

# **CATALOGUE DES COURS**

**2022 / 2023**

**1<sup>er</sup> cycle - 3<sup>e</sup> ANNÉE**

**DESIGN OBJET & ESPACE**

**ENSEIGNANT RÉFÉRENT :  
JEAN-PAUL AUGRY**

# **Enseignant.e.s/Intervenant.e.s**

## **3<sup>e</sup> année Design objet & espace**

### **2022-2023**

**Théorie :**

Daria Ayvazova

**Design & Espace :**

Jean-Paul Augry

Patrick Nadeau

Audrey Tenaillon

Renaud Thiry

**Logiciel Rhinocéros :**

Yohann Simonnot

**Enseignement au choix ou ARC :**

Julie Rothhahn

Claire Fauchille

Mathieu Ehrsam

Fabrice Bourlez

Jean Wanschoor

Jean-Michel Hannecart

Cécile Le Talec

Vivien Trelcat

Thomas Dupouy

Nicolas Aiello

Marion Kueny

## Maquette pédagogique de 3<sup>e</sup> Design objet & espace- 2022-2023

	Semestre 5		Semestre 6	
Méthodologies, techniques et mise en œuvre	10		4	
	ECTS	Heures par semaine	ECTS	Heures par semaine
Espace et scénographie	3	40h	1	40hj
Design objet	5	80h	2	80h
Infographie 2D et 3D	2	40h	1	40h
Semaine Folle			nc	
Histoire, théorie des arts, langue étrangère	8		5	
Histoire et théorie du design	3	20h	3	20h
Philosophie			1	16h
Anglais	3	20h	2	20h
Colloque et conférences	2	12h	1	16h
Recherche et expérimentation personnelle	6		6	
Enseignement au choix	2	20h ou 40h	2	20h ou 40h
Workshop Ecriture			2	32h
Collégiale	4	16h		
Projet personnel			2	40h
Stage	2	140h		
Bilan du travail plastique et théorique	4			
Diplôme National d'Art			15	

# Design d'objet

## Professeurs :

### Jean-Paul Augry et Renaud Thiry

**Spécialité :** Design objet

**Année :** 3<sup>e</sup> année

**Semestres :** 5 et 6

**Type d'activité :** Projet design

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

**Travail de l'étudiant.e :** 8h

**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 :** Travaux pratiques et travaux dirigés.

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

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

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

**Contenu et objectifs :**

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

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

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

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

**Bibliographie :**

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

**Évaluation :**

Évaluation continue, accrochage régulier des travaux.

Une grande présence, participation et curiosité est demandée.

# Design Espace et Scénographie

## Professeure : Audrey Tenailon

**Année :** 3<sup>e</sup> année

**Semestres :** 3 ou 4 (en alternance avec Patrick Nadeau)

**Type d'activité :** Projet d'espace

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

**Travail de l'étudiant.e :** 4h

**Régime :** Obligatoire

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

**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 :

L'étudiant.e est sensibilisé.e 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.e apprend à élaborer sa méthode de travail pour approfondir le projet par phases et comprendre les priorités d'action.

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

**Bibliographie :** Supports de cours, et ouvrages conseillés aux étudiant.es :

- "Dune" tome 1 à 3 Franck Herbert

- « Espèce d'espace », Georges Perec.

- Space Craft (Fleeting architecture and hideouts) Bob Gramsma, Dreamlands (Centre Pompidou)

- Andréa Zittel : Critical Space

- Revues : d'A, archistorm,

- Monographies : Toyo Ito - Peter Zumthor - Glen Murcutt - Herzog & Demeuron - Jean Nouvel

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

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

## **Espace urbain**

### **Professeur : Patrick Nadeau**

**Année :** 3<sup>e</sup> année

**Semestres :** 3 ou 4 (en alternance avec Audrey Tenailon)

**Type d'activité :** Projet plastique

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

**Travail de l'étudiant.e :** 4h

**Régime :** Obligatoire

**Méthodes :** Atelier de pratique

**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 :**

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

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

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

#### **Bibliographie :**

*Eloge de la plante*, Francis Hallé

*La vie des plantes une métaphysique du mélange*, Emanuelle Coccia

Conférences, Bruno Latour

Gilles Clément

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

# Formation aux outils de représentation 2D et 3D

## Assistant d'enseignement : Yohann Simonnot

**Année** : 3ème année Design Objet & Espace

**Semestres** : 5 et 6

**Type d'activité** : Méthodologie, formation aux outils de représentation 3D & 2D

**Nombre d'heure/semaine** : 8h réparties entre cours & travail en atelier

**Travail de l'étudiant.e** : 8h

**Régime** : Enseignement 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 : Cours théoriques & exercices pratiques.**

1er temps : Manipulations des logiciels et des outillages en atelier autour d'exercices prédéfinis. Ponctué par cours des théoriques de techniques & méthodologie, des exposés et des projections.

2nd temps : Suivi personnalisé & approfondissement des connaissances techniques en fonction des différents projets d'élèves poursuivis dans les autres cours. Aide au développement des prototypes et à la représentation & présentation des dits projets.

**Pré-requis** : Connaissances de niveau 1en CAO ; culture & curiosité pour les process & matériaux & histoire du design.

### **Contenu et objectifs :**

Le cours portera sur les différents outils techniques (CAO & FAO) et méthodologiques, mis en application par la réalisation des différents supports de communication, relatifs aux projets développés par les étudiant.es.

Ce travail se fera donc en collaboration avec les différents enseignants responsables des suivis de projet, et permettront à l'étudiant.e(e) de renforcer ses acquis techniques sur des cas concrets.

J'insiste ici sur la mise au pluriel des méthodes de représentation et de présentation, en 2D aussi bien qu'en 3D. Il s'agit d'une part, de développer les allers-retours entre les outils de CAO (Conception

Assistée par Ordinateur) et de FAO (Fabrication Assistée par Ordinateur), pour la réalisation des maquettes et prototypes. Ainsi, la formation visera une utilisation spécifique des outils, la production d'objets en 3 dimensions, ainsi que l'utilisation de processus de fabrication spécifiques.

D'autre part, l'apprentissage des outils en vue d'une communication graphique (images 3D/plans/planches/etc.), axé en fonction des besoins précis de chaque projet.

Ainsi, plus que l'utilisation stricte des outils, l'étudiant.e devra apprendre à choisir et à axer l'utilisation de ces différents outils en fonction du but qu'il poursuit.

Aussi, le module proposera un panel de cours techniques, dédiés aux différents matériaux & processus de fabrication, aux technologies de prototypage, à la communication avec les différents prestataires d'un projet, etc.-

### **Ressources :**

**Bibliographie :**

. Materiology, de Daniel Kula et Elodie Ternaux, édition MateriO

. Guide du designer industriel, A. Chevalier, éditions Hachette

. Flatland, Edwin Abott Abott, éditions Denoël

**Webographie :**

. [www.thing-diverse.com](http://www.thing-diverse.com)

. [www.grabcad.com](http://www.grabcad.com)

. [www.tinkercad.com](http://www.tinkercad.com)

. [www.shapeways.com](http://www.shapeways.com)

[. www.myminifactory.com](http://www.myminifactory.com)

**Évaluation** : Évaluation continue.

Rendus d'exercices ponctuels au premier semestre.

Suivi continu par entretiens individualisés réguliers au second semestre



# Histoire et théorie du Design

## Professeur : Daria Ayvazova

Spécialité : Culture générale

Année : 3e année

Semestres : 5 & 6

Type d'activité : Suivi de projet/méthodologie

Nombre d'heures (semestre): 20h

Travail de l'étudiant.e : 2h

Régime : Obligatoire

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

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

### Contenu et objectifs :

Une multitude de pratiques possibles se rangeraient dans ce que nous appelons habituellement « design ». La définition du design, dont la plasticité par ailleurs se révèle vertigineuse, est au cœur des débats anciens et actuels. Où le design commence-t-il et où finit-il ? Quel est son territoire, son origine culturelle, son héritage, etc. ? Il semblerait qu'aujourd'hui le design est omniprésent. Le principe de l'œuvre d'art total, promu par des pères-modernistes, a pris la forme des modèles des mondes qui se côtoient dans le quotidien. Le design ne se limite plus uniquement à la conception des objets, tandis que tout devient objet du design. Jadis associé à l'esthétique industrielle, ce dernier évolue en même temps que l'industrie qui change également de nature – et partiellement perd de sa matérialité – pour devenir Industries Créatives sous l'emprise de la dialectique politique.

Ce cours est alors basé sur la description comparative de deux situations. Dans la première, designer devient médiateur de l'expérience des mondes en intégrant ainsi le cycle production/commercialisation/distribution où l'industrie, le marché et la multitude de consommateurs délimitent le champs de son intervention. La deuxième situation est celle des pratiques digressives, qui peuvent être résumées par la volonté de designer de « s'écarter » de l'industrie, de la production et de la consommation de masse. Il s'agit d'étudier les origines de ces digressions, ses différentes formes et formats en interrogeant leur légitimité au sein d'un contexte donné. Ici le design est décrit comme un lieu qui génère ses propres problématiques à travers des projets auto-initiés. En prenant l'exemple des pratiques de designers et chercheur.ses internationaux, sont développées les questions de l'engagement, de la méthode, des médiums et des outils mobilisés, aussi bien que celles de la mise en forme de ces pratiques réflexives et critiques. Les thèmes abordés en cours sont : i. design est le monde ou « le monde comme projet » ; ii. design comme vecteur d'autodétermination ou l'expérience du monde ; iii. vivant comme objet du design ; iv. impérialisme culturel et son lien avec le design.

En plus de cette introduction portée sur des projets, nous allons produire une analyse critique des œuvres écrites réunissant les contributions à la théorie du design des théoricien.e.s et des praticien.ne.s. Ce travail vise également à établir des liens avec des problématiques qui habitent des pratiques personnelles des étudiant.e.s.

### Méthodes d'apprentissage :

Cours magistraux, présentations, débats, recherche documentaire, création des cartes heuristiques.

### Bibliographie :

Extraits de textes sur la plate-forme dédiée.

**Évaluation :**

Continue : Assiduité, participation, créativité, pertinence et aptitude à travailler en équipe sont encouragées.

**Finale :** mise en commun des podcasts conçus tout le long du semestre en petits groupes.

## **Anglais**

### **Professeur : Paul Roberts**

**Spécialité** : Design

**Année** : 3<sup>e</sup> 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 et travail individuel à l'oral et l'écrit

#### **Contenu et objectifs :**

Le but de cet atelier est de créer un cadre culturel dans lequel chaque étudiant.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 sera 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 (évocation 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**

**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 :** 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 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. 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 :** 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 :** 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 Ehrsam**

**Année** : 3e année

**Semestres** : 5 ou 6

**Type d'activité** : initiation

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

**Travail de l'étudiant.e** : 2h

**Régime** : Enseignement 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)** : Méthodologie, techniques et mise en œuvre

**Nature de l'enseignement** : Enseignement au choix

#### **Objectifs pédagogiques**

Permettre aux étudiants 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 étudiants une plateforme de création appropriée (et appropriable) pour leurs projets.

#### **Contenu**

Construction de dispositifs singuliers et expérimentaux. Les étudiants sont amenés à construire leurs propres outils, par le biais de langages simples ou complexes (actionsript, 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<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> 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.

## ***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 :** Recherche

**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 étudiants Ces pièces se rencontrent et dialoguent côte à côte dans un temps donné

#### **Structuration :**

Interlude est un projet d'ARC, permettant à 15 étudiants 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 étudiants étant de 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> 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 :

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 étudiants 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 étudiants 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**

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<sup>e</sup> 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.