

ésad

école supérieure
d'art et de design
de Reims

CATALOGUE DES COURS

2022 / 2023

1^{er} cycle - 3^e ANNÉE

DESIGN GRAPHIQUE & NUMÉRIQUE

ENSEIGNANT RÉFÉRENT :
BRICE DOMINGUES

Enseignants/Intervenants

3^e année

Design graphique & numérique

2022-2023

Théorie

Fabrice Bourlez
Vanessa Morisset
Paul Roberts

Graphisme

Thomas Bouville
Laurent Burte
Adrien Cuingnet
Brice Domingues
Christian Porri

Enseignement au choix ou ARC

Julie Rothhahn
Claire Fauchille
Mathieu Ehrsam
Fabrice Bourlez
Jean Wanschoor
Jean-Michel Hannecart
Manuela Marquès
Cécile Le Talec
Vivien Trelcat
Thomas Dupouy
Nicolas Aiello
Marion Kueny
Rozenn Canevet

Maquette pédagogique de 3^e Design graphique et numérique- 2022-2023

	Semestre 5		Semestre 6	
Méthodologies, techniques et mise en œuvre	10		4	
	ECTS	Heures par semaine	ECTS	Heures par semaine
Graphisme et multimédia (CP)	3	80h	1	80h
Création typographique (TB)	2	40h	1	40h
Design graphique et édition (BD)	2	28h	1	40h
Graphisme – Edition/presse (LB)	2	40h	1	40h
Motion Design	1	20h		
Semaine Folle			Nc	
Histoire, théorie des arts, langue étrangère	8		5	
Histoire et théorie du graphisme	3	20h		
Philosophie			2	20h
Anglais	3	20h	2	20h
Colloque et conférences	2	12h	1	16h
Recherche et expérimentation personnelle	6		6	
Enseignement au choix ou ARC	2	20h ou 40h	2	20h ou 40h
Collégiale	4	16h		
Workshop écriture			2	32h
Projet personnel			2	40h
Stage	2	140h		

Bilan du travail plastique et théorique	4	
Diplôme National d'Art		15

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) : 8h

Travail de l'étudiant.e : 4h/1h

Régime : Obligatoire

Méthodes : Cours, travaux pratiques ou dirigés

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création-conception-réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Méthodologie, technique et mise en œuvre

Nature de l'enseignement : Tronc commun

Contenu et objectifs :

- Atelier Webdesign (atelier de pratiques)

Acquisition ou révision de bases des langages HTML/CSS (et JS dans une logique et mesure de design UI par manipulation de CSS, navigation), via outil d'édition de code en ligne (Glitch) ou local (Visual Studio Code).
Maîtrise de ces langages dans l'objectif de l'édition d'un mini site statique (sans base de données) pouvant utiliser une composition riche en structure de grilles ou flex, ou à plusieurs niveaux, intégrant des médias image ou vidéo et muni d'un logique de navigation, directe ou par menu.
Maîtrise des logiques d'édition et publication web ; structure et nomenclature de fichiers, transferts FTP, hébergement via un service (type GitHub, Glitch, ou ESAD).
Pratique, acquisition des bases d'outils de production type mindmapping et brainstorming (Miro) et prototypage rapide (Figma).
- Si possible : accompagnement d'apports théoriques ou d'acculturation sur l'histoire du web et les cultures numériques.
- Cet atelier sera fortement abordé au premier semestre sur une demi-journée, puis s'allègera en fin de 1er semestre ou début 2e semestre pour laisser plus de place aux projets.
- Mini workshops design numérique (ateliers d'explorations)

Approche de nouveaux types d'outils ou modes de production, ou d'objets numériques. Application mobiles, déplacement d'usage d'outils, IA, fictions textuelles, son, capture vidéo live, etc.
Il s'agit d'une dizaine d'atelier de découvertes, ne s'appuyant pas forcément sur un projet. Il sera effectué selon le temps, 3 à 4 de ces ateliers courts choisis selon les affinités ou niveaux des étudiants sur une dizaine d'ateliers prédéfinis au catalogue.
- Liste des ateliers envisagés à venir
- Possibilité de développer un projet de partenariat avec le centre Saint-Exupéry.
- Il s'agit de workshops courts de 12h environs chacun (3 séances en demi-journée : présentation, exploration, restitution) qui seront menés plutôt sur le 1er semestre, mais pouvant déborder sur le 2e semestre (avec donc la possibilité d'en rajouter - à évaluer en cours d'année selon les niveaux /affinités des étudiants).
- Portfolio (atelier de projet)

Il s'agit de placer les étudiant.e.s dans un contexte professionnalisant, basé sur les étapes types d'un projet de site web.
Le sujet est le portfolio de présentation de leur production, ils.elles seront donc décideurs de leur ligne éditoriale mais devront produire les documents de recherche étapes clés : documentation, sélection, tableaux, mindmap (Miro), arborescence, wireframe.
Ils devront produire a minima un prototype rapide (Figma), ou une maquette fonctionnelle

HTML ou au mieux un site web statique complet hébergé (sur Github ou Glitch).

- Cet atelier de projet sera mené si possible au 1er semestre, en appui des acquis de l'atelier de pratique webdesign cité ci-dessus. Selon les besoins, il pourra s'étendre sur le 2e semestre.

- **Rapport texte/image (ou Longform ou autre atelier de projet)**

Il s'agit ici d'un projet à plus forte valeur éditoriale ou de recherche en design. Les étudiant.e.s devront travailler sur un projet numérique, explorer des thématiques propres à la culture et le matériau numérique. Ils.elles devront mener une réflexion en développant un regard critique à la fois sur le fond et la forme du design numérique. Ils seront conseillés et orientés sur le fond par des choix de textes, ouvrages, thématiques ou sujets à explorer.

- Cet atelier de projet sera mené au 2e semestre, en appui des possibles séances d'acculturation et réflexions menées au cours de l'atelier pratique.

- Cet atelier sera mené sur une demi-journée, l'autre demi-journée portant soit sur des mini-workshops, soit sur la suite du projet portfolio cité ci-dessus.

Évaluation :

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

Design graphique & édition

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.e : 4h/1h

Régime : Obligatoire

Méthodes : Cours, travaux pratiques ou dirigés

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création-conception-réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Méthodologie, technique et mise en œuvre

Nature de l'enseignement : Tronc commun

Contenu et objectifs :

Pour faire suite aux acquis des années précédentes, l'étudiant.e 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.e 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.e 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.e 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.e devra présenter sa proposition finale à l'écrit et à l'oral (à l'ensemble des élèves).

Bibliographie :

Catalogue des cours 2022-2023
3^e Design graphique & numérique
Semestres 5 et 6

- 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

Philosophie

"La sexuation par les objets"

Professeur : Fabrice Bourlez

Spécialité : Culture générale

Année : 3^e année

Semestre : 6

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant.e : 4h

Régime : Obligatoire

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Connaissance des contextes artistiques

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Nature de l'enseignement : tronc commun

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 étudiant.es de construire un "blog culture".

Théorie(s) du design graphique

Titre du cours : collections et formats

Année : 3e Design graphique & Numérique

Semestres : 5

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

Nombre d'heures (semaine) : variable

Régime : Obligatoire

Méthode : Cours et travaux pratiques

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Connaissance des contextes artistiques

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Nature de l'enseignement : Tronc commun

Modalités du cours

La 1^e partie du cours est dédiée à un échange collectif sous la forme d'un tour de table. Les notions étudiées pendant le précédent cours sont discutées par es étudiant.e.s ainsi que les interrogations qu'elles ont pu susciter. Chacun.e apporte des références à partager avec le reste de la classe, afin de constituer un matériau commun et prolonger la réflexion engagée.

Ce temps d'échange est suivi par un cours magistral pendant lequel de nouvelles théories sont introduites. Elles complètent celles étudiées précédemment et offrent des éclairages différents aux problématiques propres à la pratique du design graphique.

La dernière heure du cours est dédiée au suivi individuel des étudiant.e.s. Cette 3^e partie qui structure le cours constitue un temps d'échange précieux pour que chacun.e avance sur l'écriture de son essai théorique et formule les interrogations soulevées par son propre travail. Il est complémentaire à l'échange collectif proposé en début de cours.

Objectifs :

A l'issue de ce cours, les étudiant.e.s doivent acquérir des bases théoriques leur permettant d'inscrire les formes qu'ils.elles voient et produisent dans un champ de références et de se positionner par rapport aux écrits qui les accompagnent. Partant de textes théoriques produits en design graphique, sur le design graphique et par le design graphique, l'enjeu du cours porte sur la construction d'un discours critique et sur la consolidation d'une culture graphique autant collective que personnelle. L'approche pédagogique adoptée privilégie la lecture thématique et la construction pluridisciplinaire. Tout au long du cours, les étudiant.e.s sont amenée.e.s à produire un essai critique, en mesure d'exposer leur réflexion sur un contenu donné. Au cours des séances, ils.elles développent leurs recherches à l'oral et à l'écrit, empruntant des formats variables (discussion, étude de texte, analyse, débat).

Dans le cadre du cours, l'écriture est pensée comme un espace de design à part entière. L'essai visuel que les étudiant.e.s sont invité.e.s à réaliser pendant le semestre, se présente comme l'articulation d'une production théorique et éditoriale qui rend compte des chemins empruntés. C'est un outil essentiel pour découvrir les spécificités d'une écriture de recherche ainsi que la méthodologie qui 'en rattache, et pour mettre en pratique l'articulation d'une pensée théorique et son application graphique ; Ce travail d'écriture vise à estomper le clivage entre théorie et pratique, dans le but d'expérimenter leur complémentarité.

Evaluation

Rendu d'un essai visuel et textuel de 15000 signes. Présence au cours et participation aux échanges

Introduction au Motion design

Intervenant : Adrien Cuingnet

Spécialité : Motion design

Année : 3^e année

Semestre : 5

Type d'activité : Pratique

Nombre d'heures : 32h pour le semestre

Travail de l'étudiant.e : 2h

Régime : Obligatoire

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création-conception-réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Méthodologie, technique et mise en œuvre

Nature de l'enseignement : Tronc commun

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.e. 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

Graphisme / Edition presse

Professeur : Laurent Burte

Titre du cours : Design éditorial

Année : 3eme 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.e : 1h

Régime : Obligatoire

Méthode : Cours + travaux pratiques

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création-conception-réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Méthodologie, technique et mise en œuvre

Nature de l'enseignement : Tronc commun

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 d'aborder la question de la compréhension du contenu et de la forme.

- Compréhension du contenu
- Proposition d'une narration éditoriale
- Choix d'un support
- Choix d'un format
- Choix des images à utiliser
- Choix des caractères typographiques de titre et de maquette

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

1 / Pratique

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

- Lecture : Compréhension et enjeux d'un contenu. Formulation de la problématique.
- Composition et mise en forme de la réponse à la problématique.
- Choix du ou des caractères typographiques répondant à la problématique.
- Finalisation de l'idée.

2/ Théorie

Les étudiant.e.s appréhenderont un contenu et devront proposer une réponse graphique pour en proposer une lecture visuelle.

Ils.elles chercheront à établir une analyse puis une synthèse du contenu abordé afin de proposer cette lecture visuelle.

Bibliographie :

- WOZENCROFT Jon, The Graphic Language Of Neville Brody, Thames & Hudson Ltd, 1988.
- MÜLLER Lars, Joseph Müller-Brockmann, Pioneer of Swiss Graphic Design, Lars Müller Publishers, 2007.
- TISCHICHOLD Jan, Livre et typographie, Allia, 1994
- GAUTIER Damien, Faire une affiche. Édition 205, 2020.
- Roman Cieslewicz, La fabrique des images. Ouvrage publié sous la direction d'Amélie Gastaut, conservatrice au Musée des Arts décoratifs, chargée des collections de publicité et design graphique. Éditions du MAD, 2018.

Critères d'évaluation :

Assiduité, implication, participation et pertinence des propositions. L'étudiant.e devra faire une présentation orale de son travail de recherche et de sa proposition finale à l'ensemble des élèves.

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.e : 2h

Régime : Obligatoire

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Connaissance des contextes artistiques

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Histoire, théorie des arts et langue étrangère

Nature de l'enseignement : Tronc commun

Méthodes : cours collectif

Contenu et objectifs :

Le but de cet atelier est de créer un cadre culturel dans lequel chaque étudiant.e 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

Son

Professeurs : Sonopopée (Vivien Trelcat et Thomas Dupouy)

Année : 3e année

Semestres : 5 et/ou 6

Type d'activité : Pratique et initiation

Nombre d'heures (semestre) : 20h

Travail de l'étudiant.e : 1h

Régime : Enseignement au choix

Méthodes : Cours et travaux pratiques

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création, conception, réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Méthodologies, techniques et mise en œuvre

Nature de l'enseignement : Enseignement au choix

Pré-requis : aucun

Contenu et objectifs :

Base de la création sonore à l'ESAD :

Qu'est-ce que la création sonore? Discussion sur les notions

- d'acousmatique, musique concrète, électroacoustique mixte, field recording, design Sonore

- de fonction de la musique, le performeur et l'auditeur/spectateur

Qu'est-ce qu'un home-studio ?

- la "chaîne électro-acoustique" (analogique/numérique, hardware)

- le cas du studio de l'esad

- la prise de son mono et stéréo, mobile et en studio (évoquant des différents types de micro et de directivité, de sensibilité)

- le logiciel d'acquisition et de montage (Cockos Reaper), les fichiers sons

Exercice de création sonore

- Apprentissage de Reaper et du studio son via une courte composition à contraintes techniques (séquences communes et individuelles)

- Méthode de dérushage, lien entre composition et technique de mixage

- Quelques techniques de composition (Partition graphique, traitements, textures)

- Méthodologie, (séquence de travail, organiser sa banque de son, sauvegardes, export et partage)

Evaluation :

Evolution des connaissances, élaboration progressive d'un travail réfléchi, investissement.

Création d'une production sonore

Enseignement au choix

Laboratoire des mondes de l'accès/ Arts d'utilités publique et sociale Intervenante : Claire Fauchille, agence Humaniteam

Année : 3e année

Semestres : 5 ou 6

Type d'activité : Pratique et initiation

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant.e : 1h

Régime : Enseignement au choix

Méthodes : Cours et travaux pratiques

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création, conception, réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Méthodologies, techniques et mise en œuvre

Nature de l'enseignement : Enseignement au choix

Contenus et objectifs :

Travailler avec les acteurs du monde de l'ESS

Dimension partenariales des projets

Transdisciplinarité

Proposer des créations dont le format dépend des besoins identifiés

Recherche et action pour faire naître des problématiques, disciplines humaines, scientifiques, sociales.

En s'appuyant sur des exemples de projets développés par l'agence Humaniteam, nous proposons aux étudiants d'explorer une démarche de design d'expérience utilisateur dans le milieu de la santé :

Les objectifs du module orienté santé / soin :

Découvrir une démarche de design en santé et d'innovation sociale à travers des exemples de projets réalisés auprès de partenaires publics et privés

Explorer le milieu de la santé en immersion sur le terrain auprès des usagers

Expérimenter une méthodologie de design centré utilisateur

Créer des objets, services, solutions organisationnelles ou numériques en s'appuyant sur les besoins identifiés

Intégrer les usagers dans le processus de conception

Synthétiser et valoriser ses expériences lors du semestre

Les projets proposés :

PROJET #1

Thème : L'observance dans le traitement de la maladie de Wilson

La mission : Créer des outils facilitant le dialogue entre le médecin et le patient lors d'une consultation

Les usagers concernés : Médecins hépatologue / Pédiatre / patients atteints de la maladie de Wilson

Commanditaire : Laboratoires ORPHALAN

PROJET #2

Thème : L'accueil des proches en service de réanimation à l'Hôpital

La mission : Créer des outils pédagogiques permettant de préparer les enfants à la visite d'un parent en réanimation (le parcours de soin, le bruit des machines, la communication avec son proche, le rôle des professionnels)

Les usagers concernés : Enfants, proches

Commanditaire : Centre Hospitalier Universitaire de Bicêtre - Paris-Saclay APHP

PROJET #3

Thème : L'éducation thérapeutique au centre des Maladies rares du Développement Génital

La mission : Créer un outil support d'éducation thérapeutique sur les parcours vers la parentalité pour les patientes

Les usagers concernés : Patientes avec une variation du développement génital et avec un chromosome Y / les infirmières animant des ateliers d'éducation thérapeutique

Commanditaire : Centre de référence Maladies rares du Développement génital et de l'Hypophyse.

PROJET #4

Catalogue des cours 2022-2023

3^e Design graphique & numérique

Semestres 5 et 6

Thème : Manger en autonomie

La mission : Créer une gamme d'objets d'art de la table adaptée aux personnes en situation de handicap

Les usagers concernés : Ergothérapeutes / patients

Commanditaire : Centre hospitalo-universitaire de Bicêtre APHP, service de rééducation.

Fablab Hospitalier Héphaïstos - GH Paris Saclay APHP

PROJET #5

Thème : Accompagner le développement de laboratoires de bactériologie dans des zones d'urgence ou disposant de peu de moyens

La mission : En s'imprégnant de la culture des fablabs, création d'un kit d'outils DIY et open-source à diffuser pour accompagner la création d'un laboratoire de bactériologie en Angola.

Les usagers concernés : Technicien de laboratoire de bactériologie à l'Hôpital en France / ONG Bactériologie Sans Frontières

Commanditaire : Centre hospitalo-universitaire de Bicêtre APHP, service de bactériologie.

Fablab Hospitalier Héphaïstos - GH Paris Saclay APHP

Le déroulé du semestre :

Les étudiants sont répartis par groupe en fonction de leur intérêt pour chaque sujet.

1 groupe = 1 projet pour le semestre.

Le calendrier des étapes s'organise au cas par cas selon l'avancée de chaque groupe projet.

Étape 1 : Présentation de la méthodologie et programme du semestre.

Présentation de chaque projet développé par Humaniteam, illustration de la démarche, des propositions, retours d'expériences.

Répartition des groupes.

Étape 2 : Veille des innovations existantes et des pratiques remarquables sur le sujet.

Identification des signaux faibles. Création d'un Padlet / espace de travail sur Figma.

Restitution de la production de chaque groupe.

Étape 3 : Préparation de l'immersion terrain, prise de contacts avec les usagers.

Réalisations des guides d'entretien.

Visite en immersion sur le terrain et/ou entretiens utilisateurs selon les projets.

Analyse des besoins utilisateurs.

Étape 4 : Synthèse entre la veille des initiatives existantes et l'immersion terrain.

Idéation, définition des pistes créatives en équipe. Croquis, esquisses, recherches formelles.

Étape 5 : Maquettes et prototypage des projets. Tests utilisateurs. Définition des scénarios de diffusion de ses propositions.

Étape 6 :

Restitution des projets.

Format à définir avec l'ESAD (publications / exposition ?)

Evaluation :

Synthèse des projets menés durant le semestre.

Bilan de ce qui a fonctionné ou non

Perspectives de développement de ces actions à d'autres échelles.

Enseignement au choix

Design culinaire

Professeure : Julie Rothhahn (1e semestre)

Intervenant : Stéphane Bureaux (2e semestre)

Année : 3e année

Semestres : 5 ou 6

Type d'activité : Pratique et initiation

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant.e.s : 1h

Méthodes : Cours et travaux pratiques

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création-conception-réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Nature de l'enseignement : Enseignement au choix

Contenu et objectifs : Le design culinaire est ouvert aux étudiant.es 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. Les recherches sont menées en solo ou en binôme.

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 : L'investissement, la participation, l'intérêt des propositions et le niveau de finalisation du projet

Enseignement au choix

Dessin

Professeur : Jean-Michel Hannecart

Année : 3e année

Semestres : 5 ou 6

Type d'activité : initiation

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant.e.s : 2h

Méthodes : Travaux pratiques et dirigés, ateliers

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création-conception-réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Nature de l'enseignement : Enseignement au choix

Contenu et objectifs :

A partir d'une approche du corps (modèle vivant) et de la morphologie, les étudiant.e.s seront amené.e.s à construire une pratique autour d'un médium de leur choix. Ce dernier permettra de tisser des liens entre la pratique du dessin et les questionnements dans sa démarche personnelle. 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.e les outils indispensables au développement de son écriture, à l'aide de toutes les techniques qu'offrent les arts graphiques.

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. La réalisation d'un carnet ou d'un format reprenant la singularité des questionnements de ce dernier sera la finalité de la démarche.

Objectif pédagogique :

L'étudiant.e sera à même de proposer une technique s'approchant au plus près de sa pensée et de son objectif final. Il.elle 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 dessin.

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/morphologie de JF Debord et A. Maupré ...et toutes personnes utilisant le dessin comme dessein

Enseignement au choix

Sérigraphie **Responsable d'atelier : Jean Wanschoor**

Année : 3e année

Semestres : 5 ou 6

Type d'activité : initiation

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant.e.s : 2h

Méthodes : Travaux pratiques et dirigés

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création-conception-réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Nature de l'enseignement : Enseignement au choix

Contenu connaissances et objectifs :

- Il s'agit de découvrir la pratique de l'impression par la sérigraphie ainsi que d'en maîtriser les rudiments. Nous verrons toutes les notions élémentaires nécessaires à la création et à l'utilisation d'un cadre de sérigraphie.

- Les participants seront amenés à utiliser la technique afin de réaliser des impressions sur différents supports (papier, textile, céramique). La finalité pour l'étudiant.e étant de savoir mener son projet à bien, de sa conception à sa réalisation et sa diffusion.

Bibliographie :

- Sérigraphie (français) Relié – 26 octobre 2017
- Elshopo cabinet, le laboratoire de la sérigraphie, mai 2009
- Faites forte impression – De la gravure à la sérigraphie, mai 2020
- Le manuel de la sérigraphie, Matériel et techniques. Paru le 23 octobre 2014

Evaluation et critères d'évaluation :

- La persévérance dans la compréhension et dans l'application des rudiments de la pratique de la sérigraphie.

- L'implication de l'étudiant.e, ainsi que sa force de proposition plastique et technique.

- La capacité à maîtriser le processus de préparation et d'impression en autonomie.

Spécificités:

Utilisation de produit à faible dangerosité.

Enseignement au choix

Atelier numérique Une approche de la programmation et du making Professeur: Mathieu Ehsam

Année : 3e année

Semestres : 5 ou 6

Type d'activité : initiation

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant.e : 2h

Méthodes : Travaux pratiques et dirigés, workshop

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

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création-conception-réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Nature de l'enseignement : Enseignement au choix

Objectifs pédagogiques

Permettre aux étudiant.es d'utiliser les outils numériques à leur avantage en inventant leurs propres médias. Aborder le numérique par le côté créatif et non pas utilisateur.

Découvrir la programmation et en comprendre les enjeux.

Découvrir la technologie Arduino et la maîtriser relativement.

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

Contenu

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

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

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

Phase 1 : initiation à Arduino

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

Phase 2 : programmation avancée Arduino

approfondissement du langage et élaboration de petits systèmes plus personnels

Phase 3 : initiation à Processing

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

Phase 4 : connections Arduino-Processing

Mise en place de systèmes plus complexes

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

Evaluation : Exposé oral, rendu de projet, présentation graphique

Enseignement au choix

Engagement étudiant

Référent.e : Commission du dispositif

Année : 3e année

Semestres : 5 et 6

Type d'activité : professionnalisation

Nombre d'heures (semaine) : 2h

Travail de l'étudiant.e : 2h

Régime : Enseignement au choix

Méthodes : Travaux pratiques et dirigés

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création, conception, réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Méthodologies, techniques et mise en œuvre

Nature de l'enseignement : Enseignement au choix

Contenu et objectifs :

Article 1 : champ d'application

Les étudiant.es concerné.es par ce nouveau dispositif sont les étudiant.es de 2, 3^e et 4^e années.

Les activités éligibles sont les suivantes :

- Engagement bénévole dans la vie de l'ESAD, au sein des instances (CA, CPVE, CSR) ou d'un dispositif de l'ESAD (mission handicap, Lutte contre les violences sexuelles et sexistes)
- Engagement associatif de l'ESAD (BDE, La Sauce, la Récupérathèque)

L'engagement pour bénéficier de ce dispositif doit être formalisé par une note d'intention, sous la forme d'une candidature motivée et argumentée. Il doit représenter une participation active au sein de l'ESAD, l'étudiant.e doit en effet avoir une part importante dans l'exécution des missions et dans sa gouvernance, dans la définition de ses objectifs.

L'engagement doit servir un intérêt général et notamment véhiculer des valeurs de solidarité, d'entraide et de citoyenneté.

La durée de l'engagement doit être au minimum d'une année scolaire, il doit se faire sans contrepartie financière et au bénéfice de la communauté ésadienne.

Article 2 : le calendrier d'instruction des demandes

Les démarches sont faites par les étudiant.es auprès des services de la scolarité et de la pédagogie dès le début de l'année scolaire.

Etape 1 : soumission des candidatures des étudiant.es intéressé.es par le dispositif engagement étudiant.

Etape 2 : réunion d'information obligatoire pour valider l'inscription dans ce dispositif

Etape 3 : compte-rendu régulier du travail engagé auprès de la commission d'évaluation et de ses différentes étapes

Etape 4 : présentation du bilan de l'engagement en fin d'année scolaire pour validation des ECTS.

Article 3 Les critères d'évaluation

L'évaluation portera sur les compétences liées au diplôme notamment les compétences transversales. Ce n'est pas le fait de s'engager qui est évalué, mais la manière dont l'étudiant.e restitue son expérience, sa capacité d'analyse sur son engagement et les apports que l'étudiant.e en a retiré avec son cursus et sur un plan personnel et/ou professionnel, et en termes d'acquisition de compétences. Afin d'aider les étudiant.e.s à restituer leurs expériences de l'engagement, des ateliers seront proposés aux étudiant.e.s dans le dispositif.

Article 4 : La commission est composée comme suit :

- Les membres de droit des instances concernées : CA, CPVE et CSR
- La/le responsable de la pédagogie et de la scolarité et toute personne des services concernés pour la dimension associative et personnes référentes au sein de l'équipe administrative.

Catalogue des cours 2022-2023

3^e Design graphique & numérique

Semestres 5 et 6

A.R.C (Atelier Recherche et Création)

Interlude

Professeur.e.s : Cécile Le Talec, Thomas Dupouy, Vivien Trelcat

Année : 3e année

Semestres : 5 et 6

Type d'activité : ARC

Nombre d'heures : selon calendrier

Travail de l'étudiant.e : 2h

Régime : au choix

Méthodes : Travaux pratiques et dirigés

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

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création-conception-réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Recherche et expérimentation personnelle

Nature de l'enseignement : ARC

Objectifs pédagogiques

Interlude, est un espace et un « poste radio » créée par l'ESAD de Reims s'appuyant sur des collaborations spécifiques avec des partenaires : Césaré, Centre national de création musicale de Reims et avec le Conservatoire à rayonnement régional de Reims.

Interlude produit des émissions qui interrogent les rapports qu'entretiennent l'image, le texte, le paysage, les voix, les musiques avec l'espace de diffusion et d'exposition sonore.

Les formats de 15 à 28 minutes des émissions programmées se présentent comme une sorte de bibliothèque/sonothèque dans laquelle un nouveau Tome/podcast apparaît chaque mois (à écouter, ré-écouter, feuilleter, parcourir, jouer).

Interlude, plate-forme sonore invite les compositeurs, les artistes, les poètes, les écrivains, les musiciens, les architectes, les designers, les artisans d'art, les comédiens, les metteurs en scène, les danseurs à habiter une « plage » radiophonique le temps d'une écoute.

Interlude est un lieu/studio de rencontres bavardes, d'expositions sonores, de concerts, de diffusions de confidences sans murs une galerie nomade dédiée à l'expérience de l'écoute. Cette galerie flottante et aveugle invite l'auditeur à configurer son propre espace et temps immersif, ici ou ailleurs.

Interlude accueille, expérimente, diffuse, transmet, cherche, improvise et fouille

Les morceaux choisis / présents sonores qui composent les émissions sont réalisés à partir de « pièces » originales, libres de droits, par des artistes, des compositeurs, des écrivains, des étudiant.es Ces pièces se rencontrent et dialoguent côte à côte dans un temps donné

Structuration :

Interlude est un projet d'ARC, permettant à 15 étudiant.es de septembre à fin mars de développer des projets aux contenus multiples et ce durant toute une année. Il inscrira davantage de transversalité dans l'enseignement spécialisé, l'ARC étant ouvert aux étudiant.es étant de 3^e et 4^e année toutes options.

Le projet Interlude permettra de concevoir des productions sonores, musicales sous forme de podcast, d'entretiens et conversations mais aussi d'archiver, d'éditer et d'informer. Ces productions seront libres de droit, créées, produites dans un laboratoire sans murs.

Méthode et organisation :

Catalogue des cours 2022-2023
3^e Design graphique & numérique
Semestres 5 et 6

L'accompagnement pédagogique se fera par Cécile Le Talec et Sonopopée et des éclairages seront apportés dans le cadre de partenariat, tant de Césaré que du CRR.

- Exploration du champ de la création sonore et acquisition des techniques spécifiques donnant lieu à la création de pièces sonores en relation avec une thématique dans le cadre de la grille de programmation.
- Les étudiant.es découvrent et explorent de nouveaux champs de créations dans lesquels leur complémentarité produit des œuvres qui les surprendront (1+1=3) et constituent les prémices de nouvelles expérimentations. Cette radio a pour objectif pédagogique d'offrir à de jeunes artistes et compositeurs un espace à la fois de création et de diffusion, qui pose la question de la spécificité d'un médium/support.
 - o Un workshop mixte avec les élèves de composition du CRR aura lieu, en novembre 2021. (4 jours de workshop)
- Il est un accompagnement fort vers la **professionnalisation** car le travail est relié directement aux différentes structures de production et diffusion de la ville, et bénéficie des partenariats établis à l'échelle régionale / nationale / internationale :
 - o Sonopopée en tant qu'Association, par ailleurs résidents de la pépinière à l'ESAD pour leur pratique plurielle autour du son : composition, lutherie....
 - o Césaré :
Césaré est l'un des 8 Centres nationaux de création musicale répartis sur l'ensemble du territoire français. Sa mission est de favoriser l'émergence d'œuvres originales à la frontière des styles musicaux et des disciplines artistiques par une politique de résidence, de production et de transmission. Césaré se veut un lieu de rencontres entre les artistes et le public, ouvert au monde et sensible au moindre frémissement de la création.
 - o Le CRR : Le **conservatoire à rayonnement régional de Reims** est un conservatoire à rayonnement régional, établissement d'enseignement artistique agréé et contrôlé par l'État (direction générale de la Création artistique du ministère de la Culture et de la Communication), représenté par la direction régionale des Affaires culturelles (DRAC). Il propose trois domaines artistiques des arts de la scène : la musique, la danse et le théâtre.
 - o une résidence de création aura lieu à Lizières (projet de Vinyle) assorti d'un projet d'exposition dans la galerie SometimeStudio à Paris, viendra finaliser l'année. Elle sera accompagnée par Ramuntcho Matta.
- Une radio pensée comme un lieu de ressources : Découverte d'archives, d'œuvres musicales et sonores référentes d'artistes et compositeurs vivants comme historiques, de colloques et rencontres enregistrés. Les étudiant.es bénéficient de rencontres avec des compositeurs, plasticiens, chorégraphes, metteurs en scène, auteurs, développeurs et chercheurs résidents et/ou invités dans les différentes structures, et assistent aux créations en cours.
 - o Rencontres avec un.e résident.e de Césaré
 - o Invitations aux concerts organisés par Césaré et le CRR
 - o Conférences spécifiques d'historien.ne du son ou d'artistes à la pratique sonore
- un espace de réflexion production expérimentation / studiolo qui se trouve à l'ESAD Franchet. Pourront aussi être sollicités sur demande préalable les ressources de nos partenaires (studio d'enregistrement de Césaré, matériel audio, studio de répétition,)

La Radio Interlude est un espace d'émission, transmission, réflexion sur notre époque : rencontres, débats et échanges entre artistes et compositeurs - instrumentistes et théoriciens - artisans / inventeurs / luthiers et interprètes / historiens de l'art et historiens de la musique / esthétique et histoire

Une grille de programme sera élaborée permettant de définir une typologie des contenus.

A.R.C (Atelier Recherche et Création)

Get In Touch

Professeur.e.s : Fabrice Bourlez et Manuela Marquès

Année : 3e année

Semestres : 5 et 6

Type d'activité : Recherche

Nombre d'heures : selon calendrier

Travail de l'étudiant.e : 4h

Régime : au choix

Méthodes : Travaux pratiques et dirigés

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

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création-conception-réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Recherche et expérimentation personnelle

Nature de l'enseignement : ARC

Objectifs pédagogiques

« Toucher est à la fois un nom et un verbe, un substantif et un infinitif, un sens et une action. Toucher se situe à la limite de notre corps, à la rencontre de l'autre. Toucher est réflexif : on se touche. Toucher est objectif : on touche le monde. Toucher, c'est atteindre un lieu comme on touche à une limite. On dit "toucher terre". C'est aussi quitter ses habitudes affectives et conceptuelles. Si ça nous touche, ça nous émeut, ça défait les formes figées de nos ressentis. Touché est encore un terme de combat, de bataille, de cape et d'épée. On peut être touche-à-tout mais il n'en demeure pas moins des interdits de toucher et des points d'intouchable. Parfois, on joue à touche-touche malgré tout.

Notre ARC se tiendra entre arts et philosophie. Il souhaiterait interroger les différentes facettes du toucher dans leurs dimensions intimes et publiques, privées et politiques, spéculatives et plastiques. So... Let's get in touch! »

En partenariat avec le Manège de Reims et Marie Barbottin

Evaluation et critères d'évaluation

Autonomie dans le travail demandé. Engagement, implication, qualité de la documentation, qualité des propositions formelles.

A.R.C (Atelier Recherche et Création)
EKES-Éditions Sonores.
Vivacités écologiques

Professeure : Rozenn Canevet

Année : 3e année

Semestres : 5 et 6

Type d'activité : Recherche

Nombre d'heures : selon calendrier

Travail de l'étudiant.e : 4h

Régime : au choix

Méthodes : Travaux pratiques et dirigés, workshop

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

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création-conception-réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Recherche et expérimentation personnelle

Nature de l'enseignement : ARC

Pré-requis

Aucun : en début d'année, une formation technique en montage sera dispensée à chaque étudiant.e pour lui permettre d'être autonome dans la production de son travail.

Contenu connaissances et objectifs :

L'ARC – Atelier Recherches Créations EKES (EarthKeeping EarthShaking) a été initié en septembre 2021 en corrélation avec le programme de recherche éponyme en Art. Il a mené un groupe d'étudiant.e.s de l'ÉSAD de Reims à un travail de production et de réalisation de podcasts filmés. Cet atelier a pris pour terrain de production le processus de montage de l'exposition « Réclamer la terre », programmée en avril 2022 au Palais de Tokyo. Il a consisté en une série de dix entretiens successifs avec l'équipe curatoriale sur les questions soulevées par le programme de recherche EKES (EarthKeeping EarthShaking) : écoféminismes, responsabilité écologique, engagements collectifs. Tout au long de l'année jusqu'à son ouverture au public, les étudiant.e.s ont ainsi fait la rencontre des protagonistes de cette exposition : commissaires d'expositions, conseillers scientifiques, artistes, responsables de la médiation, direction de la production et direction de la communication.

Cette année 2022-2023, nous poursuivrons cette programmation en lien avec le programme de recherche EKES – Écoféminisme(s) et art contemporain (2020-2021); Sonder la terre (2021-2022) – et inaugurerons son troisième volet intitulé Vivacités écologiques. Celui-ci s'intéressera à la question de la vivacité écologique dans ses rapports à l'art contemporain, aux interrelations du vivant et des corps sensibles et agissants, de plus en plus manifestes dans les sociétés actuelles.

Au premier semestre, nous mènerons une série d'entretiens avec les intervenant.e.s de la journée d'étude « Sonder la terre ». Ces interviews dans les ateliers d'artistes prendront la forme de podcasts filmés. Ils feront aussi l'objet de transcriptions à des fins éditoriales pour intégrer la publication du second opus de la revue EKES.

Au second semestre, un workshop sur la thématique de la vivacité écologique dans l'art sera organisé sur le site de l'École Nationale du Paysage de Versailles. Puis, nous clôturerons l'année par un séjour de recherche à Naples en partenariat avec le Madre avec pour fil conducteur les vivacités écologiques qui irriguent les pratiques artistiques contemporaines.

Bibliographie

La bibliographie est fournie au cas par cas lors des entretiens

Evaluation et critères d'évaluation

Catalogue des cours 2022-2023

3^e Design graphique & numérique

Semestres 5 et 6

Autonomie dans le travail demandé. Engagement, implication, qualité de la documentation en amont de l'entretien, qualité des propositions formelles.

Spécificités

Prévoir un ou plusieurs déplacements annuels à Paris pour le ou les entretien(s).

CALENDRIER PRÉVISIONNEL :

Mardi 15 novembre, 29 novembre et 13 décembre 2022 : entretiens filmés.

Mercredi 1er mars 2023 : ½ Journée étude EKES #3 : « Vivacités écologiques» à l'École Supérieure Nationale du Paysage de Versailles.

Du mercredi 1er mars au vendredi 03 mars 2023 : Workshop « Sur le vif » à l'École Supérieure Nationale du Paysage de Versailles.

21 mars 2023 : demi-journée d'étude « Vivacités écologiques» au Manège.

WS Naples : fin mars-début avril (en attente de confirmation).

Autonomie dans le travail demandé. Engagement, implication, qualité de la documentation en amont de l'entretien, qualité des propositions formelles.

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.e présente une sélection de travaux significatifs de ses trois années d'études, ainsi qu'un projet personnel.