

CATALOGUE DES COURS

2017 / 2018

1^{er} cycle - 3^e ANNÉE

DESIGN GRAPHIQUE & NUMÉRIQUE

ENSEIGNANT RÉFÉRENT :
BRICE DOMINGUES

Enseignants/Intervenants

3^e année

Design Graphique & Numérique

2017-2018

Théorie

Eric Balicki
Fabrice Bourlez
Rozenn Canevet
Paul Roberts

Art

Cécile Le Talec
Manuela Marques

Graphisme

Olaf Avenati
Adrien Cuingnet
Brice Domingues
Laurent Meszaros
Christian Porri

Création typographique

Thomas Bouville

Design & Culinaire

Julie Rothhahn

Design Graphique & Numérique

Professeur : Christian Porri

Spécialité : Design Graphique et Numérique

Année : 3^e année

Semestres : 5 et 6

Type d'activité : Enseignement obligatoire

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant : 4h/1h

Régime : Obligatoire

Méthodes : Cours, travaux pratiques ou dirigés

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.

Objectifs théoriques :

> Acquisition de références, de notions d'histoire, d'évolution, concepts et pratiques liés au design des médias interactifs, sociaux, ludiques, etc. ;

> Pratique d'une veille sur l'actualité et le développement des domaines du design numérique ;

> Acquisition d'un regard, d'une analyse et d'un positionnement sur le développement des nouvelles technologies, leur rôle dans les processus de création et leur portée sociale ;

> Compréhension de structures et processus de systèmes d'informations ;

> Maîtrise de concepts de design d'interface graphique et ergonomique.

Objectifs techniques :

> Savoir concevoir une interface d'objet interactif ou de système d'information en images, mettant en relation graphisme et ergonomie – *En utilisant une application de retouche d'image ou dessin vectoriel type Adobe® Photoshop™ ou Illustrator™ ;*

> Savoir produire une maquette imprimée de concept graphique et/ou interactif : présentation d'arborescences, ou story-boards, planches etc. mettant en scène ces interfaces – *via une application de présentation ou mise en page type Adobe® Illustrator™ ou InDesign™ ;*

> Savoir concevoir et réaliser un projet interactif à l'écran mettant idéalement en fonction ces interfaces ou présentant une simulation de leur fonctionnement – *Au moyen d'une application Adobe® Flash™ (dessin, animation, bases d'interactivité ActionScript 2 ;*

> Savoir concevoir et réaliser un projet interactif de type site web, en comprendre la base structurelle initiale (notions de réseau, modalités, protocoles de transmission...) et la nature conceptuelle (organiser une navigation dans un contenu défini) – *En se basant sur les langages HTML 5 et antérieurs, CSS 2 & 3, JavaScript, via une application type Adobe® Dreamweaver™ ou autre ;*

> Savoir imaginer, mélanger, concevoir et éventuellement mettre en œuvre un objet multimédia dépassant ou mixant les supports et objets précités. Un objet pouvant être un dispositif interactif (rapport à un grand écran utilisant la vidéo-projection, design d'une borne interactive, etc.)

Objectifs pédagogiques :

- > Développement d'une réflexion personnelle et d'un positionnement sur un sujet choisi ;
- > Savoir formuler une idée, un cahier des charges, identifier des objectifs, développer et planifier un projet ;
- > Savoir présenter et communiquer un projet, sur médias ou à l'oral (maîtrise de notions, terminologie et vocabulaire).
- > Acquérir une culture générale et cultiver une approche critique sur ce domaine.

Modalités pratiques :

Accompagnement théorique et suivi de projets moyens-longs, exercices courts (pour validation d'acquis). Débats et discussion de sujets d'actualité en rapport avec les technologies du design numérique, leurs évolutions et leurs résonnances sur nos pratiques.

Prérequis généraux :

- > Savoir rédiger et se servir d'une application de traitement de texte (idéalement avec correcteurs orthographiques et syntaxiques type Microsoft® Word®) ;
- > Avoir de bonnes notions de traitement d'image et de mise en pages (via des applications types Adobe® Creative Suite™) ;
- > Maîtriser des concepts de design graphique, notions de structure et hiérarchie d'information ; pratique de production de médias (dessin, photographie, vidéo...) ;
- > Une expérience des matériaux et des ateliers de l'école est un plus non négligeable.

Quelques exemples de sujets de projets ou exercices (sujets pouvant évoluer ou être modifiés en fonction de l'actualité) prévus pour l'année 2013 :

Projet en partenariat avec Orange Labs (titre variable selon thématiques)

L'ESAD propose un partenariat avec Orange Labs permettant de mettre en relation les milieux de l'ingénierie et du design. L'objectif est de définir un design de concept, service ou objet tournant autour des questions de communication.

Les étudiants travaillent sur une problématique générale définie au préalable. Ils sont amenés à développer une réflexion, exprimer leur point de vue artistique, plastique et conceptuel, sans contraintes techniques de faisabilité ou d'études de marché. L'objectif est d'étudier une problématique vierge d'usages actuels ou références connues, où de nouveaux challenges pourraient émerger, tant pour les designers que pour les ingénieurs.

Le cours se déroule à l'ESAD dans leur encadrement habituel. Un ou plusieurs chefs de projets d'Orange Labs interviendront ponctuellement pour des rencontres au cours desquelles les étudiants présenteront oralement leurs projets de concepts, au moyen de documents, mise en œuvre ou maquettes de principes. Ces rencontres permettront de confronter les projets et discuter d'une approche sur des plans d'ingénierie, management ou marketing.

Hypertexte

Le mot hypertexte désigne un texte d'une nature « étendue ». Ce qui permet de caractériser l'invention de l'hypertexte de révolutionnaire réside dans les nouvelles dimensions qu'il ajoute au texte. Dimension formelle, tout d'abord, où la mise en page par le système d'affichage du langage HTML (Hyper Text Markup Language) nous permet d'appréhender l'hypertexte comme un texte « augmenté » : qu'il soit bleu, souligné, sensible au passage de la souris, etc. l'aspect du texte lui confère une nature de « contenant » déjà dans sa forme. Dans sa dimension sémantique, ensuite, car au-delà du sens des mots, s'ajoute celui du contenu qui y est lié. À partir de l'analyse d'un texte les étudiant doivent réaliser un « texte portail » qu'ils mettent en page, selon les principes de mise en pages permis et imposés par le HTML et les CSS, et contenant les liens vers des ressources connexes.

YouPad

Du PDA (Personnal Digital Assistant) aux xPad... Ce projet demande aux étudiants d'imaginer la « prothèse »

numérique spécifique à une personne de leur choix : personne exerçant un métier en particulier, personnage historique ou fictif (anachronisme autorisé)...

Ils doivent concevoir cet objet dans ses multiples aspects, définir sa manipulation contextualisée mais aussi, et surtout, sa zone d'informations à consulter, interactive ou pas, visuelle, sonore...

L'objectif est ici d'amener la réflexion sur les objets personnels communicants spécifiques, sortant du cadre de ce type d'outil en plein essor mais souvent d'usage généraliste. Pour cela ils s'appuient sur des technologies ou projets embryonnaires ou prototypes perçus lors d'une veille personnelle.

Autres sujets de projets ou exercices non prévus sur 2013 mais qui peuvent être donnés en cas de changement de programmes ou selon l'actualité :

A Basic Tribute To Flash *(Ce sujet est plus souvent donné aux étudiants en phase d'initiation, en 2^e année).*

Ce sujet vise à faire découvrir (ou redécouvrir) l'application Adobe® Flash™ aux étudiants. Si Flash est aujourd'hui moins au centre de la conception d'interface web, il reste une plateforme d'édition de contenu interactif toujours aussi intéressante.

Il permet à des étudiants designers / artistes d'aborder des bases simples d'interactivité au travers d'un outil de création qui transpose la métaphore de la page blanche dans un environnement logiciel. L'enjeu est donc ici de se familiariser avec la conception d'objets interactifs simples basés sur l'usage du classique couple clavier / souris qui permet encore bien des choses.

SimpleTalk *(Ce sujet est plus souvent donné à des groupes d'étudiants en 2^e année, en initiation, et de 3^e année ; et en binôme avec Mathieu Ehrsam).*

« L'internet des flux » a diversifié les canaux d'informations. Si l'écran informatique reste le support d'information (et d'interaction) le plus sophistiqué que nous connaissons, on entend souvent parler d'objets communicants. Les designers de ce type d'objets y exploitent parfois une information plus succincte, basique ou binaire est simplement dérivée pour être réinterprété par un moyen parfois plus rudimentaire que l'écran (signal lumineux, sons, modules de matière, mouvement, etc.). Les étudiants doivent identifier une syntaxe d'information modulable simple, éventuellement inspirée des réseaux numériques (géolocalisation, type commentaires ou « Facebook Like », tweets, etc.). Puis concevoir un système d'information ou communication physique, manipulable, mécanique, connecté ou non à un espace numérique. Ça peut être un objet, un dispositif, une installation, un service, une plateforme, etc.

Design d'information = design d'opinion = design de manipulation

L'objectif est d'amener les étudiants à s'exprimer sur un sujet d'actualité, choisi dans une liste proposée, en mettant en scène des concepts de design d'interactions et articulations basiques (survoler, cliquer, relâcher, tirer, glisser-déposer, remplir, tracer, ouvrir, fermer, etc.) de médias (texte, signes, photo, sons, etc.) sur écran et/ou transposées sur d'autres supports : imprimé, volume, espace, etc.

Design Graphique & Numérique

Professeur : Brice Domingues

Spécialité : Design Graphique et Numérique

Année : 3^e année

Semestres : 5 et 6

Type d'activité : Enseignement obligatoire

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant : 4h/1h

Régime : Obligatoire

Méthodes : Cours, travaux pratiques ou dirigés

Contenu et objectifs :

Pour faire suite aux acquis des années précédentes, l'étudiant aura pour objectif de dessiner les contours de sa pratique et d'être à même de la contextualiser. Il s'agira de développer au cours de différents projets mis en œuvre durant l'année un point de vue pertinent quant à l'approche historique des formes utilisées.

L'étudiant sera capable d'élaborer un dispositif de médiation pouvant être mis en jeu aussi bien dans un livre, à l'écran (film, interface...) que dans un espace à trois dimensions (dans le cas d'une exposition, d'une signalétique...). La question de la scénarisation éditoriale sera primordiale : comment séquencer un contenu (hiérarchie, rythme...), prendre des décisions pertinentes vis-à-vis de la physicalité des objets (type de papier, format, poids, reliure...) et des choix graphiques (typographies, structures, couleurs, cadrage...).

L'étudiant devra être autonome, être capable de générer ses propres « contraintes » après analyse des problématiques d'un projet donné.

Les projets qui seront confiés durant l'année s'axeront autour de deux réflexions :

- Réflexion autour de la question de l'interprétation des contenus qui définira le choix d'un dispositif narratif. Que produisent les formes médiatiques et quelles sont leurs rapports vis-à-vis du spectateur/lecteur (récepteur) et des conditions de leur réception (dans quelles conditions visitons-nous une exposition, regardons-nous un film et lisons-nous un livre ?). Il s'agira de prendre position vis-à-vis d'un contenu et d'en définir sa mise en forme.
- Réflexion autour des images — étude du rapport image/image dans le cas du montage (exemple : effet Koulechov) et de la question de l'« iconologie des intervalles » ainsi que des différentes approches des rapports texte/image.

Évaluation :

Chaque étudiant sera noté sur l'assiduité, l'implication, la participation ainsi que sur la pertinence de ses propositions.

Une attention particulière sera demandée sur la qualité des recherches, la méthodologie, et l'exécution technique du projet.

Chaque étudiant devra présenter sa proposition finale à l'écrit et à l'oral (à l'ensemble des élèves).

Bibliographie :

- GENETTE Gérard, *Palimpsestes*, Seuil, Paris, éditions du Seuil, coll. Poétique, 1987
- PHILIZOT Vivien. «Graphisme et transgression : Citation et détournement dans les codes visuels du design graphique contemporain» in *Signes, Discours et Sociétés* [en ligne], 2. Identités visuelles, 25 janvier 2009. Disponible sur Internet : <http://www.revue-signes.info/document.php?id=736>. ISSN 1308-8378.
- JUBERT Roxane, *Graphisme Typographie Histoire*, Paris, Flammarion, 2005.

La bibliographie sera complétée en fonction des sujets développés durant l'année

Design Graphique & Numérique

Professeur : Laurent Meszaros

Année : 3^e année

Semestre : 5

Type d'activité : enseignement obligatoire

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant : 4h/1h

Régime : Obligatoire

Méthodes : Projet graphique

Contenu et objectifs :

- Questionner la place du graphisme dans l'environnement en abordant des problématiques liées à l'interaction d'un système graphique in situ, entre un public et un contenu;
- Développer une pratique du graphisme au-delà des limites des supports imprimés et écrans. Prise en compte d'un graphisme à l'échelle d'un espace, de sa temporalité (temporaire ou pérenne).
- Réflexion sur les interactions entre les différentes pratiques du design (objet, espace, graphique, numérique, etc.).
- Travail d'équipe, gestion des compétences et du planning de projet.
- Chaque projet est l'occasion d'aborder une échelle différente d'un espace/interface afin de se familiariser avec les moyens techniques à mettre en œuvre et les enjeux à développer.

Niveau : Le cours est ouvert aux étudiants ayant suivi les cours de graphisme en année 2. Les étudiants sont également encouragés à suivre les cours de design d'espace et d'architecture.

Notation/évaluation :

- Pertinence de la réponse à la problématique posée. Rapport entre le propos et les choix techniques et formels.
- Qualité du travail (originalité / clarté / exécution technique). Une attention particulière sera portée à la manière dont le projet sera porté pendant la durée du sujet (évolution).
- En équipe ou individuellement, chaque exercice sera l'occasion d'évaluer les compétences d'organisation et de gestion de projet. Les rendez-vous hebdomadaires, présentations des recherches, et bien entendu le rendu final sont des étapes qui ont chacune leur importance. Elles permettront d'évaluer l'expression orale, la méthode, l'autonomie et d'une manière générale la participation à l'atelier.

Pré-requis : l'étudiant doit avoir suivi les cours de typographie (Sonia Da Rocha), de graphisme/ multimédia (Mathieu Ehsam) et de photographie (Manuela Marques).

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

Photographie

Professeur : Manuela Marques

Année : 3^e année

Semestre : 5

Type d'activité : Enseignement obligatoire

Nombre d'heures (semaine) : 4 h

Travail de l'étudiant : 2h

Régime : Obligatoire

Méthodes : Rendez-vous individuels

Contenu et objectifs : projet photographique en lien avec le graphisme

Il sera demandé aux étudiants d'évaluer l'importance et l'espace qui peut être consacré à l'image photographique dans le projet personnel.

Interrogation, recherche, évaluation du projet et production seront les axes majeurs de ce cours.

Ce semestre est ainsi consacré à l'accompagnement des différentes phases de développement de leur projet personnel.

L'accompagnement de l'étudiant(e) se fera sous forme de rendez-vous individuels.

Bibliographie : variable en fonction des projets de chaque étudiant

Histoire de l'art

Professeur : Rozenn Canevet

Année : 3^e année

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.»¹ 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 théoriques et expérimentales, 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.

¹ 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.

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".

Introduction au Motion Design

Intervenant : Adrien Cuingnet

Spécialité : Motion Design

Année : 3^e année

Semestre : 6

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

Anglais

Professeur : Paul Roberts

Spécialité : Design graphique

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

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 est détaillée en début de chaque semestre.

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

Enseignement au choix

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 : 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

Vidéo **Professeur : Gérard Cairaschi**

Spécialité : Design Graphique et Numérique

Année : 3^e année

Semestre : 6

Type d'activité : Pratique plastique

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant : 2h

Régime : Enseignement au choix

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.

Enseignement au choix

Design & Culinaire **Professeur : Julie Rothhahn**

Année : 3^e année

Semestres : 5 et 6

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, 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 (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 : Enseignement au choix

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.

Cinéphilo-ie : leçons d'analyse filmique

Professeur : Fabrice Bourlez

Année : 3^e année

Semestre : 5

Type d'activité : Pratique et initiation

Nombre d'heures : 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 Youtuben 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.

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 graphique et numérique

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

« Contrats du monde de l'art [3] graphiste, designer » Lise Eckert, édition ARS VIVENS

Le Code de la Propriété Intellectuelle, édition DALLOZ

Evaluation : QCM

Initiation à la recherche

Calendrier de la recherche 2017-2018

Année : 3^e année

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, corporéité 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 de rentrée Professeurs de l'ESAD de Reims

Spécialité : Design Graphique et Numérique

Années : 2, 3, 5

Semestres : 3, 5, 9

Type d'activité : Atelier intensif

Nombre d'heures : 32h

Travail de l'étudiant : Continu

Régime : Obligatoire

Méthodes : Workshop

Contenu et objectifs : Le workshop de rentrée est une tradition pédagogique de l'ESAD de Reims. Elle fait se rencontrer les étudiants de toutes les disciplines et leurs enseignants. Les étudiants, regroupés en ateliers, définissent puis développent un projet plastique avec des enseignants se relayant jour après jour sur la période d'une semaine. Les champs de recherche auxquels les étudiants sont exposés se distinguent par leur diversité : design, graphisme, art, design culinaire, design végétal, scénographie entre autres.

Thématique : Différentes selon les ateliers.

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

Workshop La Semaine Folle

Professeurs : intervenants extérieurs

Spécialité : Design Objet & Espace / Design Graphique et 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.

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.