

CATALOGUE DES COURS

2017 / 2018

1^{er} cycle - 3^e ANNÉE

DESIGN OBJET & ESPACE

ENSEIGNANT RÉFÉRENT :
FABIEN CAGANI

Enseignants/Intervenants

3^e année

Design Objet & Espace

2017-2018

Théorie :

Eric Balicki
Fabrice Bourlez
Laurence Mauderli

Design & Espace :

Fabien Cagani
Renaud Thiry
Patrick Nadeau
Audrey Tenaillon

Logiciel Rhinocéros :

Pierre-Yves Le Sonn

Graphisme :

Christian Porri

Design & Culinaire :

Germain Bourré

Formation Céramique:

Baptiste Sevin
Valérie Delarue

Design d'objet

Professeurs :

Fabien Cagani et Renaud Thiry

Spécialité : Design Objet

Année : 3^e année

Semestres : 5 et 6

Type d'activité : Projet design

Nombre d'heures (semaine) : 8h

Travail de l'étudiant : 8h

Régime : Obligatoire

Méthodes : Travaux pratiques

Contenu et objectifs :

A partir d'exercices courts et d'un exercice long, sur un thème large, l'étudiant conçoit un projet de design. Il s'agit pour l'étudiant de développer un point de vue critique mais aussi d'affirmer une position personnelle, d'être capable d'élaborer un processus de création et de synthétiser ses recherches, au profit d'une démarche et d'un concept.

Ce cours a pour but d'appréhender l'écosystème du design en considérant les différentes phases d'un projet qu'il soit industriel ou pas.

Nous aborderons ces différentes étapes comme moyen de penser la forme.

Nous entendons par forme l'inter relation usage, plasticité et production.

Il devrait être utilisé pour cela tous les outils de conception qui seront à votre disposition : de l'image pour la communication, aux fichiers 3D, ou technique intégrant les contraintes industrielles pour le développement.

Pré-requis : l'étudiant aura suivi l'ensemble des enseignements dispensés en Design objet et Design d'espace.

Bibliographie : Elle varie en fonction des projets des étudiants et de leur besoin spécifique.

Evaluation : Des présentations écrites et orales seront à définir tout au long du semestre.

Critères d'évaluation : qualité d'analyse et développement du projet.

Design Espace et Scénographie

Audrey Tenailon

Année : 3^e année

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

Type d'activité : Projet d'espace

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 sur le 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.

Espace urbain

Professeur : Patrick Nadeau

Année : 3^e année

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

Modélisation 3D / Rhinocéros CAO & FAO / usinage et impression 3d

**Coordinateur : Pierre-Yves Le Sonn
Professeurs : Pierre-Yves Le Sonn et Arnaud Cozeret**

Spécialité : Design Objet & Espace

Année : 3^e année

Semestres : 5 et 6

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

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant : 4h de cours + 2h de travail personnel hebdomadaire

Régime : Enseignement obligatoire

Méthodes : Cours, travaux pratiques et dirigés, atelier

Contenu et objectifs :

semestre 5 : apprentissage du logiciel Rhinocéros

Apprentissage de la CAO par des exercices de modélisation d'objets réalisés par un procédé industriel.

Découverte et analyse des techniques, matériaux et procédés de fabrications.

Apprentissage de la FAO par des exercices de fabrications.

- pré-rentree : module de formation - atelier de prototypage rapide (4 journées – voir programme).
- enseignement de la modélisation 3d sur le logiciel rhinocéros.
- maîtriser l'utilisation de l'ensemble des outils 2d et 3d.
- savoir présenter ses modélisations (application de texture à un modèle 3d, rendu d'une image de synthèse, dessin technique ...).

Acquis pour validation de semestre :

- présentation techniques & matériaux (exposé réalisé en binôme).
- validation des acquis par des exercices de modélisation.
- fiche de cours et prise de notes.
- validation des permis machines.

Semestre 6 : Projet – modélisation et prototypage

A partir d'un projet réalisé lors du 1^e semestre (hors cours 3D), les étudiants devront réaliser une modélisation permettant la réalisation du projet en prenant en compte les moyens de production spécifiques à l'atelier de prototypage ou projet spécifique.

- un projet long de plusieurs phases pour développer un projet réalisé au premier semestre via une étude de conception (choix des matériaux et procédés), une modélisation 3D, une étude de fabrication et la réalisation d'un prototype.
- en parallèle de ce projet, les étudiants se perfectionneront aux techniques de FAO disponible à l'atelier.

Acquis pour la validation du semestre :

- validation de tous les acquis nécessaires à la modélisation et à la réalisation du projet + communication des éléments techniques : plans, fichiers d'export, images 3D, techniques et matériaux...

Pré-requis : l'étudiant doit avoir suivi les cours d'infographie 2D & 3D dispensés en 2^{ème} année.

Évaluation :

- CAO : qualité de la modélisation (méthode de conception / exécution technique / présentation), autonomie, participation au cours
- FAO : les acquis seront validés par des permis d'utilisation
- Projet : pertinence des réponses apportées aux problématiques posées par le développement du projet à chaque phase

Philosophie

"La sexuation par les objets"

Professeur : Fabrice Bourlez

Spécialité : Culture générale

Année : 3^e année

Semestre : 5

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant : 4h

Régime : Obligatoire

Méthodes : Travaux pratiques ou dirigés, cours magistraux.

Contenu et objectifs : Esprits « bien » pensants et « bonne » conscience, passez votre chemin ! On n'aura affaire ici ni au bien ni au bon. Quant au beau et au vrai, ils blémiront devant les flammes de la déconstruction, de l'analyse critique et de la remise en question : ils brûleront dans une odeur de soufre. Au diable les pruderies et les coquetteries, il s'agira ici d'étudier les objets dans la dimension qu'on voudrait qu'ils gardent secrète : le sexe.

Si la psychanalyse tient pour acquis que le choix d'objet, la relation d'objet et l'objet transférentiel déterminent la sexualité du sujet, si, pour elle, il existe une « sexuation par l'objet », qu'en est-il des objets concrets ? Du barbecue à la tronçonneuse en passant par les yaourts minceurs et l'aspirateur, comment les objets rentrent-ils dans le dispositif de la sexualité ? S'alignent-ils simplement sur ce que nous sommes – des hommes et des femmes – ou participent-ils plutôt à faire consister un ordre « hétéro-phallo-normatif » ? Si jamais l'on apprenait qu'un objet contribue à classer les gens par leur genre, sans doute les designers pourraient-ils songer à faire « dégénérer » leurs créations, semant ainsi un nouveau *Trouble dans le genre*.

Bibliographie : La bibliographie sera indiquée au fur et à mesure du cours, elle sera accompagnée d'une filmographie.

Evaluation : Le cours requiert impérativement la lecture de plusieurs livres : leur compréhension sera à la base de l'évaluation. Présentation orale et écrite. On demandera aux étudiants de construire un "blog culture".

Histoire et théorie du Design

Professeur : Laurence Mauderli

Spécialité : Culture générale

Année : 3^e année

Semestres : 5 et 6

Type d'activité : Suivi de projet/méthodologie

Nombre d'heures: 4h

Travail de l'étudiant : 2h

Régime : Obligatoire

Méthodes : Cours magistraux, atelier mixte, groupe de travail.

Contenu et objectifs :

« Le design est une très grande force. Bien pensé et organisé il peut nous apporter de la joie, de nouvelles opportunités et bien d'autres choses positives. Cependant, si cette force est utilisée à mauvais escient, alors il se peut que cela ait des conséquences désastreuses voir même dangereuses sur la société. Nul ne peut se tenir éloigné du design. Que nous le voulions ou pas, nous sommes tous concernés par le design ». Alice Rawsthorn.

Les étudiant.e.s approfondissent les étapes importantes de l'histoire du design ainsi que les tendances et les débats inhérents au design de la postmodernité à aujourd'hui. Ils/elles sont capables de les articuler avec les différentes pratiques et formes du design : « de la petite cuillère à la ville », du design social au design spéculatif.

Les changements profonds et le renouveau qu'entraîna la Première Guerre mondiale, les idées révolutionnaires de l'entre-deux guerres exemplifiées notamment par le Bauhaus ainsi que l'avènement de la société de consommation née de la conjoncture favorable de l'après-guerre nous conduisent vers la postmodernité et le design contemporain mais aussi vers ses grandes contradictions. A savoir, d'une part un design pensé et pratiqué comme un moyen de production et d'expression moderne et contemporain plaçant l'objet ou le système d'objets au cœur des enjeux économiques et esthétiques. D'autre part, le design perçu comme un outil critique permettant de questionner, par exemple, la consommation de masse mais aussi comme un moyen de manifester et de travailler en lien avec des problématiques sociales et environnementales dans un monde globalisé. Ce cours est destiné à approfondir une réflexion nécessaire sur la pratique du design contemporain à l'ère du système des marchés planétaires. C'est pourquoi ce cours fera la part belle aux problématiques actuelles du design en opérant une exploration des pensées et des pratiques du design. En effet, grâce à l'utilisation de références écrites, visuelles, sonores et numériques qui constituent notre contemporanéité, ce cours d'histoire et de théorie du design permettra, d'acquérir et/ou d'affiner de nouvelles connaissances et références indispensables pour des étudiant (e)s engagés sur le terrain du design.

Méthodes d'apprentissage :

Cours magistraux, ateliers, suivi de projets au 2^{ème} semestre. Discussions, analyses, rédactions, présentations des étudiant.e.s.. Projet 1: *Design en théorie*. Projet 2: *Workshop écriture*. Voyage d'études : villes européennes.

Présence :

Obligatoire.

Absences excusées uniquement par écrit.

Bibliographie :

Dispensée au fur et à mesure des cours.

Evaluation :

Exposés (constitution de groupes de travail) comptes-rendus d'ouvrages ou documents spécialisés et de visites d'expositions en lien avec le cours. La participation et l'assiduité tout au long du semestre sont aussi prises en compte.

Anglais

Professeur : Paul Roberts

Spécialité : Design

Année : 3^e année

Semestres : 5 et 6

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures (semaine) : 2h

Travail de l'étudiant : 2h

Régime : Obligatoire

Méthodes : cours collectif et travail individuel à l'oral et l'écrit

Contenu et objectifs :

Le but de cet atelier est de créer un cadre culturel dans lequel chaque étudiant peut améliorer son anglais parlé et écrit, de stimuler et d'accroître leur confiance dans la prise de parole et d'apprendre par la lecture.

Bibliographie : Elle sera détaillée en début de chaque semestre.

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

Propriété intellectuelle

Intervenant : Eric Balicki

Spécialité : Propriété intellectuelle

Année : 3^e année

Semestre 5

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 les notions de droit d'auteur (droits moraux, patrimoniaux et droits voisins)

Rappel sur les notions de propriété industrielle (dessins et modèles, marques et inventions)

Les différents contrats du monde du design

Pré-requis : avoir assisté à la séance de 2^e année

Bibliographie :

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

« Guide pratique du métier de designer » édition VIA 2010

Le Code de la Propriété Intellectuelle, édition DALLOZ

Evaluation : QCM

Enseignement au choix

Design & Culinaire Professeur : Germain Bourré

Année : 3^e année

Semestre : 5

Type d'activité : Pratique artistique

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant : 2h

Régime : Optionnel

Méthodes : Travaux pratiques

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, elles sont orientées autour d'un thème qui mène 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

Option projet Professeur-référent selon projet

Année : 3^e année

Semestre : 5

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 mené 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

Design Graphique & Numérique Professeur : Christian Porri

Spécialité : Design Graphique et Numérique

Année : 3^e année

Semestre : 5

Type d'activité : Pratique d'atelier

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant : 4h/1h

Régime : Optionnel

Méthodes : Projet graphique

Contenu et objectifs : Le cours a pour objectif de donner une approche empirique conceptuelle et technique du design interactif, permettant à un étudiant en art ou design de mener une réflexion et des projets de design numérique, graphique et interactif. Il lui faudra ainsi acquérir une approche de designer et auteur, un positionnement et un avis critique sur l'évolution des technologies numériques liées au design. Le cours lui permettra d'appréhender les problématiques liées à la définition et les formes de ce design, la conception de ce type de projet, idéalement leur réalisation et/ou la compréhension des enjeux d'intégration dans une équipe de réalisation.

Evaluation :

- Pertinence de la réponse à la problématique posée
- Qualité du travail (originalité / clarté / exécution technique)
- Expression orale / process de création / méthode, autonomie / participation au cours

Approche de la création sonore

Professeurs : Alexis Derouet, Philippe Le Goff (Césaré)

Année : 3^e année

Semestre : 6

Type d'activité : Pratique et initiation

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant : 1h

Régime : Optionnel

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.

Vidéo

Professeur : Gérard Cairaschi

Spécialité : Design Objet

Année : 3^e année

Semestre : 6

Type d'activité : Pratique plastique

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant : 2h

Régime : optionnel

Méthodes : Atelier, cours, travaux pratiques et travail sur le terrain

Contenu et objectifs : Approche plastique de l'image vidéo

Culture de l'image :

Réflexion sur l'évolution des pratiques de l'image vidéo dans le champ de l'art contemporain des dix dernières années. Cycles de projections en rapport avec les thématiques abordées en atelier pratique et les projets personnels des étudiants.

Pratique plastique de l'image vidéo :

Approfondissement des connaissances techniques acquises dans les années précédentes. Séances d'expérimentations centrées sur des techniques spécifiques de prise de vue de montage et de travail sur l'image vidéo.

Réalisation de projets à partir de sujets. Réalisation de projets à partir de sujets en relation avec des A.R.C. (Atelier de Recherche et de Création). Suivi des recherches et projets personnels vidéo pour le DNAP.

Diffusion

Les travaux vidéo des élèves de 3^e art sont diffusés dans le réseau Grand Est : édition pour les centres culturels Français à l'étranger, nuit de l'art vidéo (chaque année, au moment de la nuit des Musées, à Reims et dans d'autres écoles).

Bibliographie :

« La vidéo entre art et communication » Ouvrage collectif, Ecole Nationale Supérieure des Beaux Arts, 2000

Pré-requis :

Maîtrise des techniques de prise de vue vidéo et de montage numérique. Bonne connaissance des œuvres majeures de l'histoire de l'art vidéo et du cinéma expérimental.

Evaluation :

Evaluation continue. L'autonomie et la qualité des réalisations sont prises en compte.

Diplôme National d'Art (DNA)

Année : 3^e année

Type d'activité : Passage du diplôme

Contenus et Objectifs :

Les épreuves du Diplôme National d'Art (DNA) consistent en un entretien avec un jury extérieur à l'établissement au cours duquel l'étudiant présente une sélection de travaux significatifs de ses trois années d'études, ainsi qu'un projet personnel.