

CATALOGUE DES COURS

2017 / 2018

1^{er} cycle - 2^e ANNÉE

DESIGN OBJET & ESPACE

ENSEIGNANT RÉFÉRENT:
ARNAUD COZERET

Enseignants/Intervenants

2^e année

Design Objet & Espace

2017-2018

Théorie :

Eric Balicki
Fabrice Bourlez
Sam Callow
Laurence Mauderli

Art :

Gérard Cairaschi
Jean-Michel Hannecart
Cécile Le Talec
Manuela Marques

Design Objet et Espace :

Eric Blondin
Arnaud Cozeret
Cécile Meuleau
Madeleine Montaigne
Patrick Nadeau
Audrey Tenaillon

Design & Culinaire :

Julie Rothhahn

Permis ateliers :

Frédéric Amet
Nicolas Cuvillier
Lucas Rivière

Initiation photographie :

Amélie Chantraine

Introduction à l'histoire du design

Professeur : Laurence Mauderli

Spécialité : histoire et théorie du design

Année : 2^e Design Objet & Espace

Semestre : 3

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant : 2h

Régime : Obligatoire

Contenu et objectifs :

L'histoire du design est bien plus que l'histoire des styles ou celle de pièces emblématiques du design. L'histoire du design s'articule avec la pratique du design, c'est-à-dire une pensée et une organisation autour de la conception d'un objet ou d'un système d'objets dont il s'agit d'assurer la cohérence d'un point de vue usuel, technique, formel et intellectuel.

Les étudiant.e.s apprennent les étapes importantes de l'histoire du design et abordent ainsi des tendances du design ainsi que des débats sur celui-ci du XIX^{ème} siècle à aujourd'hui.

Ils/elles sont à même de les replacer dans leurs contextes culturels, socio-politiques et économiques. Ils/elles se familiarisent avec les bases du design et sont capables de comparer des objets et des formes de productions du passé avec celles d'aujourd'hui.

Les étudiant.e.s acquièrent des méthodes permettant une analyse du design ainsi que des circonstances/processus de sa conception voire de l'existence de cette pratique. Ils/elles acquièrent les bases concernant les sociétés modernes industrielles et de consommations et sont à même de les articuler avec les productions de designers connus et anonymes.

Les connaissances historiques et théoriques sont approfondies grâce à une sélection de textes permettant de comprendre certains aspects fondamentaux du design.

Dans une société narcissique, obnubilée par l'image, la tendance à évaluer un objet ou système d'objet sur son esthétique est courante mais insuffisante. En effet, dans quel contexte politique, économique, sociétal et culturel tel ou tel objet ou système d'objet.. a t'il été conçu ? Que manipule le/la designer ? Pourquoi et comment ? Ce sont des questions qui seront abordées.

Méthodes d'apprentissage :

Cours magistraux et ateliers. Discussions, analyses, rédactions, présentations des étudiant.e.s. Etude d'un objet ou système d'objets. Visites de maisons modernes et d'expositions.

Présence :

Obligatoire.

Absences excusées uniquement par écrit.

Évaluation :

Contenus, langue et style d'écriture

Originalité, pertinence et précision de l'argumentation orale et écrite

Formes et qualité des présentations

Rendu Etude

Bibliographie :

Banham, Reyner, *Théorie et design à l'ère industrielle*, HUY, Orléans : 2009

Guidot, Raymond, *Histoire du design de 1940 à nos jours*, Hazan, Paris : 2004

Autres textes dispensés au fur et à mesure des cours.

Philosophie

Professeur : Fabrice Bourlez

Année : 2^e Design Objet & Espace

Semestre : 4

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant : 2h

Régime : Obligatoire

Méthodes : cours magistral, groupes de travail sur documents. Visites d'expositions

Contenus et objectifs :

Esthétique de soi ou design de nos existences ?

« Esthétique de soi ou design de nos existences ? », telle est notre question. A l'heure où tout est design (nos maisons, nos jardins publics, nos salles d'attente, nos restaurants, nos cuisines), y a-t-il encore place pour ce que Michel Foucault appelait, dans les derniers temps de son œuvre, le « souci de soi » ? Au fond, la question revient à se demander si le désir, au temps du tout design, correspond seulement à une réponse standardisée sous la dictée d'un « pousse-à-la-surconsommation » médiatique ou s'il est envisageable de ménager des espaces de désir comme résistance et comme singularité. Ces « espaces autres », ouverts à une construction de soi attentive au manque, à la créativité et à la micro-politique (en opposition directe au plein, au plus et à l'a-politisme endémique de l'occident) constitueraient alors une véritable esthétique de l'existence. De manière fondamentale, le cours souhaiterait interroger ces deux conceptions de nos vies : design versus esthétique. Il s'agira de voir si, pour un créateur en devenir, un choix désirant doit s'opérer entre les deux branches de l'alternative et si l'on doit nécessairement la faire consister. Il s'agira surtout de s'interroger sur le désir et son sujet.

Le cours est envisagé comme un atelier de lectures et de critiques : commentaires de textes (théoriques et fictionnels) s'alterneront avec le visionnage de films entiers ou d'extraits : les étudiants sont censés s'y présenter, chaque semaine, prêts à discuter avec les autres c'est-à-dire : en ayant lu et annoté les textes proposés.

La bibliographie du cours sera distribuée au fur et à mesure des séances.

.

Evaluation :

Exposés (constitution de groupes de travail. Travail écrit en ligne (blog) : comptes-rendus d'ouvrages ou documents spécialisés et de visites d'expositions en lien avec le cours. La participation et l'assiduité sont aussi prises en compte. En plus de la participation en classe, les étudiants auront un écrit final à produire comme contrôle de connaissances

Anglais

Professeur : Sam Callow

Année : 2^e année

Semestres : 3 et 4

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures (semaine) : 2h

Travail de l'étudiant : 2h

Régime : Obligatoire

Méthodes : Cours en petit groupe

Contenu et objectifs :

Le but de cet atelier est de créer un cadre culturel dans lequel chaque étudiant pourra améliorer son anglais parlé et écrit,

Bibliographie : Détaillée en début de chaque semestre.

Evaluation : Exposé écrit et oral. La prise de parole en classe est prise en considération.

Infographie 3D

Professeur : Arnaud Cozeret

Année : 2^e Design Objet & Espace

Semestres : 3 et 4

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

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant : 2h

Régime : Obligatoire

Méthodes : Travaux pratiques et dirigés

Contenu et objectifs :

Découverte du logiciel Rhinocéros apprentissage des outils 2D

Découverte de l'interface de Rhinocéros et démonstration des possibilités de création et de conception du logiciel. Apprentissage des outils 2D (avantages, différences et dialogues avec Illustrator)

Réappropriation des acquis du cours de dessin technique de la 1^e année par une transposition du dessin technique manuel à la DAO.

Acquis pour la validation du semestre :

- Validation de la compréhension des outils propres à la 2D par la réalisation d'un plan échelle 1, imprimé pour le rendu à une échelle normée adaptée au support papier choisi.
- Validation incluse : utilisation des différentes vues pour la réalisation des plans, précision des courbes et des tracés, utilisations et compréhension des outils de cotation.

Evaluation : Présentation d'un volume sur écran, sur papier et sur un autre support qui s'y prête.

Design Objet

Professeur : Madeleine Montaigne

Année : 2^e année Design Objet & Espace
Semestres : 3 (groupe A) et 4 (groupe B)
Type d'activité : Méthodologie, techniques et mise en œuvre
Nombre d'heures (semaine) : 8h
Travail de l'étudiant : 8h
Régime : Enseignement obligatoire

Méthodes : Travaux pratiques et travaux dirigés.

Diaporama, discussions, atelier, travail collectif & rendez-vous individuel.

Cet enseignement repose sur un échange hebdomadaire entre praticien et étudiant, permettant d'aborder les questions d'expérimentation, conception, fabrication, réalité, engagement et problématique du projet de l'étudiant, au regard de la société et des pratiques des designers contemporains.

Pré-requis : Une culture du dessin, de la forme, de la manipulation (maquettes), ainsi que de la curiosité pour tout ce qui touche le design (objets, matériaux, publications, expositions...).

Contenu et objectifs :

Apprendre à regarder, chercher, comprendre et inventer des formes aussi utiles, esthétiques que porteuses de sens.

À travers des sujets donnés, il s'agira de porter attention aux détails des environnements et contextes, notamment au banal, aux archétypes, au quotidien, à l'intime, aux gestes des artisans ou des nouvelles technologies. Et bien entendu à l'usage des objets et aux comportements de leurs usagers. Ces hypothèses de travail parmi d'autres permettront aux étudiants de disposer de connaissances afin d'acquérir des méthodes et moyens d'analyse, pour être acteur de manière pertinente dans la conception, la mise en œuvre et la fabrication d'un objet.

Concevoir, produire, finaliser : Un objet, aussi simple soit-il, nécessite d'être fabriqué. Il s'agira également de pratiquer la maquette, le volume afin d'élaborer un projet d'objet (prototype) mais surtout d'être éveillé aux techniques de fabrication et à la diversité de matières, formes qu'elles induisent.

Communiquer, restituer une recherche : Les étudiants expérimenteront à travers des projets aux temporalités différentes ; notamment un projet court afin d'acquérir des connaissances au niveau des matériaux, des techniques, des outils ; un projet long permettant d'approfondir un contexte, de l'analyser, d'initier une problématique et d'affirmer une autonomie de travail. Il s'agira de rendre compte de ces expériences à travers des documents graphiques de présentation.

Bibliographie :

- *Design 999 objets cultes Volume 1, 2, 3*, éditions Classiques Phaidon
- *L'art du Design* de Bruno Munari, éditions PYRAMID
- *Designing Design* de Kenya Hara, éditions Lars Müller Publishers
- *Matériology*, des auteurs: Daniel Kula, Élodie Ternaux, éditions MatériO
- *Design, Les procédés de fabrication* de Rob Thomson, éditions Vial

Évaluation :

Évaluation continue, accrochage régulier des travaux.

Une grande présence, participation et curiosité est demandée.

Design Objet

Professeur : Eric Blondin

Année : 2^e Design Objet & Espace

Semestres : 3 (groupe B) et 4 (groupe A)

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

Nombre d'heures (semaine) : 8h

Travail de l'étudiant : 4h

Régime : Enseignement obligatoire

Méthodes : Travaux pratiques et travaux dirigés.

Pré-requis :

Le dessin - sous toutes ses formes - et l'expérimentation plastique.

Contenu et objectifs :

Utiliser et approfondir les acquis de la première année en termes de recherche et d'expérimentation plastique, par le dessin et la manipulation des matériaux.

Maîtriser les outils nécessaires au développement du projet : plans, maquettes et/ou prototypes permettant de valider les hypothèses avancées (ergonomie / usage), d'appréhender l'échelle des objets et les problématiques techniques et structurelles (matériaux et procédés de fabrication).

Affirmer sa sensibilité et une démarche créative personnelle à travers le projet proposé.

Bibliographie :

Les références bibliographiques seront précisées au cours du semestre en fonction des problématiques soulevées par les étudiants.

Evaluation :

L'évaluation portera sur la qualité de la recherche plastique et des expérimentations, la cohérence de la réflexion dans la phase de développement et la présentation orale/visuelle des projets.

Espace urbain

Professeur : Patrick Nadeau

Année : 2e Design Objet & Espace

Semestres : 3 et 4 (groupe A – 1^e semestre / groupe B – 2^e semestre)

Type d'activité : Projet plastique

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant : 4h

Régime : Obligatoire

Méthodes : Atelier de pratique

Contenu et objectifs :

Cet enseignement coloré par une sensibilisation au végétal propose aux étudiants une réflexion sur la place du design (du mobilier à la microarchitecture) dans la réflexion contemporaine sur l'évolution des villes. Il aborde notamment les thèmes du développement durable et du vivre ensemble en développant l'idée que les enjeux techniques et sociétaux de ces recherches sont aussi des enjeux formels et sensibles. La production d'énergie implique-t-elle, par exemple, juste une réflexion technique déconnectée de toute question esthétique ou sensible ? Peut-elle être source d'expériences, régénérer un art de vivre ensemble, permettre l'exploration et la conquête de nouveaux territoires urbains par les habitants ou favoriser de nouvelles formes et de nouveaux objets ? Le design est alors regardé comme outil, méthode et média favorisant un envie d'avenir. Le végétal, qui produit lui-même, grâce à la photosynthèse, l'énergie dont il a besoin, est à la fois un modèle et un outil de cette réflexion... De nouveaux matériaux issus de cette réflexion apparaissent aujourd'hui sur le marché, comment les valoriser et les déployer dans des projets innovants ?

Le cours fonctionne autour de projets qui interrogent des échelles différentes. Les sujets proposés traitent d'espace, d'objets, de composants ou de matières.

Evaluation : Présentation du projet. La pertinence du parti pris, les qualités plastiques et la définition technique entrent en ligne de compte.

Bibliographie :

Eloge de la plante, Francis Hallé

La vie des plantes une métaphysique du mélange, Emanuelle Coccia

Conférences, Bruno Latour

Gilles Clément

La Ville résiliente comment la construire, Isabelle Thomas et Antonio Da Cunha

Design Espace et Scénographie

Audrey Tenailon

Spécialité : Design Objet & Espace

Année : 2^e année design objet

Semestres : 3 et 4 (Groupe B au 1^e semestre – Groupe A au 2^e semestre)

Type d'activité : Projet plastique

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant : 4h

Régime : Obligatoire

Méthodes : Travaux pratiques ou dirigés, travail sur le terrain. Travail en groupe pour préparer l'étude de projet. L'étudiant accomplit de nombreux relevés photographiques, mesures, enquêtes de terrains, recherches de données administratives types plans de cadastres, règlements administratifs.

Contenu et objectifs :

L'étudiant est sensibilisé à la contextualisation de son projet dans l'espace urbain ou paysagé. Il est initié aux réglementations urbaines. Il est sensibilisé à l'échelle de la ville, du quartier, de la rue. Il aborde les notions de développement durable dans les procès de conception.

Le sujet dure un semestre. L'étudiant apprend à élaborer sa méthode de travail pour approfondir le projet par phases et comprendre les priorités d'action.

Pré-requis : l'étudiant aura suivi l'ensemble des enseignements dispensés en Design produit et Design d'espace. Il doit appuyer son travail sur une analyse personnelle quotidienne de son environnement afin d'enrichir sa perception spatiale et maîtriser les distances et mesures récurrentes aux fonctions et usages du corps humain.

Bibliographie : Supports de cours, et ouvrages conseillés aux étudiants :

- "Dune" tome 1 à 3 Franck Herbert
- « Espèce d'espace », Georges Perec.
- Space Craft (Fleeting architecture and hideouts) Bob Gramsma, Dreamlands (Centre Pompidou) –
- Andréa Zittel : Critical Space
- Revues : d'A, archistorm,
- Monographies : Toyo Ito - Peter Zumthor - Glen Murcutt - Herzog & Demeuron - Jean Nouvel

Evaluation : Présentation (orale / écrite) du projet. Chaque étape d'acquisition sera évaluée.

Critères d'évaluation : engagement dans la recherche et l'appropriation du sujet, continuité du travail, pertinence de la réponse et finalisation du travail. Qualité d'analyse et développement du projet.

Couleur / Matière

Professeur : Cécile Meuleau

Année : 2^e Design Objet & Espace

Semestres : 3 et 4

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

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant : 2h

Régime : Obligatoire

Méthodes : Travaux pratiques et dirigés

Contenu et objectifs :

-Sensibiliser l'étudiant à la couleur (expérimentations multiples par l'emploi de différents médiums)
-Donner une méthodologie de travail : pour que la question de la couleur soit envisagée comme une étape clé dans le démarrage d'un projet d'étude.

Pour ce faire, la théorie de la couleur sera abordée au moyen d'exercices pratiques qui conduiront l'étudiant dans un second temps à son utilisation dans ses projets personnels. (choix et réalisation d'une gamme de couleur motivée et documentée par l'étudiant)

Une bibliographie sera fournie à l'étudiant en début d'année pour le guider dans ses recherches et lui permettre d'aborder la couleur plus en détail sous le spectre de l'histoire, la sociologie, la science, la peinture, la décoration (design, textiles, architectures...)

Bibliographie : Indiquée en début de cours, et développée selon les projets de chacun.

Evaluation : Rendu final du projet (écrit et oral), capacité à gérer le projet dans un temps donné. Réflexion, investissement personnel et pertinence de la réponse, plus qualité de la présentation.

Photographie

Professeur : Manuela Marques

Année : 2^e Design Objet & Espace

Semestres : 3 et 4

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

Nombre d'heures (semaine) : 4h (groupe A – semestre 3 / groupe B – semestre 4)

Travail de l'étudiant : 4h

Régime : Obligatoire

Méthodes : atelier, travaux pratiques ou dirigés

Pré- Requis : Avoir acquis une technique suffisante en photographie corrigée tout au long de l'année à travers les différents projets.

Contenu et objectifs:

Ce semestre est constitué par l'alternance entre cours théoriques et mise en pratique de la photographie à travers divers projets proposés.

La reconstruction du réel par la photographie en sera l'élément central.

L'objectif principal est d'apporter aux étudiants une culture de l'image suffisante afin qu'ils acquièrent esprit critique et autonomie de travail.

Ce cours sera accompagné de projections de films ainsi que d'apport de documents, de livres, ou de tout autre corpus iconographique pouvant donner lieu à des ressources de réflexion sur l'image.

Evaluation: pertinence des projets, régularité du travail personnel

Bibliographie : variable en fonction des projets de chaque étudiant

Enseignement au choix

Option projet Professeur-référent selon projet

Année : 2^e et 3^e années

Semestre : 3

Type d'activité : Projet plastique

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant : 4h

Régime : Optionnel

Méthodes : Atelier

Pré-requis : travail transversal en art, design graphique, design objet et les années 2 et 3

Contenu et objectifs : L'option projet se développe à partir d'un projet personnel choisi par l'équipe et menée à bien en relation avec un partenaire extérieur.

Il a pour but de mêler les différentes compétences des uns et des autres, de permettre certains accès aux outils de l'école en adéquation avec le règlement des ateliers et de développer l'autonomie des étudiants. La finalisation du projet permet de se confronter à une certaine réalité, des contraintes du partenaire, de ses échéances, et de ses objectifs, tout en mettant en œuvre un projet avec un objectif avéré : réalisation d'un événement, d'un mobilier, d'une exposition, Le suivi est effectué par un professeur choisi en corrélation avec le sujet, qui recentre, si besoin est, le déroulé des étapes successives à engager, et veille au contenu et à son exigence.

Evaluation : Présentation du projet. La pertinence du parti pris, les qualités plastiques et la définition technique entrent en ligne de compte.

Enseignement au choix

Cours de dessin Professeur : Jean-Michel Hannecart

Année : 2^e Design

Semestres : 3 et 4

Type d'activité : Pratique

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant : 4h et plus

Régime : Obligatoire

Méthodes : Atelier pratique

Contenu et objectifs :

Le dessin est un langage, une écriture de l'intime faisant le lien entre toutes les disciplines. Il permet d'analyser le monde. L'objectif de ce cours est d'apporter à l'étudiant les outils indispensables au développement de son écriture, à l'aide de toutes les techniques qu'offrent les arts graphiques. Toutes les médiums graphiques (crayon, fusain, aquarelle) mais aussi faisant partie de systèmes de reproduction (sérigraphie) seront expérimentés afin de construire une démarche personnelle à partir d'un thème imposé. Le dessin sera étudié d'une part comme capteur du réel mais aussi en tant que projet (dessein). Il désignera l'expression visible d'une idée, d'une représentation mentale où seront convoqués le langage, le corps, l'espace et le temps.

Objectif pédagogique :

L'étudiant sera à même de proposer une technique s'approchant au plus près de sa pensée et de son objectif final. Il en définira le choix des paramètres constituant son travail. Le dessin deviendra un terrain d'expérimentation et de développement de ses recherches personnelles afin de mettre en œuvre ce dernier selon les champs très diversifiés du design.

Evaluation : Investissement dans la recherche graphique ainsi que la maîtrise du dessin. L'évaluation finale se fera dans la présentation du travail et la qualité de l'accrochage.

Bibliographie: revue Roven, les cahiers dessinés/La méthode du cerveau droit: Betty Edwards/ Le plaisir au dessin, JL Nancy/ du dessein au dessin M.Streker
...et toutes personnes utilisant le dessin comme dessein

Enseignement au choix

Approche de la création sonore Professeur : Alexis Derouet et Philippe LeGoff

Année : 2^e Design Objet & Espace

Semestre : 4

Type d'activité : Pratique et initiation

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant : 1h

Régime : Enseignement au choix

Méthodes : Cours et travaux pratiques (Workshops, Suivi de projets et Perfectionnement)

Pré-requis : Il n'est pas nécessaire d'avoir des connaissances musicales ou scientifiques spécifiques, mais une certaine ouverture d'esprit et une bonne aptitude à manipuler les outils informatiques.

Contenu et objectifs : Appréhender la place du sonore dans l'environnement : temps ou espace ? Découverte des divers aspects d'un art sonore (musique acousmatique, radiophonie, installation sonore, et multimédia). Techniques de captation acoustique et production de sons numériques - transformations - montage et mixage. Définir un projet sonore cohérent in-situ ou sur support multimédia. Enfin, réalisation du projet. Ateliers de Soudure, Ableton Live, Arduino / Capteurs, Synthèse sonore, Performance, MIDI / Contrôleurs / Jeu en temps réel

Bibliographie : variable en fonction des projets de chaque étudiant.

Les fous du son – Laurent de Wilde

L'Audionumérique – Curtis Road

Traité des objets musicaux – Pierre Schaeffer

Evaluation: Formulation du projet puis présentation. L'évaluation est continue sur l'investissement dans le travail, sur la maîtrise des outils via une réalisation personnelle ou en groupe.

Enseignement au choix

Design & culinaire Professeur : Julie Rothhahn

Année : 2^e Design Objet & Espace

Semestres : 3 et 4

Type d'activité : initiation

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant : 2h

Régime : Enseignement au choix

Méthodes : Travaux pratiques et dirigés, ateliers

Contenu et objectifs : Le design culinaire est ouvert aux étudiants qui partagent une affinité pour la chose culinaire au sens large. L'enseignement a pour objectif de réaliser un projet de design dans le domaine de l'alimentation. L'activité se détermine selon les attentes de partenaires extérieurs. Les recherches sont menées en solo ou en binôme. Les recherches sont orientées autour d'un thème, elles mènent à une collaboration avec de nombreux partenaires.

Bibliographie :

« Design culinaire, le Manifeste », 2004,

« Design Culinaire, l'Atelier », 2006,

« Les produits laitiers – l'épicerie fine », 2008,

« Paysages alimentaires », 2010 (édités par l'ESAD).

Evaluation : Une présentation finale devant un jury de personnalités des métiers de bouche. L'investissement, la participation, l'intérêt des propositions et le niveau de finalisation du projet sont les critères de réussite à l'examen.

Enseignement au choix

Vidéo

Professeur : Gérard Cairaschi

Année : 2^e Design Objet & Espace

Semestre : 4

Type d'activité : Pratique plastique

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant : 2h

Régime : Enseignement au choix

Méthodes : atelier, travaux dirigés et travail sur le terrain

Contenu et objectifs : Approche plastique de l'image vidéo

Culture de l'image

Etude des œuvres majeures du cinéma expérimental et de l'art vidéo des années 60 aux années 90. Projections et analyses des œuvres majeures de cette période, une réflexion sur les formes, l'esthétique et la place de ces œuvres dans le champ des arts plastiques.

Pratique plastique de l'image vidéo

Séances d'expérimentation technique pour parvenir à une maîtrise des divers dispositifs techniques de production d'images. Exercices et expérimentations à partir de contraintes techniques et de thèmes. Réalisation de projets à partir de sujets donnés, ou en relation avec des A.R.C. (Atelier de Recherche et de Création). Suivi des recherches et des projets personnels vidéo.

Bibliographie :

« Éloge du cinéma expérimental » de Dominique Noguez, éditions Paris Expérimental, 1999

« Vidéo : un art contemporain » de Françoise Parfait, éditions Regard, 2001

Pré-requis : Maîtrise des bases techniques de prise de vue vidéo et de montage numérique.

Evaluation : Evaluation continue. La motivation, le dynamisme, la curiosité, l'autonomie et la qualité des réalisations sont pris en compte ainsi que la maîtrise des dispositifs techniques.

Propriété intellectuelle

Intervenant : Eric Balicki

Spécialité : Propriété intellectuelle

Année : 2^e année

Semestre 3

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.

Rappel sur la notion de droit d'auteur (droits moraux et patrimoniaux)

Les droits voisins

La propriété industrielle

 Les dessins et modèles

 Les marques

 Les inventions

Pré-requis : avoir assisté à la séance de 1^e année

Bibliographie :

« Le droit du design » Isabelle Marcus Mandel, Tamara Botherstone et Pierre Massot, édition DUNOD

« Guide pratique du métier de designer » édition VIA 2010

Le Code de la Propriété Intellectuelle, édition DALLOZ

Evaluation : QCM

Initiation à la recherche

Calendrier de la recherche 2017-2018

Année : toutes

Semestres : 1 et 2

Type d'activité : Recherche

Travail de l'étudiant : Continu

Régime : Obligatoire pour les colloques et conférences

Septembre 2017

Exposition de la Chaire IDIS à la Paris Design Week

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

Octobre 2017

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

Remise du Prix IDIS (à la CCI Reims)

Novembre 2017

Journée d'étude Foucault : utopies du corps vs. hétérotopies du genre, co-organisée avec l'ESAL Metz, 1^o session à Metz

Participation au forum et visite à Paris de l'expo Jacques Bertin (DGN)

De nov. à juin, série de workshops et conférences nomades en collaboration avec la Cie Les Décisifs (Courcelles-sur-Aujon, Haute-Marne)

Décembre 2017

(1^o séminaire conjoint Chaire IDIS - labo REGARDS de l'URCA)

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

Février 2018

Flash Théorie Art & Communs (demi-journée)

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

Mars 2018

Journée Flash Théorie Comment devient-on créateur ? (avec sous réserve : Claire Fauchille, Isabelle Majou ou Céline Marder, artiste ?...)

Avril 2018

Exposition de la Chaire IDIS à Milan

(Art & Philo : Foucault : hétérotopies du genre / utopies du corps, avec l'ESAL Metz, 2^o session à Reims)

Juillet 2018

En collaboration avec la Cie Les Décisifs : participation au festival 'Art & environnement', futur Parc national des forêts de Champagne et Bourgogne

Publication de l'ouvrage dédié aux Banquets scientifiques

En préparation :

Publication sur les trois ans d'activité de la Chaire IDIS

Séminaire Formes, Technologies, Société : 4-5 séances réparties sur le 2^o semestre dédiées aux objets connectés, corporalité et subjectivité (entre l'Institut Mines-Télécom, Paris et ESAD Reims)

Une journée d'étude et une publication clôturant le cycle Processus de professionnalisation dans les formations supérieures artistiques

Workshop La Semaine Folle

Professeurs : intervenants extérieurs

Spécialité : Design Objet & Espace / Design Graphique & Numérique/ 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

Professeurs : tous

Année : 2^e Design Objet & Espace

Semestre : 4

Type d'activité : Recherche

Travail de l'étudiant : Continu

Régime : Obligatoire

Contenu et objectifs :

Le contenu des enseignements amène progressivement l'étudiant à se spécialiser dans un des domaines d'étude que sont l'art et le design. La spécialisation se fait par le choix des options au semestre 3 : Art, Design objet/espace ou Design graphique et numérique. À l'issue de la 2e année est délivré le Certificat d'Études d'Arts Plastiques.

La soutenance comprend une sélection des projets d'atelier de l'année, le(s) carnet(s) de bord, et la présentation du projet personnel.

Evaluation : Une soutenance orale de 20 minutes devant un jury constitué de 2 enseignants au moins.

Stage

Année : 2^e Design Objet & Espace

Semestre : 4

Type d'activité : Stage

Régime : Obligatoire

Contenu et objectifs :

Dans le cadre de la professionnalisation, l'étudiant a un stage de 4 à 8 semaines obligatoire au semestre 4. Il s'inscrit de début juin et se poursuivra jusqu'à l'été. Chaque stage du cursus, qui ouvre droit à la délivrance d'ECTS, est validé en amont (type d'entreprise, contenu du stage) par un professeur référent de l'option de l'étudiant. Les étudiants doivent privilégier en 1^e cycle, les stages d'observation dans leur futur cadre professionnel et les stages d'apprentissage technique en lien avec leur option.

L'étudiant doit trouver son stage lui-même, mais une liste d'entreprises partenaires en France et à l'étranger est disponible au secrétariat pour les étudiants qui seraient en difficulté pour trouver leur stage. De même, l'ESAD diffuse directement les propositions de stage des entreprises, aux étudiants.

Après validation signée du professeur référent, l'étudiant remplit une fiche de renseignements préalable à la rédaction de la convention de stage définissant le cadre légal du stage.

Evaluation :

Au retour de ce stage, l'étudiant rend un rapport de stage écrit, et le présente à l'oral, en 15mn lors d'une soutenance collective.