s)

semaine paire, lundi 8h-11h30 (11h30=début du Séminaire Préparation à la vie professionnelle)

semaine impaire, lundi 8h-12h

Objectifs

Créativité, technologies, matériaux et procédés

Contenu

L'analyse d'objets ou de services : souvent il apparaît que l'image véhiculée par un produit est construite pour des raisons de marketing et qu'il convient, si le designer veut changer le paradigme, d'analyser et de déconstruire. Sur la base de la petite analyse comparée de 3 sièges IKEA, les différents constituants seront mis à plat et contextualisés : conception, matériaux, assemblages, finitions, éco-conception, fin de vie, réparabilité, conditionnement, analyse de prix et de coût, normalisation, standardisation, fabrication, origine, procédés, artisanat, petite série, grande série industrielle, composants monofonction, multifonction, concurrents, produit technique, produit d'image, ...

La créativité : Contrairement à ce que l'on pourrait croire, la créativité n'est pas réservée à quelques cerveaux mutants, elle se travaille, elle se muscle ! Développer la capacité créative des étudiants n'est donc pas un mythe et repose sur une véritable méthodologie qu'il convient de suivre pas à pas et d'appliquer le plus souvent possible.

Si le brainstorming, méthode d'animation, est l'outil de créativité le plus connu, il génère rarement un résultat clairement identifiable et utilisable sur des thèmes complexes comme ceux qui sont proposés aux étudiants. La méthode du quota d'idées sera expérimentée dans un premier temps, puis la technique de concassage SCAMPER, méthode de simulation, permettra d'examiner une idée, un concept, un produit, un projet ou un problème sous plusieurs angles grâce à l'utilisation systématique des opérateurs

SCAMPER. Bien que le designer n'ait pas besoin d'être tout le temps créatif, la créativité exercée en solitaire ou en groupe, est indéniablement le fruit de la richesse du projet de Design.

Après des exercices diversifiés en petits groupes, appliqués à un produit, à l'organisation d'une association puis au positionnement d'une startup artisanale, le projet d'application « Low Tech / High Touch » sera défini à partir des projets engagés par les étudiants au sein des différents studios.

Une mise à niveau AutoCad prendra place dès la rentrée de septembre.

Au semestre 6, dans le cadre de la préparation individuelle au DNA, l'étudiant approfondit un ou plusieurs de ses précédents travaux en appliquant méthodes de créativité et outil maquette pour en faire émerger et amplifier un projet.

« Nous savons très bien dessiner ! » dessin(s) entre autre codé – évolution

Enseignant-e(s)

Hervé Ambal

Semestre(s) et option(s)

5 et 6, option design

Crédit(s)

Jour(s) et heure(s)

vendredi 14h-16h

Objectifs

Une fois la méthodologie connue pour analyser, scénariser, projeter avec les différentes formes de dessin, nous re-rechercherons à travers un certain nombre d'exercices à en assurer leur retranscription graphique. Le but est bien d'utiliser le dessin comme vecteur de communication pour donner à lire et à comprendre ses projets pour exprimer sa sensibilité et énoncer sa démarche.

Contenu

Nous mènerons encore des temps d'études aussi bien extérieurs qu'intérieurs à l'atelier.

Nous aborderons les différentes échelles de représentation à travers 2 temps de travail :

Temps 1 : Plonger dans le réel

Appréhender un territoire par le relevé, par la connaissance de quelques éléments clefs. De l'aménagement de la ville et en particulier de l'espace urbain public, au pas de porte de son chez-soi... Nous continuerons à retranscrire dans notre journal de bord (dans la continuité des carnets tenus aux semestres précédents) les trames, les matières, les formes qui font la ville, aussi bien celles proches que celles plus difficiles d'accès car méconnues et à découvrir. Nous appréhenderons différents rapports d'échelle : du particulier au général, de l'interstice à la place et vice versa. Nous nous mettrons en situation en nous obligeant à changer de point de vue.

Relevés d'espaces publics, de matière, de mobilier urbain, dessins d'observation et d'analyse...

Nous reviendrons alors sur ce que sont certains dispositifs spatiaux aujourd'hui normés mais qui constitue toujours des champs possibles de création : une ouverture, un seuil, une porte d'entrée, une fenêtre, un escalier, une charpente, une ferme, un gradin, un tabouret, une chaise, une barrière, un arbre... une caisse... l'horizon !

Nous aborderons les notions réglementaires d'accessibilité des personnes à mobilité réduite et les normes d'usages de passage liées dans les équipements publics à l'évacuation des personnes.

Temps 2 : Mise en espace / scénographie / monstration...

A partir des plans connus des salles de l'école et des relevés possibles encore à faire ou déjà fait, nous dessinerons pour projeter sa diplomabilité et construire son discours...

Aussi nous conviendrons avec Sandra Aubry de séances communes de dessins intensifs sur une demie à une journée (le mercredi en semaine paire) pour explorer des manières de faire et échapper au syndrome de la page blanche. Nous nous retrouverons en semaine ce qui dégagera les vendredis des cours de dessin.

Outils et matériels obligatoires :

Un mètre métallique, 5 mètres minimum

Un kutch, règle graduée aux différentes échelles (1/500, 1/200, 1/100, 1/50...)

Un carnet A4, 100 pages minimum, 100g/m²

Un critérium mine 0,5mm B

Encres, aquarelles, feutres, ses 10 doigts et sa tête !

infographie 2D-3D

Enseignant·e(s)

Evezard Jean-Marc

Semestre(s) et option(s)

5 et 6 design

Crédit(s)

Jour(s) et heure(s)

vendredi, 9h à 13h

Objectifs

S5 :

Maîtriser et utiliser les outils de conception et de représentation dans une démarche créative. Savoir mêler les différents médias pour acquérir et affirmer une écriture personnelle. Faire comprendre au spectateur ses idées et ses envies

Continuer et augmenter sa capacité à communiquer ses projets à travers sa démarche. Réactiver et mettre en œuvre les méthodes et les enseignements acquis en deuxième année tout en composant avec les contraintes inhérentes à cette troisième année qui doit permettre à l'étudiant de devenir "auteur" de sa production.

-introduction de la « quatrième dimension » dans la représentation : le temps, le mouvement

S6 :

Accompagnement au diplôme :

-finaliser et/ou fabriquer tous les éléments de communication nécessaires à la présentation au diplôme.

-mettre en œuvre toutes les compétences acquises

Contenu

S5 :

-A partir du visionnage et de l'analyse de films traitant d'architecture de communication ou de didactique il sera abordé la notion de temps dans la communication sous forme d'animation, de film en image de synthèse ou n'importe quelle autre technique vidéo, cela permettra de rendre compte d'un déplacement dans un espace, du fonctionnement d'un mécanisme, d'un système, d'une ambiance, d'une didactique ou de poésie.

-Dans un même temps, toutes les notions acquises seront mis en œuvre au service des différents studios.

S6 :

Le travail d'images animées sera continué et finalisé au cours de ce second semestre. En outre le travail précédemment amorcé en deuxième année à partir de la collecte et de l'analyse de références visuelles (« visiothèque ») sera continué et amplifié. Tous les médias collectés par les étudiants (images, photos, vidéos, films, affiches...) constitueront un fond dans lequel l'on pourra puiser afin d'inspirer, d'améliorer, de référencer les créations visuelles qui serviront de supports à la présentation des projets.

Suivi de projets web

Enseignant-e(s)

Danielle Petit-Armand

Semestre(s) et option(s)

5 à 6, option design et design graphique

Crédit(s)

Jour(s) et heure(s)

vendredi 15h-17h, sur rendez-vous

Objectifs

Temps spécifique sous la forme de rendez-vous individuels pour les étudiant-es souhaitant développer et approfondir une pratique du web en lien avec leurs projets.

Contenu

Accompagnement méthodologique dans la réflexion et la mise en oeuvre de travaux dédiés au web, dans l'objectif de faire émerger un territoire de travail par un suivi de projet personnalisé.