

RESSOURCES DESIGN & MÉTIERS D'ART 2025

Problématisation – Domaine : technologies

PISTE 1

1.1

Étienne Mineur, *Typographies artificielles*, 2025.

Expérimentations graphiques, lettrages et typographies assistés par IA - ChatGPT.

1.1.a - Image générée par IA

1.1.b - Image générée par IA

1.1.c - Image générée par IA

1.1.d - Image générée par IA

1.1.e - Image générée par IA

Source : https://www.instagram.com/etienne_mineur

1.2

Mekit Studio & 70magenta, *Hello Fluo*, 2024.

« Le projet Hello Fluo est un mélange unique de technologies numériques et analogiques : des visuels codés sont créés sur ordinateur et traduits sur papier à l'aide de Quadrifluox, une technique d'impression spéciale avec des encres fluorescentes. »

Extrait et traduction du site web vetroeditions.com

1.2.a - Livre dédié au projet

1.2.b - Pages intérieures

1.2.c - Situation d'usage avec éclairage ultraviolet

1.2.d - Conception du programme

1.2.e - Impression

1.2.f - Vérification impression avec lampe UV

Sources : <https://vetroeditions.com/products/hello-fluo>

<https://quadrifluox.com>





document 1.1.b



document 1.1.c



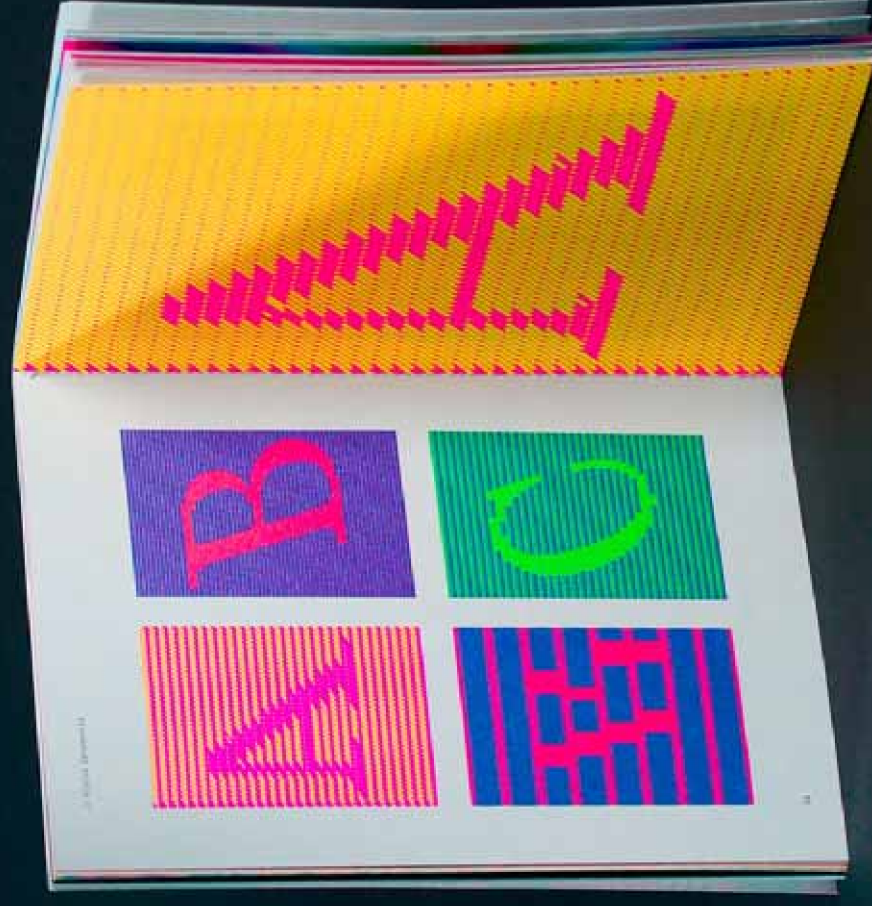
document 1.1.d



document 1.1.e



document 1.2.a



document 1.2.b



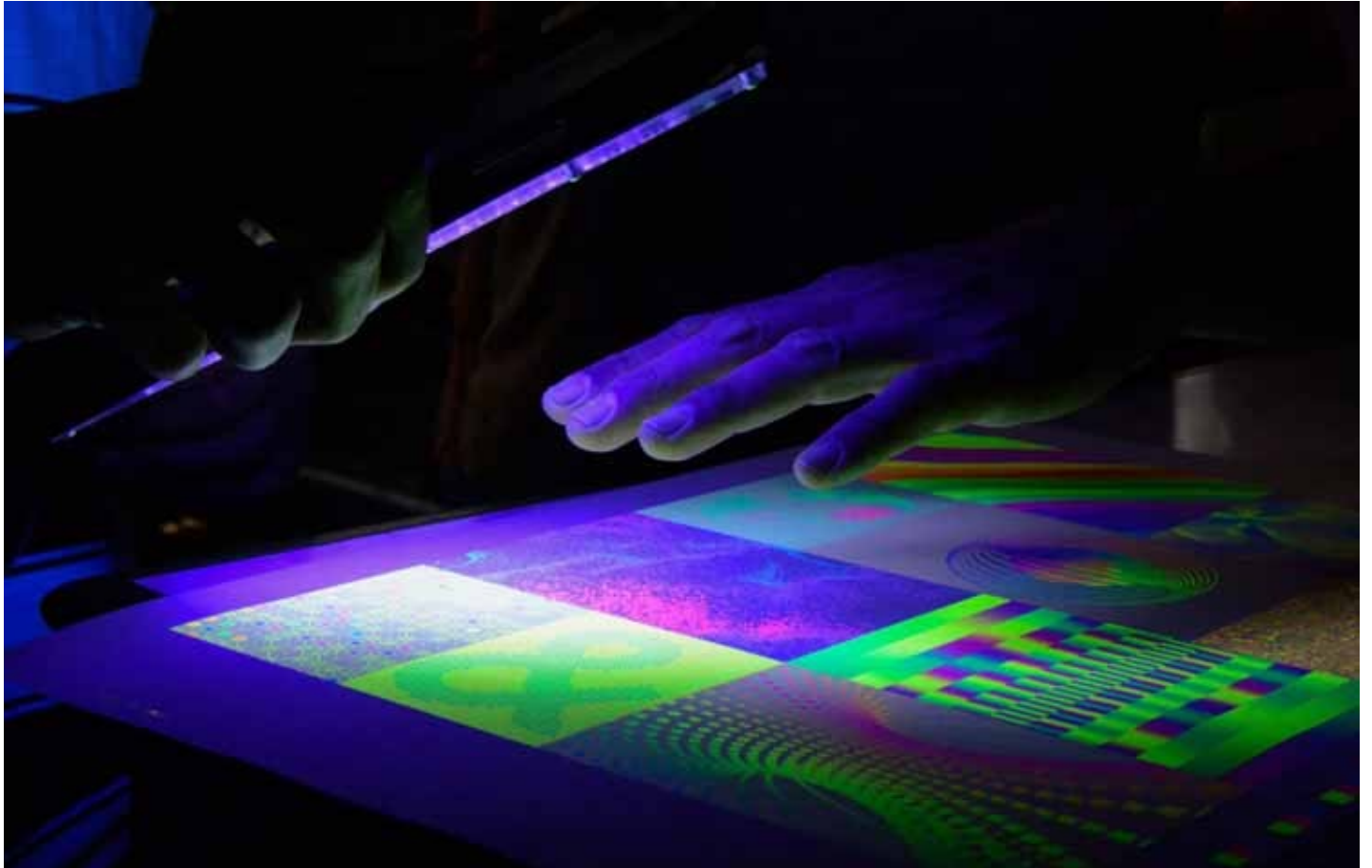
document 1.2.c



document 1.2.d



document 1.2.e



document 1.2.f

RESSOURCES DESIGN & MÉTIERS D'ART 2025

Problématisation – Domaine : technologies

PISTE 2

2.1

Éric Chahi, *Another World*, 1991.

Jeu vidéo conçu par Éric Chahi, exploitant des graphismes polygonaux et des animations rotoscopées. Le jeu est initialement édité sur Amiga et Atari ST.

- 2.1.a - Affiche originale
- 2.1.b - Capture d'écran du jeu
- 2.1.c - Capture d'écran du jeu
- 2.1.d - Capture d'écran du jeu
- 2.1.e - Capture d'écran éditeur
- 2.1.f - Capture d'écran éditeur
- 2.1.g - Capture d'écran vidéo "making of"
- 2.1.h - Capture d'écran scène du jeu
- 2.1.i - Capture d'écran vidéo "making of"
- 2.1.j - Capture d'écran scène du jeu

Sources : <https://www.anotherworld.fr>
https://fabiansanglard.net/another_world_polygons/index.html

2.2

Collectif Stuart Campbell, Denis Semionov, Vladimir Ilic, Rosie Summers, *War: Kids' Drawings in VR animation*, 2021.

Projet VR #VictoryPages pour le 75^e anniversaire de la victoire de 1945, modélisant les dessins d'enfants de la Seconde Guerre mondiale en expériences immersives en réalité virtuelle. Logiciel utilisé : Tilt Brush de Google.

- 2.2.a - Visuel web de l'évènement
- 2.2.b - Capture d'écran dessin d'enfant photographié
- 2.2.c - Capture d'écran application VR
- 2.2.d - Capture d'écran application VR
- 2.2.e - Capture d'écran dessin d'enfant photographié
- 2.2.f - Capture d'écran application VR
- 2.2.g - Capture d'écran application VR
- 2.2.h - Capture d'écran dessin d'enfant photographié
- 2.2.i - Capture d'écran application VR
- 2.2.j - Capture d'écran application VR
- 2.2.k - Capture d'écran dessin d'enfant photographié
- 2.2.l - Capture d'écran application VR
- 2.2.m - Capture d'écran application VR

Sources :
<https://creativepool.com/davincisdigital/projects/victorypages-social-media-history-for-rt> <https://vimeo.com/442014192>

ANOTHER WORLD

20TH ANNIVERSARY EDITION





documents 2.1.b - 2.1.c - 2.1.d



documents 2.1.e - 2.1.f - 2.1.g - 2.1.h



document 2.1.i



document 2.1.j

#VictoryPages
social media
history

WAR: KIDS' DRAWINGS

IN VR ANIMATION





© Государственный музей истории Санкт-Петербурга

document 2.2.b



documents 2.2.c - 2.2.d



document 2.2.e



documents 2.2.f - 2.2.g



© Государственный музей истории Санкт-Петербурга

document 2.2.h



documents 2.2.i - 2.2.j



© Государственный музей истории Санкт-Петербурга

document 2.2.k



documents 2.2.l - 2.2.m

RESSOURCES DESIGN & MÉTIERS D'ART 2025

Problématisation – Domaine : technologies

PISTE 3

3.1

Amanita Design, *Phonopolis*, 2022 - (en développement).

Prototype de jeu d'aventure "fait-main" mêlant sprites, décors en carton filmés en stop-motion et modélisation 3D.

- 3.1.a - Key art du jeu
- 3.1.b - Capture d'écran concept art
- 3.1.c - Conception des pièces
- 3.1.d - Conception des pièces
- 3.1.e - Conception décor
- 3.1.f - Capture d'écran concept art
- 3.1.g - Conception décor
- 3.1.h - Concept art
- 3.1.i - Conception scène 3D
- 3.1.j - Capture d'écran concept art

Source : <https://amanita-design.net/games/phonopolis.html>

3.2

Atari Games, *Primal Rage*, 1994.

Jeu de combat arcade signé Atari, intégrant des animations en stop motion réalisées à partir de marionnettes numérisées image par image.

- 3.2.a - Concept art
- 3.2.b - Concept art
- 3.2.c - Capture d'écran making-of
- 3.2.d - Capture d'écran making-of
- 3.2.e - Capture d'écran making-of
- 3.2.f - Capture d'écran making-of
- 3.2.g - Sprite d'un personnage
- 3.2.h - Capture d'écran du jeu
- 3.2.i - Capture d'écran du jeu
- 3.2.j - Capture d'écran du jeu

Sources :

<https://controlallmonsters.com/2021/02/15/kaiju-video-games-primal-rage> <https://archive.org/details/youtube-132yf17fiHc> <https://youtu.be/KvtreDip1NI?si=8YHsrUuu3G6crbtM> <https://jasonleong.weebly.com/storyboards.html>



document 3.1.a



document 3.1.b



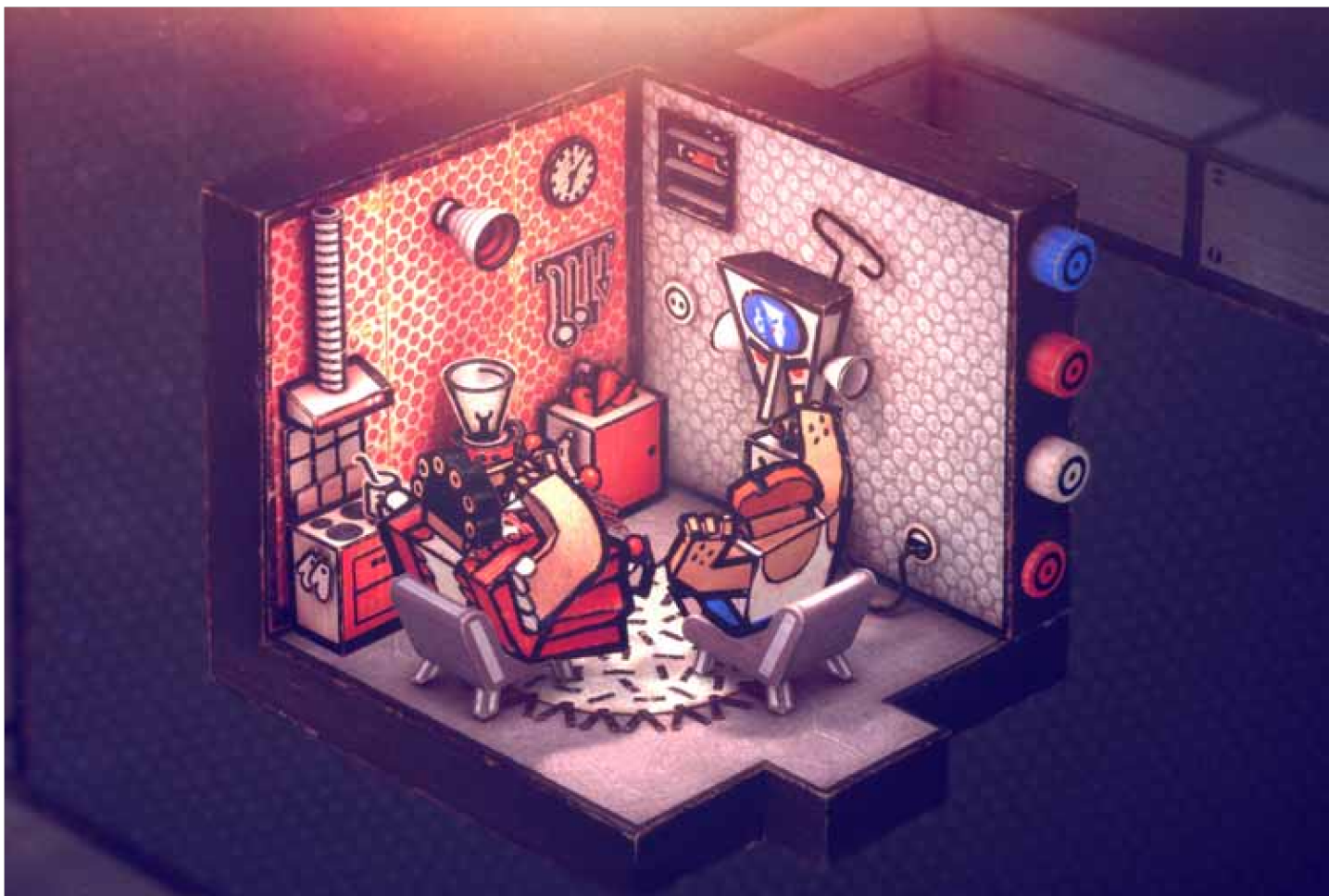
document 3.1.c



document 3.1.d



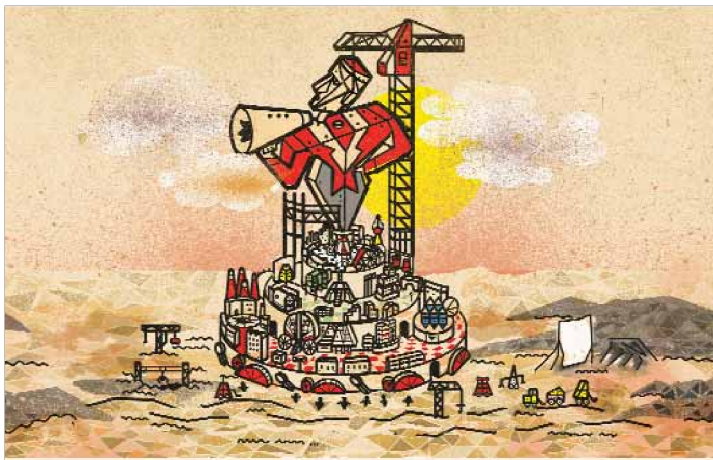
document 3.1.e



document 3.1.f



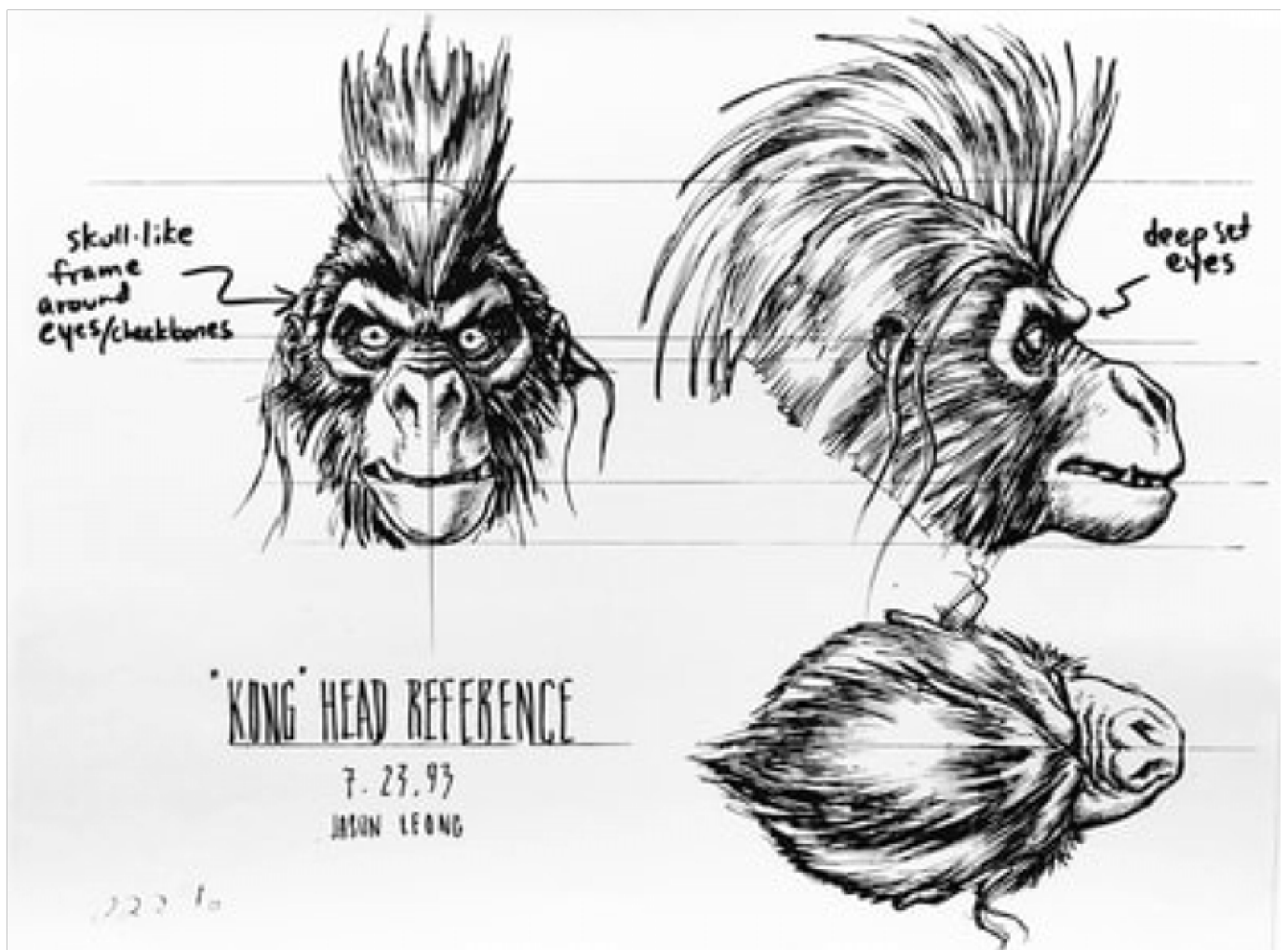
document 3.1.g



documents 3.1.h - 3.1.i - 3.1.j



document 3.2.a



document 3.2.b



documents 3.2.c - 3.2.d - 3.2.e - 3.2.f



documents 3.2.g - 3.2.h - 3.2.i - 3.2.j

RESSOURCES DESIGN & MÉTIERS D'ART 2025

Problématisation – Domaine : technologies

PISTE 4

4.1

Claire Eliot & Marion Voillot, *Learning Matter - Matière à apprendre*, 2021.

Le projet Learning Matters repose sur un circuit interactif composé de trois éléments : une batterie (source d'énergie), un capteur textile (récepteur gestuel) et une lampe (signal lumineux). L'enfant active la lumière par un geste sur le capteur (caresser, taper, frotter...), générant un retour immédiat et sensible à son action.

4.1.a - Situation d'usage

4.1.b - Situation d'usage

4.1.c - Vue d'ensemble

4.1.d - Détail

4.1.e - Situation d'usage

4.1.f - Situation d'usage

4.1.g - Notice

Sources : <https://theindexproject.org/award/nominees/6983>

<https://ird.hal.science/IRCAM/hal-03592714v1>

4.2

SPACE10 & oio, *Products of Place*, 2023.

Ce projet explore sous la forme d'une carte interactive l'usage de l'intelligence artificielle pour concevoir des objets durables à partir de matériaux locaux, souvent issus de déchets, en croisant localisation, données environnementales et savoir-faire contextuels.

4.2.a - Capture d'écran carte interactive

4.2.b - Capture d'écran carte interactive

4.2.c - Capture d'écran différentes pièces

4.2.d - Capture d'écran pièce générée par IA

4.2.e - Capture d'écran pièce générée par IA

4.2.f - Capture d'écran pièce générée par IA

4.2.g - Capture d'écran pièce générée par IA

4.2.h - Capture d'écran pièce générée par IA

4.2.i - Capture d'écran pièce générée par IA

4.2.j - Capture d'écran pièce générée par IA

Sources : <https://space10.com/projects/products-of-place>

<https://design-milk.com/products-of-place-introduces-ai-to-sustainable-product-design>



document 4.1.a



document 4.1.b



document 4.1.c



document 4.1.d

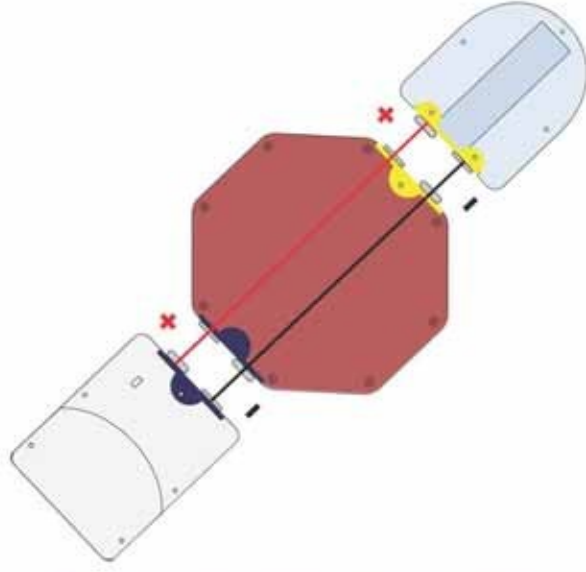


document 4.1.e

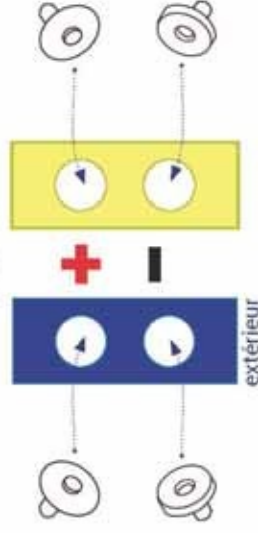


document 4.1.f

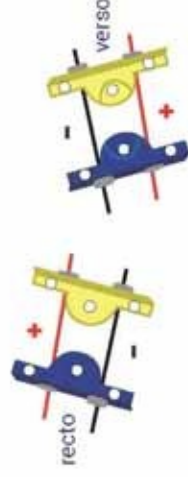
1



insérer



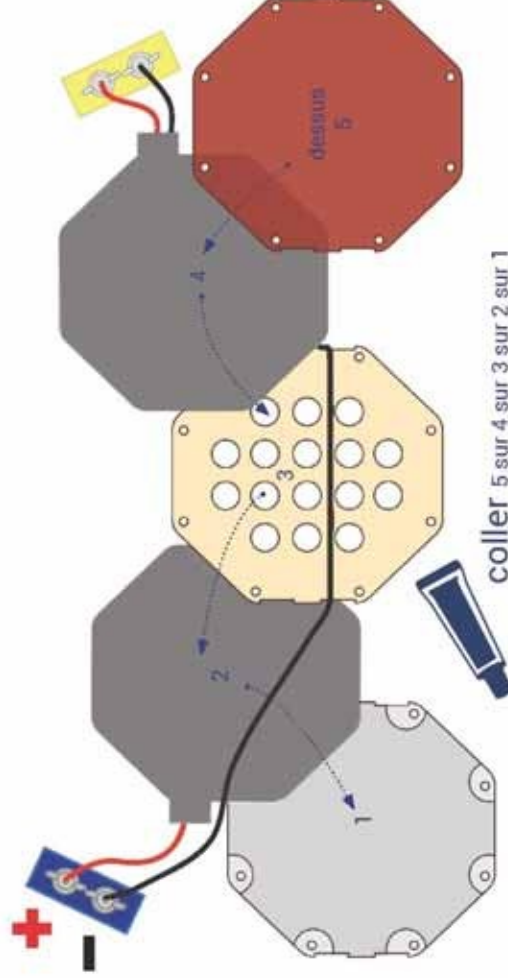
extérieur



recto

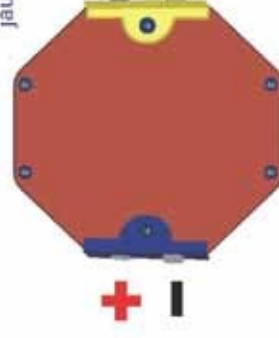
verso

3



coller 5 sur 4 sur 3 sur 2 sur 1

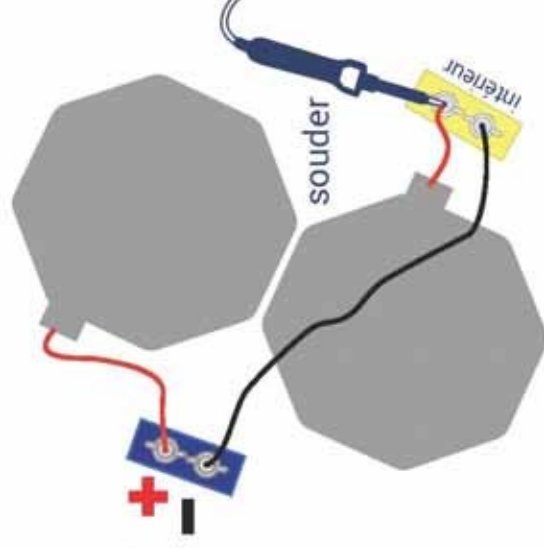
(1) clipser
les connecteurs
jaune & bleu



(2) visser
à la main puis au
tournevis étoile

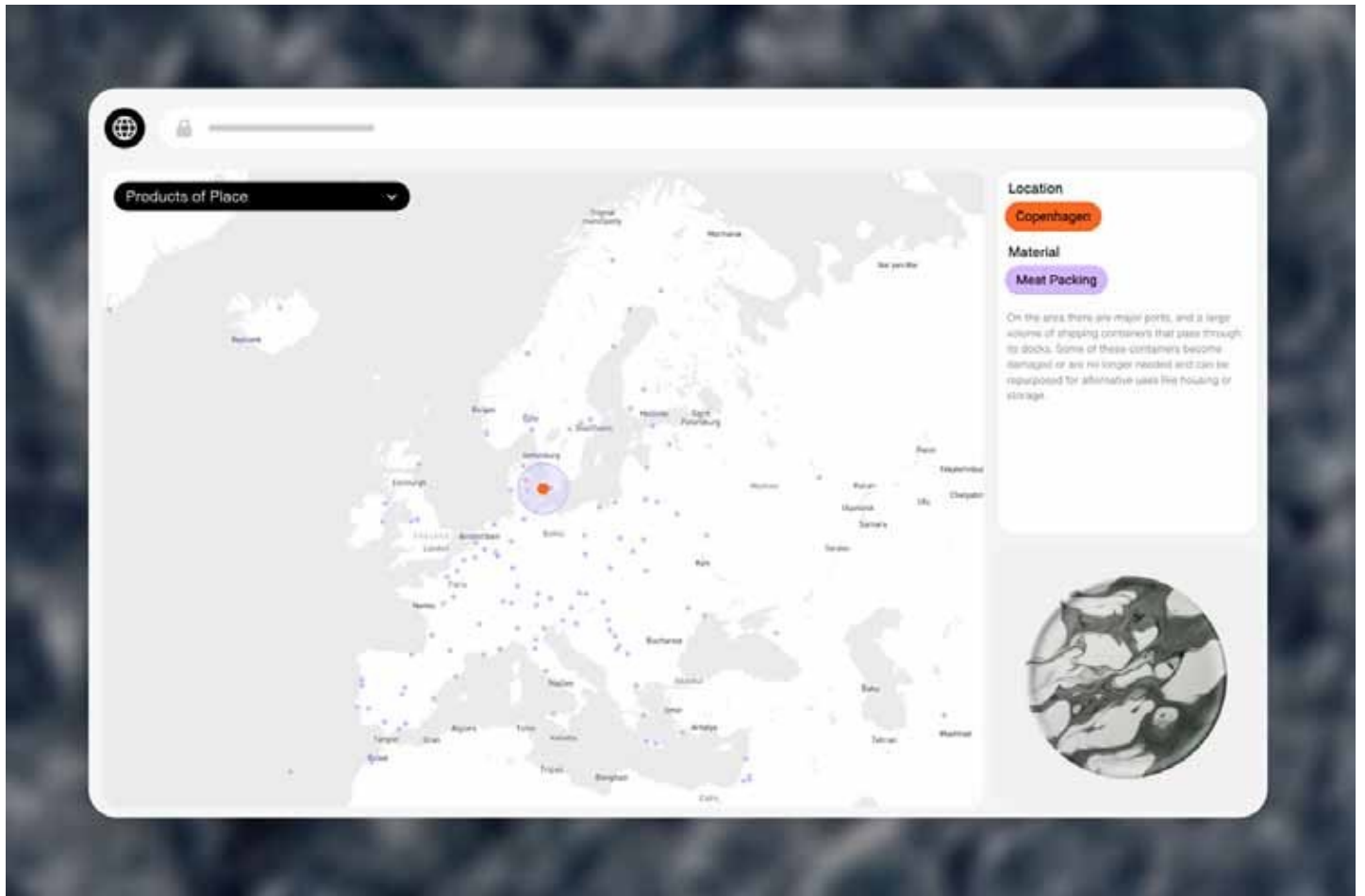


2

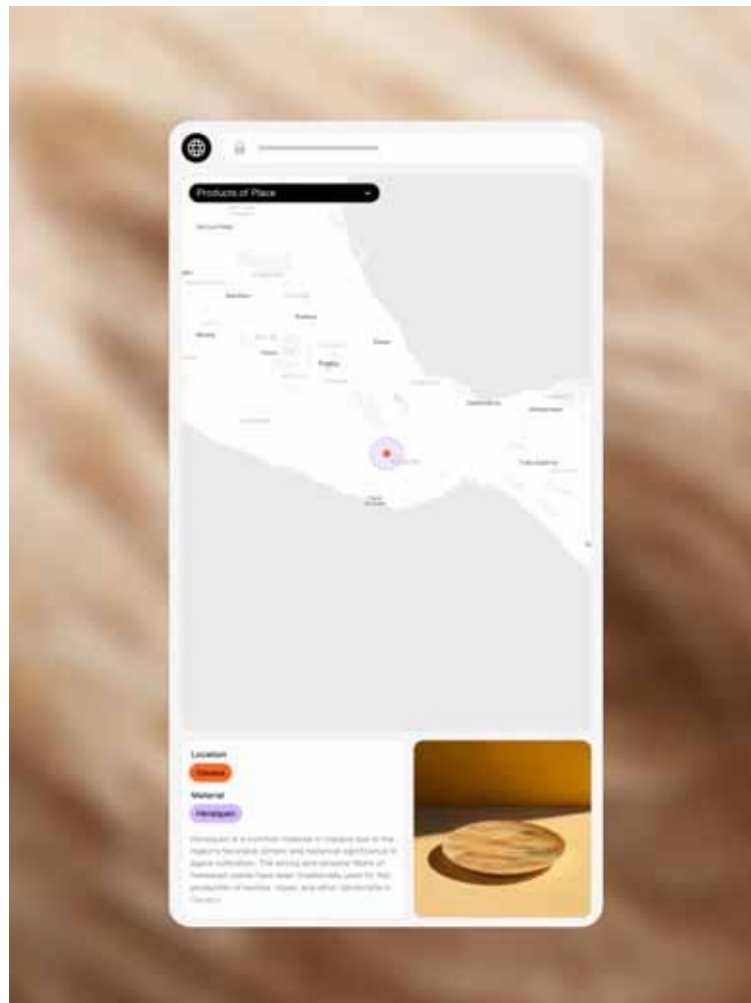


solder

4



document 4.2.a



document 4.2.b



document 4.2.c



document 4.2.d

📍 Copenhagen

56.1629° N
10.2039° E

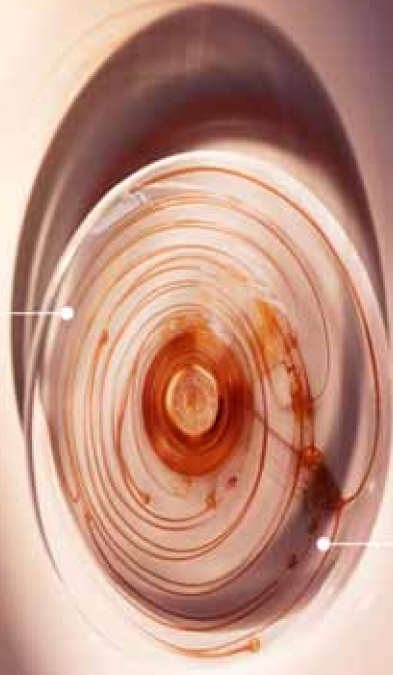


FOOD PACKAGING
PAPER PULP

document 4.2.e

📍 인천시

37.4563° N
126.7052° E



ELECTRICAL WASTE
PINE RESIN

document 4.2.f



document 4.2.g



document 4.2.h



document 4.2.i



document 4.2.j

RESSOURCES DESIGN & MÉTIERS D'ART 2025

Problématisation – Domaine : technologies

PISTE 6

6.1

DIA Studio, *Chaumont Biennale*, 2021.

« L'équipe du salon Le Signe à Chaumont, en France, nous a confié la création du système d'identité visuelle de la Biennale internationale de design graphique 2021, intitulé « Viral ». Comment illustrer véritablement le caractère viral dans le design ? En abandonnant le contrôle manuel et en laissant un système générer l'inattendu. Nous avons développé un outil sur mesure qui utilise des mêmes et des polices cinétiques pour créer une impression de viralité. L'utilisation de la technologie nous permet de sélectionner des itérations impossibles à créer par l'artisanat humain. »

Extrait du site web dia.tv

- 6.1.a - Affiche
- 6.1.b - Variation
- 6.1.c - Variation
- 6.1.d - Variation
- 6.1.e - Variation
- 6.1.f - Déclinaison sur support imprimé
- 6.1.g - Déclinaison sur divers supports

Source :
<https://dia.tv/project/chaumont-biennale>

6.2

Joanie Lemerrier, *All the trees*, 2022.

Arbres, lasers, sonorisation, ordinateur.

- 6.2.a - Projections
- 6.2.b - Projection
- 6.2.c - Projection
- 6.2.d - Projection

Source : <https://joanielemerrier.com/all-the-trees>



Biennale Internationale
de Design Graphique
VIRAL
Le Signe CENTRE NATIONAL
DU GRAPHISME Chaum
27.5.21

document 6.1.b

document 6.1.c

Biennale Internationale
de Design Graphique
VIRAL
Le Signe CENTRE NATIONAL
DU GRAPHISME Chaum
27.5.21

Biennale Internationale
de Design Graphique
VIRAL
Le Signe CENTRE NATIONAL
DU GRAPHISME Chaum
27.5.21

document 6.1.d

Biennale Internationale
de Design Graphique
VIRAL
Le Signe CENTRE NATIONAL
DU GRAPHISME Chaum
27.5.21

document 6.1.e



document 6.1.f



document 6.1.g





document 6.2.b



document 6.2.c



document 6.2.d

RESSOURCES DESIGN & MÉTIERS D'ART 2025

Problématisation – Domaine : technologies

PISTE 7

7.1

Theo Jansen, *Strandbeest*, 1989 à 2021.

« Les Strandbeests sont des sculptures cinétiques, une invention de l'artiste néerlandais Theo Jansen. Mais au lieu d'être exposées dans un musée, ces sculptures cinétiques ornent les plages côtières. Elles sont fabriquées à partir de tuyaux en PVC, de colliers de serrage, d'anneaux en caoutchouc, de bouteilles en plastique recyclées et d'autres éléments similaires. Les vents quasi omniprésents sur les zones côtières sont traduits en mouvement par ces sculptures, qui stockent également l'énergie éolienne pour l'utiliser lorsque les vents côtiers s'apaisent. »

Extrait du site web theguardian.com

7.1.a - Vue d'ensemble « Umerus », 2009

7.1.b - Vue d'ensemble « Extensa », 2021

7.1.c - Vue d'ensemble « Ader », 2020

7.1.d - Détails

7.1.e - Détails

Source :

<https://strandbeest.com>

7.2

Isaac Blankensmith & Smooth Technology, *Paper Signals*, 2020.

« Un kit DIY pour construire un petit écran en papier permettant de suivre des données comme la météo, le cours de la monnaie et les lancements de fusées. Sans écran ni boutons, il suffit de les contrôler en leur parlant. N'importe qui peut en construire un depuis chez soi avec des pièces du commerce, une imprimante et un dimanche après-midi.

Nos six modèles prédéfinis sont : un parapluie qui suit la pluie, une flèche qui suit la valeur d'une monnaie, un minuteur qui compte à rebours jusqu'à la date souhaitée, une fusée qui vous indique le lancement d'une fusée, une personne qui signale quand il est temps de faire une pause et un pantalon qui vous indique s'il fait assez chaud pour porter un short. Vous pouvez créer l'un de ces six exemples de signaux ou obtenir le code open source pour créer le vôtre. »

Extrait traduit du site web isaacblankensmith.com

7.2.a - Six modèles

7.2.b - Kit de fabrication

7.2.c - Assemblage

7.2.d - Vue d'ensemble

7.2.e - Scénario d'usage (état fermé, état ouvert)

Source : <https://isaacblankensmith.com/Paper-Signals-A-kit-to-make-your-own-paper-display-that-tracks-useful>



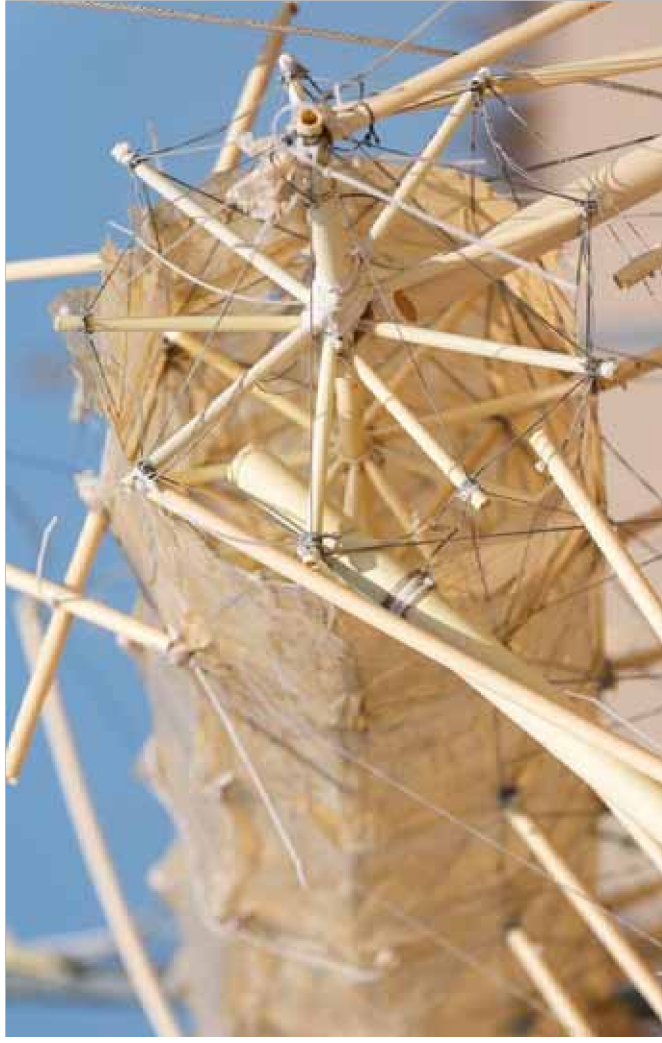
document 7.1.a



document 7.1.b



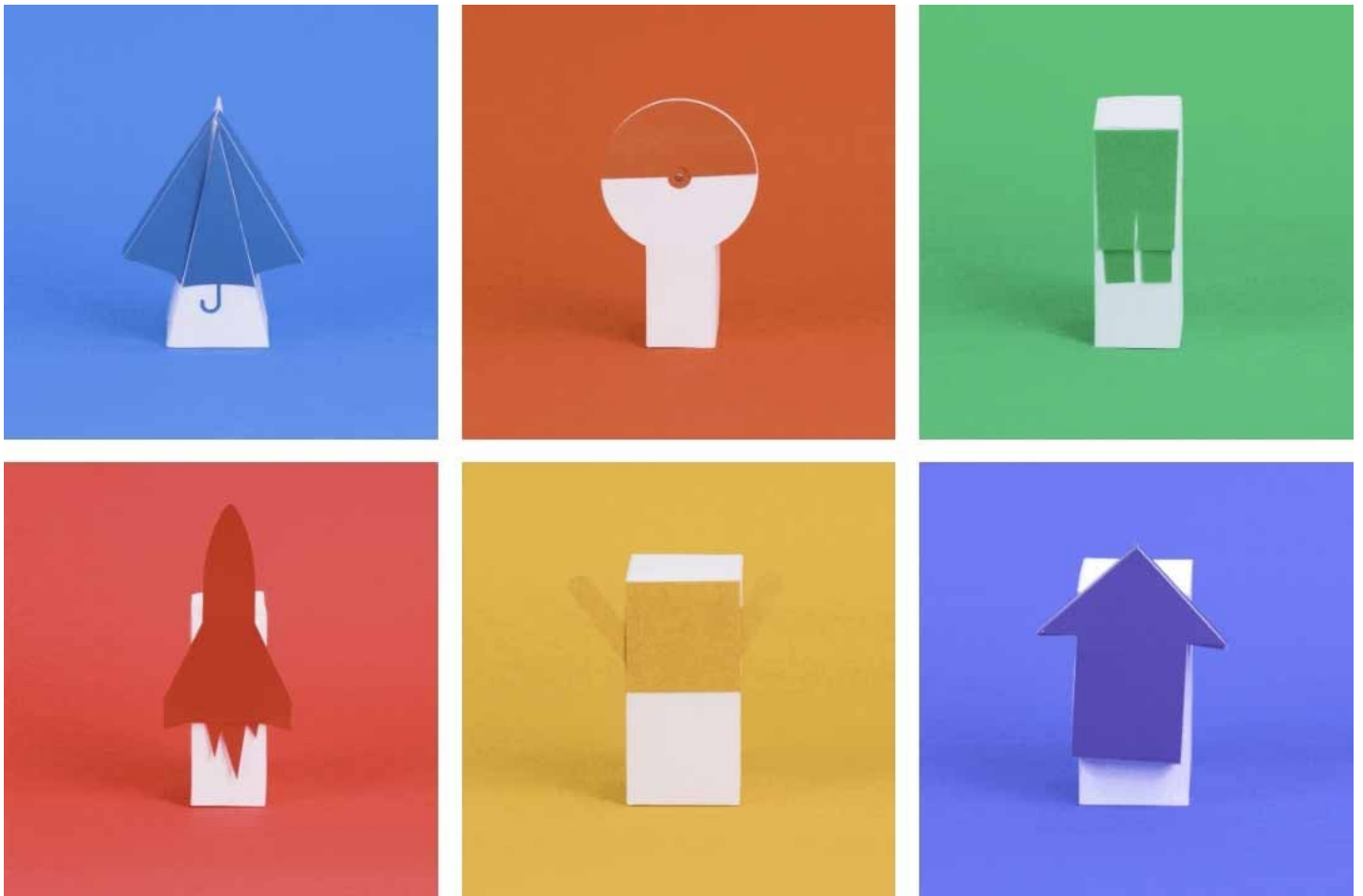
document 7.1.c



document 7.1.d



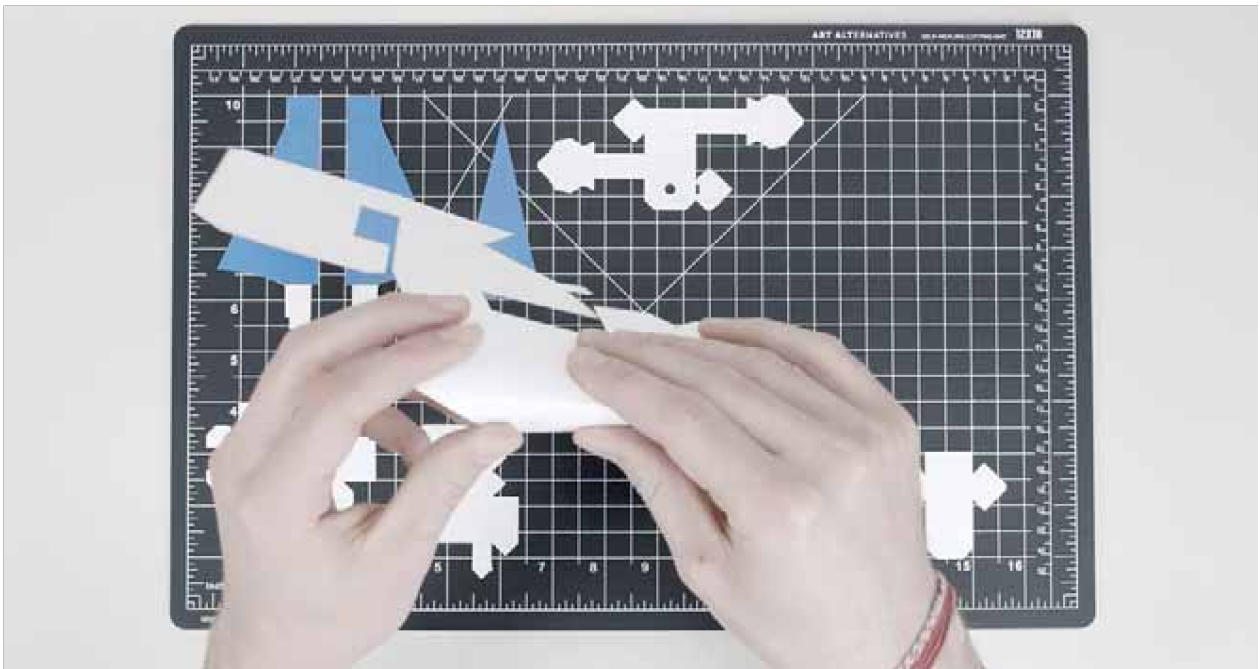
document 7.1.e



document 7.2.a



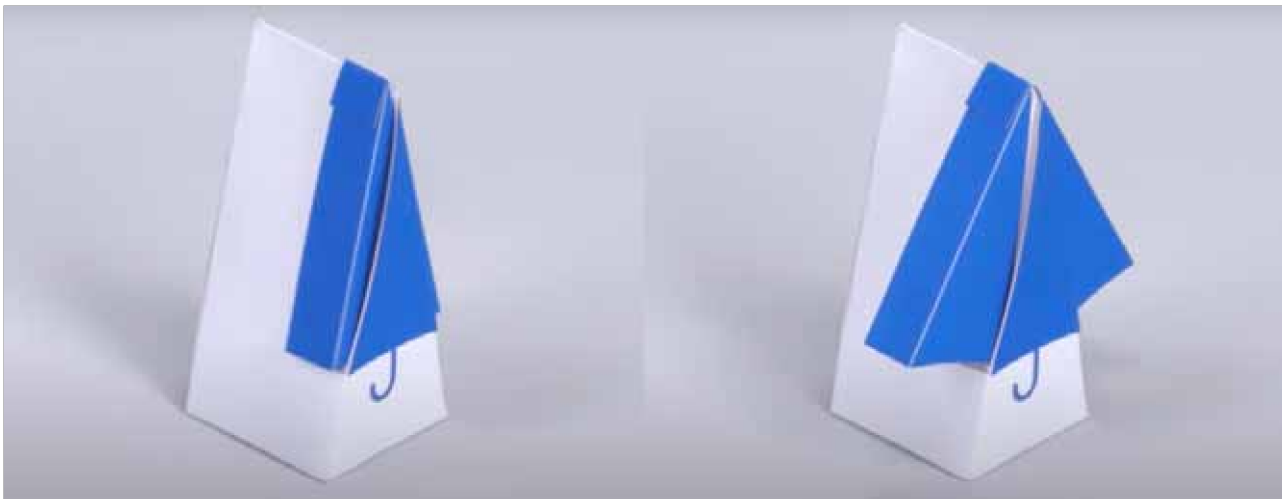
document 7.2.b



document 7.2.c



document 7.2.d



document 7.2.e

RESSOURCES DESIGN & MÉTIERS D'ART 2025

Problématisation – Domaine : technologies

PISTE 8

8.1

Marina Abramovic, *The Artist is Present*, 2012.

Deux chaises en bois face à face, séparées d'une table, l'une pour l'artiste, l'autre pour le public. Le public se relaie pour un échange, les yeux dans les yeux avec l'artiste, en silence, sur une durée libre.

8.1.a - Photo de la performance

8.1.b - Photo de la performance avec un visiteur

8.1.c - Réaction du public

Sources : <https://www.moma.org>

<https://www.louvre.fr>

8.2

Arthur Baude, *Transesthésie*, 2023.

Cadre en métal, éclairage LED rouge, brume.

« Le projet Transesthésie fait suite à une série d'installations de l'artiste sur le thème de la brume. Ce projet, à la fois voie d'entrée et de sortie de cet univers prend la forme d'une porte symbolique. Transesthésie signifie littéralement « ressentir la traversée ». Cette installation nous invite à prendre conscience des changements qui s'opèrent en permanence, autour de nous, en nous. Ici le passage est non seulement matérialisé par une métaphore de porte mais il est rendu visible et palpable par une membrane d'eau et de lumière. [...] Pour traverser ce passage, il faudra en faire l'expérience, sentir la brume se déposer sur son corps, la lumière le traverser et ressentir cet état transitionnel incarné par ces différents éléments. »

Extrait du site lerobota.com

8.2.a - Situation d'usage, vue d'ensemble

8.2.b - Situation d'usage, vue rapprochée

8.2.c - Situation d'usage, vue rapprochée

8.2.d - Situation d'usage

Source :

<https://lerobota.com>



document 8.1.a



document 8.1.b



document 8.1.c



document 8.2.a



document 8.2.b



document 8.2.c



document 8.2.d

RESSOURCES DESIGN & MÉTIERS D'ART 2025

Problématisation – Domaine : technologies

PISTE 9

9.1

Jean Tinguely, *Le Cyclograveur*, 1960.

Ferraille soudée, éléments de vélo, tôle, tambour, cymbales, livre.
225 x 410 x 110 cm.

« Jean Tinguely utilise les techniques de la récupération (rebuts de la société de consommation) puis de l'assemblage et de la construction. L'artiste se fait bricoleur, soudeur, mécanicien, ingénieur, sculpteur. [...] Du jeu, des tremblements, du désordre et du déséquilibre sont même volontairement introduits dans la réalisation du mécanisme afin d'amener des variations aléatoires (notamment du support et de l'outil) dans les dessins produits. [...] Enfin, il faut évoquer la participation du spectateur à ces machines. Au-delà de l'émerveillement devant elles et de la compréhension du fonctionnement qui les anime, le spectateur déclenche souvent l'œuvre en actionnant sa mise en marche ; il participe même physiquement [...] en pédalant, faisant corps avec l'œuvre (observé par les autres) et l'animant de son rythme. »

Extrait du site web artplastoc.blogspot.com

9.1.a - Vue d'ensemble

9.1.b - Détail

9.1.c - Situation d'usage

9.1.d - Détail du mécanisme

Source :

<https://www.tinguely.ch>

9.2

François Winants, *Vertical environment*, 2017 à 2022.

« François Winants explore le temps et les phénomènes naturels pour réaliser de nouveaux paradigmes. Il interroge le rôle de l'art et de la création dans la traduction de la conscience environnementale émergente. Il développe des instruments, interroge les processus photographiques et utilise les outils scientifiques. »

Extrait du site francoiswinants.com

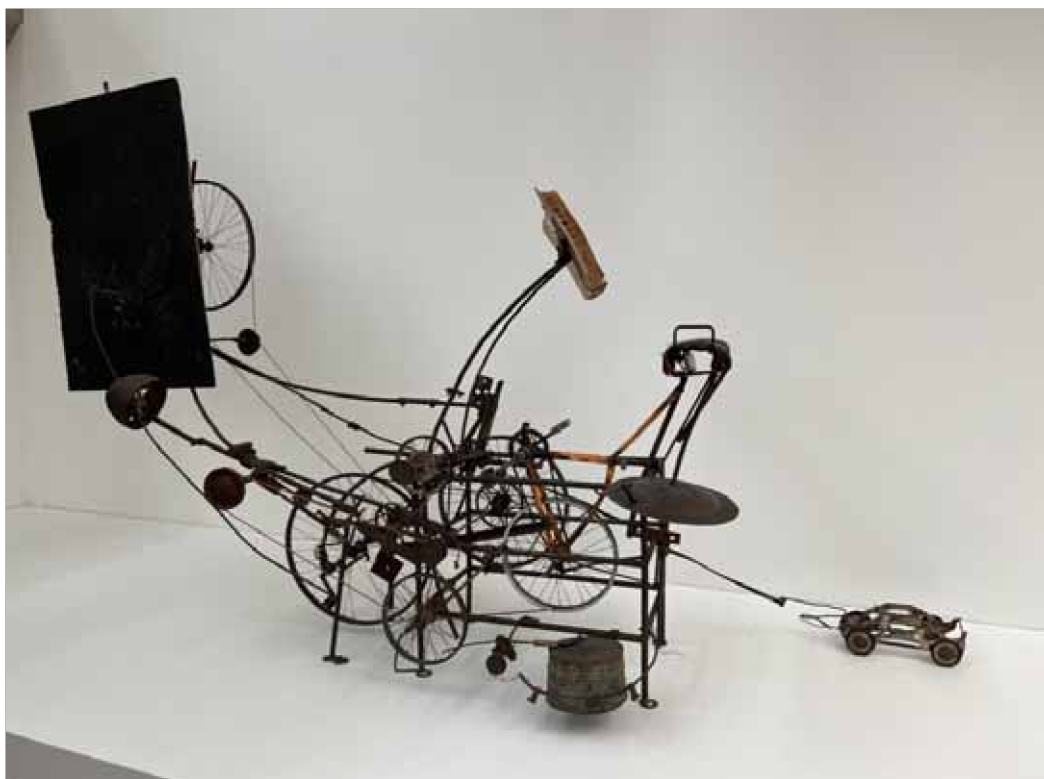
9.2.a - Vue d'ensemble

9.2.b - Visualisation

9.2.c - Vue d'ensemble

9.2.d - Détail

Source : <https://francoiswinants.com>



document 9.1.a



document 9.1.b



document 9.1.c



document 9.1.d



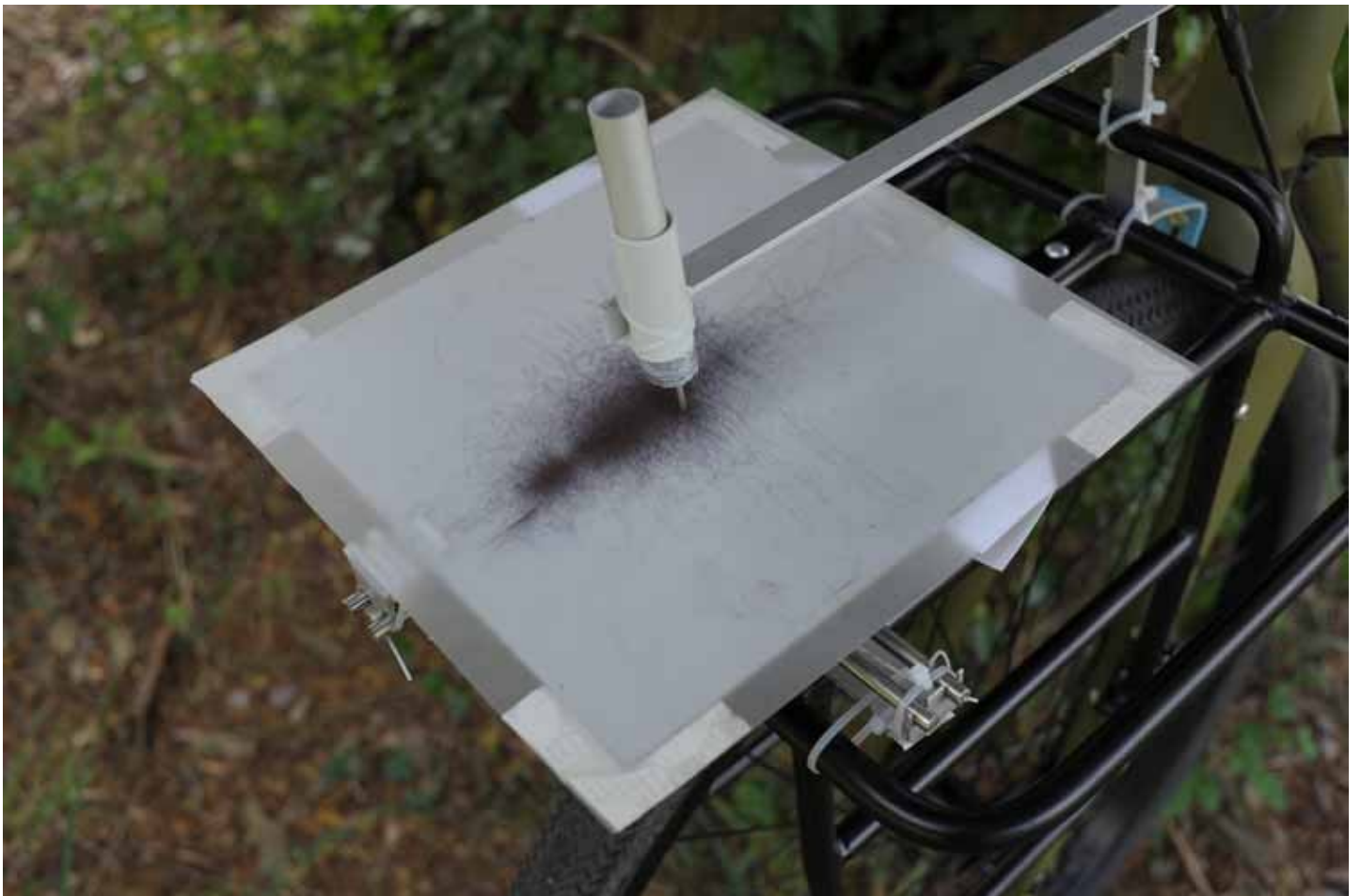
document 9.2.a



document 9.2.b



document 9.2.c



RESSOURCES DESIGN & MÉTIERS D'ART 2025

Problématisation – Domaine : technologies

PISTE 10

10.1

Mansukhbhai Raghavjibhai Prajapati, *Mitti Cool*, 2005-2016.

Proposition de traduction : *Réfrigérateur en Terre*

« Mansukh Prajapati, l'inventeur du produit, est un artisan potier qui s'est servi du matériau qu'il maîtrise le mieux : l'argile. Le Mitti Cool Refrigerator est un corps en argile muni d'une porte en verre. Grâce à ce matériau, l'intérieur de l'appareil peut maintenir une température inférieure à celle de la température ambiante. Par ailleurs, il est équipé d'espaces de stockage pour les aliments, ainsi qu'un réservoir d'eau.

Le réfrigérateur fonctionne sans électricité et dispose toutefois d'un système de refroidissement opérationnel. Pour rendre ce dispositif fonctionnel, l'inventeur explique qu'il faut remplir le réservoir d'eau. Le liquide est alors absorbé par les parois intérieures de l'appareil, l'eau s'évapore et capte la chaleur émise par les denrées. Enfin, elle se condense sur les parois extérieures, évacuant ainsi la chaleur captée. De cette manière, les aliments préservent leur fraîcheur. »

Source internet : neozone.org

10.1.a - Prototypes

10.1.b - Vue d'ensemble

10.1.c - Situation d'usage

10.1.d - Situation d'usage

Sources internet : <https://mitticool.com>

<https://www.neozone.org/innovation/mitti-cool-linvention-dun-refrigerateur-en-terre-cuite-autonome-fonctionnansans-electricite/>

10.2

Daniel Weil, *Radio In A Bag*, aussi intitulée *Hommage à Marcel Duchamp*, 1981.

« Le designer argentin Daniel Weil n'a pas 30 ans quand il commercialise son premier objet en 1982 : une radio démontée vendue dans un sac transparent. Les éléments éparpillés sont cependant connectés et l'appareil fonctionne. Une approche déconstructiviste qui remet en question le rôle du boîtier. Radio In A Bag, c'est son nom, est intégré l'année suivante dans la collection permanente du MoMa. »

Source : revue Hémisphères, Nouvelles Transparences, N°ISSN 2235-0330

10.2.a - Vue d'ensemble

10.2.b - Détails

10.2.c - Vue d'ensemble

Sources internet : <https://philamuseum.org/collection/object/184065>

<https://www.quittenbaum.de/en/auctions/design/146A/list-of-results/inge-plastic-fuer-anthologie-quartett-badessen-radio-in-bag-radio-1983-101772/>



document 10.1.a



document 10.1.b



document 10.1.c



document 10.1.d



document 10.2.a



document 10.2.b



document 10.2.c