

RESSOURCES DESIGN & MÉTIERS D'ART 2025

Problématisation – Domaine : médias

PISTE 1

1.1 **Peter Greenaway, *Meurtre dans un jardin anglais (The Draughtsman's Contract)*, 1982.** Photogramme du film illustrant l'utilisation d'un outil employé historiquement pour réaliser des dessins et peintures.

1.2 **Superstudio, *The Continuous Monument : On the Rocky Coast*, 1969.**

Photomontage issu de la série The Continuous Monument, réalisée par le groupe d'architecture radicale italien Superstudio à la fin des années 1960. Collection Centre Pompidou, Paris.

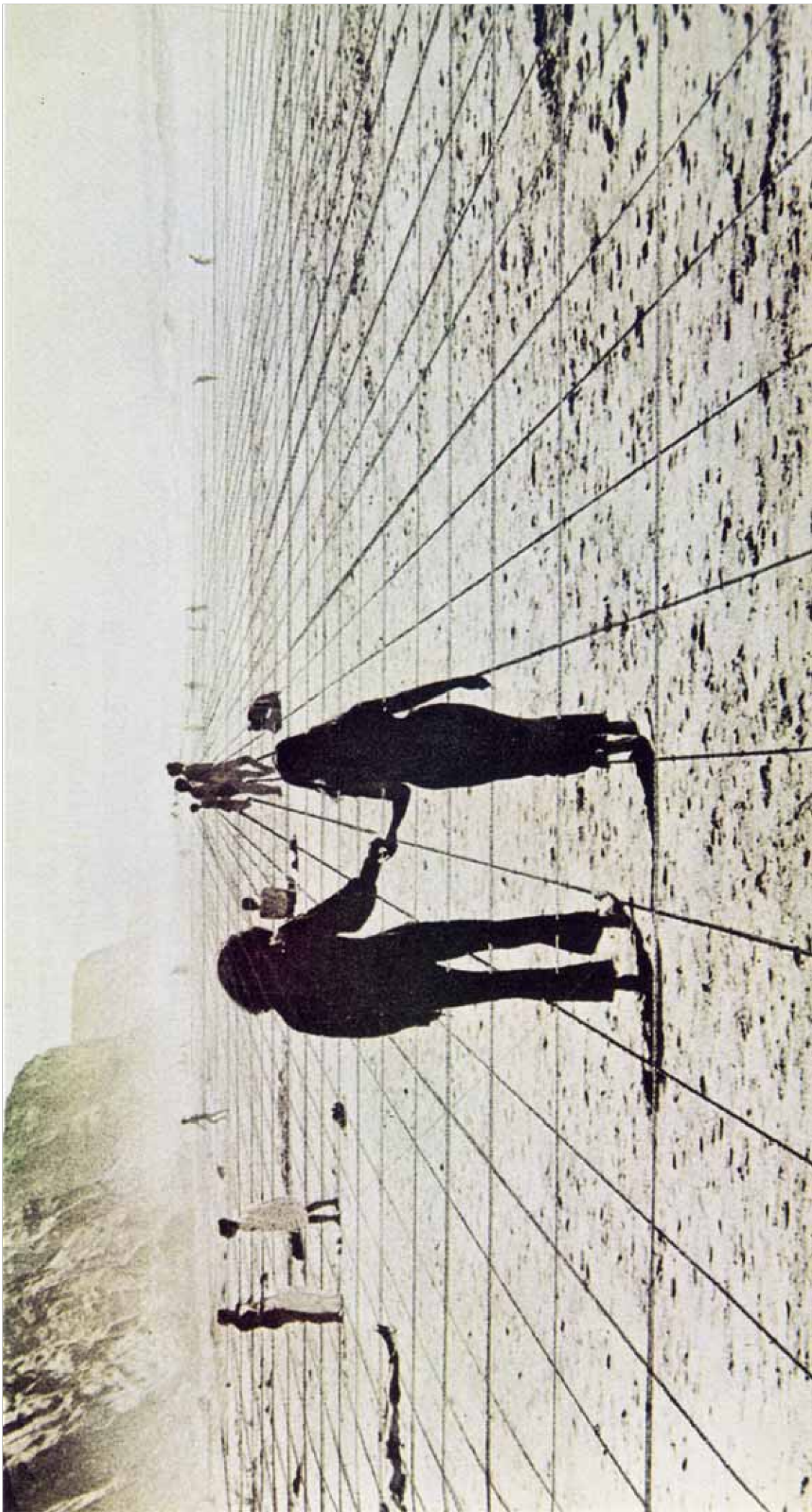
1.3 **Edward Ruscha, *Every Building on the Sunset Strip*, 1966.**

Livre d'artiste réalisé en impression offset, cet ouvrage conçu en accordéon forme, une fois ouvert, une longue bande visuelle de plus de sept mètres.

Format fermé : 17,8 × 14 cm.

Collection du Museum of Modern Art (MoMA), New York.







3.1 Claude Shannon avec la machine Theseus, Bell Labs, vers 1952.

Photographie montrant le mathématicien et ingénieur Claude Shannon aux côtés de Theseus, le dispositif électromécanique qu'il conçoit en 1950. Cette machine emploie une souris mécanique capable de trouver la sortie d'une boîte à l'aide de relais téléphoniques et est considérée comme l'un des premiers exemples de machine capable d'apprentissage.

3.2 Isidro Ferrer, dessin issu d'une série intitulée *Usted no está aquí (Vous n'êtes pas ici)*, 2013.

Ces schémas/dessins ont été réalisés à l'occasion d'un cycle d'exposition organisé par Fotokino à Marseille durant l'année 2013. Des pages étaient à la disposition de 14 artistes, dont Isidro Ferrer, à qui il a été demandé de remplir la surface comprise comme une carte blanche.

3.3 Ustwo, Monument Valley (première version), 2014.

Monument Valley est un jeu de réflexion poétique où l'on guide la princesse Ida à travers un espace architecturé. Le joueur manipule l'environnement pour résoudre des énigmes visuelles et progresser dans un univers stylisé et onirique. La troisième version du jeu est sortie en 2024.

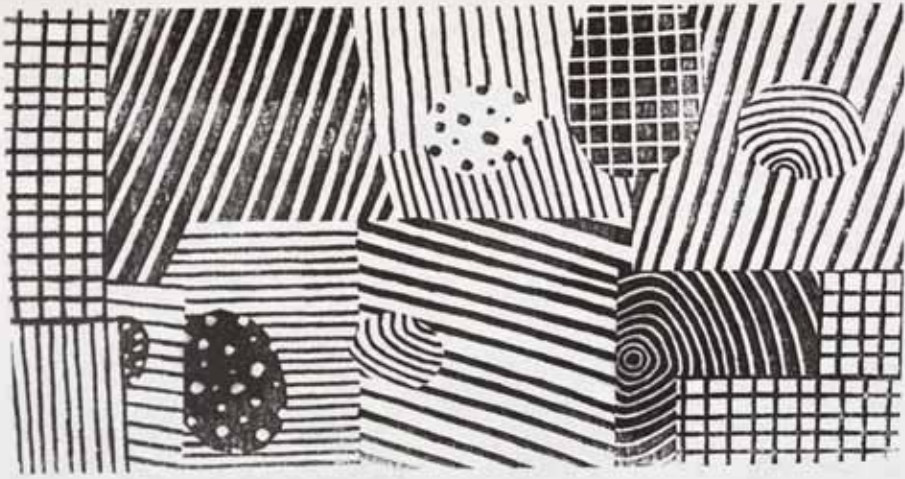
3.4

Harry Beck, plan du métro de Londres, 1933

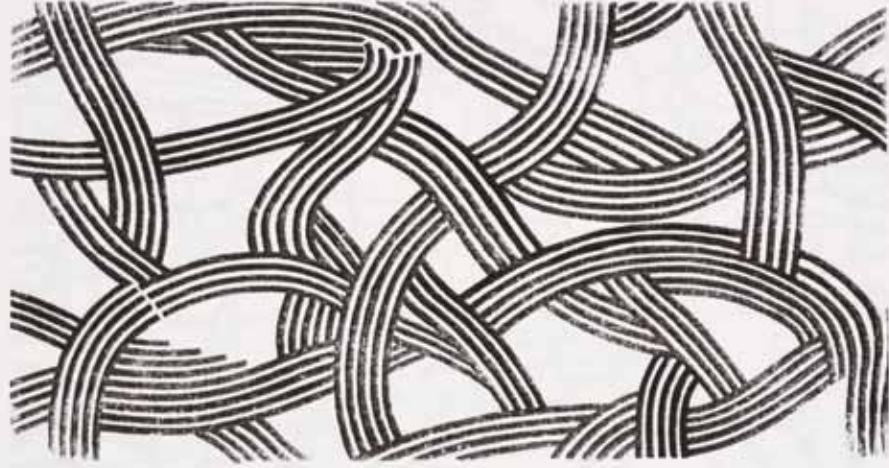
Premier schéma du réseau souterrain de Londres conçu selon une logique topologique plutôt que géographique, ce mode de représentation est depuis adopté dans le monde entier comme outil de navigation.



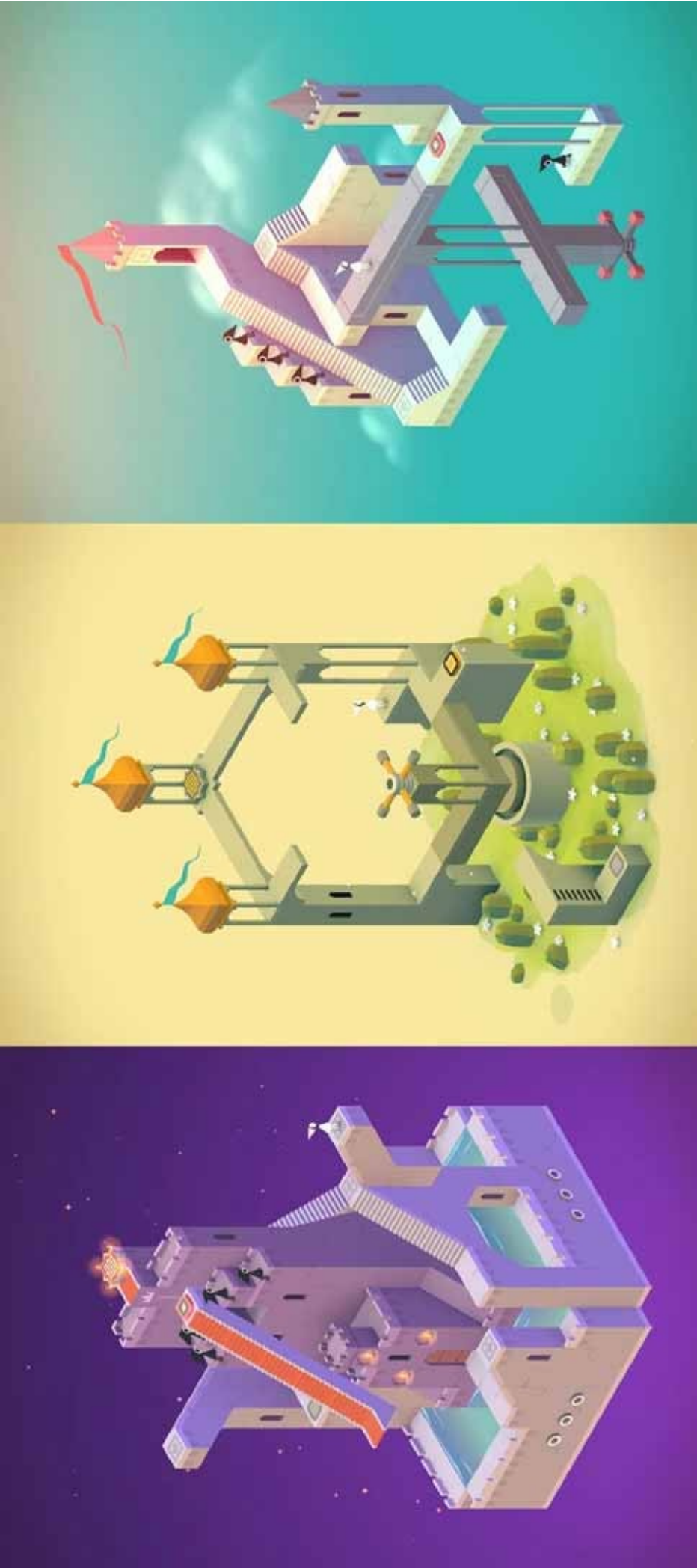
document 3.1

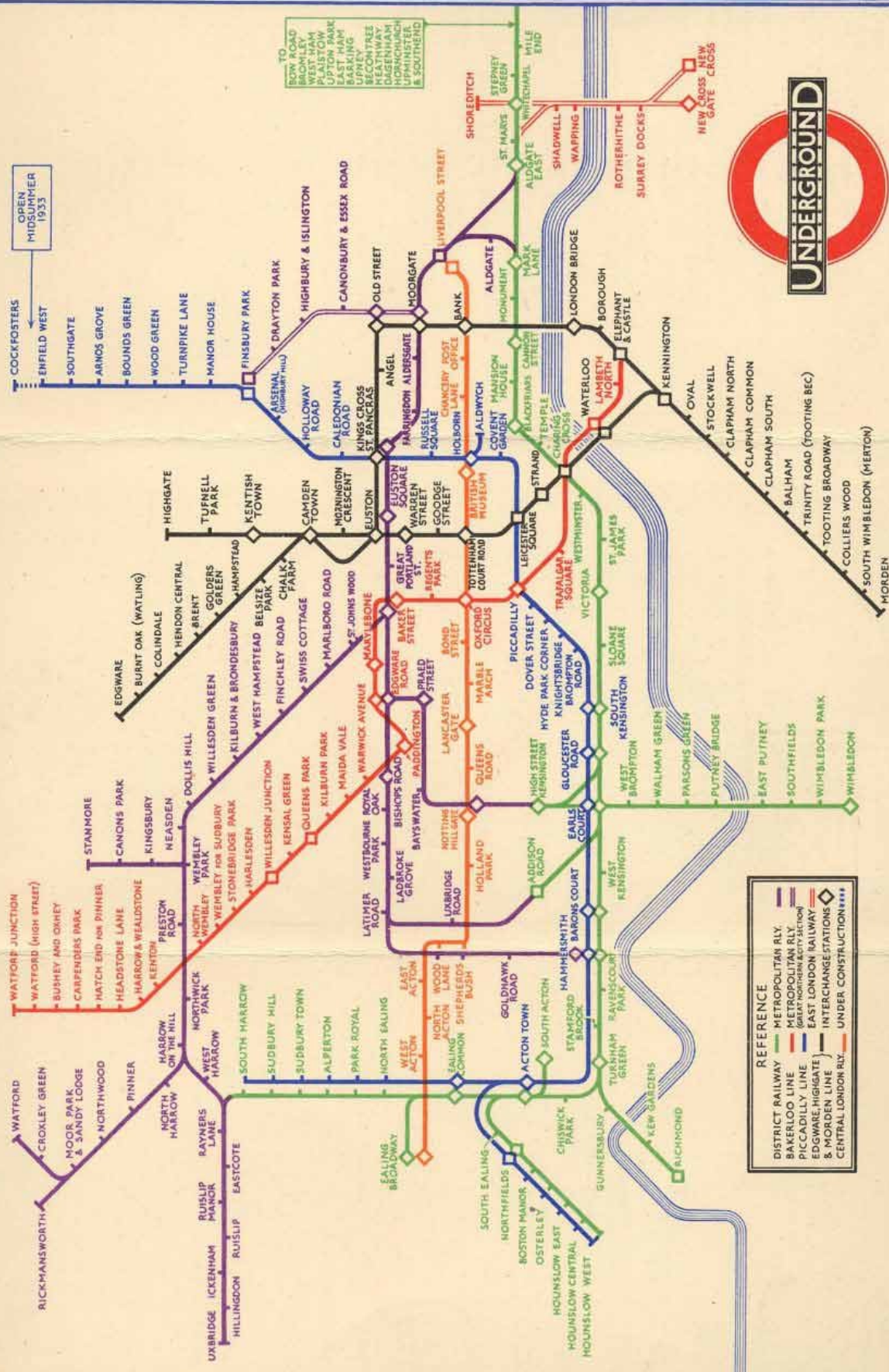


160



161





4.1 Le Corbusier, dessin du Modulor, vers 1945.

Conçu comme un outil universel, le Modulor cherche à concilier la standardisation industrielle avec une approche humaniste de l'espace. Collection de la Fondation Le Corbusier.

4.2 Cargo, exemples pour la conception de sites Internet, 2025.

Capture d'écran présentant différents exemples proposés par la plateforme Cargo, spécialisée dans la création de sites personnalisés et modulables. Ces solutions sont optimisées pour la conception des portfolios, projets éditoriaux, galeries ou projets personnels.

4.3 Calibration d'un téléviseur dans une usine Grundig, Nuremberg, 1959.

Un technicien ajuste un téléviseur à l'aide d'un écran de test dans l'usine Grundig de Nuremberg, en Allemagne de l'Ouest. Ce procédé permet de vérifier la qualité d'affichage et la précision de l'image avant sa diffusion.

Source : Bundesarchiv, Simon Müller.

4.4 Le groupe Kraftwerk en concert, 2019.

Image extraite de l'article « Sur scène, Kraftwerk joue avec des avatars, virtuels ou physiques, qui prennent l'allure de robots », *Radio France*, 7 avril 2019 / © AFP - Olivier Berg / DPA. Source : radiofrance.fr.

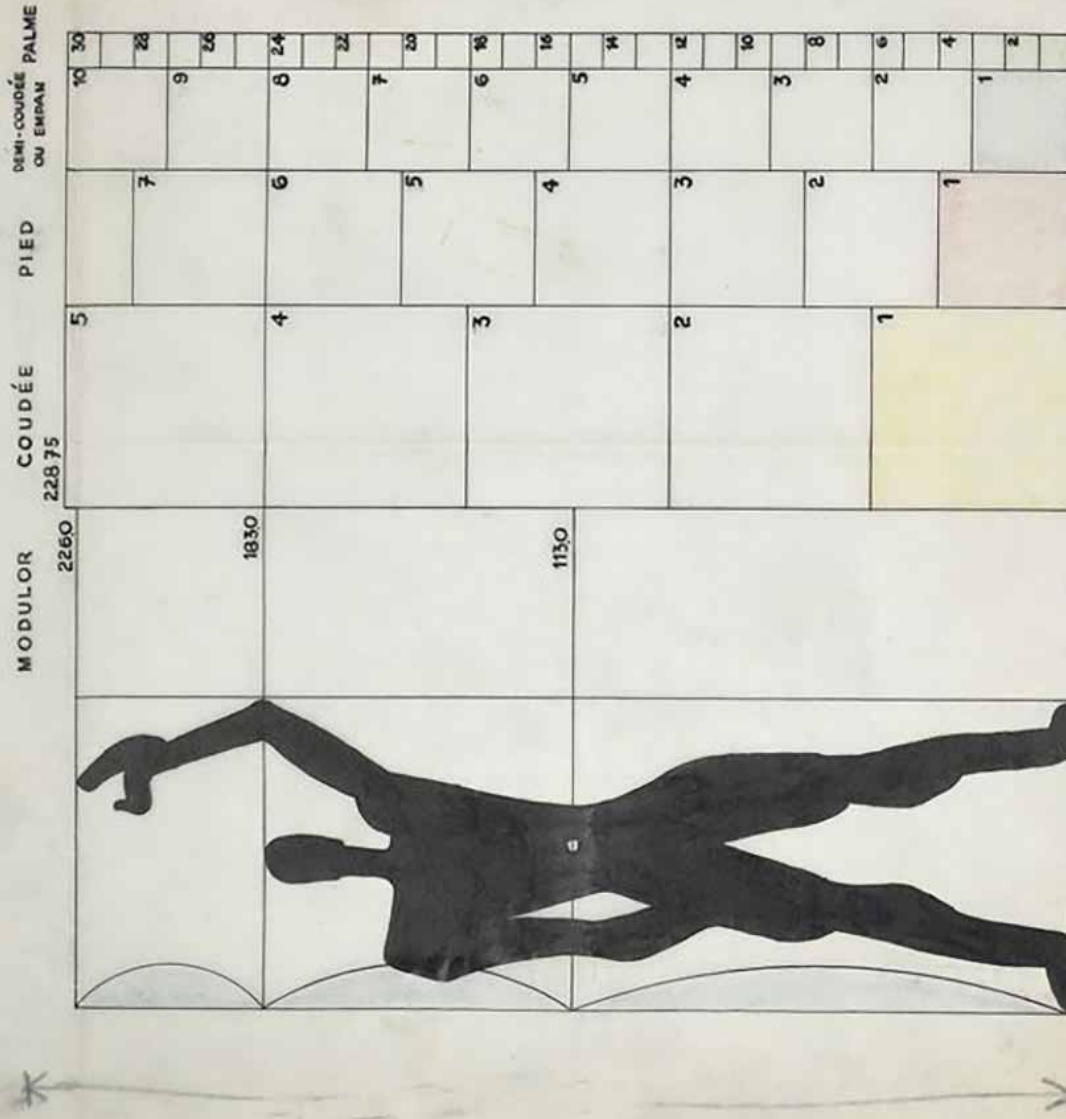
360

Prima di tutto la legge differenziale
per i continui

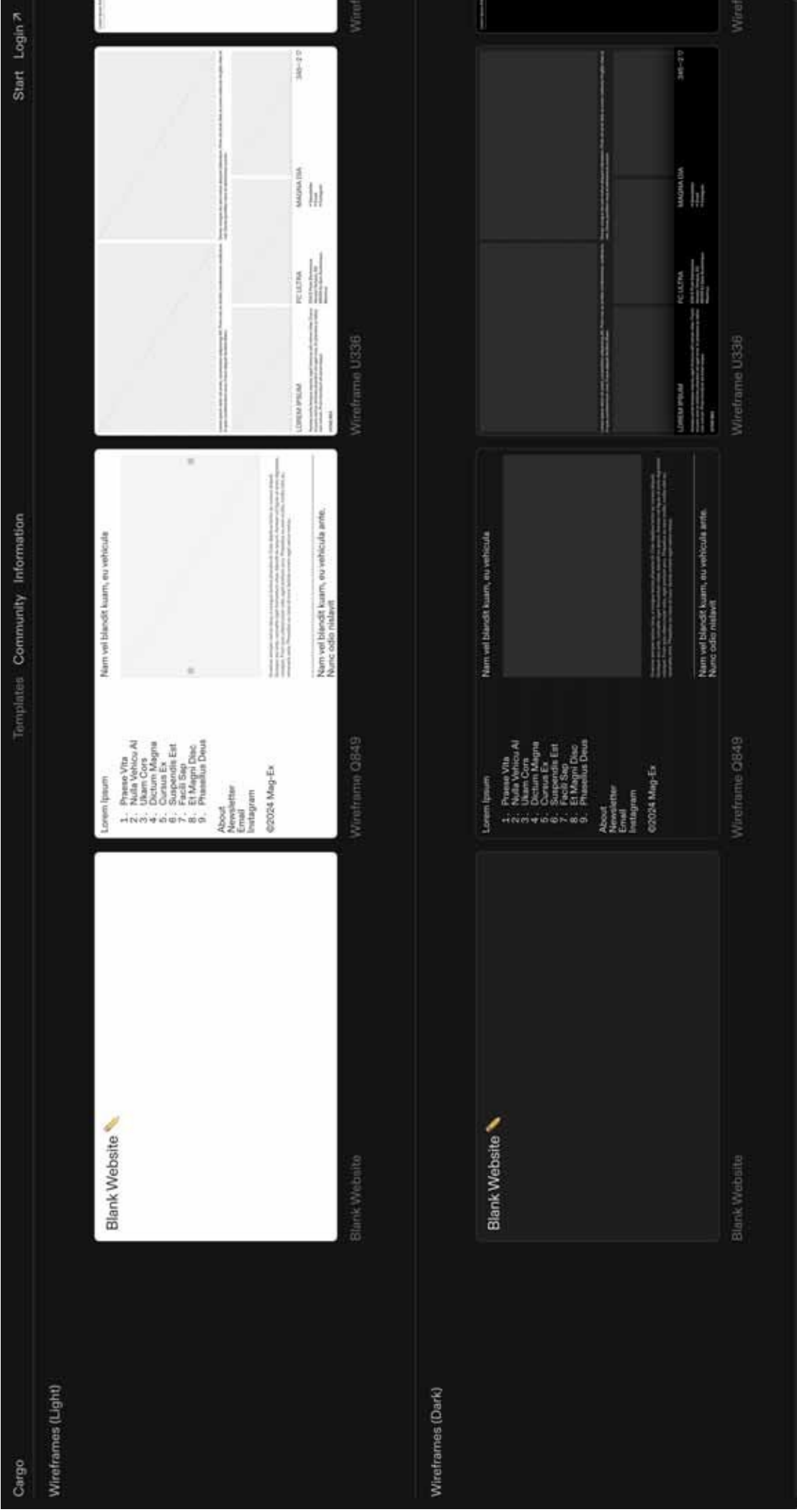
32286

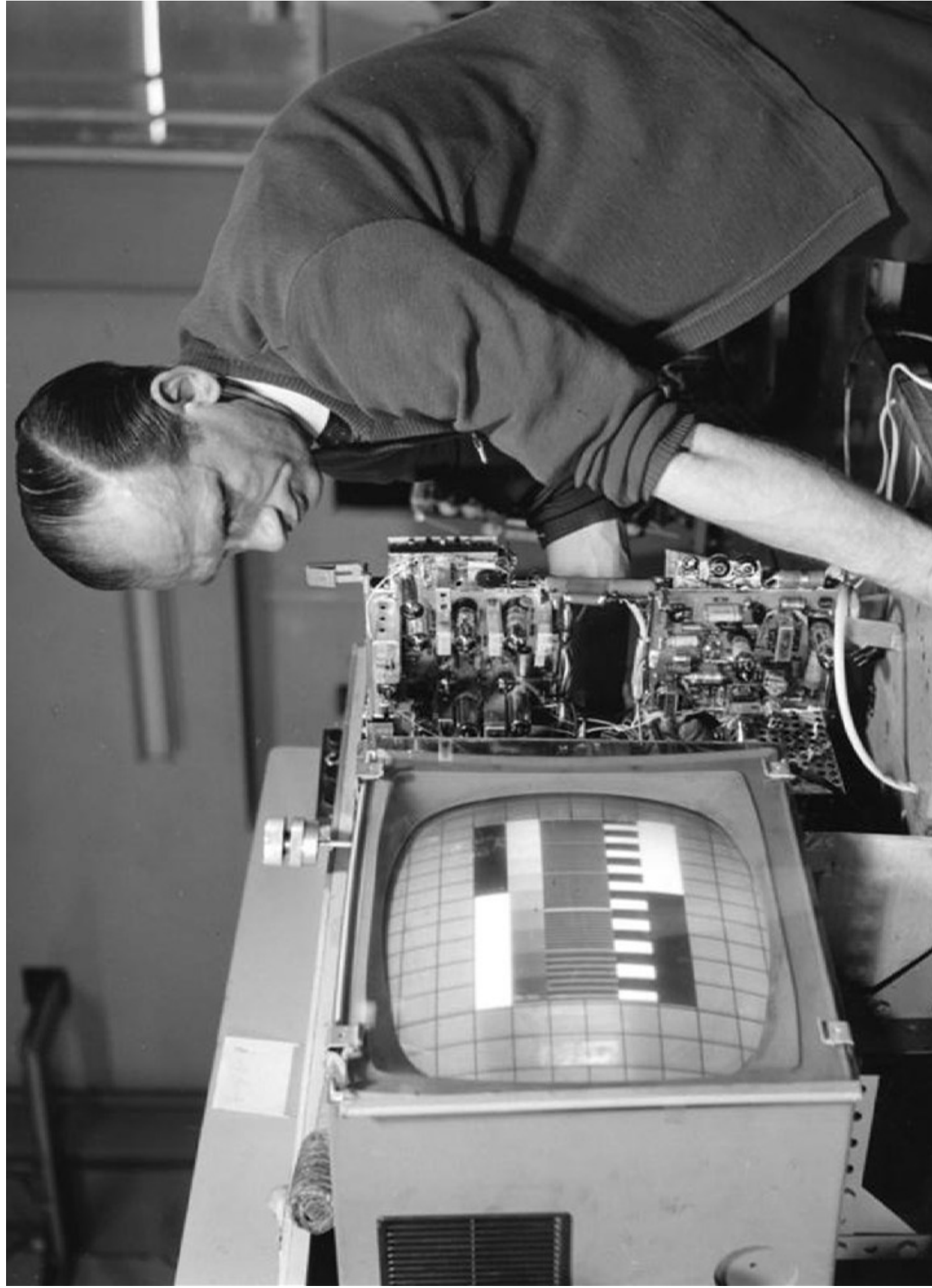
FONDATION LE CORBUSIER

39



80 Trant
employees (5 give dip only)





document 4.3



RESSOURCES DESIGN & MÉTIERS D'ART 2025

Problématisation – Domaine : médias

PISTE 5

5.1 Archival Consciousness (Mariana Lanari et Remco van Bladel), Biblio-graph, 2020.

Application web qui explore les sources des bibliothèques et documente leurs collections à partir de métadonnées, de liens thématiques et de trajectoires de lecture. Source : biblio-graph.org

5.2

Mark Lombardi, *George W. Bush, Harken Energy, and Jackson Stephens - A cartography of power*, 1999.

À travers une cartographie rigoureuse mêlant noms, dates et flux de capitaux, l'artiste met en lumière des structures de pouvoir, composant des diagrammes denses à la fois informatifs et esthétiques.

Graphite sur papier, 50,8 × 111,8 cm.

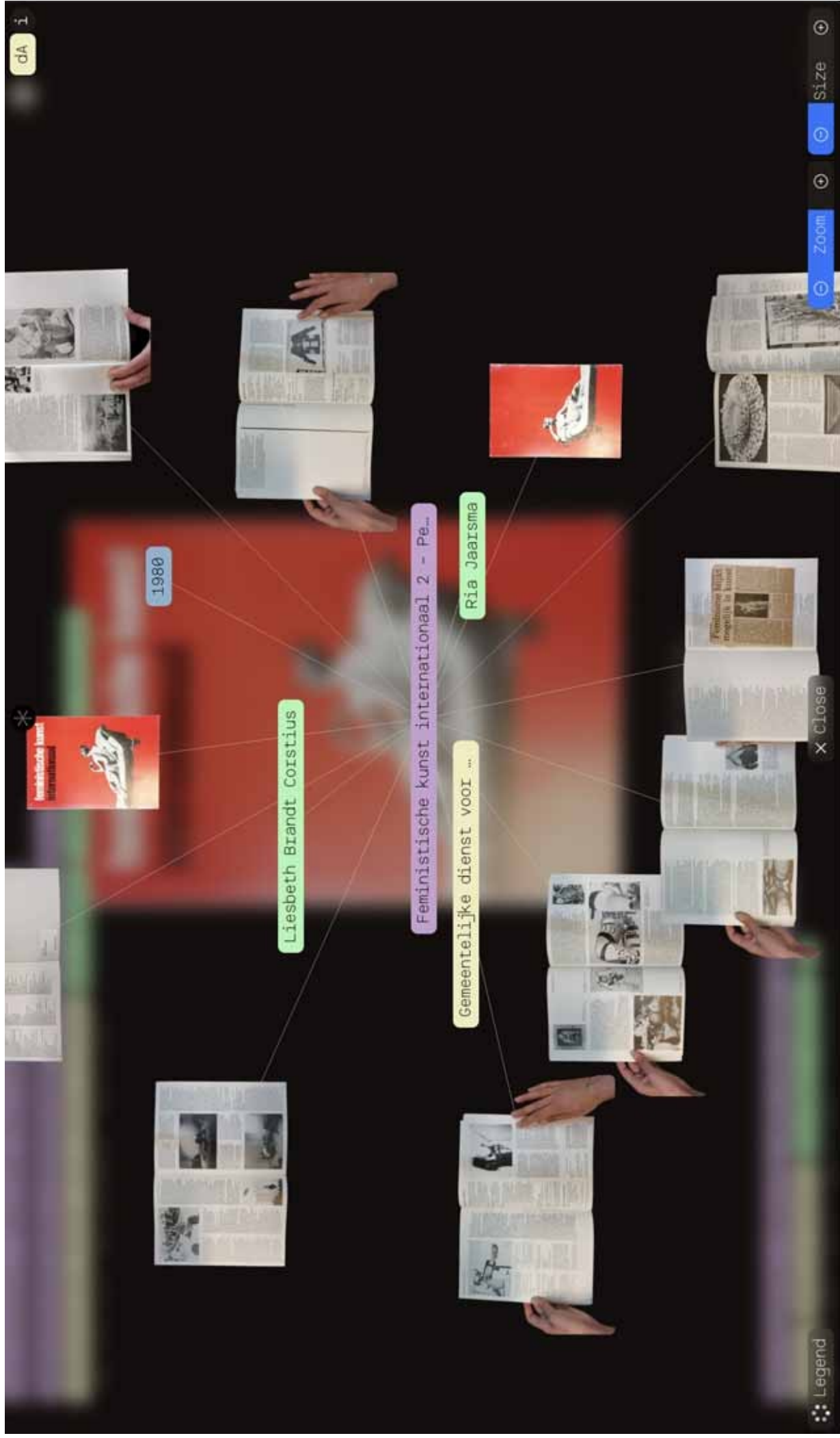
5.3 Glen Beck et Betty Snyder programment l'ENIAC, 1947.

Photographie prise dans le bâtiment 328 du Ballistic Research Laboratory (BRL), à Philadelphie, montrant l'ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Computer), l'un des premiers ordinateurs électroniques entièrement numériques.

Source : K. Kempf, *Historical Monograph : Electronic Computers Within the Ordnance Corps*, 1961

5.4 Markus Alexej Persson, capture du jeu vidéo Minecraft, 2009.

Né d'un projet indépendant développé sur le temps libre de son créateur, Minecraft est devenu l'un des jeux vidéo les plus influents de l'histoire. En 2009, Markus Persson, alias Notch, imagine un univers composé de blocs où le joueur peut construire librement et sans limite. La version commerciale, lancée en 2011, rencontre un grand succès.





document 5.3



RESSOURCES DESIGN & MÉTIERS D'ART 2025

Problématisation – Domaine : médias

PISTE 6

6.1

Valerio Vincenzo, photographie issue de l'ouvrage *Borderline, Frontiers of Peace*, Lannoo, 2017.

Consacrée à l'artiste Valerio Vincenzo, cette édition présente son travail photographique consacré aux anciennes frontières désormais effacées entre les pays de l'espace Schengen, documenté au fil d'un périple de 30 000 kilomètres à travers l'Europe.

6.2 Fanette Mellier, *Dans la lune*, Éditions du livre, 2013.

Cet ouvrage propose une avancée sensible dans la lunaison en huit tons directs: croissante, la lune diffuse une subtile palette de blancs colorés; décroissante, sa face cachée se révèle par un jeu de surimpressions.

Dimensions : 20 × 21 cm, 32 pages.

6.3 Georges Méliès, *Vingt mille lieues sous les mers*, 1907.

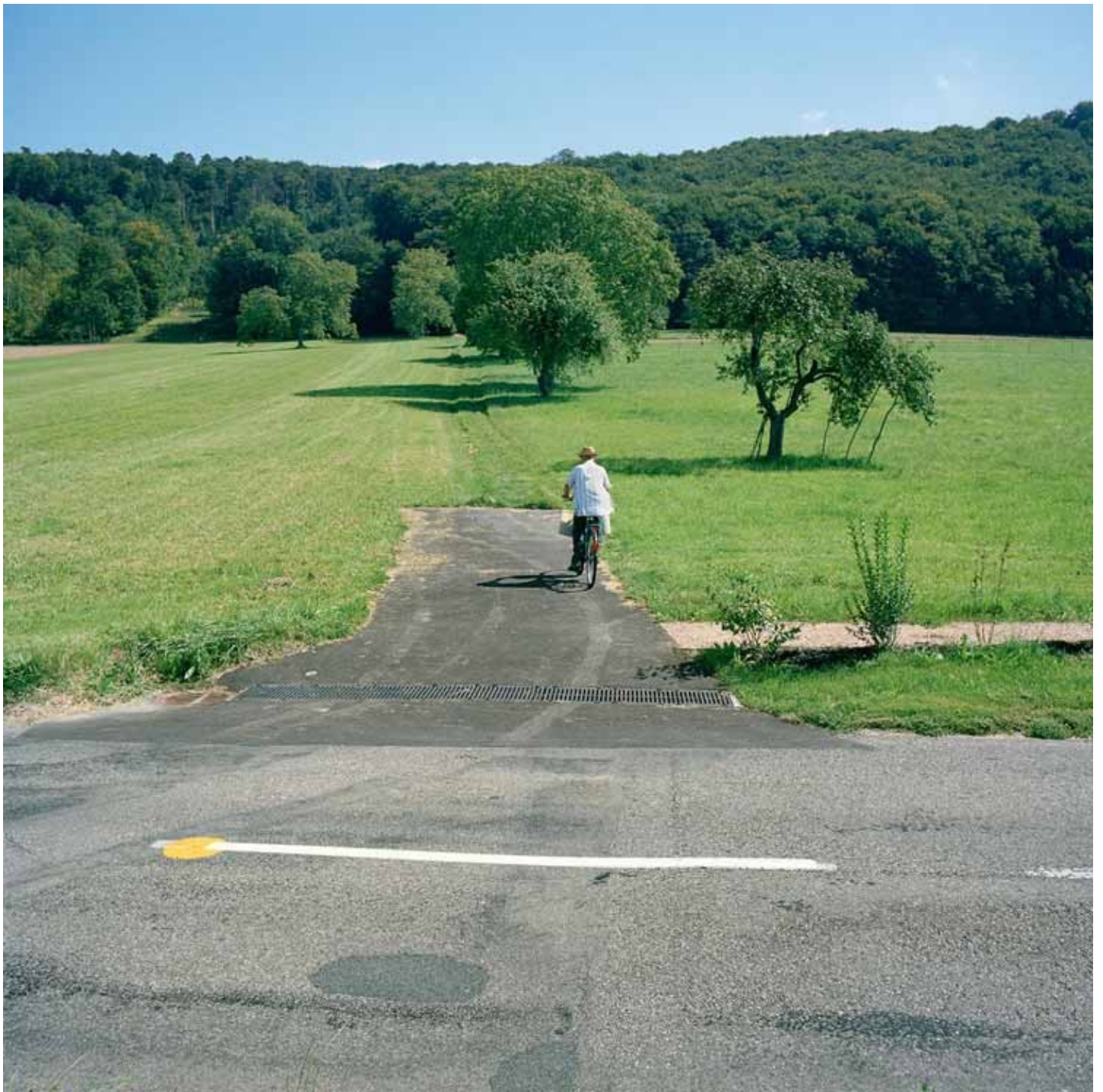
Référence du cinéma d'illusion du début du XXe siècle, ce court-métrage muet est l'adaptation du roman de Jules Verne réalisée par le pionnier du cinéma fantastique Georges Méliès, donnant vie à un monde sous-marin foisonnant.

6.4 Rockstar Games, *Red Dead Redemption II*, 2018.

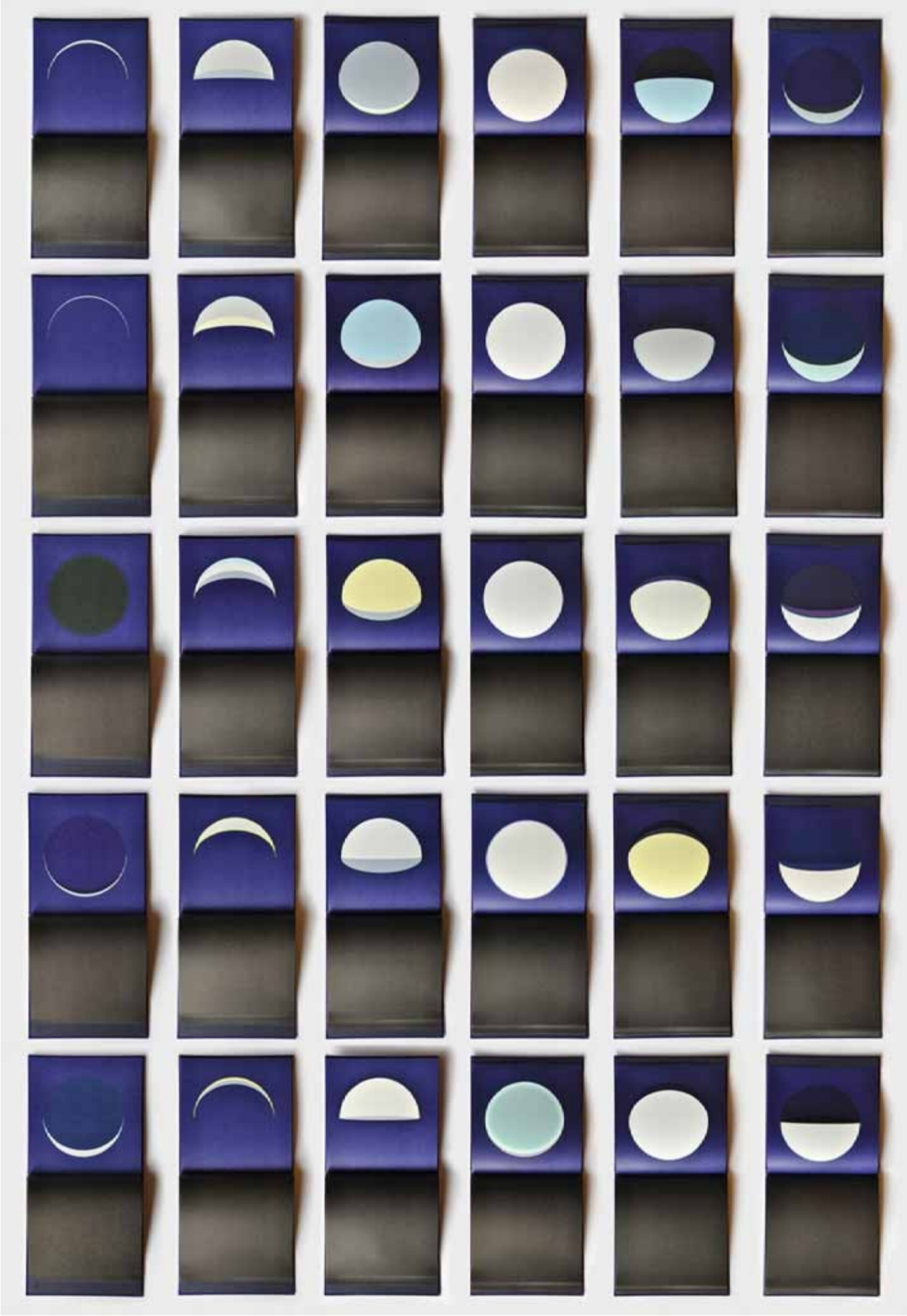
Dans ce jeu d'aventure en monde ouvert développé par Rockstar Games (2018), le joueur incarne Arthur Morgan, un hors-la-loi évoluant dans les grands espaces de l'Amérique à la fin du XIXe siècle.

6.5 Chermayeff & Geismar, affiches pour la compagnie aérienne PanAm, 1970.

Supports de communication conçus par l'agence dirigée par Ivan Chermayeff et Tom Geismar à New York pour la Pan American World Airways.



document 6.1





document 6.3





RESSOURCES DESIGN & MÉTIERS D'ART 2025

Problématisation – Domaine : médias

PISTE 7

7.1 Mathieu Pernot, *Sans titre, Les migrants* (série), 2009.

À l'été 2009, Mathieu Pernot photographie des migrants afghans récemment expulsés du square Villemin à Paris, dans une série où l'actualité dialogue avec des références à l'histoire de l'art comme le pli, le drapé et la figure sculpturale. Collection du Musée national de l'histoire de l'immigration.

7.2 Kim Sang-man, affiche originale du film *Parasite* de Bong Joon-ho, 2019.

Le film déploie une satire sociale où deux familles que tout oppose se retrouvent prises dans un jeu de dupes révélant les fractures de la société sud-coréenne contemporaine.

7.3 Studio Pam & Jenny, *Museum Night Fever*, 2018.

Identité et visuels pour la 11e édition de la *Museum Night Fever* (*Nuit des musées*), regroupant 27 musées bruxellois qui ouvrent leurs portes au public toute la nuit. Le principe : des artistes émergents proposent chaque fois un nouveau regard sur les collections permanentes et les expos les plus actuelles des musées en impliquant le public.

7.4 Rudy Vanderlands et Zuzana Licko, revue *Emigre*, n°19: *Starting from Zero*, 1991.

Ce numéro emblématique de la revue *Emigre* interroge les débuts du design graphique numérique à travers une mise en page expérimentale et l'usage de caractères conçus par la typographe Zuzana Licko et d'autres créateurs associés à la fonderie *Emigre*.



document 7.1



송강호 이선균 조여정 최우식 박소담 장혜진

제공/배급 CJ엔터테인먼트 제작 (주)바른손이엔케이 15세 이상 관람가

2019 봉준호 감독 작품 | 5월 대개봉

기생충



EMIGRE Nº19: Starting From Zero

Price: \$7.95



0

8.1 Edward Fella, supports de communication pour la Detroit Focus Gallery, 1987-1988.

Le travail d'Edward Fella, enseignant à la CalArts (California Institute of the Arts), témoigne de son intérêt pour les formes imparfaites et la sémiotique influençant à l'époque toute une génération de graphistes.

8.2 Lucas-Descroix & Benjamin-Dumond, police de caractère Ferro, 2019.

Le dessin du Ferro, initialement issu d'un caractère du 16e s., relève d'une dégradation progressive de sa base classique par la manipulation aléatoire des coordonnées vectorielles générée par un programme informatique.

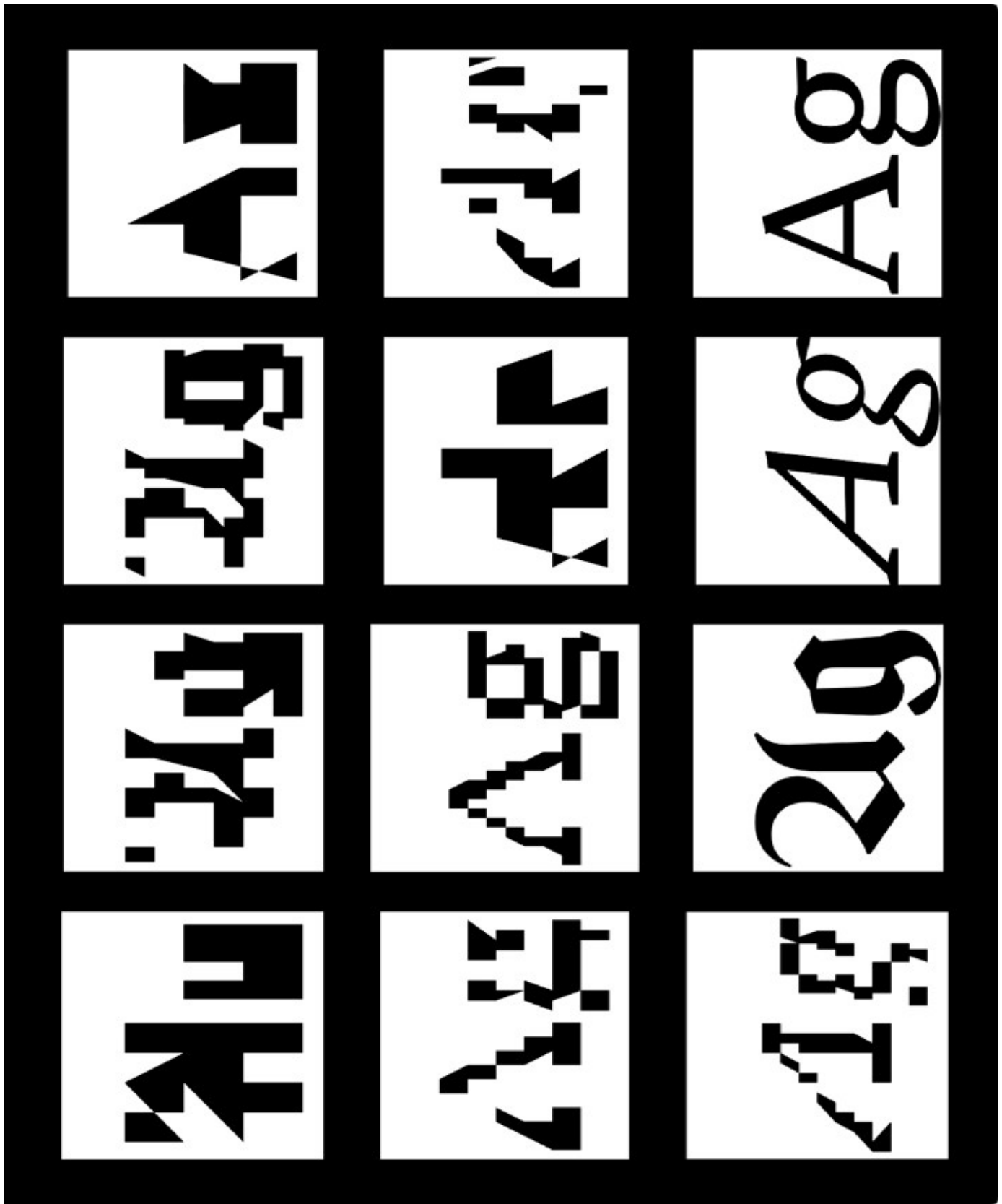
8.3 Agence Marcel, Campagne pour Intermarché, 2014.

Avec cette campagne, l'enseigne Intermarché a testé un concept autour des fruits et légumes qui sont d'habitude mis à l'écart du circuit de la grande distribution, en décidant de proposer " les recalés " dans ses rayons.

8.4 Crosslucid, *Paysages*, 2021.

Paysages est une série de 5000 portraits conçus avec une technologie générative.

La série a commencé en novembre 2020 après que le magazine Slanted (numéro 37) a chargé Crosslucid de créer 5000 couvertures uniques pour un numéro explorant l'impact de l'IA sur le design et notre vie quotidienne.



LA POMME MOCHE

C'EST
COMME
UNE
BELLE
MAIS
MOINS
CHER.

Avec les fruits
et légumes
moches,
Intermarché
lutte contre
le gaspillage
alimentaire.



les fruits & légumes
MÔCHES
Intermarché

L'ORANGE MOCHE

ÇA
FAIT
DU
TRES
BEAU
JUS.

Avec les fruits
et légumes
moches,
Intermarché
lutte contre
le gaspillage
alimentaire.



les fruits & légumes
MÔCHES
Intermarché



document 7.9



document 8.4

RESSOURCES DESIGN & MÉTIERS D'ART 2025

Problématisation – Domaine : médias

PISTE 9

9.1 John Rankin Waddel, image issue de la série *Selfie Harm* (« *Le mal du selfie* »), 2024. Ce projet du photographe britannique John Rankin Waddel consistait à demander à des jeunes entre 13 et 19 ans d'éditer leurs portraits naturels sur des applications de retouche photographique avant de les poster ensuite sur les réseaux sociaux.

9.2 Charles Fréger, photographie tirée de la série *Mardi Gras Indians*, 2014.

Photographie du personnage incarnant Spy boys (éclaireurs) dans les Mardi Gras Indians. Cette tradition prend ses racines dans l'histoire de l'esclavage ; « Mardi Gras » parce qu'elle a lieu pendant le carnaval de la ville, et « Indians » pour rendre hommage aux tribus indiennes qui recueillirent les esclaves en fuite.

9.3 Paula Scher, New Jersey Performing Arts Center, USA, 2001.

En recouvrant la façade extérieure du New Jersey Performing Arts Center d'une peinture murale typographique, Paula Scher a transformé l'ancien immeuble en brique rouge en un lieu inspirant pour étudier les arts du spectacle.

9.4 Martin Parr, *Benidorm*, Spain, 1999.

Cette photographie fait partie du travail de Martin Parr sur le tourisme, capturant avec une esthétique personnelle une scène ordinaire de vacances.

9.5 William Morris, double page de l'ouvrage *Œuvres de Geoffrey Chaucer*, Kelmscott Press, 1896.

Aboutissement du travail éditorial de Morris, composée en Chaucer Type et illustrée par Edward Burne-Jones, cette édition associe création typographique, gravure sur bois et production artisanale dans une recherche d'unité formelle et d'harmonie graphique inspirée des manuscrits médiévaux.



document 9.1

document 7.11



document 9.2

document 7.12



document 7.13



document 7.14

document 9.4



10.1 Kenn Navarro, Aubrey Ankrum et Rhode Montijo, *Happy Tree Friends*, 2000.

Série d'animation américaine qui présente un univers et des personnages proches des animaux anthropomorphes typiques, Happy Tree Friends détourne les codes des dessins animés enfantins pour en faire une comédie noire et absurde.

10.2 Stefan Sagmeister, affiche pour l'AIGA, 1999.

Affiche réalisée pour la conférence annuelle de l'AIGA (American Institute of Graphic Art) à Detroit. Stefan Sagmeister cherche à transmettre visuellement la douleur qui accompagne la plupart des projets de design du studio en gravant le texte sur son propre torse avec un couteau.

10.3 Capture d'écran du jeu vidéo Call of Duty : Modern Warfare, 2019.

Call of Duty est une série de jeux vidéo de tir à la première personne dont le premier opus est publié en 2003 par le studio Infinity Ward et l'éditeur Activision. Les épisodes prennent place lors de la Seconde Guerre mondiale ou lors de conflits modernes fictifs. Le dernier épisode de la saga, Call of Duty: Black Ops 6, est sorti en 2024.

10.4 Andy Warhol, *Big Electric Chair*, 1967.

Sérigraphie appartenant à la série Death and Disaster, cette œuvre représente une chaise électrique vide, symbole de la peine capitale dans l'Amérique contemporaine.

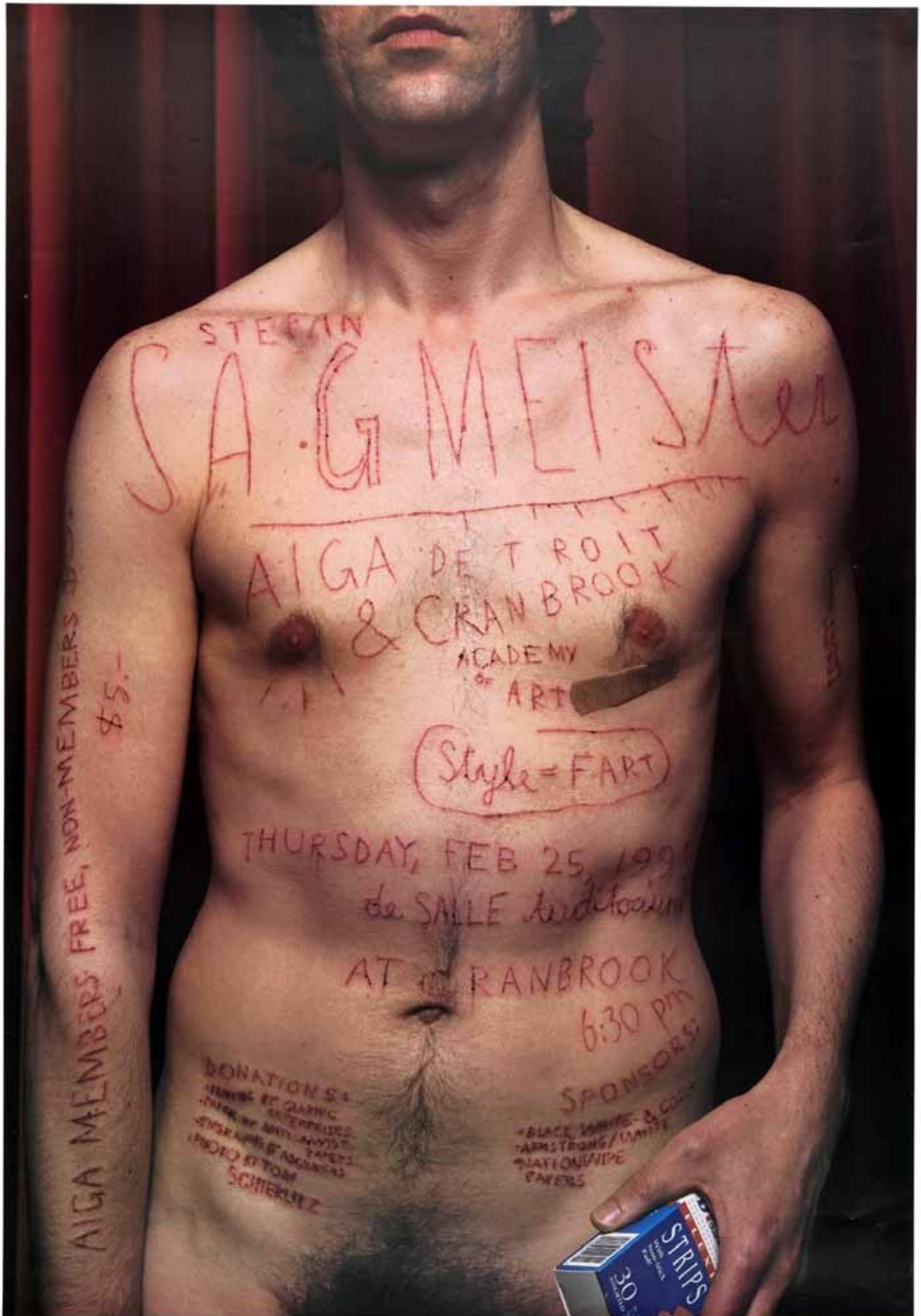
10.5 Atelier populaire, *La police vous parle tous les soirs à 20h*, mai 1968.

Affiche sérigraphiée anonyme produite à l'École des Beaux-Arts de Paris durant les événements de Mai 68, dénonçant la propagande gouvernementale diffusée par l'ORTF, l'Office de Radiodiffusion-Télévision Française, organisme public chargé de la radio et de la télévision en France entre 1964 et 1974.



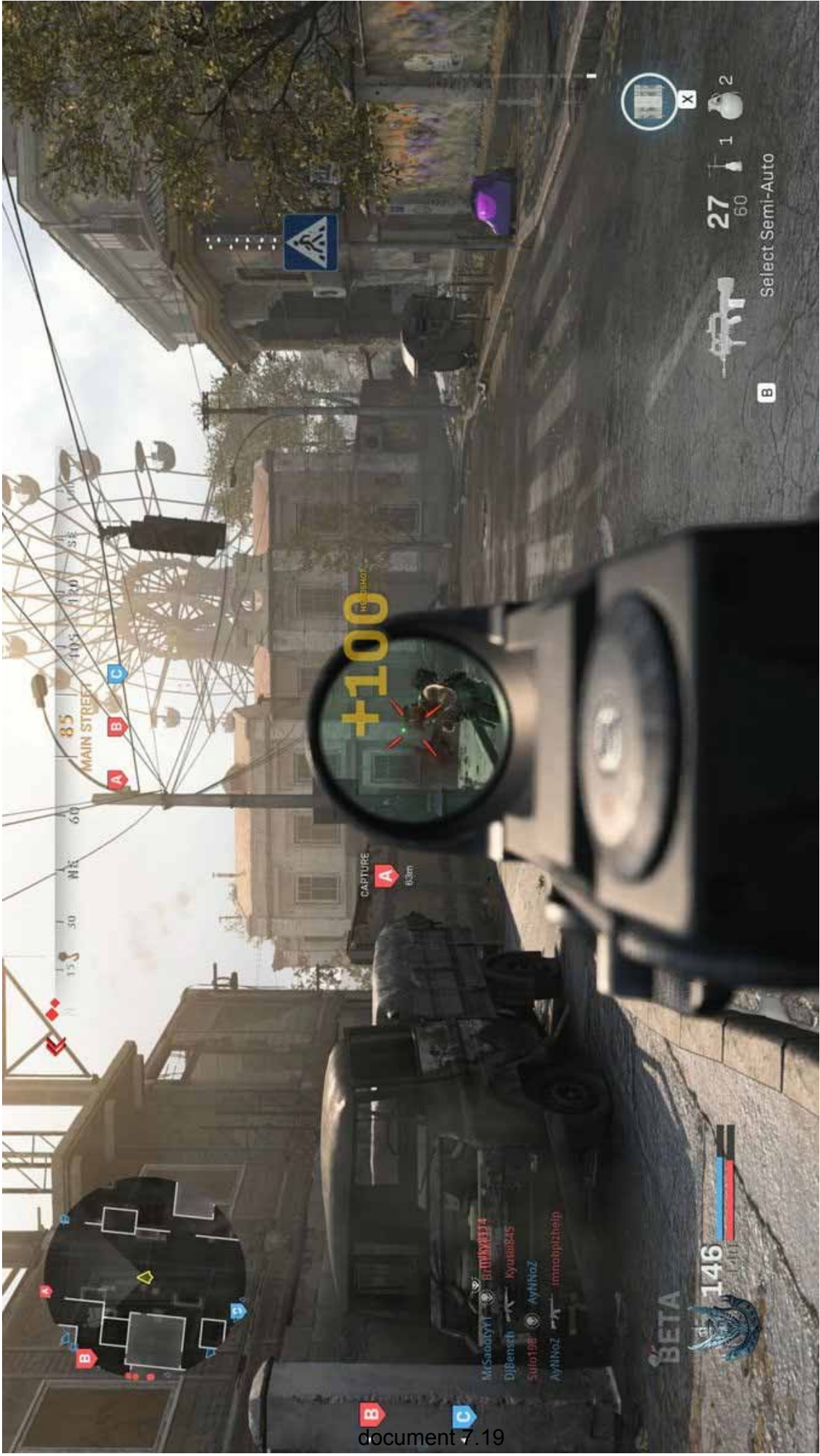
document 10.1

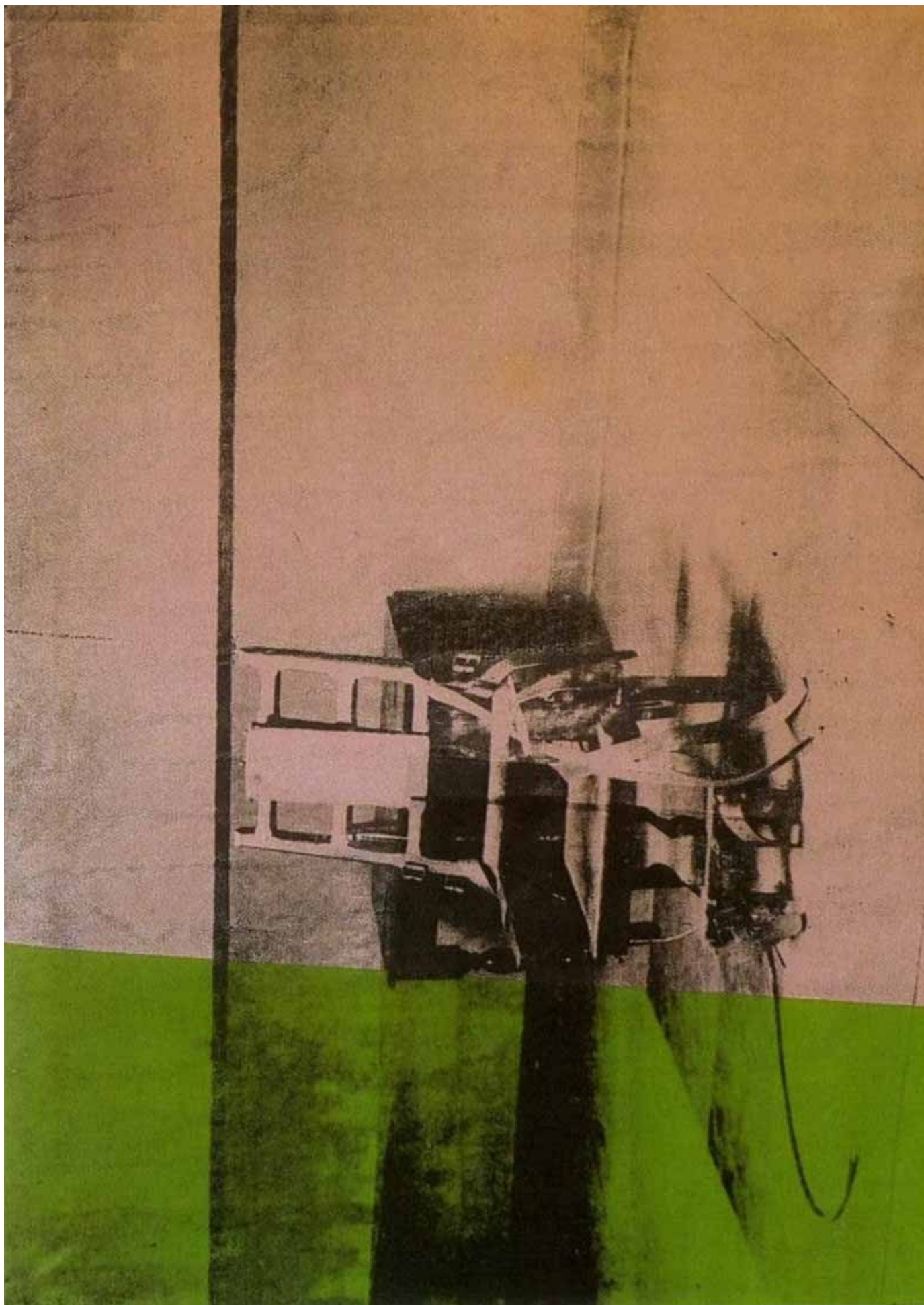
document 7.17



document 10.2

document 7.18





LA POLICE VOUS PARLE
tous les soirs
à 20h



document 10.5

document 7.21