

# **CATALOGUE DES COURS**

## **2017 / 2018**

### **1<sup>er</sup> cycle - 1<sup>ère</sup> ANNÉE**

**ENSEIGNANT RÉFÉRENT:**  
**RAOUL SBAIZ**

# Enseignants/Intervenants en 1<sup>e</sup> année 2017-2018

## **Théorie :**

Solenne Auger  
Eric Balicki  
Fabrice Bourlez  
Sam Callow

## **Art :**

Nicolas Aiello  
Gérard Cairaschi  
Alexis Derouet  
Jean-Michel Hannecart  
Guillaume Millet  
Cécile Le Talec  
Lise Terdjman

## **Design Objet et Espace:**

Fabien Cagani  
Renaud Thiry

## **Dessin technique:**

Anne Fressard  
Raoul Sbaiz

## **Design Graphique :**

Laurent Burte  
Marion Kueny

## **Initiation numérique :**

Mathieu Ehram

## **Initiation culinaire :**

Georges Ribeiro

## **Formation photographie (numérique et argentique):**

Amélie Chantraine

## **Initiation sérigraphie :**

Jean Wanschoor

## **Initiation matériel électroportatif, formation moulage et matériaux, accompagnement technicien :**

Sophie Roderes & Nicolas Cuvillier

## **Recherches documentaires :**

Cyrielle Prévost

# **Pratiques élargies du dessin**

## **Professeur : Nicolas Aiello**

**Année :** 1<sup>ère</sup> année, groupes A&B (1<sup>e</sup> semestre) et C&D (2<sup>e</sup> semestre)

**Semestres :** 1 et 2

**Type d'activité :** Pratique et initiation

**Nombre d'heures (semaine) :** 4h

**Travail de l'étudiant :** 4h et plus

**Régime :** Obligatoire

**Méthodes :** Atelier pratique

### **Contenu et objectifs**

Le dessin s'est imposé, depuis la fin du XX<sup>e</sup> siècle, comme faisant preuve d'une diversité inédite jusqu'à devenir un médium fréquemment montré dans les espaces dédiés à l'art. Alors même qu'on le surprend tantôt à emprunter à la photographie, au cinéma, à prendre place dans des dispositifs et grandes installations, sa distinction avec les autres formes d'art tend à disparaître ou à se faire oublier. Il est aujourd'hui regardé et exposé au même rang que les autres médiums.

Mon cours s'appuiera sur ces pratiques élargies du dessin. Lors de la première année, des propositions variées seront engagées avec les étudiants.

Il s'agira de permettre aux étudiants de s'ouvrir et de goûter à diverses sensibilités au regard de ce qu'est le dessin aujourd'hui. Les étudiants pourront aussi bien dessiner avec un crayon, un fusain, mais aussi à travers une pratique élargie de ce médium (avec une caméra, un gps ou sur un mur,...)

Bien entendu le dessin d'observation sera également présent non pas uniquement comme un savoir-faire technique mais comme une "gymnastique hebdomadaire" qui permettra d'approfondir une ouverture sensible et personnelle sur le monde.

Le travail de carnet sera également mis en avant car il est un outil intéressant servant à l'acquisition d'une méthodologie et d'une autonomie de travail.

### **Objectifs**

Sensibilisation aux différentes formes du dessin et constitution d'un début de démarche personnelle liée à la sensibilité singulière de chaque étudiant.

Autonomie de travail par la conduite de carnets personnels.

### **Evaluation**

Investissement dans la recherche et dans la qualité plastique. L'évaluation se fera lors de présentations orales à la fin des propositions et exercices.

### **Bibliographie**

Revue *Roven*, *The Drawer*, *Les Cahiers dessinés*

*Le plaisir au dessin*, Jean Luc Nancy.

*A dessein, le dessin* de Jacques Derrida (texte+audio)

*Comme le rêve, le dessin*, Philippe-Alain Michaud

# **Laboratoire du dessin**

## **Professeur : Lise Terdjman**

**Année :** 1<sup>ère</sup> année, groupes C&D (1<sup>e</sup> semestre) et A&B (2<sup>e</sup> semestre)

**Semestres :** 1 et 2

**Type d'activité :** Pratique et initiation

**Nombre d'heures (semaine) :** 4h

**Travail de l'étudiant :** 4h et plus

**Régime :** Obligatoire

**Méthodes :** Atelier pratique

### **Contenu et objectifs**

Un laboratoire est un cadre précis dans lequel il est possible de mener une pratique d'expériences à la fois dirigée et appliquée.

Toute la problématique réside dans l'articulation d'explorations graphiques diverses, afin de maîtriser la palette du dessin la plus émancipée possible. Ce laboratoire assurera à l'étudiant l'acquisition d'un outil essentiel à l'élaboration du processus artistique, une sorte de bagage personnel nécessaire à tout artiste.

Le dessin sera l'objet d'expérimentations, tant comme, outil de transcription du réel, outil de réflexion et d'élaboration d'une forme, outil de langage ou bien même objet même d'une œuvre contemporaine.

### **Dispositif**

Des exercices pratiques dirigés seront proposés concernant l'acquisition des fondamentaux en parallèle avec des thèmes de travail et de recherche graphique en autonomie.

Des projections de dessins dans ses multiples emplois accompagneront les recherches.

Ce dispositif permet de nourrir les explorations techniques, de faire un travail d'analyse critique et de développer la construction du regard tout en permettant d'acquérir des références.

### **Critères d'évaluations**

Investissement, qualité plastique et maîtrise technique, capacité d'exploration et d'expérimentation seront observés.

### **Evaluation**

Présentation des exercices pratiques, et des thèmes de travail.

### **Bibliographie**

Références transmises au fur et à mesure des séances

# **Couleur / Peinture**

## **Professeur : Guillaume Millet**

**Année :** 1<sup>ère</sup> année, groupes A&B (1<sup>e</sup> semestre) et C&D (2<sup>e</sup> semestre)

**Semestres :** 1 et 2

**Type d'activité :** Pratique et initiation

**Nombre d'heures (semaine) :** 4h

**Travail de l'étudiant :** 2h

**Régime :** Obligatoire

**Méthodes :** Cours, atelier, travaux pratiques

### **Contenu et objectifs**

La peinture peut être un moyen de mettre en œuvre une idée, mais elle est surtout l'objet d'une expérience dont l'aboutissement n'est pas forcément prévisible. Une peinture est en effet le résultat d'un processus captivant, dont le déroulement induit souvent des événements inattendus.

La couleur contribue largement à rendre la pratique de la peinture aléatoire.

Elle peut naturellement faire l'objet de recherches rigoureuses et précises, mais la multiplicité des nuances, leur interdépendance et les effets de la luminosité environnante, font de la couleur un élément fluctuant et instable. Par ailleurs, si elle est régie par des règles universelles qui en font un bien commun, les aléas de la perception en font également un domaine très personnel.

### **Dispositif**

A travers une pratique de la peinture structurée par une alternance d'exercices et de sujets, nous ferons un usage diversifié de la couleur en combinant une approche méthodique et des expérimentations personnelles.

### **Evaluation**

Présentation des exercices pratiques, et des thèmes de travail.

### **Bibliographie**

*Art et Science de la couleur*, Georges Roque

*La couleur dans l'art*, John Gage

*Formulation : Articulation*, Josef Albers

*Art de la couleur*, Johannes Itten

# **Couleur / Peinture**

## **Professeur : Jean-Michel Hannecart**

**Année :** 1<sup>ère</sup> année, groupes C&D (1<sup>e</sup> semestre) et A&B (2<sup>e</sup> semestre)

**Semestres :** 1 et 2

**Type d'activité :** Pratique et initiation

**Nombre d'heures (semaine) :** 4h

**Travail de l'étudiant :** 2h

**Régime :** Obligatoire

**Méthodes :** Cours, atelier, travaux pratiques

### **Contenu et objectifs**

Le cours reposera sur des sujets permettant d'aborder les différents aspects de la couleur, autant dans ses propriétés physiques que physiologiques. Des exercices de pratiques picturales (aquarelle, gouache, acrylique) permettront d'appliquer et d'analyser les notions de synthèse additive et synthèse soustractive des couleurs. Une approche technique et historique de la peinture sera étudiée tout le long de l'année.

### **Objectif pédagogique**

L'étudiant sera à même d'analyser et de tisser des liens entre les phénomènes physiques et perceptifs de la couleur. A partir du résultat de ses expérimentations, il en définira le choix des paramètres constituant son travail.

### **Evaluation**

Investissement dans la recherche et dans la qualité plastique ainsi que dans la présentation du travail final. Une évaluation aura lieu à chaque exercice ainsi qu'à chaque sujet.

### **Bibliographie**

*L'art de la couleur*, Johannes Itten

*Le traité des couleurs*, Johann Wolfgang von Goethe

*Le métier de peintre*, Pierre Garcia

*Aquarelle, L'eau créatrice*, Jean-Louis Morelle

# Espace / Volume/ Installation

## Professeur : Cécile Le Talec

**Année :** 1<sup>ère</sup> année groupes C&D (1<sup>e</sup> semestre) et groupes A&B (2<sup>e</sup> semestre)

**Semestres :** 1 ou 2, fonction des groupes

**Type d'activité :** Méthodologie, techniques et mise en œuvre

**Nombre d'heures (semaine) :** 4h

**Travail de l'étudiant :** 4h

**Régime :** Obligatoire

**Méthode :** Travaux pratiques et dirigés

### Contenu et objectifs

Tous les travaux plastiques et projets proposés se développent autour de problématiques liées à l'espace et à la notion de "dispositif"... tant au niveau plastique que "théorique". Le cours s'articule autour de deux axes : la pratique plastique, et l'approche théorique qui fonctionnent de façon complémentaire et indissociable.

1) Pratique plastique : Ce cours aborde de façon plus spécifique la notion de dispositif. Les étudiants sont invités à développer un projet plastique en volume en « réponse » à un sujet. (1 sujet par semestre). Les sujets sont envisagés comme des problématiques sur lesquelles chaque étudiant doit développer une réflexion personnelle. Les techniques et matériaux employés sont libres : leur choix doit être cohérent avec le projet plastique à réaliser. Ces projets peuvent être réalisés individuellement ou collectivement. En fin de semestre, les étudiants présentent collectivement, devant l'ensemble du groupe, leurs réalisations plastiques dans le cadre d'un accrochage dans un espace d'exposition. Cette présentation finale du travail se fait à l'appui des recherches théoriques, précédemment développées. Il s'agit ici, de mettre en œuvre et mettre à « l'épreuve » dans l'espace, les travaux produits. Les étudiants réalisent, à l'appui de leurs exercices et en complément de leur projet plastique, un dossier qui présente leurs recherches, esquisses, analyses du projet ainsi que leurs recherches documentaires approfondies (artistes, écrivains, réalisateurs...). Ce dossier est présenté lors de l'accrochage et de l'évaluation finale.

2) Approche théorique : Parallèlement au projet plastique, les étudiants sont invités à développer un travail d'analyse d'œuvres d'un ou plusieurs artistes, en relation avec leurs recherches plastiques personnelles, et qui est présenté à l'oral sous la forme d'un exposé. Les exposés sont documentés (catalogues, vidéos, enregistrements...) et durent une vingtaine de minutes. Ils donnent lieu à des discussions collectives. Ce travail de recherche et d'analyse d'œuvres constitue le fondement des recherches plastiques et exercices plastiques qui sont développées en cours.

### Evaluation

Présentation d'un projet avec son carnet de recherche et ses références.

### Bibliographie

Références transmises au fur et à mesure des séances

# **Design Objet & Espace**

## **Professeurs : Fabien Cagani et Renaud Thiry**

**Année :** 1<sup>ère</sup> année

**Semestres :** 1 ou 2, fonction des groupes ABCD

**Type d'activité :** Pratique et initiation

**Nombre d'heures (semaine) :** 4 heures

**Travail de l'étudiant :** 2h

**Régime :** Obligatoire

**Méthodes :** Travaux pratiques.

### **Contenu et objectifs du cours**

Les cours de première année représentent une étape très importante pour l'étudiant qui entre à l'ESAD. C'est durant cette première année que celui-ci va pouvoir aborder l'ensemble des disciplines que l'école enseigne. C'est aussi au terme de cette année qu'il fera le choix de l'option dans laquelle il poursuivra son cursus.

Les cours de première année en Espace/volume/objet, prennent en compte cette situation de découverte et d'ouverture dans laquelle l'étudiant doit se trouver afin qu'il puisse opérer des choix en fonction de ses affinités.

Ce cours a donc pour objectif de familiariser l'étudiant avec un certain nombre de paramètres fondamentaux à la compréhension de l'espace, du volume et du design : la question de l'usage, de la fonction, de la forme, de la construction, etc ..... sont autant de notions abordées de façon très didactique à travers une série d'exercices afin que l'étudiant relie l'ensemble de ces caractéristiques qui composent un projet artistique.

Les sujets proposés s'adossent à une problématique semestrielle proposée en début d'année. Les exercices permettent d'explorer, d'expérimenter des techniques, des matériaux et des formes à l'échelle de l'espace d'exposition. Les projets personnels seront ponctués par des sujets à réaliser en groupe qui inviteront les étudiants à produire et concevoir des projets ambitieux dans des champs élargis.

Les étudiants sont invités au-delà d'une formation pratique, à développer leur esprit critique et devenir eux-mêmes protagonistes de leurs projets.

L'enseignement de première année va donc se concentrer sur l'épanouissement des capacités d'imagination, d'inventivité et d'analyse nourri par les sujets et références artistiques proposées.

### **Critères d'évaluation**

Capacité d'analyse et de recherche ; capacité de conceptualisation ; élaboration d'une démarche personnelle ; créativité / sensibilité ; curiosité / ouverture ; formalisation / matérialisation ; expression plastique ; communication orale ; communication graphique ; motivation / investissement ; organisation / gestion du projet

**Evaluation :** Présentation écrite et orale. Contrôle continu : à chaque rendu ou exposé (projet, mémoire de recherche, ...) Exposé oral, rendu de projet, présentation graphique



# **Graphisme**

## **Professeurs : Marion Kueny & Laurent Burte**

**Année :** 1<sup>ère</sup> année

**Semestre :** 1 et 2

**Type d'activité :** Pratique et initiation

**Nombre d'heures (par semaine) :** 4h

**Travail de l'étudiant :** 2h

**Régime :** Obligatoire

**Méthodes :** Cours et travaux pratiques

**Pré-requis :** Connaissances en histoire de l'art et du design bienvenues

### **Contenu et objectifs du cours**

Le graphisme n'a de sens que dans sa relation à l'autre, à l'utilisateur. Il établit et transmet visuellement des informations, des idées. Il est donc nécessaire pour appréhender la discipline de prendre conscience et de repérer les codes visuels qui constituent son environnement.

Aussi, entre sujet imposé (création de projets éditoriaux) et apprentissage des fondamentaux plastiques (composition, mise en page, format, couleurs, matières), les exercices dispensés permettront à l'étudiant de porter un regard critique sur le rapport texte/image et sur l'utilisation de la typographie et, enfin, de développer une réflexion personnelle.

En parallèle, des cours plus techniques sur les différents logiciels de mise en page seront assurés afin que l'étudiant puisse répondre de façon tout à fait autonome aux sujets... et à sa créativité.

### **Descriptif**

- Introduction au graphisme et à la typographie
- Acquisition d'une méthodologie de travail
- introduction aux différents logiciels de mise en page

### **Méthode**

- Exercices mettant en pratique la relation entre le texte et l'image, la recherche iconographique et la création d'image
- 2 Projets relativement courts au premier semestre / 1 projet long le second semestre.
- autocritique, discussions "collégiales", travaux en petits groupes

### **Critères d'évaluation**

- Qualité graphique du rendu
- Originalité des idées et évolution de la réponse
- Références et inscriptions culturelles
- Ponctualité du rendu

### **Bibliographie**

*Typo du XXe siècle*, Lewis Blackwell

*Histoire de l'art*, Ernst Hans Gombrich

*Lexique des règles typographiques en usage à l'Imprimerie nationale*

*Le Vertige du funambule. Le design graphique, entre économie et morale*, Annick Lantenois

*Pour une critique du design graphique : Dix-huit essais*, Catherine de Smet

Bibliographie précisée selon les exercices et la réponse de l'étudiant.

# **ATELIER NUMÉRIQUE**

## **Une approche de la programmation et du making**

### **Professeur: Mathieu Ehsam**

**Année :** 1<sup>ère</sup> année

**Semestres :** 1<sup>e</sup> pour les groupes A&B, 2<sup>e</sup> semestre pour les groupes C&D

**Type d'activité :** Pratique et initiation

**Nombre d'interventions :** 5-6 séances par groupe scolaire de 1<sup>ère</sup> année (A, B, C, D).

**Travail de l'étudiant :** 2h

**Régime :** Obligatoire

**Méthodes :** Cours et travaux pratiques

**Pré-requis :** Connaissances en histoire de l'art et du design bienvenues

#### **Objectifs pédagogiques**

Permettre aux étudiants d'utiliser les outils numériques à leur avantage en inventant leurs propres médias.

Aborder le numérique par le côté créatif et non pas utilisateur.

Découvrir la programmation et en comprendre les enjeux.

Découvrir la technologie Arduino et la maîtriser relativement.

Donner aux étudiants une plateforme de création appropriée (et appropriable) pour leurs projets.

#### **Contenu**

Construction de dispositifs singuliers et expérimentaux. Les étudiants sont amenés à construire leurs propres outils, par le biais de langages simples ou complexes (actionscript, javascript, processing, php/mysql) et de la plate-forme technologique Arduino.

Processing : langage de programmation adapté à la création graphique. Permet de créer des programmes interactifs et génératifs sur ordinateur. La base de processing est la création d'images mais nous verrons également les entrées audio/vidéo et l'interface possible avec Arduino.

Arduino : plate-forme matérielle basée sur une interface entrée/sortie. Permet de construire des objets interactifs, des dispositifs indépendants très variés grâce à la multiplicité des composants disponibles. Un environnement de développement est disponible pour programmer les circuits.

Phase 1 : initiation à Arduino

découverte de la plate-forme et apprentissage sous la forme de travaux de groupes. Réalisation de dispositifs basiques pour maîtriser les différents éléments et techniques. Première approche du langage de programmation adapté

Phase 2 : programmation avancée Arduino

approfondissement du langage et élaboration de petits systèmes plus personnels

Phase 3 : initiation à Processing (2e année)

découverte du langage et réalisation de petites applications graphiques (jeux, interfaces, animations, dispositifs interactifs)

Phase 4 : connections Arduino-Processing (2e année)

Mise en place de systèmes plus complexes

Favoriser le DIY et la culture maker. Amener à questionner et démonter les objets techniques, et les comprendre différemment. Devenir actif avec les technologies numériques et moins utilisateur/consommateur.

**Evaluation :** Exposé oral, rendu de projet, présentation graphique

# **Représentation et simulation de l'objet dans l'espace (Dessin technique) Professeurs : Anne Fressard et Raoul Sbaiz**

**Année :** 1<sup>ère</sup> année

**Semestres :** 1 et 2

**Type d'activité :** Pratique et initiation

**Nombre d'heures (semaine) :** 4h

**Travail de l'étudiant :** 1h

**Régime :** Obligatoire

**Méthodes :** Atelier pratique

## **Contenu et objectifs :**

Le programme de dessin technique de 1<sup>ère</sup> année comporte des notions générales simples permettant aux étudiants d'acquérir une pratique autonome des modes de représentation "à la main" afin de concevoir et d'exprimer leurs projets. On s'intéressera à des techniques de représentation diversifiées permettant la communication d'objets tridimensionnels : connaissances fondamentales de géométrie descriptive, de projection orthogonale d'axonométrie et de perspective conique.

**Premier semestre :** apprentissage des divers principes de représentation.

Les notions théoriques sont exposées au début de chaque séance, des exercices en application directe avec le cours sont ensuite réalisés.

1. maquette volume, relevé et croquis cotés
2. géométrie descriptive: géométraux au trait, coupes, systèmes de cotation
3. axonométries et axonométries éclatées
4. perspective conique:
  - méthode du rabattement
  - perspective construite: représentation de volumes simples sous forme d'exercices
  - section et intersection de volumes
  - analyse sur photos ou in situ des lignes de construction (ligne d'horizon, points de fuite,...)

Ces différentes notions sont appliquées au moins à deux sujets (ou trois en fonction de leur complexité) durant ce semestre.

**Second semestre :** application des théories enseignées sur des espaces (ou des volumes) existants. Nous exigeons une très grande qualité d'exécution des productions à ce stade de l'année.

1. relevé et croquis cotés d'un espace
2. géométraux à l'encre sur calque
3. axonométries de l'espace et éclaté de certains objets
4. perspectives coniques au trait et en couleur de l'espace et perspectives éclatées de certains objets
5. procédé du graticulage pour les perspectives d'espaces.
6. procédés rapides de construction perspective et étude des divers procédés graphiques.

## **Objectifs pédagogiques**

Permettre aux étudiants d'acquérir les compétences graphiques fondamentales essentielles aux concepteurs d'objets et/ou d'espaces. Leur donner les outils pour voir dans l'espace et le représenter, ce qui est essentiel au processus d'élaboration du projet.

L'outil informatique, nécessaire à la représentation rapide du projet et à sa communication est complémentaire et ne pourra en aucun cas se substituer à cet enseignement plus traditionnel du dessin. En revanche le rendu de fin d'année dédié à la représentation d'un mini-projet (dont le seul objectif est la bonne représentation de volumes qui n'existent pas) étant présenté sous forme de planches A1 type planches de concours, nous proposerons donc aux étudiants de manipuler certains logiciels de graphisme ou de mise en page qui viendront appuyer le travail de dessin et de croquis.

**Evaluation :** Réalisation d'un dossier. Critères pris en compte : analyse et compréhension des sujets, leur exécution et interprétation, ainsi que le soin, la présentation et la mise en page du dossier.

Catalogue des cours 2017-2018

1<sup>ère</sup> année

Semestres 1 et 2

# Propriété intellectuelle

## Intervenant : Eric Balicki

**Spécialité :** Propriété intellectuelle

**Année :** 1<sup>ère</sup> année

**Semestre :** 1

**Type d'activité :** Cours magistral

**Nombre d'heures :** 3 h

**Régime :** Obligatoire

**Méthodes :** Apports théoriques et études de cas

**Contenu et objectifs :** L'objectif de cette intervention est d'introduire la notion de droit d'auteur dans le cursus des étudiants afin qu'ils soient sensibilisés aux préceptes juridiques qui les accompagneront durant leur scolarité et leur vie professionnelle.

Introduction à la Propriété intellectuelle

Qu'est-ce qu'une œuvre de l'esprit ?

Quels sont les critères rendant une œuvre protégeable ?

Les Droits d'auteur

Les Droits patrimoniaux : droit de représentation, de reproduction et d'adaptation

Le cas de la parodie

Les Droits moraux : droits de paternité, de divulgation, de repentir, droit à l'intégrité

La titularité des droits

L'œuvre individuelle

L'œuvre de collaboration

L'œuvre collective

L'œuvre composite

Les conditions de protection d'une œuvre

**Pré-requis :** pas de pré-requis.

### Bibliographie

*Le droit du design*, Isabelle Marcus Mandel, Tamara Booterstone et Pierre Massot, édition DUNOD

*Le Code de la Propriété Intellectuelle*, édition DALLOZ

**Evaluation :** QCM

# **Culture Générale**

## **Professeur : Solenne Auger**

**Année :** 1<sup>ère</sup> année

**Semestres :** 1 et 2

**Type d'activité :** Culture générale

**Titre** « Une histoire de l'art anachronique »

**Nombre d'heures (semaine) :** 4h

**Travail de l'étudiant :** 2h

**Régime :** Obligatoire

**Méthodes :** Cours magistral, discussions, travail sur documents, exposés, visite d'exposition, lecture, écriture.

### **Méthode et objectifs**

A partir d'images hétérogènes issues de l'histoire de l'art ou non, l'étudiant sera amené à aiguïser son œil afin d'en décrypter le sens. L'objectif est de travailler par analogie visuelle et théorique. En quoi la gravure de Melancolia II de Dürer peut-elle entrer en résonance avec de nombreuses œuvres contemporaines ?

### **Contenu**

Le cours propose une diffusion d'images, de vidéos qui seront à analyser de manière collégiale, des clés de lecture pourront ainsi émerger.

L'intérêt est de susciter la curiosité afin de mieux lire une œuvre et de la replacer dans un contexte particulier à une époque donnée.

A l'issue de ce cours, l'étudiant sera en capacité de construire lui-même un univers d'influences artistiques.

### **Evaluation**

Création de sa propre MINDMAP Imagée, prises de paroles, exposés.

### **Bibliographie**

Documents et références délivrés au fil des cours.

# **Atelier d'anglais**

## **Professeur : Sam Callow**

**Année :** 1<sup>ère</sup> année

**Semestres :** 1 et 2

**Type d'activité :** Culture générale en langue étrangère

**Nombre d'heures (semaine) :** 2h

**Travail de l'étudiant :** 1h

**Régime :** Obligatoire

**Méthodes :** Cours en petits groupes

### **Contenu et objectifs**

Encouraging students to participate and share their point of view in English in both directed and spontaneous discussions. Themed lessons, role-playing, current events, and the student's own work will be used to increase vocabulary and inspire debate. Finally, samples of English in everyday life and documentaries will be used as examples to show the basic structure of the language, as well as broadening vocabulary and training the ear to a range of accents.

### **Evaluation**

Exposés (constitution de groupes de travail). Travail écrit, comptes-rendus d'ouvrages ou documents spécialisés en lien avec le cours. La participation et l'assiduité sont aussi prises en compte.

## ***Enseignement au choix***

### **Initiation vidéo Professeur : Gérard Cairaschi**

**Année :** 1<sup>ère</sup> année

**Semestres :** 1 et 2

**Type d'activité :** Pratique et initiation

**Nombre d'heures (semaine) :** 4 h

**Travail de l'étudiant :** 2h

**Régime :** Enseignement au choix

**Méthodes :** Atelier, travaux dirigés et travail sur le terrain

#### **Contenu et objectifs**

Le cours a pour objectif l'acquisition par les étudiants de 1<sup>ère</sup> année de bases techniques leur permettant la réalisation de vidéos. Une introduction à l'histoire du cinéma expérimental et de l'art vidéo par la présentation et l'analyse d'œuvres. Au cours du semestre réalisations de montages vidéo à partir de thèmes. Ces projets sont individuels.

#### **Programme de l'enseignement :**

- Cours technique : Initiation à l'utilisation de caméscopes et d'un logiciel de montage vidéo.
- Pratique : Réalisations d'exercices en relation avec les dispositifs techniques abordés.
- Culture de l'image : projection et analyse d'œuvres d'art vidéo et de cinéma expérimental.

**Pré-requis :** pas de pré-requis.

#### **Bibliographie**

*Les nouveaux médias dans l'art*, de Michael Rush, Seuil, 2000.

**Evaluation :** Evaluation continue. La motivation, le dynamisme, la curiosité, l'autonomie et la qualité de la réalisation des exercices sont pris en compte ainsi que la maîtrise des outils techniques.

## ***Enseignement au choix***

### **Approche de la création sonore Professeurs : Césaré (Alexis Derouet et Philippe Le Goff)**

**Année :** 1<sup>ère</sup> année

**Semestre :** 1

**Type d'activité :** Pratique et initiation

**Nombre d'heures (semaine):** 4h

**Travail de l'étudiant :** 2h

**Régime :** Enseignement au choix

**Méthodes :** Cours et travaux dirigés

**Pré-requis :** il n'est pas nécessaire d'avoir une pratique musicale ou des connaissances spécifiques. Juste connaître la différence entre un son et un bruit !

#### **Contenu et objectifs**

Le cours propose une approche théorique des phénomènes sonores (aspects physiques et anthropologiques), ainsi qu'une initiation à la manipulation de la matière sonore. Ces deux facettes seront traitées simultanément dans chaque cours : après une courte introduction théorique, les principales problématiques posées par le son sont abordées en travaux pratiques, permettant l'initiation aux principaux outils de captation, de manipulation et de restitution du son.

#### **Dispositif**

En vous aidant des outils mis à votre disposition (enregistreurs, synthétiseurs, capteurs, logiciels, micros ...), vous proposerez une expérimentation sonore seul ou en binôme. Cette expérimentation peut prendre des formes assez variées que vous serez libre d'explorer : installation sonore, pièce musicale, live électronique, création d'instruments numériques ...

#### **Evaluation**

Réalisation d'un projet sonore présenté à l'oral devant la classe



## ***Enseignement au choix***

### **Initiation au Design & Culinaire : « techniques culinaires » Georges Ribeiro, responsable de la cuisine pédagogique**

**Année :** 1<sup>ère</sup> année

**Semestres :** 1 et 2

**Type d'activité :** Pratique et initiation

**Nombre d'heures (semaine):** 2h

**Travail de l'étudiant :** 2h

**Régime :** Enseignement au choix

**Méthodes :** Travaux pratiques et dirigés, ateliers

#### **Contenu et objectifs**

Il s'agit d'initier les étudiants aux problématiques du design culinaire. Les étudiants sont amenés à réaliser un projet de design dans le domaine de l'alimentation. Ils sont sensibilisés au matériau alimentaire par des travaux pratiques en atelier autour d'un sujet donné commun (la tarte). En travaillant sur le matériau, ils en apprennent les qualités, réactions, textures, résistances... Cette initiation permet de développer par la suite le rapport à la nourriture et à l'acte de manger comme un langage à part entière et d'enrichir de points de vue multiples en ancrant les projets dans une réalité culturelle, sociale, technique...

#### **Objectifs Pédagogiques**

- Travail de la matière alimentaire
- Développement d'une idée en un exercice court : de la conception à la réalisation.

#### **Evaluation**

Sur présentation finale des projets, seront évaluées la qualité et la pertinence de la démarche et de la proposition obtenue ainsi que l'investissement de l'étudiant.

# **Cinéphilo/ie, leçons d'analyse filmique**

## **Professeur : Fabrice Bourlez**

**Année :** 1<sup>ère</sup> année

**Semestre :** 1

**Type d'activité :** Culture Générale

**Nombre d'heures (semaine) :** 2h

**Travail de l'étudiant :** 2h

**Régime :** Libre

**Méthodes :** Le cours a lieu chaque semaine. Les cours théoriques s'alterneront avec les projections.

Chaque cours théorique reposera sur la lecture PREALABLE d'un article ou d'un texte de réflexion sur le cinéma.

Chaque projection sera suivie d'un débat avec les spectateurs du film.

La présence aux deux temps (théorie ET projection) est indispensable pour le bon déroulement du cours.

**Pré-requis :** aucun

### **Contenu et objectifs**

Voir des films ne suffit pas. Il faut apprendre à regarder les images-mouvement, saisir la temporalité qui est la leur. Le cinéma n'est pas seulement un divertissement, c'est une machine à penser et à faire penser. Elle a son fonctionnement, son histoire, ses révolutions, ses OVNIS et ses monstres sacrés.

On ne va pas au ciné-club comme on discute au café du commerce : pour y échanger des opinions, se dire si on a bien aimé tel réalisateur, telle actrice, telle histoire.

Certes, l'on prendra du plaisir mais la vision ne se confondra plus avec l'(in)digestion, la boulimie. L'image aura du goût : elle nous aura appris à dire autrement. La plupart des usagers des cartes- cinéma-illimitées, des téléchargements internet, des Youtube n' Dailymotion, restent cois devant la force des déluges technologiques. Sans regarder, ils se taisent pour mieux consommer. On s'essaierait plutôt ici d'offrir des pistes à une nouvelle pragmatique de l'image pour dire, voir(e) penser.

Thème pour l'année 2017-2018 : la peinture au cinéma

### **Evaluation**

L'évaluation repose sur la participation en classe et la rédaction d'un texte critique en fin de semestre.

## **Journées Professionnelles Intervenants extérieurs et équipe pédagogique**

**Année :** 1<sup>ère</sup> année

**Semestre :** 2

**Type d'activité :** Professionnalisation

**Calendrier :** mars

**Régime :** Obligatoire

### **Contenu et objectifs :**

Les métiers/ Les options

Afin de contextualiser les métiers de l'art et du design, 3 intervenants par option (Art, design graphique, design objet et espace) viennent parler aux étudiants de leur expérience, leur formation, leur enthousiasme.

Sur un laps de temps d'une demi-journée, les participants exposent leur parcours. Il s'agit dans ces interventions d'exposer dans un premier temps les problématiques du travail au quotidien, mais aussi de ménager le temps de l'échange et de la discussion.

Campées dans un espace qui réunit les étudiants de 1<sup>ère</sup> année de l'ESAD de Reims ainsi que des lycéens cherchant leur orientation, ces journées professionnelles leur permettent de se projeter ou de connaître les métiers avec lesquels ils auront à traiter : designer, éditeur, galeriste, commissaire d'exposition, chargé de communication... cette édition des Journées Professionnelles vient augmenter le paysage des rencontres déjà effectuées lors des workshops et conférences, et affiner leur choix.

La seconde partie de la journée sera occupée à une intervention des équipes enseignantes pour aborder leur propre pratique et la pédagogie des options (Art, design graphique, design objet et espace) à l'ESAD de Reims.

# **Initiation technique**

## **Responsables des ateliers de l'ESAD**

**Année :** 1<sup>ère</sup> année

**Semestres :** 1 et 2

**Type d'activité :** Formation technique

**Nombre d'heures (semaine) :** Selon calendrier

**Travail de l'étudiant :** Mise en application dans les cours

**Régime :** Obligatoire

### **Contenu et objectifs**

Afin de mener à bien les projets d'atelier, l'étudiant suivra différentes formations, selon un calendrier communiqué au fur et à mesure de l'année :

- Matériel électroportatif
- Sérigraphie
- Moulage
- Photographie argentique et numérique
- Traitement de l'image, de la création à l'impression
- Ressources documentaires

### **Evaluation**

Présence et mise en application dans les cours

# **Carnet de bord**

## **Professeurs : tous**

**Année :** 1<sup>ère</sup> année

**Semestres :** 1 et 2

**Type d'activité :** Recherche

**Nombre d'heures (semaine) :** Suivi mensuel

**Travail de l'étudiant :** Continu

**Régime :** Obligatoire

### **Contenu et objectifs**

Le Carnet de bord est un document dans lequel l'étudiant rédige ses impressions et réflexions personnelles, dès lors qu'il visite galeries d'art, expositions, ou est en voyage d'étude. Dans ce même carnet, l'étudiant développe ses recherches personnelles dans le cadre de son projet. Il permet d'acquérir progressivement une méthode de réflexion et d'enrichissement du projet personnel, activité de base du créateur.

### **Evaluation**

Présentation du Carnet. L'originalité, l'étendue des disciplines, l'exhaustivité et la curiosité artistiques constituent les critères d'évaluation.

# Initiation à la recherche

## Calendrier de la recherche 2017-2018

**Année :** 1<sup>ère</sup> année

**Semestres :** 1 et 2

**Type d'activité :** Recherche

**Travail de l'étudiant :** Continu

**Régime :** Obligatoire pour les colloques et conférences

Septembre 2017

Expositions de la Chaire IDIS à la Paris Design Week, à l'UTT et à la foire de Châlons

Fin du projet de Luce Aknin, designer-ingénieur de recherche Chaire IDIS

Octobre 2017

Conseil Scientifique et de la Recherche #7 de l'ESAD

Novembre 2017

21-24.11 : Participation au forum et journée d'étude autour de Jacques Bertin (DGN) à l'EHESS, Paris

07.11 : Annonce du lauréat Prix IDIS 2017 (à la CCI Reims)

Décembre 2017

Sortie de l'ouvrage Pasolini, entre art et philosophie (ESAD-Epure)

Sortie de l'ouvrage Artist Run Spaces

Février 2018

05.02 : Flash Théorie Art & Communs (avec Laurent de Sutter, Joëlle Zask +...)

Conseil Scientifique et de la Recherche #8 de l'ESAD

Mars 2018

Journée Flash Théorie Comment devient-on créateur ? (avec sous réserve : Claire Fauchille, Marc-Amaury Legrand, Shqipe Gashi +...)

Avril 2018

Exposition de la Chaire IDIS à Milan

Automne 2018

Publication de l'ouvrage dédié aux Banquets scientifiques

En préparation :

- Publication sur les trois ans d'activité de la Chaire IDIS
- Séminaire Subjectivités, Corporités et Objets Connectés : 4-5 séances réparties sur le 2<sup>e</sup> semestre (entre la Chaire Valeurs et politiques des informations personnelles, Paris et ESAD Reims) + conférences par des enseignants de Mines Télécom dans le cadre d'une co-formation ESAD-Mines Télécom
- Cycle de conférences en art, conjoint avec les structures artistiques locales ?
- Lancement d'un blog clôturant le cycle Processus de professionnalisation dans les formations supérieures artistiques (ESAD, IIM, CNAC et URCA)

Catalogue des cours 2017-2018

1<sup>e</sup> année

Semestres 1 et 2

## **Workshop La Semaine Folle**

### **Professeurs : intervenants extérieurs**

**Spécialité :** Design Produit / Design Graphique / Design Culinaire / Art

**Années :** Toutes

**Semestres :** 2-4-6-8-10

**Type d'activité :** Atelier intensif pluri-disciplinaire

**Nombre d'heures :** 32h

**Travail de l'étudiant :** Continu

**Régime :** Obligatoire

**Méthodes :** Workshop

**Période :** du 9 au 12 janvier 2018

**Contenu et objectifs :** La Semaine Folle est une tradition pédagogique de l'ESAD de Reims. Elle fait se rencontrer les étudiants de toutes les disciplines et les acteurs de la création contemporaine, tant français qu'étrangers. Les étudiants, regroupés en ateliers, définissent puis développent un projet plastique avec chacun des intervenants. Les champs de recherche auxquels les étudiants sont exposés se distinguent par leur diversité : architecture, design, graphisme, composition sonore, journalisme radiophonique, scénographie entre autres. De jour comme de nuit, les étudiants travaillent leurs projets, avec la complicité des intervenants. A l'issue de cette « Semaine folle », une présentation générale des projets a lieu collégalement. Une fête mémorable, la « Crazy Party », vient clore le workshop.

**Artistes invités :**

En cours

**Evaluation :** Une présentation finale par chaque groupe des projets développés. Critères retenus : implication de l'étudiant, originalité et qualité des projets.

## **Soutenance de fin d'année et Projet Personnel**

### **Professeurs : tous**

**Année :** 1<sup>ère</sup> année

**Semestre :** 2

**Type d'activité :** Recherche

**Nombre d'heures (semaine) :** De mi-mai jusque fin juin

**Travail de l'étudiant :** Continu

**Régime :** Obligatoire

#### **Contenu et objectifs**

La 1<sup>ère</sup> année permet à l'étudiant d'acquérir les bases indispensables à la poursuite de ses études. Cette année d'enseignement se fonde sur trois objectifs principaux permettant à l'étudiant :

- d'améliorer sa capacité de travail et de recherche ;
- de développer ses capacités d'analyse ;
- d'imaginer sa relation au monde.

Sont dispensés, des enseignements de pratique et d'initiation : dessin, couleur, volume, design, photographie, vidéo, infographie... et de culture générale : histoire de l'art, langue vivante, conférences. La première année est aussi une année probatoire, dans la mesure où l'étudiant fait le constat de ses aptitudes ou non à s'engager dans un cursus artistique de plusieurs années. **Le projet de fin d'année** permet d'évaluer les acquis des étudiants, il est un moment clé qui permet au conseil de classe de décider du passage en année supérieure.

La soutenance comprend une sélection des projets d'atelier de l'année, le(s) carnet(s) de bord, et la présentation du projet personnel, dont les ressorts puiseront dans l'option choisie, annoncée en fin d'année : Art, Design graphique, Design objet.

#### **Evaluation**

Une soutenance orale de 20 minutes devant un jury constitué de 2 enseignants au moins. Le projet personnel est décisif pour le passage en année supérieure.