

Toutes les informations pratiques sur :
lamartinierediderot.fr

**Journées
Fenêtres
Ouvertes**

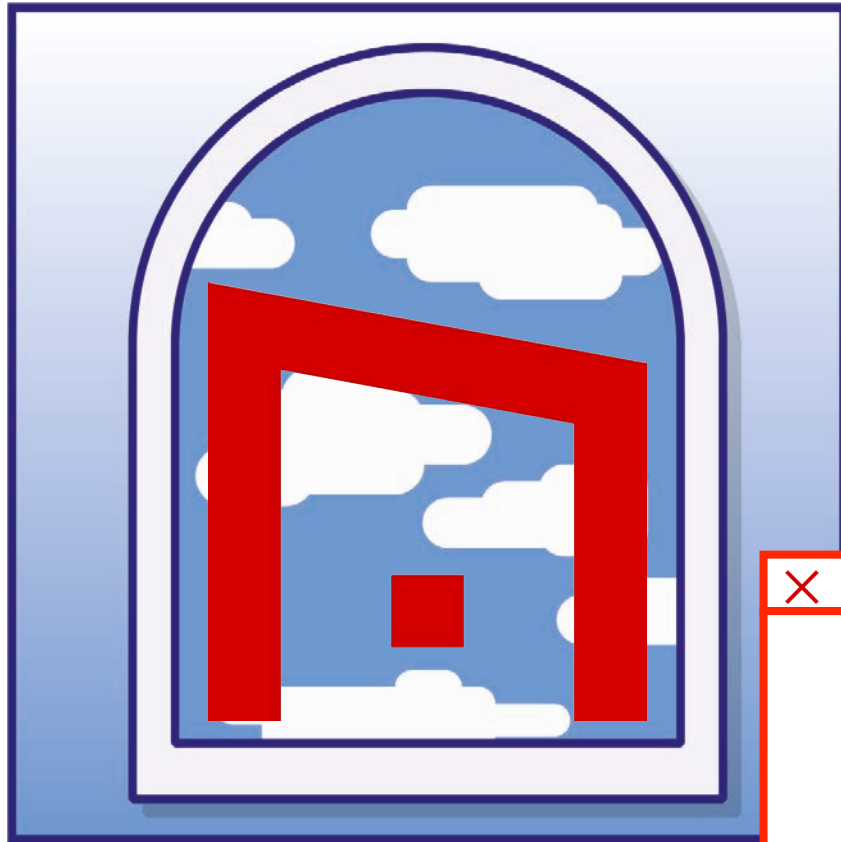
Im: d:

la martinière: diderot:

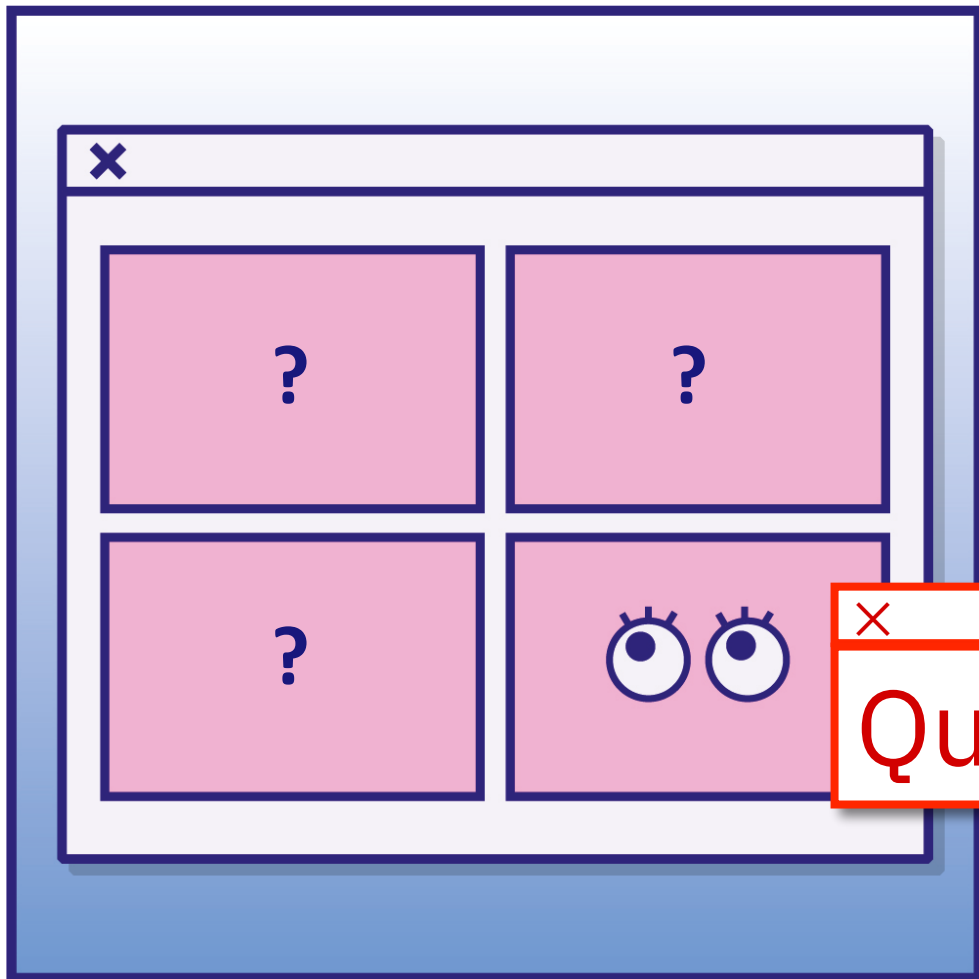
5 & 6 Mars 2021

bienvenue

- Formations Design
& Écoles Supérieures
d'Arts Appliqués



×
DN MADe espace
**parcours conception
spatiale et lumière**



× Qu'est-ce qu'un **DN MADe** ?

Le DN MADe est une formation en trois ans qui permet d'obtenir un diplôme de niveau 6 :

- > année 1 : découverte et acquisition des fondamentaux (*30 heures hebdomadaires*)
- > année 2 : approfondissement et spécialisation (*27 heures hebdomadaires*)
- > année 3 : perfectionnement (*24 heures hebdomadaires*)

3 pôles d'enseignements :

> enseignements génériques, humanités et cultures

- lettres, philosophie et culture des arts et du design

> enseignements transversaux, méthodologie, technique et langue

- *outils d'expression et d'exploration, technologie et matériaux, outils et langages numériques, langues vivantes, contextes économiques et juridiques*

> enseignements pratiques et professionnels

- *atelier de création, parcours de professionnalisation et stage (2 semaines fin S2, 12 à 16 semaines, fin S4 -S5-S6)*

Les DN MADE espace en France : une « mention » commune, mais des « parcours » différents

Lycée La Grande Tourrache, Toulon : **parcours paysage & paysage urbain**

Lycée Claude-Nicolas Ledoux, Besançon : **parcours cadre de vie _ Mineure : Scénographie et agencement**

Lycée Raymond Loewy, La Souterraine : **parcours design responsable : Territoire, Société et Patrimoine, Majeure : Espace, Mineure : Patrimoine**

Lycée Charles de Gaulle, Chaumont : **parcours univers et dispositifs de communication pour les marques et les institutions**

Lycée Monnet Fourneyron Saint-Etienne : **parcours design d'espaces, architecture intérieure et micro-architecture**

Lycée Adolphe Chérioux, Vitry sur Seine : **parcours architecture et pratiques collaboratives ou parcours conception des paysages urbains naturels**

École Boule : **parcours espace/innovation sociale, habitats et territoires d'innovation sociale**

Lycée Descartes Cournon d'Auvergne : **parcours espaces in situ**

ensaama Olivier de Serres : **parcours espace-architecture, services et mobilité urbaine**

Lycée Le Corbusier, Strasbourg : **parcours espace-scénarii de l'architecture**

Lycée Marc Chagall, Reims : **parcours design d'intérieur.s**

Le DN MADE espace de La Martinière : une approche ouverte sur l'exploration de 4 domaines...



Une vision qui se brouille
> progression de la poussière au fur et à mesure des passages des danseurs

Scénographie de théâtre, danse...



Aménagement urbain et paysagé



Scénographie d'exposition



Architecture intérieure

... où la « *lumière naturelle et/ou artificielle est abordée dans sa dimension créative, pour accompagner les usages, valoriser les espaces et déterminer des ambiances* »



Dans cette vue 3D, les projections lumineuses colorées confèrent une identité et une ambiance spécifiques à chacune des « bulles à histoires » de la Maison des contes de Vaulx-en-Velin (Oriane Landais, DME3)



Exemples de projets



SCÉNOGRAPHIE DE THÉÂTRE

12 hommes en colère, Rotonde de l'INSA

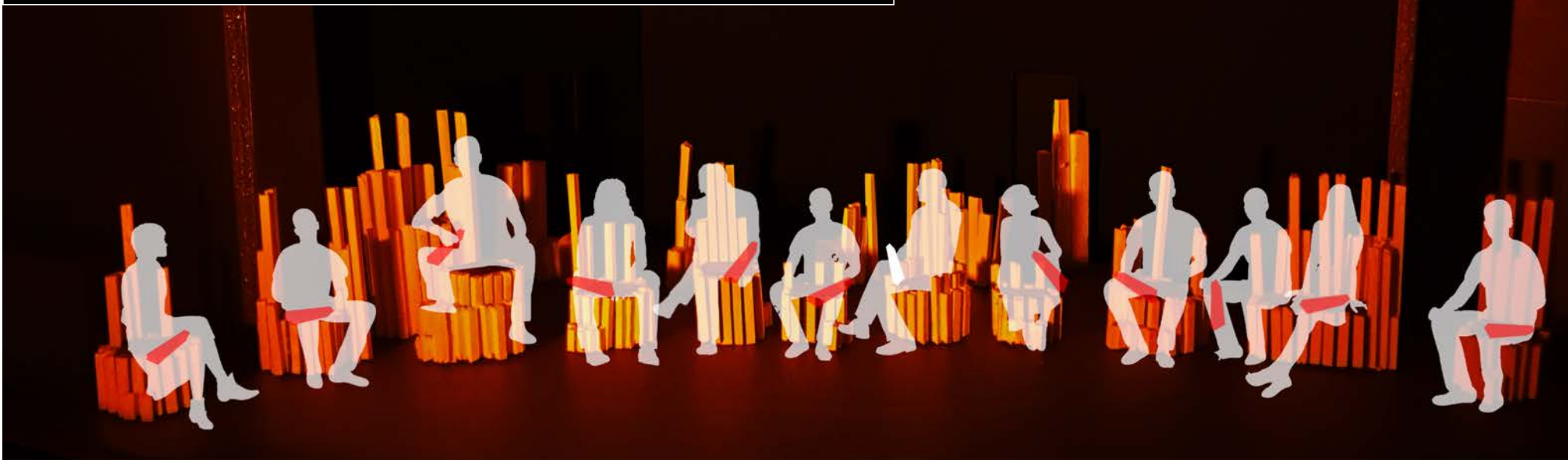
Travail de groupe en collaboration avec la section théâtre de l'INSA et les élèves du lycée des métiers du bois Georges Lamarque (projet en cours de réalisation)



PREMIER VOTE

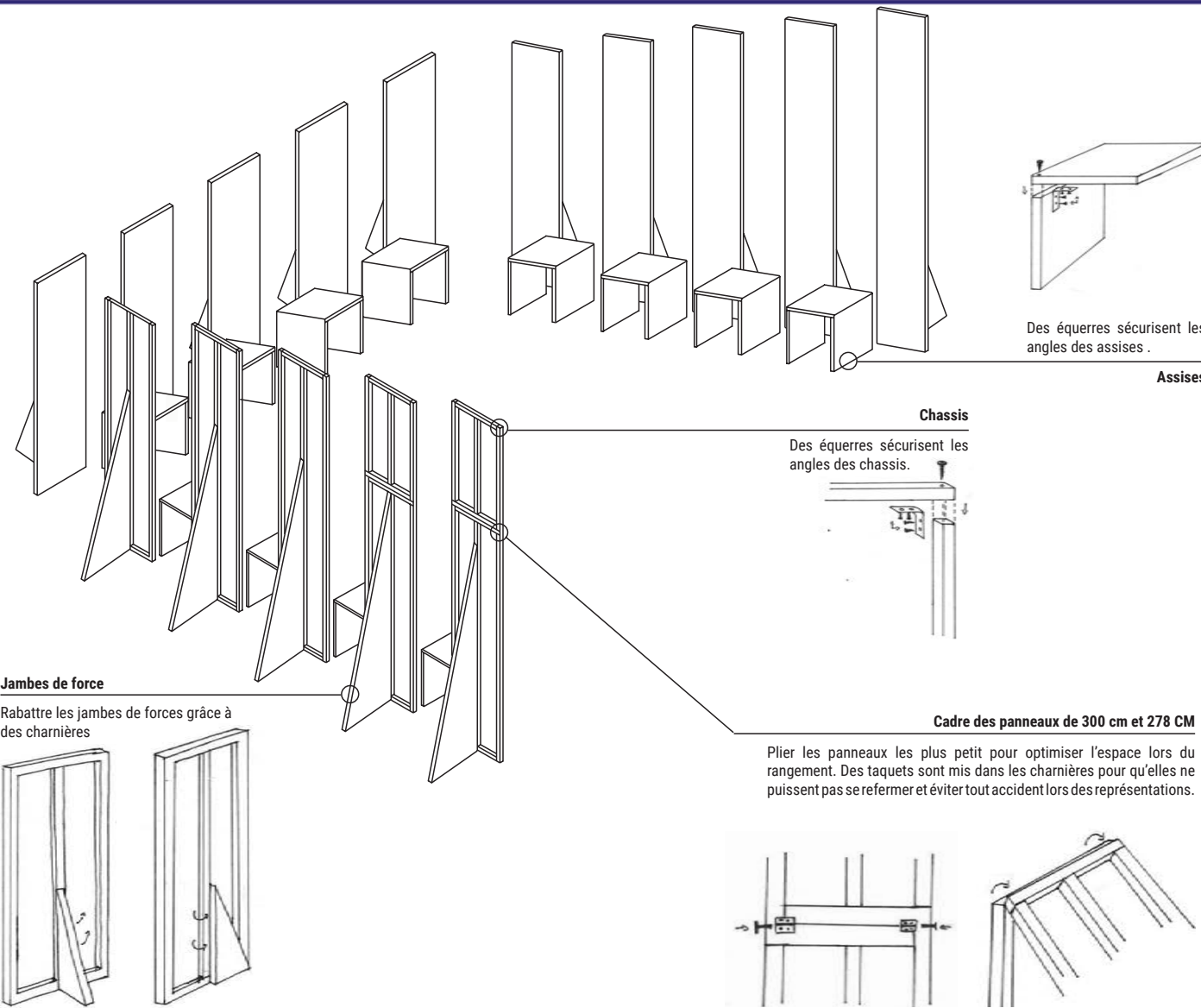
Chaque juré est installé sur l'assise qui le représente.
Disposés en arc de cercle pour faire opposition à l'arc des spectateurs, ils peuvent procéder au vote. Le vote est matérialisé par des bâtons identiques aux tasseaux mais de longueur 30cm.
Les bâtons rouges représentent les votes "coupable" tandis que les bâtons blancs "non coupable". Chaque assise possède un bâton de chaque dissimulé entre les tasseaux de l'assise.

TRANSITION LUMIÈRE LORS DE LA
RÉVÉLATION DES VOTES :
LUMIÈRE BLANCHE > Calme
LUMIÈRE ORANGE > Tension

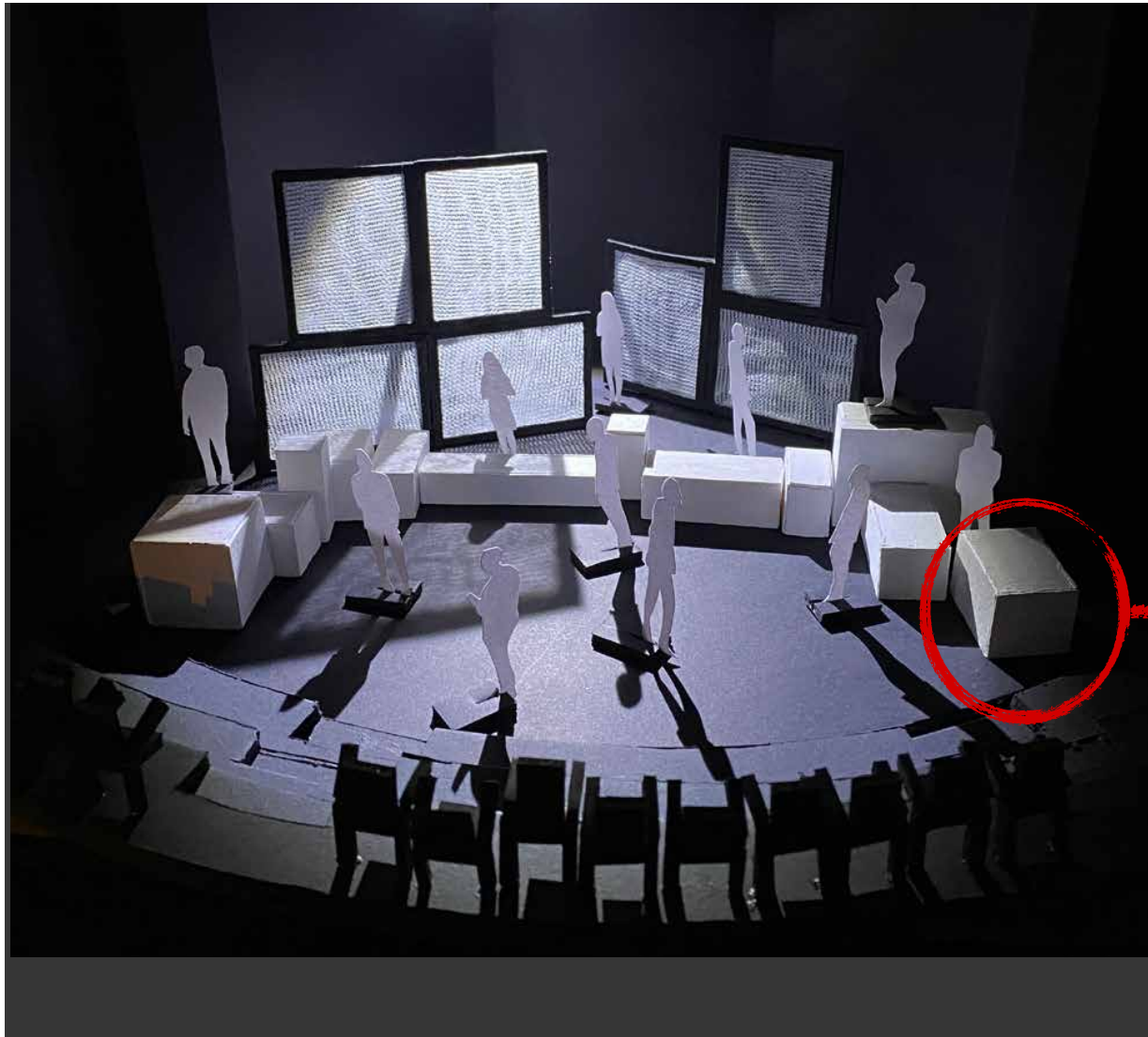


Conception en une semaine à l'aide de maquettes d'étude (A. Daynes / J. Descamps / C. Minardi)

// STRUCTURE DÉTAILLÉE



13



Un projet sélectionné par la metteur en scène Laurie Besson et la scénographe Fanny Gamet pour être réalisé par les élèves du lycée Lamarque (L. Poignand / M. Lesne / M. Thévenin)



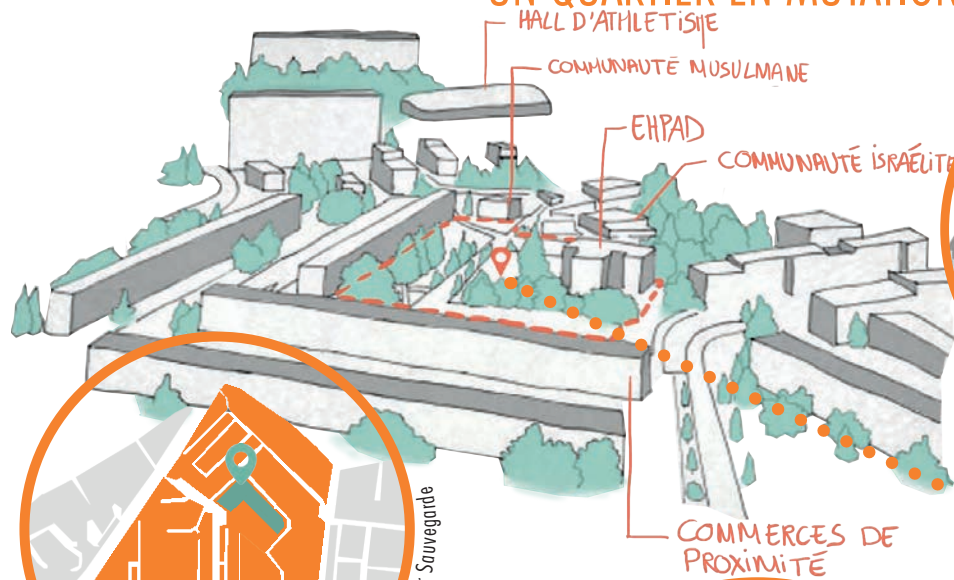
AMÉNAGEMENT PAYSAGER

Nouvelle végétalisation de La Sauvegarde,
quartier de la Duchère, Lyon 9

planches extraites du dossier de Mathilde Ragon

LOCALISATION DE LA ZONE D'INTERVENTION

UN QUARTIER EN MUTATION



REPENSER LES USAGES

PERPETUER LA TRAME VERTE

DESENCLAVER

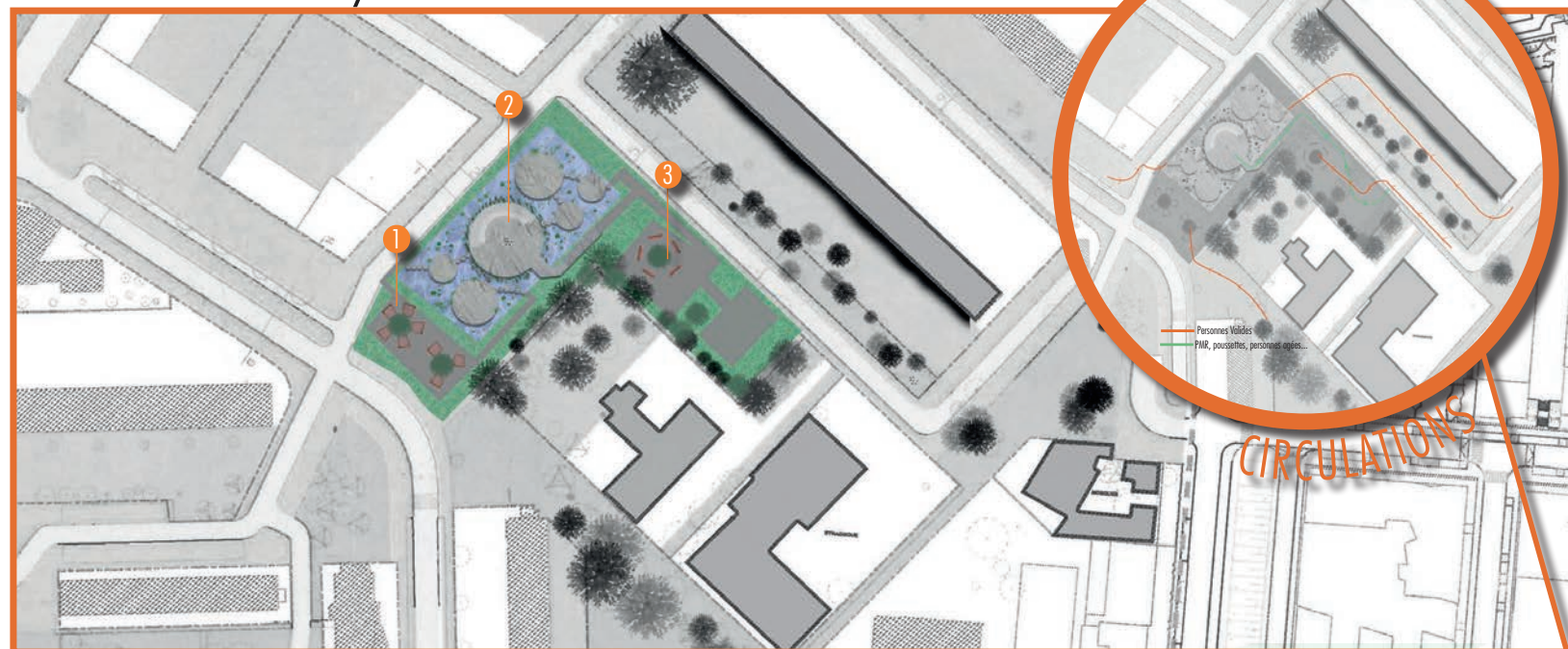
RELIER LES ESPACES



7700m²
DE ZONE À RÉHABILITER, REDYNAMISER,
FONCTIONNALISER

La zone d'intervention et sa végétation

PLAN ECHELLE 1/1000



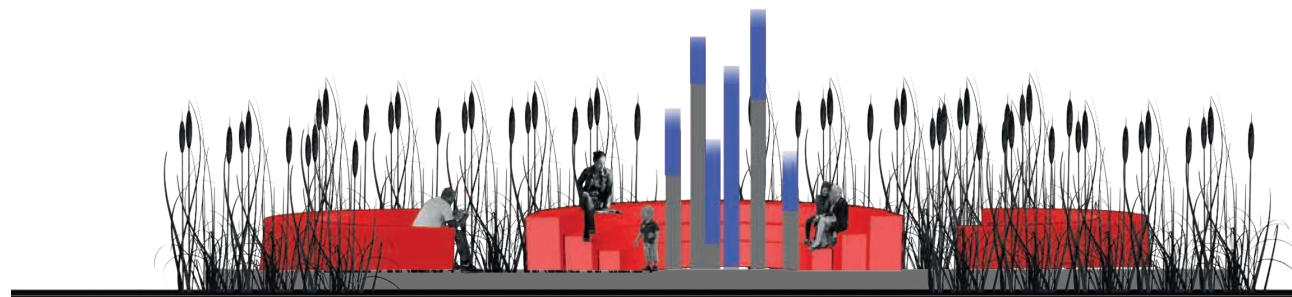
- ① ESPACE DÉTENTE - FILETS PLATS
- ② BASSIN
- ③ ESPACE DÉTENTE - FILETS INCLINÉS



Penser les circulations et l'organisation spatiale dans son ensemble

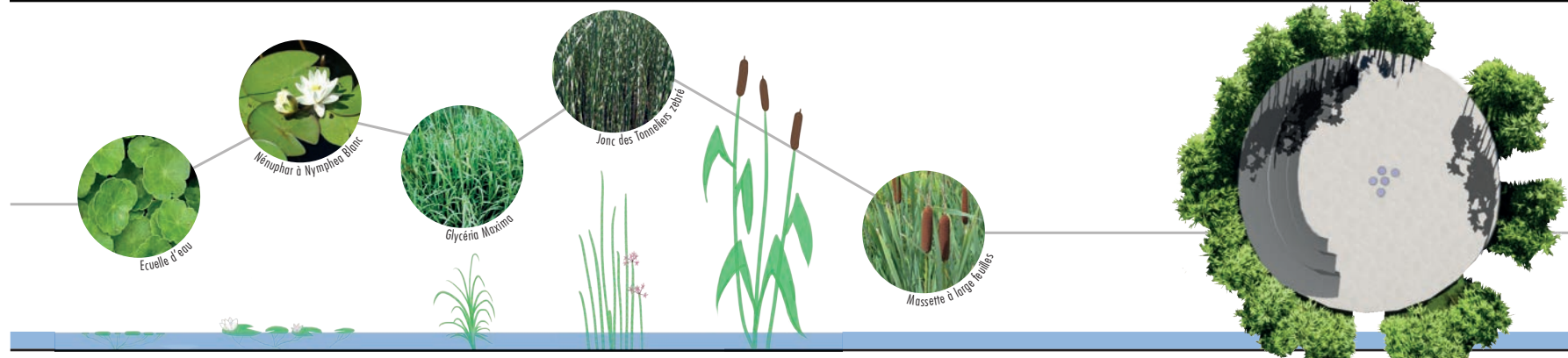
DES ILOTS DE PART EN PART DU BASSIN

DES ILÔTS À PARCOURIR ET INVESTIR



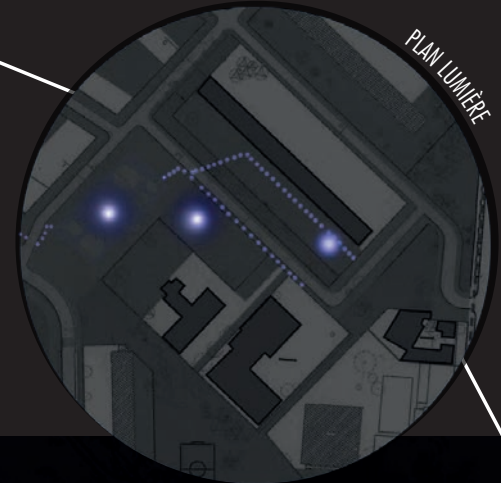
L'AGORA CENTRALE

La plateforme centrale accueille des assises circulaires en gradin, permettant aux utilisateurs du lieu de s'y asseoir. Des roseaux entourent cette Agora afin de créer un espace plus intime, une bulle dans la ville, permettant de s'évader quelques instants du monde urbain environnant.



Mais détailler aussi le projet dans ses moindres composantes

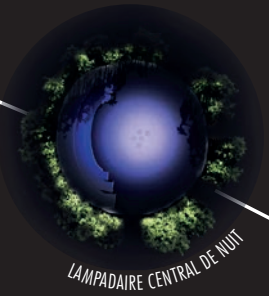
UNE VIE NOCTURNE DYNAMISÉE 1/2



La vie nocturne du quartier est dynamisée par des jeux de lumières bleues, illuminant le bassin par l'intérieur. Les jets d'eau et la brume sont éclairés par le bas afin de sublimer leur aspect.
Pour guider les circulations, un balisage LED symbolique relie les trois lieux de culte au bassin.
Des lampadaires évoquant la forme des roseaux viennent créer des curiosités et intriguer les visiteurs du lieu. Ces compositions lumineuses sont présentes sur le site au nombre de trois, évoquant encore les trois lieux de cultes qui entourent la zone d'intervention.
L'intensité de l'éclairage public est diminuée afin de mettre en valeur ces curiosités lumineuse.

COULEUR BLEUE

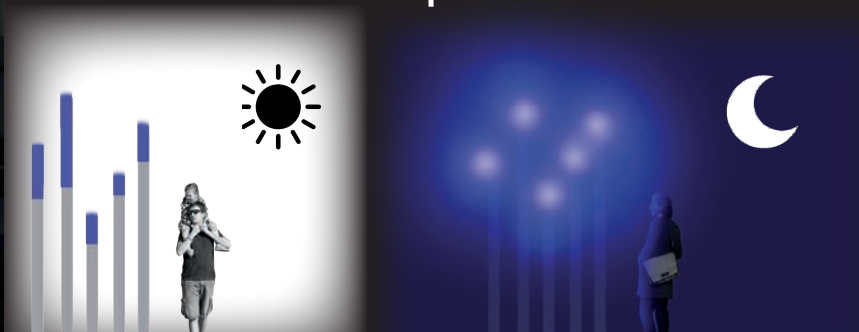
EAU
SAGESSE
SÉRÉNITÉ
INVITATION AU VOYAGE...



Eclairage LED
Basse consommation = respect de l'environnement

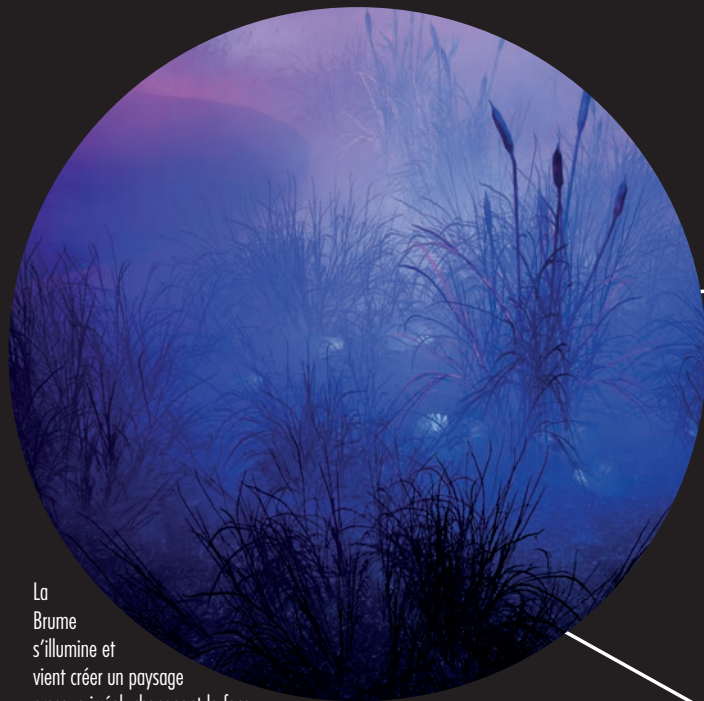


LAMPADAIRE ROSOÏDAL



La question de l'éclairage artificiel se pose aussi pour l'aménagement d'un espace extérieur

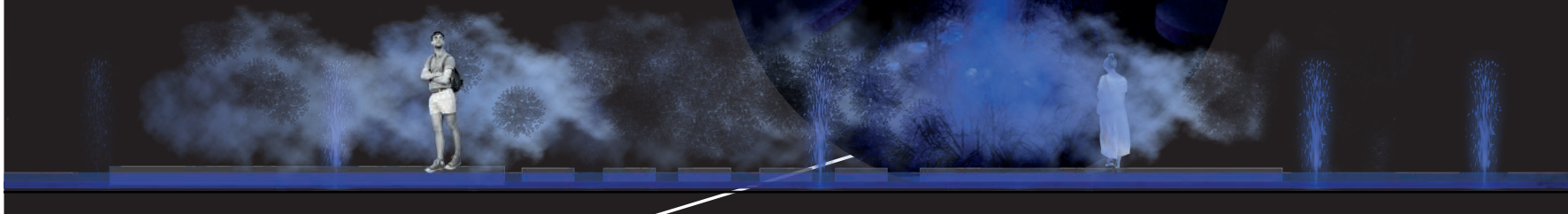
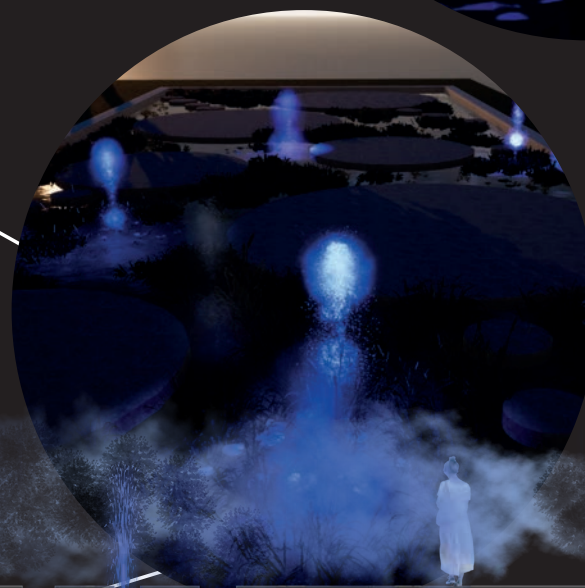
UNE VIE NOCTURNE DYNAMISÉE 2/2



La Brume s'illumine et vient créer un paysage presque irréel, changeant la face de la Sauvegarde en son plein coeur



De nuit, les lampadaires signalent la présence de la plateforme centrale. Elle est présentée comme un point de rendez-vous, même nocturne.





SCÉNOGRAPHIE D'EXPOSITION

Valoriser l'exposition «La Part-Dieu, 800 ans d'histoire», aux archives départementales du Rhône

planches extraites du dossier de Kani Saïd

PLONGER DANS L'OBSCURITÉ

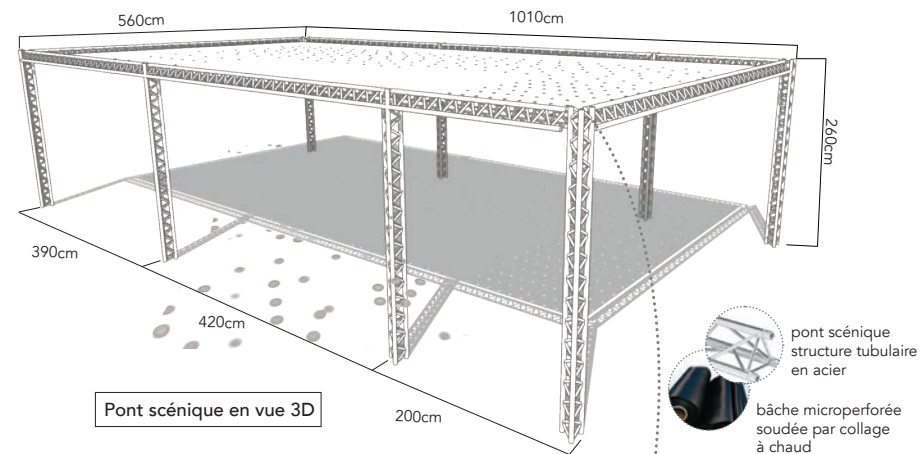


PLONGER DANS L'OBSCURITÉ



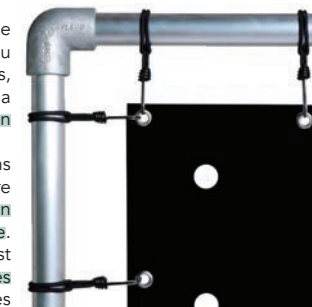
Sur la Seconde partie de l'exposition, un «plafond tendu», fait à partir d'une bâche microperforée, est mis en place afin de filtrer la lumière naturelle. Il permet ainsi de plonger le visiteur dans le noir, ce qui rend les éléments éclairés davantage visibles. Le but étant de faire communiquer le passé avec le présent.

pont scénique avec bâche perforée



Pont scénique en vue 3D

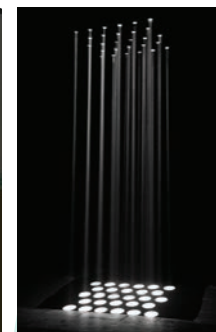
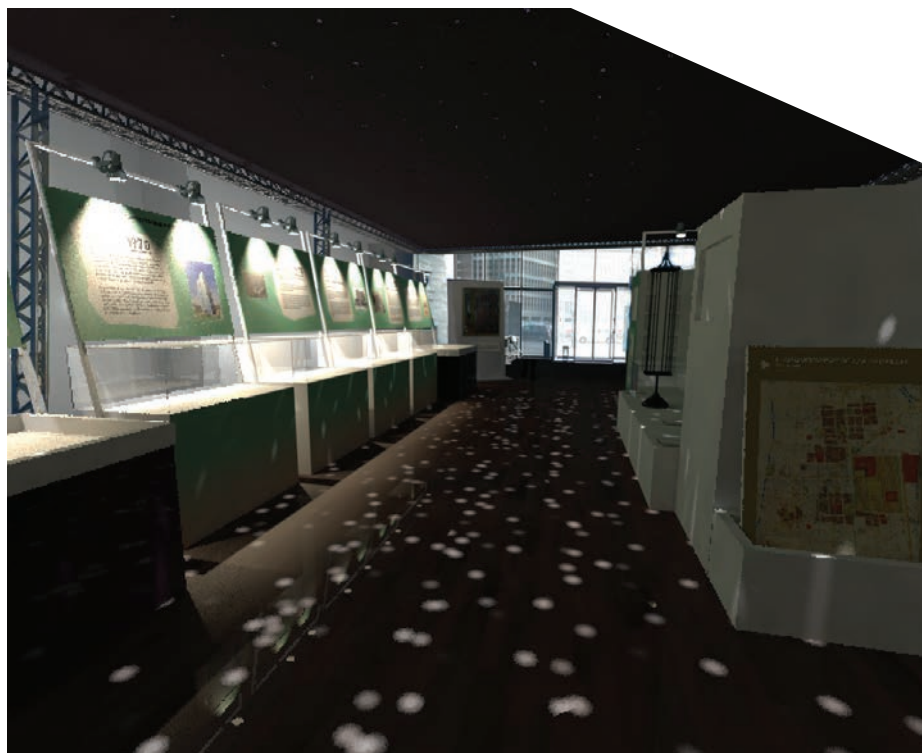
SYSTÈME D'ACCROCHE



Les motifs perforés se densifient et s'amplifient au fur et à mesure du parcours, comme pour rappeler la croissance de l'urbanisation au fil du temps. Elles ont également un sens astronomique, qui peut faire référence à l'opposition entre le terrestre et le céleste. Tandis que sur Terre tout est en constante évolution ; les étoiles, elles, depuis des millénaires restent les mêmes.



Bâche avec oeillet Tendeur

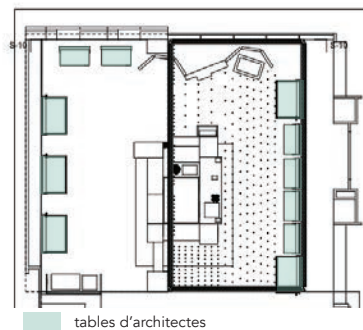


Paris Men Show, Matthieu Lavanchy
Les projections au sol créaient comme de minis sources lumineuse provenant du ciel rappelant le plafond tendu perforée. De plus le contraste clair-obscur mis en place dans cette scénographie s'apparente à celui de mon projet.

ANIMER LES TABLES D'ARCHITECTE



ANIMER LES TABLES D'ARCHITECTE



tables d'architectes

1/Éclairage à l'arrière

DONNER DU VOLUME AUX TABLES

Les tables d'architectes sont des éléments phares au sein de l'exposition. On vient donc mettre en lumière ces éléments par l'arrière afin de leur donner du volume. On scénarise les supports d'expositions, la symbolique du lieu est mis en avant.



PROJECTEUR WIDE FLOOD

Ce projecteur à distribution extensive est employé pour éclairer de grandes surfaces ou également pour éclaircir l'arrière-plan.

RAIL LUMIÈRE

Installer un rail lumière au dos de chaque table afin de supporter les projecteurs mais également de pouvoir changer d'appareils facilement et rapidement (en vue de nouvelles expositions par exemple).



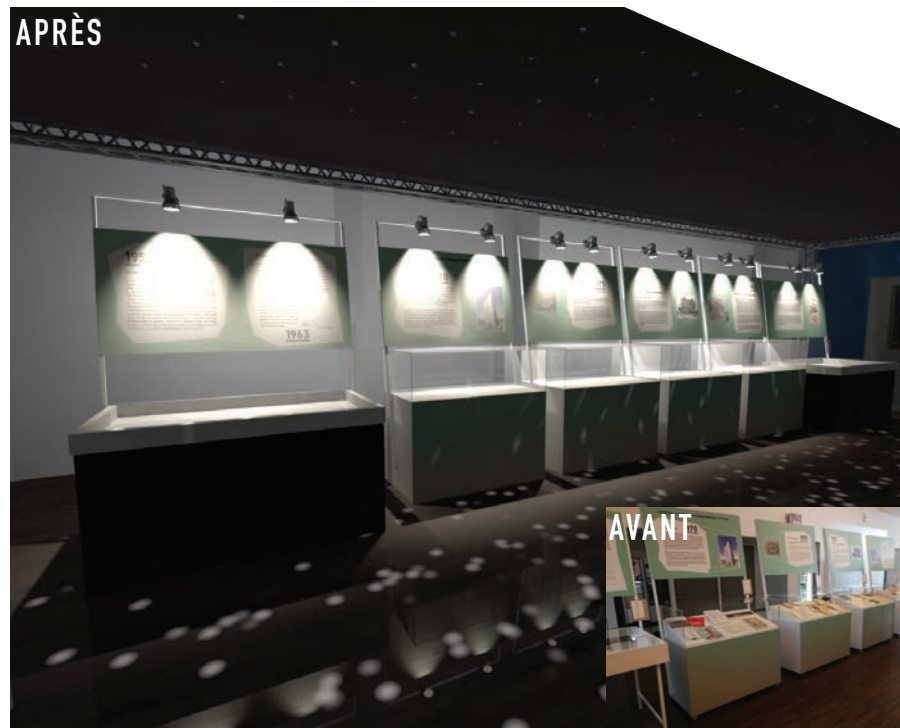
CRÉER UNE UNITÉ AU SEIN DES TABLES

- Masquer les vides sous les tables d'architecte afin de créer une unité avec les autres tables mais également pour éviter que les lumières placées au dos de ces tables ne se diffusent sur le sol.
- Créer une structure à 3 faces, en stradur afin de rester homogène avec le reste de l'exposition.



Stradur

APRÈS



AVANT

2/Éclairage à l'avant

CRÉER UNE ÉLÉVATION POUR LES ÉCLAIRAGES

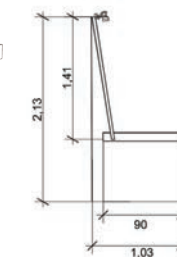
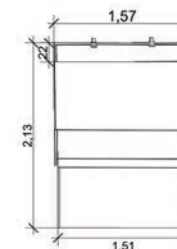
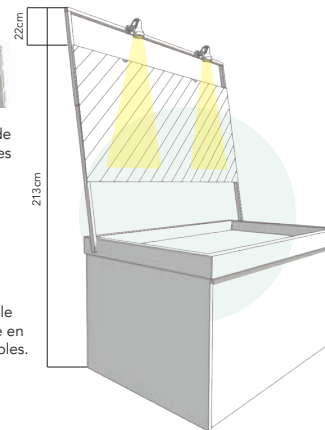


Élever les tasseaux de chaque côté de la table afin de pouvoir y installer des éclairages à cadrage.



PROJECTEUR LED À FOCALE VARIABLE

Ce type de projecteur permet de modifier l'angle de lumière afin de mettre en valeur le panneau des tables.



Coupes échelle 1/50e



ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR

Reconversion de la bibliothèque Georges Perec, située dans le quartier du Mas du Taureau (Vaulx-en-Velin), en une maison des contes

planches extraites du dossier de Manon Soury



L'actuelle bibliothèque Georges Perec, avant sa reconversion : pour chaque projet, un contexte d'étude réel

LA MAISON DES CONTES

MACHINE À RÊVER

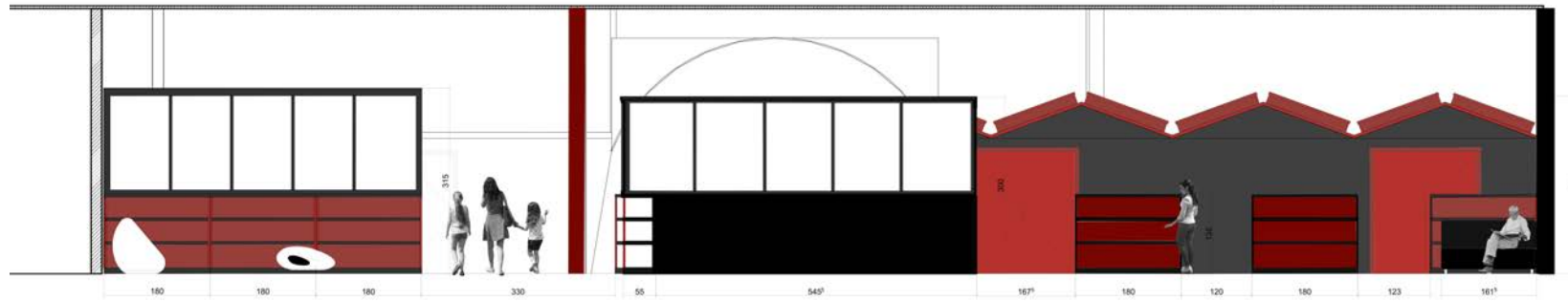


PLAN DE LA MACHINE À RÊVER LA MAISON DES CONTES	NOVEMBRE 2020 LA MARTINIÈRE DIDEROT	MANON SOURY DNE3 ESPACE	1:150 EME
--	--	----------------------------	-----------



LA MAISON DES CONTES

MACHINE À RÊVER



COUPE HH1* MACHINE À RÊVER
LA MAISON DES CONTES

NOVEMBRE 2020
LA MARTINIÈRE DIDEROT

MANON SOURY
DNE3 ESPACE

1:100 EME

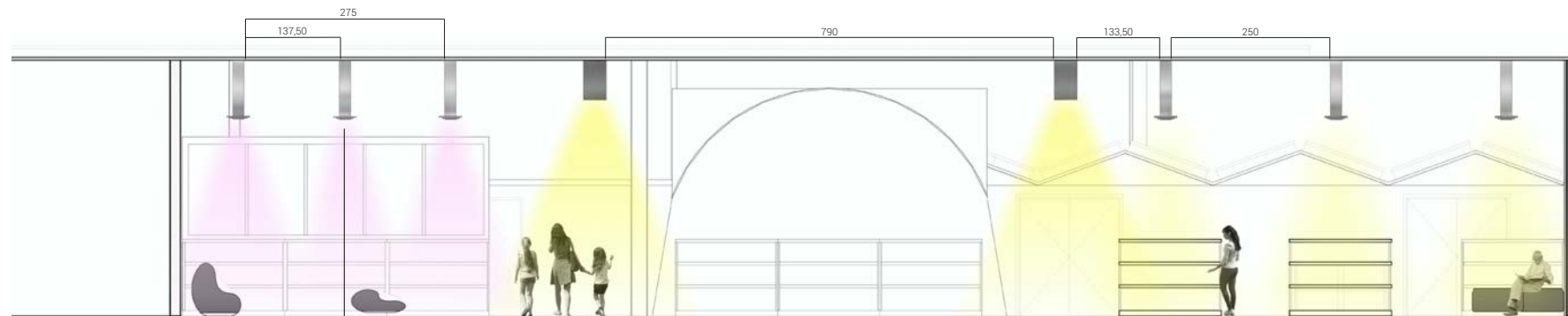


6

7

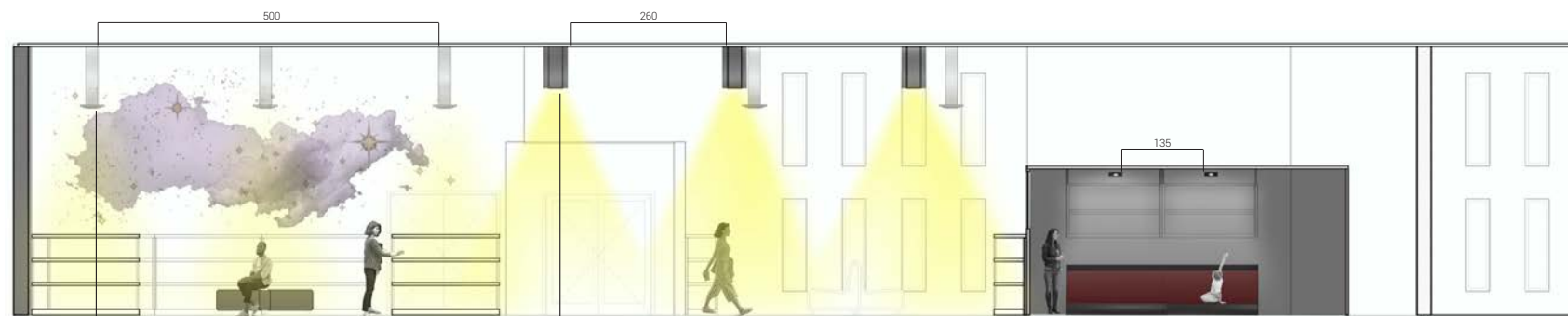
LA MAISON DES CONTES

MACHINE À RÊVER



LUMIÈRE COLORÉE
COIN ENFANT
Dimension plus
imaginative
LED mauve

COUPE LUMIÈRE LL2' MACHINE À RÊVER LA MAISON DES CONTES	NOVEMBRE 2020 LA MARTINIÈRE DIDEROT	MANON SOURY DNE3 ESPACE	1:100 EME
--	--	----------------------------	-----------



ÉCLAIRAGE RAYON
LUMIÈRE BLANCHE
AMPOULE LED
IRC 98 4 000 K

ÉCLAIRAGE ALLÉES
LUMIÈRE BLANC CHAUD
AMPOULE LED
IRC 95 3 000 K

COUPE LUMIÈRE LL3' MACHINE À RÊVER LA MAISON DES CONTES	NOVEMBRE 2020 LA MARTINIÈRE DIDEROT	MANON SOURY DNE3 ESPACE	1:100 EME
--	--	----------------------------	-----------

LA MAISON DES CONTES

MACHINE À RÊVER. MISE EN LUMIÈRE

PROJECTEUR DANS BULLE DE NARRATION
DIMENSIONS : 266.7 X 221 X 86.4 MM



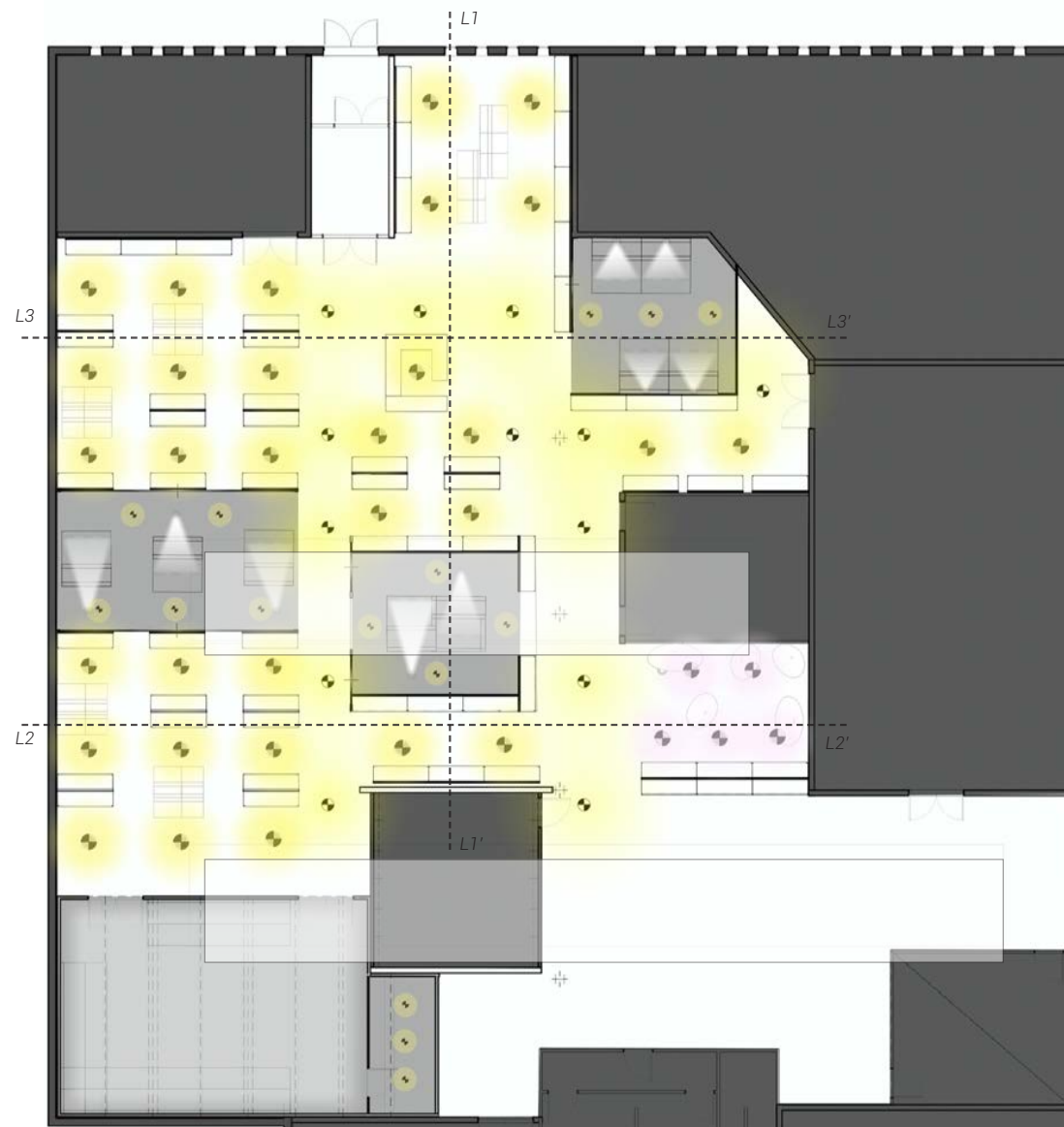
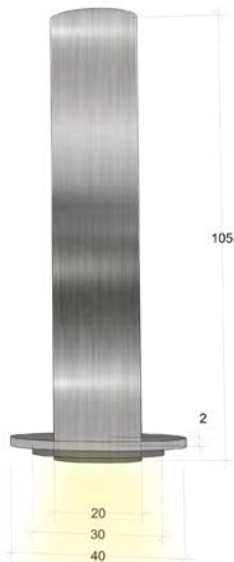
SPOT DANS BULLE DE NARRATION
(pour éclairer les allées et pour cibler
une zone en particulier et laisser le
reste de l'espace dans le noir)
DIMENSIONS : 100 X 138 X 82 MM
MÉTAL NOIR, 5,5 W



DISPOSITIF LUMIÈRE ALLÉES
1.50ÈME
MÉTAL BRUT (ALUMINIUM)



DISPOSITIF LUMIÈRE RAYON
1.50ÈME
MÉTAL BRUT (ALUMINIUM)



(NOUVEL ÉCLAIRAGE ARTIFICIEL QUI VIENT REMPLACER L'EXISTANT.
UNE QUALITÉ DE LUMIÈRE ÉTUDIÉE POUR CHAQUE ZONE)

PLAN LUMIÈRE
MACHINE À RÊVER
LA MAISON DES CONTES

NOVEMBRE 2020
LA MARTINIÈRE DIDEROT

MANON SOURY
DNE3 ESPACE

1/100 EME



WORKSHOP

Fête des lumières

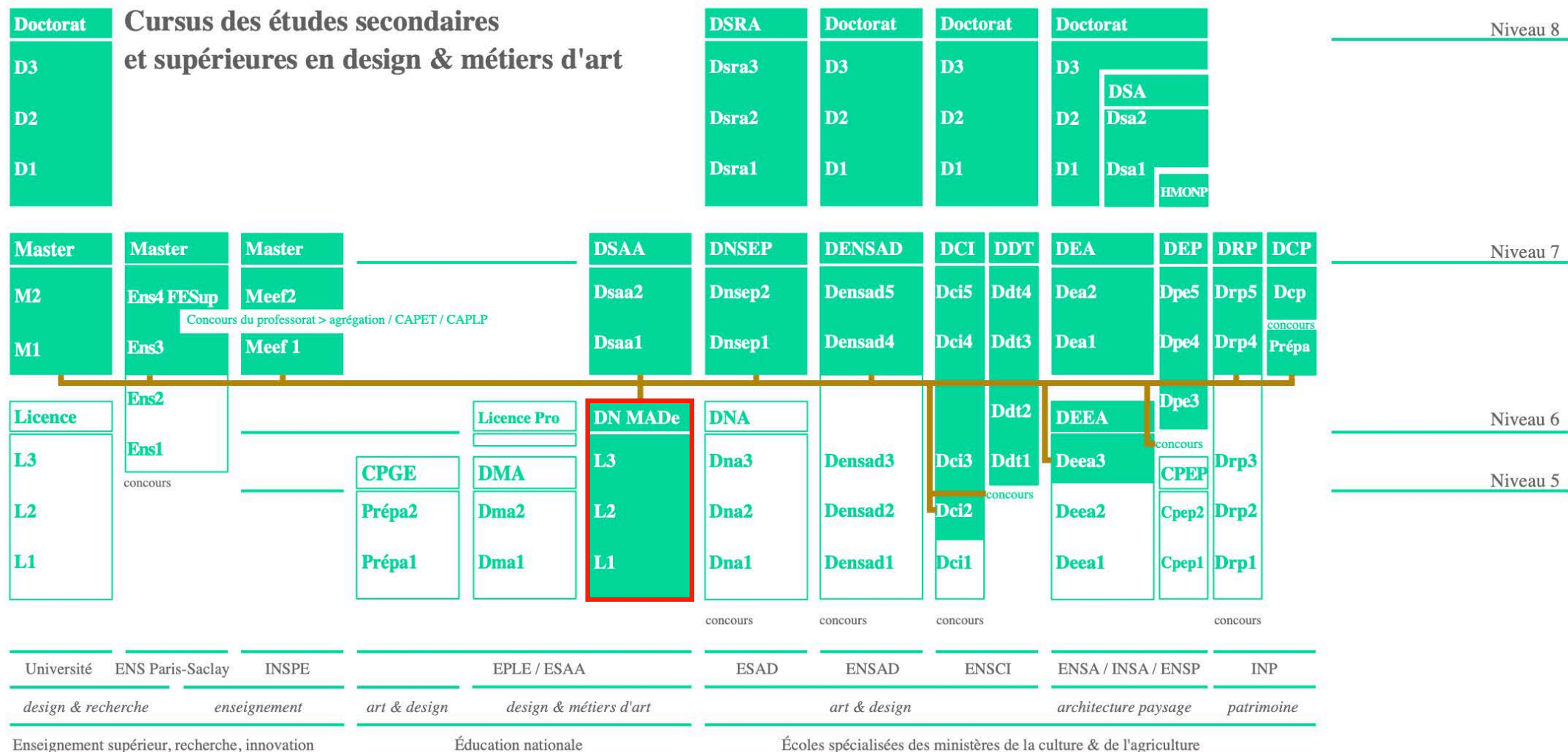
Collaboration avec les DN MADE ÉVÈNEMENT



Éprouver l'échelle réelle du projet, sa mise en œuvre, et expérimenter sa mise en lumière



Les poursuites d'études



Prise en considération de tous les éléments renseignés sur Parcours Sup :

- **dossier scolaire**

- « **Activités et centres d'intérêt** »

- « **Projet de formation motivé** »

- « **Complément spécifique au projet personnel motivé pour un DNMADE** » *(Il forme un tout cohérent et remplace l'entretien. Il est valable pour tous les DNMADE auxquels vous candidatez)*

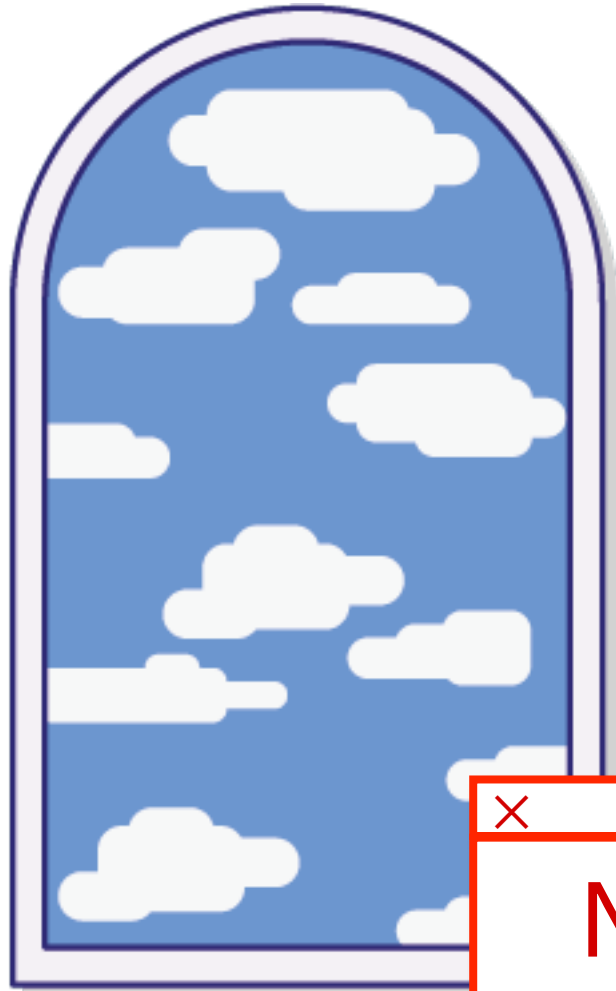
Il est composé des pièces ci-dessous (visuelles et/ou textuelles) qui s'organisent dans un ordre et une logique choisis par l'élève (aucun portfolio n'est demandé pour entrer en DNMADE).

Sous une forme libre (enregistrement vidéo, sonore ou texte entre 20 et 40 lignes maximum), via un micro blog ou un autre compte (excepté pinterest), vous présenterez, par une sélection commentée de références :

Votre univers visuel (préférences - curiosités etc.),

Vos préférences et choix culturels et/ou artistiques et/ou littéraires et/ou scientifiques et/ou technologiques et/ou environnementaux,

Tout complément à votre libre initiative .



Merci pour votre écoute,
place aux questions