

École Supérieure d'Art et Design, www.esad-gv.fr — 25 rue Lesdiguières, 38000

•Grenoble; Tél. +33 (0)4 76 86 61 30, Mél. grenoble@esad-gv.fr

•Valence

CONTENU DE COURS 2019-2020

Intitulé du cours

2D VS 3D - De la main à la machine

Enseignant·e·s : Bernard Joisten / Milena Stefanova.

Workshop mixte étudiant·e·s de 2^e et 3^e année.

Semestre 2 : du 2 au 4 mars / du 9 au 11 mars 2020.

Début du workshop : rendez-vous lundi 2 mars à 10h00 dans la salle de design de l'École Nationale Supérieure d'Architecture de Grenoble, 60 avenue de Constantine, 38100 Grenoble. Les jours suivants, les séances de travail sont de 9h00 à 12h00 et de 14h00 à 18h00. La restitution est prévue le mercredi 11 mars dans l'après-midi.

Méthode d'enseignement

13 étudiants de l'ÉSAD •Grenoble, 13 étudiants de l'ENSAG.

Le workshop consiste à utiliser les appareils technologiques du Fab Lab permettant de traduire des intuitions plastiques dans des processus mécaniques.

Ce workshop s'adresse principalement aux étudiants qui maîtrisent le dessin vectoriel dans les logiciels illustrator ou Inkscape. Il est impératif que les étudiants disposent de leur propre ordinateur portable personnel. Mais la première semaine, les étudiants sont conviés à utiliser le dessin ou des techniques plus intuitives pour effectuer des maquettes qui seront ensuite digérées par la machine selon un travail d'adaptation logicielle. Ce passage à la machine permet de procéder à un usinage d'une très grande précision. Les esquisses en seront d'autant modifiées et incarnées par le langage propre de la machine.

Objectif du cours

Qu'est devenue la "poésie du dessin" aujourd'hui ? Comment peut-elle se déployer dans un environnement où il est question de vecteurs et de pilotage de machines ?

S'agit-il de customisation ou de défiguration ?

S'agit-il de transformation ou de "trans-génrisation" du dessin ?

Le dessin vectoriel est-il un mutant du dessin qui ouvre un champ de données plastiques inconnu, ou une imposture machinique qui déshumanise la sensibilité humaine dans une nouvelle phase de numérisation des procédures de création ?

Contenu du cours

Notre hypothèse de travail est que les logiciels utilisant les vecteurs permettent d'interroger les questions de représentation et de modifier notre rapport à l'image, au volume et aux questions de style.

Le style machinique peut-il s'apprivoiser, se domestiquer ? L'extension du domaine du dessin passe-t-il par la machine ? Il ne s'agit pas d'utiliser des logiciels 3D mais de produire des formes qui peuvent atteindre la troisième dimension par un jeu d'assemblage de plans et de pliages. "L'effet 3D" sera en tout cas présent. Le logiciel qui transmet les fichiers aux machines (Rhino), est en soi un logiciel de 3D. L'accès à la troisième dimension et au volume se fera donc par des techniques spécifiques autour du pli et des jonctions de plans.

L'idée est de faire se rencontrer 13 étudiants de l'ÉSAD et 13 étudiants de l'ENSAG autour de cette problématique. Il s'agira de fonctionner par deux, afin d'avoir un projet pour deux étudiants, un de chaque école. Il y aura en tout 13 productions.

Modalités et critères d'évaluation

Qualité des recherches et attention dans les échanges entre élèves et enseignants.
Qualité de la réalisation finale.

Repères bibliographiques / références

La Galaxie Gutemberg, Marshall Mac Luhan, éditions Gallimard.

Tron, réalisation Steven Lisberger, 1982.