

# **CATALOGUE DES COURS**

## **2017 / 2018**

### **1<sup>er</sup> cycle - 2<sup>e</sup> ANNÉE**

#### **DESIGN GRAPHIQUE & NUMÉRIQUE**

**ENSEIGNANT RÉFÉRENT :**  
**MATHIEU EHRSAM**

# Enseignants/Intervenants

## 2<sup>e</sup> année

### Design Graphique & Numérique

### 2017-2018

#### **Théorie**

Eric Balicki  
Fabrice Bourlez  
Rozenn Canevet  
Sam Callow  
Intervenant en histoire et théorie du graphisme

#### **Design Graphique & Numérique**

Mathieu Ehsam

#### **Motion Design**

Adrien Cuingnet

#### **Design & Culinaire**

Julie Rothhahn

#### **Edition**

Brice Domingues

#### **Création typographique**

Thomas Bouville

#### **Art**

Gérard Cairaschi  
Cécile Le Talec  
Manuela Marques

#### **Design d'espace**

Audrey Tenaillon

#### **Sérigraphie**

Jean Wanschoor

#### **Permis ateliers**

Frédéric Amet  
Nicolas Cuvillier  
Lucas Rivière

#### **Initiation photographie**

Amélie Chantraine  
Jean-Christophe Hanché

# **Philosophie**

## **Professeur : Fabrice Bourlez**

**Année :** 2<sup>e</sup> Design Graphique & Numérique

**Semestre :** 3

**Type d'activité :** Culture générale

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

**Travail de l'étudiant :** 2h

**Régime :** Obligatoire

**Méthodes :** Cours magistral, groupes de travail sur documents

**Contenus et objectifs :**

"Dire, ce n'est pas voir" quelques textes sur la différence entre lisible et dicible.

**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

# Histoire de l'art

## Professeur : Rozenn Canevet

**Année** : 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> Design Graphique & Numérique

**Semestres** : 3 et 5

**Type d'activité** : Histoire et théories de l'art

**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 :

« Pour moi, les mots ont une température. Quand ils atteignent un certain degré et deviennent brûlants, je me sens attiré par eux. (...) Parfois, je fais le rêve que si un mot devient trop chaud, il va s'évaporer, et je ne vais plus pouvoir le lire ou y penser. La plupart du temps, j'attrape les mots avant qu'ils ne deviennent trop chauds. »<sup>1</sup> De cette citation extraite des entretiens de l'artiste américain Ed Ruscha, il nous suffirait simplement de

remplacer le terme *mot* par celui d'*œuvre* pour décrire le sentiment que l'on a parfois face à une œuvre d'art. De ces expériences esthétiques, on en évoquera les entours, les influences, les contextes. Plus que d'évaporation ou d'évanescence de sens, on évoquera ce qui l'anticipe ou la prolonge. On discutera ses influences comme ses destins. On mesurera ses degrés. Avec des mots. Avec des images.

Cette année 2017-2018, le cours d'histoire et théories de l'art fera la part belle aux écrits d'artistes. A dominante théorique et expérimentale, ces séances d'ateliers critiques reposeront sur l'étude de manifestes, correspondances, protocoles et *statement*, ou encore conversations et entretiens dont les auteurs sont artistes. Lus, étudiés tant sur leur forme que sur leur fond, ils seront par la suite la matière et la source d'une production collective constituée de textes rédigés par chaque étudiant en lien avec son projet personnel et plastique.

La première partie du cours se fera sous la forme de cours magistral. La seconde partie prendra la forme d'ateliers d'écriture et de discussions. Ceux-ci porteront, selon les séances, sur l'actualité des expositions, sur une sélection d'articles spécialisés, sur des commentaires de textes ou de conférences en lien avec la séance du cours.

<sup>1</sup> Howardena Pindell, « Words with Ruscha » dans Edward Ruscha, *Leave any information at the signal : writings, interviews, bits, pages*, Alexandra Schwartz éd., MIT Press, Londres, Cambridge, 2004.

**Objectifs** : Poursuivre la transmission de données essentielles à l'élargissement d'une culture artistique et à la formation d'un esprit critique.

### Bibliographie :

Les références et éléments bibliographiques sont donnés au fur et à mesure de l'année.

### Evaluation :

Exposés (constitution de groupes de travail). Travail écrit : compte-rendu 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.

# **Anglais**

## **Professeur : Sam Callow**

**Année :** 2<sup>e</sup> Design Graphique & Numérique

**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 :** Pratique de l'anglais dans différents formats et différents domaines, musique, films, ...

**Bibliographie :** Détaillée en début de chaque semestre.

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

# Création typographique

## Intervenant : Thomas Bouville

**Année :** 2<sup>e</sup> Design Graphique & Numérique

**Semestre :** 3

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

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

**Travail de l'étudiant :** 2h

**Régime :** Obligatoire

**Méthode :** L'enseignement s'articule autour de cours théoriques (historiques, analytiques et techniques) et d'ateliers pratiques de création typographique.

### Contenu et objectifs :

Étude et analyse de créations typographiques historiques et contemporaines.

Initiation à différentes méthodes historiques de créations de caractères à travers différents ateliers : variations typographique à partir d'un modèle, création typographique par le module, composition typographique à l'échelle de l'affiche. Prise en mains du dessin vectoriel et apprentissage des notions basiques de création d'une police de caractères avec le logiciel de dessins de caractères Glyphs.

### Évaluation :

Les étudiants seront évalués au cours du semestre selon les critères suivants : compréhension et appropriation des techniques, qualité et pertinence des réalisations, investissement personnel, capacités d'investigation, assiduité et ponctualité.

### Bibliographie :

- *Adrian Frutiger Caractères. L'œuvre complète*, Heidrunn Osterer & Philipp Stamm, éditions Birkhäuser
- *Bram de Does - Typographer & Type Designer*, Mathieu Lommen, éditions De Buitenkant
- *Histoire de l'écriture typographique (3 vols)*, Yves Perrousseau, Atelier Perrousseau
- *José Mendoza y Almeida*, Martin Majoor & Sébastien Morlighem, éditions Ypsilon
- *Le détail en typographie : La lettre, l'interlettrage, le mot, l'espacement, la ligne, l'interlignage, la colonne*, Jost Hochuli, éditions B42
- *Lexique des règles typographiques en usage à l'Imprimerie nationale*, Imprimerie nationale
- *Max Bill / Jan Tschibold. La querelle typographique des modernes*, Jost Hochuli, Hans-Rudolf Bosshard, éditions B42
- *L'abécédaire d'un typographe*, Jost Hochuli, éditions B42
- *La fontaine aux lettres*, Joeh Pohlen, éditions Taschen
- *La typographie moderne. Un essai d'histoire critique*, Robin Kinross, éditions B42
- *Le trait : une théorie de l'écriture*, Gerrit Noordzij, éditions B42
- *Petit manuel de composition typographique*, Muriel Paris
- *Roger Excoffon et la fonderie Olive*, Sandra Chamaret, Julien Gineste & Sébastien Morlighem, éditions Ypsilon
- *Type. A visual history of typefaces and graphic styles*, Jan Tholenaar, Alston W. Purvis & Cees de Jong, éditions Taschen
- *Typographie guide pratique*, Damien Gautier; éditions Pyramyd
- *Marian. Une collection de revivals*, Paul Barnes, éditions Ypsilon
- *Historical Types. From Gutemberg to Ashendene*, Stan Knight, Oak Knoll Press
- <http://t-y-p-o-g-r-a-p-h-y.org/library.html>
- <http://indexgrafik.fr/archives/>
- <http://signes.org>
- <http://jacques-andre.fr/faqtypo/BiViTy/>
- <http://collections.bm-lyon.fr/mil/search>
- <http://www.t-o-m-b-o-l-o.eu>

# Graphisme / Edition

## Professeur : Brice Domingues

**Titre du cours : Forme de pratique**

**Année :** 2<sup>e</sup> Design Graphique & Numérique

**Semestres** 3 et 4

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

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

**Travail de l'étudiant :** 1h

**Régime :** Optionnel

**Méthode :** Cours + travaux pratiques

### Contenu et objectifs :

Le cours propose de poursuivre l'acquisition et la maîtrise des logiciels abordés Indesign, photoshop et illustrator, de développer un projet pratique et de s'initier à la question des rapports entre le texte et l'image).

- Choix d'un support
- Choix d'un format
- Choix d'un caractère typographique
- Composition (grille, rapport de masse)
- Compréhension d'un contenu afin d'établir un scénario éditorial
- Hiérarchisation des différents éléments mettant

L'étudiant devra acquérir un esprit de synthèse lui permettant d'embrasser les enjeux d'un projet «graphique». Il prendra part à une discussion critique lors de la présentation des travaux de chacun des élèves.

### 1 / Pratique

Il s'agira d'acquérir les bases de la composition, les différentes modalités d'écriture et de lecture liées aux objets graphiques (affiche, vidéo, livre...). Ainsi, l'étudiant sera à même d'élaborer les outils pour amorcer une réflexion sur sa pratique.

- Composition : Rapport d'échelle, rapport de masse, rythme (équilibre et dynamisme), mouvement, structure/grille
- Écriture : Choix d'un caractère typographique, identification et classification des différentes familles de caractères, construction d'une ligne de base et appréciation des différentes valeurs de gris
- Lecture : Compréhension et enjeux d'un contenu (tous média confondus), lecture et analyse des choix graphiques servant à établir une dialectique fond/forme.
- Forme/editing : Choix d'un support (écran, papier...), choix d'un format, réalisation d'un scénario éditorial permettant l'élaboration d'une forme qui donnera à comprendre le contenu.

### 2/ Théorie

Les étudiants doivent être capables d'appréhender un contenu et d'établir une forme pour sa médiation. Ils feront preuve d'esprit de synthèse et sauront penser un projet dans sa globalité. Différentes références (textes, films, conférences...) issues de l'histoire du graphisme, de la typographie et de disciplines connexes seront supports d'analyse.

### Bibliographie :

- JUBERT Roxane, *Graphisme Typographie Histoire*, Paris, Flammarion, 2005
- BERGER John, *Voir le voir*, Paris , B42, 2014
- BENJAMIN Walter, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Allia, 2003
- LYOTARD Jean-François, «Intriguer ou le paradoxe du graphiste», in catalogue de l'exposition *Vive les graphistes!*, Paris, Centre Georges-Pompidou, 1990, p. 11-13.
- DEBRAY Régis, *Vie et mort des images*, Paris, Gallimard, 1992, Régis Debray
- LIBERTÉ Jadette, *Formes typographiques*, Laval, PUL, 2004
- HELLER Steven, *De Merz à Emigre*, Londres, Phaidon Press, 2005, Steven Heller

---

Catalogue des cours 2017-2018

2<sup>e</sup> Année Design Graphique & Numérique

Semestres 3 et 4

- TISCHICHOLD Jan, *Livre et typographie*, Allia, 1994
- HOFMANN Armin, *Graphic Design Manual: Principles and Practice*, Zurich, Niggli Verlag, 2014

**Critères d'évaluation :**

Assiduité, implication, participation et pertinence des propositions. Il sera demandé à chaque étudiant de présenter son travail de recherche et sa proposition finale à l'ensemble des élèves à l'oral et à l'écrit.



# **Graphisme / Multimédia**

## **Professeur : Mathieu Ehrsam**

**Année :** 2<sup>e</sup> Design Graphique & Numérique

**Semestres** 3 et 4

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

**Nombre d'heures (semaine) :** 8h

**Travail de l'étudiant :** 3h

**Régime :** Obligatoire

**Méthodes :** Cours + travaux pratiques

### **Contenu et objectifs :**

L'objectif de ce semestre sera de compléter l'enseignement avec l'introduction de la notion d'interactivité.

### **Exercices et objectifs :**

- Approche du design graphique à l'écran
- Approche du design graphique dans un cadre scénarisé pour une animation
- Approche des notions de rythme et de narration dans une animation
- Approche et compréhension des éléments de bases d'un objet interactif
- Apprendre à organiser un corpus pour une navigation interactive.
- Acquérir un bagage culturel dans le domaine du multimédia (histoire, actualités...)
- Acquérir un avis sur la pratique et développer un langage personnel
- Approche de la notion de scénario et story-board.

**Pré-requis :** avoir suivi les enseignements de graphisme et infographie.

**Evaluation :** Sur les recherches. Présentation orale. Les qualités plastiques, la réalisation et l'investissement sont recherchés.

# Photographie

## Professeur : Manuela Marques

**Année :** 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> Design Graphique & Numérique

**Semestre :** 3

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

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

**Travail de l'étudiant :** 2h

**Régime :** Obligatoire

**Méthodes :** Cours et travaux 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.

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

Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Ed. Allia

Roland Barthes, *La chambre claire: note sur la photographie*, Ed. Gallimard

Bajac, Quentin, *La Photographie : du daguerréotype au numérique*, Découvertes Gallimard, 2

François Brunet, *La naissance de l'idée de photographie*, Ed. Puf

Susan Sontag, *Sur la photographie*, Ed Christian Bourgeois

Olivier Lugon, *Le style documentaire 1920\_1945*, Ed. Macula

Dominique Baqué, *Photographie plasticienne, L'extrême contemporain*, Ed Du Regard

Michel Poivert, *Brève histoire de la photographie*, Ed. Hazan

Jean Christophe Bailly, *L'instant et son ombre*, Ed Du Seuil

# Propriété intellectuelle

## Intervenant : Eric Balicki

**Spécialité :** Propriété intellectuelle

**Année :** 2<sup>e</sup> Design Graphique & Numérique

**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<sup>e</sup> 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

# Introduction au Motion Design

## Intervenant : Adrien Cuingnet

**Spécialité :** Motion Design

**Année :** 2<sup>e</sup> Design Graphique & Numérique

**Semestre :** 4

**Type d'activité :** Pratique

**Nombre d'heures :** 32h pour le semestre

**Travail de l'étudiant :** 2h

**Régime :** Obligatoire

**Méthodes :**

Le cours s'articule de la façon suivante :

Durant les 1ers cours une importante partie (2 heures par séance) est consacrée à l'apprentissage du logiciel After Effects. La suite du cours est dédiée à la mise en pratique de l'apprentissage. Un story board et un principe d'animation sont ensuite définis. Lors des derniers cours les enseignements généraux se font plus rares et les apprentissages techniques concernent directement le projet de l'étudiant. L'ensemble des cours est parsemée de projections de classiques du motion design ou d'actualités du domaine.

**Objectifs et critères d'évaluation :**

- bonne compréhension du sujet
- définition d'un story board réaliste et rythmé
- qualité de l'animation
- originalité de l'axe retenu
- intégration du son
- régularité du travail

**Bibliographie :**

<http://motionographer.com/>

<https://vimeo.com/channels/staffpicks/>

<http://www.elnino.tv/>

<http://www.nexusproductions.com/>

<http://www.rbg6.se/>

<http://www.artofthetitle.com/>

<http://www.partizan.com/>

<http://tv.booooooom.com/>

<http://www.aa13.fr/motion-design>

Saul Bass : A Life in Film & Design

Au fil des cours

## ***Enseignement au choix***

### **Option projet Professeur-référent selon projet**

**Année :** 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> années

**Semestre :** 3

**Type d'activité :** Projet plastique

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

**Travail de l'étudiant :** 4h

**Régime :** Enseignement au choix

**Méthodes :** Atelier

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

**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***

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

**Année :** 2<sup>e</sup> année

**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<sup>e</sup> année

**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***

### **Espace-Scénographie Professeur : Audrey Tenailon**

**Année :** 2<sup>e</sup> année

**Semestres :** 3 ou 4

**Type d'activité :** Projet d'espace

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

**Travail de l'étudiant :** 4h

**Régime :** Enseignement au choix

**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 règlementations 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 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.



## ***Enseignement au choix***

### **Espace / Volume / Installation Professeur : Cécile Le Talec**

**Année :** 2<sup>e</sup> année

**Semestre :** 3

**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.

# Initiation à la recherche

## Calendrier de la recherche 2017-2018

**Années :** toutes années et options

**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<sup>o</sup> 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<sup>o</sup> 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<sup>o</sup> 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<sup>o</sup> semestre dédiées aux objets connectés, corporité 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 collégialement. 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<sup>e</sup> Design Graphique & Numérique

**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 & Numérique. À l'issue de la 2<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> Design Graphique & Numérique

**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<sup>e</sup> 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.