CATALOGUE DES COURS
2022 / 2023
2e cycle - MASTER
4e et 5e ANNÉES

SOMMAIRE

4e et 5e années : Art, **p 5**

4e et 5e années : Design & culinaire, **p 37**

4e et 5e années : Design objet & espace, **p 69**

4e et 5e années : Design graphique & numérique, **p 95**

Workshops transversaux, bibliographies **p 126**

Les fondamentaux du second cycle

Le Répertoire national des certifications professionnelles mentionnent pour le métier de créateur concepteur d'expressions plastiques options, Art et Design les activités et compétences suivantes :

Activités visées :

* Concevoir et mener à bien un projet de création original dans le champ des arts visuels, du design et de la communication visuelle. * Expertiser et rendre compte de la scène artistique internationale, concevoir des modalités de diffusion adaptées et les mettre en œuvre.
* Négocier les modalités de production, de diffusion et de commercialisation de l'œuvre ou du produit de création, ainsi que des droits dérivés et accompagner ces activités.
* Transmettre par des interventions dans le cadre d'un enseignement supérieur en arts plastiques.

Compétences attestées :

* Maîtriser les étapes de la conduite du projet : conception (recherche documentaire et iconographique, repérages, esquisses), expérimentation (maquettes, modèles), réalisation, évaluation, réception.
* Etre capable, par la forme et la matière, d'exprimer l'intention de l'auteur au service d'une œuvre ou d'un produit de création.
* Etre capable de faire des propositions singulières ou innovantes.
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances théoriques (philosophie, esthétique, sociologie, histoire de l'art et de l'architecture, histoire des formes et théorie de la couleur, sémiotique, sciences de l'information ...) en vue de concevoir et mener à bien un projet.
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances scientifiques et technologiques relatives aux techniques (peinture, dessin, sculpture, gravure, photographie, numérique), supports (traditionnels, audiovisuels, multimédias) et matériaux (matériaux naturels ou synthétiques, matériaux et structures virtuels, matériaux avancés de haute technologie).
* Maîtriser la démarche de l'analyse conceptuelle et formelle d'œuvres ou objets de création en l'inscrivant dans un contexte culturel, historique et social.
* Maîtriser différents modes d'expression : expression orale, expression écrite, expression par la création (ex. mémoire sous forme de BD), par l'exposition ...

Comment y arriver ?

- **L'autonomie** : La question de l'autonomie de l'étudiant.e est un des enjeux essentiels d'acquisition au 2nd cycle. Il s'agit de mettre en place sa propre méthodologie de travail, de savoir exercer une veille systématique sur les sujets qui vous intéressent L'école doit être perçue comme « un centre de ressources : intellectuelles, techniques, matérielles » à solliciter pour élaborer un projet personnel, original et émancipateur.

- **La capacité critique** : L'exercice de la critique est sollicité à plusieurs niveaux :

- par rapport aux objets, aux usages, aux modèles de production De manière générale, il s'agit là d'une capacité critique adressée au champ de l'art et du design, qui suppose une connaissance approfondie de son histoire et de ses courants esthétiques ;
- par rapport à la notion d'innovation, en particulier, et comment la repenser dans le contexte évolutif de l'art et du design ;
- apprendre l'autocritique par rapport à son propre travail. Cela distingue un.e bon.ne professionnel.le (dans un milieu concurrentiel s'il en est).

- **Travailler en contexte réel** : Il semble nécessaire de concevoir et de produire en fonction de contraintes réelles, d'aller sur le terrain, de rencontrer des usagers, des entreprises, qui ont leurs propres connaissances et enjeux, distincts de ceux du designer. La 4° année semble idéale pour ce passage à la dimension réelle. Et cet exercice doit permettre d'aboutir à un projet ou prototype à l'échelle 1, c'est-à-dire grandeur nature, permettant des tests usagers concrets et la prise en compte d'un retour utilisateur.

- **Travailler en collaboration avec d'autres milieux professionnels** : En lien avec le point précédent, il est souligné l'importance de vous apprendre comment collaborer, notamment avec des partenaires et acteurs aux cultures différentes. Vous devez être en capacité de « prévisualiser le projet de façon adaptée (maquettes, proto, dossier, descriptions, formes intermédiaires) » afin de savoir s'adresser à et convaincre différents interlocuteurs. « Si le designer veut se situer là où les projets commencent, [en tant que concepteur], il doit être capable de les penser, et de convaincre [ ] décideur, producteur, ingénieur, marketeur, fabricant. »

- **Une responsabilité éthique et écologique** : Le besoin aujourd'hui pour vous, étudiant.e.s, d'acquérir des connaissances théoriques et pratiques liés aux enjeux de la production à l'ère de l'Anthropocène est fondamental: « produire moins mais mieux », selon une appréhension fine des problématiques économiques locales et globales. Il s'agit de « penser d'autres façons de rendre le monde habitable, par le design. » et d'acquérir des bases utiles sur différents modèles économiques alternatifs (ESS, innovation sociale, économie de la contribution, économie circulaire).

- **Une curiosité élargie :** Les avis s'accordent sur la nécessité pour vous d'apprendre à cultiver une ouverture d'esprit à « l'ensemble des problématiques liés à la pratique de l'art du design », à son actualité, mais aussi aux sciences humaines, aux sciences de l'ingénieur, ainsi qu'aux différents champs et pratiques culturelles.
De même, vous devez investir votre capacité à s'auto-former, à se tenir au courant des nouveaux savoir-faire, nouveaux outils, méthodes, logiciels

- **Une appétence pour la recherche :** De façon plus diffuse dans les réponses, la recherche *pour*, *par* et *sur* l'art et le design reste cependant à développer fortement dans la sensibilité et les pratiques des étudiant.e.s.

- **Une transversalité à plusieurs niveaux** : La transversalité semble être l'élément le plus important, entre différents domaines et niveaux :

- par des workshops thématiques communs entre mentions, mais aussi entre 4° et 5° années, voire occasionnellement avec des 3° années;
- par des workshops alliant théorie et pratique ;
- par des modes d'accompagnement des projets étudiant.e.s faisant le lien entre le 1e et le 2e cycles ;
- par des temps collégiaux clés pour le mémoire (définition du sujet et des problématiques) et le projet plastique (assise intellectuelle du projet) où praticien.ne.s et théoricien.ne.s sont présent.e.s.

Ce qu'aborderont les enseignant.e.s avec vous :

- **L'autonomie critique et conscience de l'impact de ses choix**
- **La capacité adaptative à divers contextes et une ouverture au monde**
- **La capacité d'invention, le goût pour la recherche et l'originalité**
- **Le Savoir s'organiser**

4e et 5e ANNEES ART

ENSEIGNANT.E.S REFERENT.E.S : ROZENN CANEVET et GIUSEPPE GABELLONE

MASTER ART

Qui veut être artiste aujourd'hui se doit d'être doté d'une forte ambition. Une ambition de travail plus que de pouvoir, une ambition d'expériences plus que de convenances, une ambition d'exigence critique, plus que de certitudes établies. Une ambition qui se confond, dans la pratique, avec une posture du doute, que la forme expérimentale permet et favorise.

Voilà pourquoi le cursus du Master Art de l'ESAD de Reims ne se réduit pas à la prédilection d'un médium ou d'une discipline. Il se conçoit avant tout comme une unité de formation ouverte sur le monde et sa diversité. Prenant acte de l'éclatement des pratiques professionnelles du monde de l'art, de l'hétérogénéité des formes de la scène artistique contemporaine, le second cycle du master art de l'Esad de Reims a décidé, depuis sa réouverture en 2011, de mettre l'accent sur la dynamique socio-culturelle et politique qu'induit la force du collectif et du commun. Le second cycle en art revendique la nécessité, aujourd'hui toujours, d'affirmer une singularité productrice par le nombre, le collectif, le corps pluriel d'où les voix singulières s'énoncent. En interrogeant le potentiel des formes discursives et sensibles des formats collectifs à l'échelle pédagogique, c'est à une prise de conscience des réalités conceptuelles et esthétiques du monde de l'art, mais aussi à ses structures socioculturelles et économiques, que permet d'accéder cette formation de deux ans à l'ESAD de Reims, validée par l'obtention du DNSEP art, et du grade de master.

L'enseignement en art en second cycle à l'ESAD de Reims offre aux étudiant.es une formation pratique et théorique pointue, qui leur permet d'acquérir savoirs conceptuels et historiques comme savoir-faire techniques et formels, dans la continuité des acquis du premier cycle. Cependant, davantage qu'un approfondissement des acquis, c'est à une véritable problématisation de son projet théorico-pratique que l'étudiant.e s'engage. Cette spécialisation trouve son déploiement sur les deux ans de la formation, soutenue, contrôlée et validée régulièrement par le corps enseignant référent incarné par un binôme de co-coordination théorique et pratique (Rozenn Canevet docteur en esthétique et sciences et technologies de l'art et Giuseppe Gabellone, artiste, de 2015 à aujourd'hui). Le projet personnel est un projet permanent, dont l'élève porte l'évolution dans le déploiement de son univers propre, accompagné par l'ensemble des enseignants de la section art (Cécile le Talec, Manuela Marques, Mark Geffriaud, Gérard Caraischi, Fabrice Bourlez, Jean-Michel Hannecart, Martin Mc Nulty). Les étudiant.es sont régulièrement encouragés à solliciter les enseignants de l'ensemble de l'option art, en fonction de leurs sujets et des médiums qu'ils mettent en œuvre dans leur projet. Les échanges formalisés et informels entre les équipes des deux cycles permettent un enrichissement collectif très actif. Le Master Art de l'ESAD de Reims porte par ailleurs une volonté intrinsèque : celle de la professionnalisation de ses effectifs. Tout au long de ces quatre semestres, les étudiant.es du master art bénéficient d'avis, d'expertises et d'évaluations régulières de professionnels reconnus du monde de l'art, à l'échelle nationale et internationale.

Afin de mener à bien leurs travaux et recherches, les étudiant.es au long des deux années du cycle de leur formation, d'un espace commun d'ateliers de travail situé dans un bâtiment annexe à celui de l'école. Cette superficie de plus de 1000 m2 leur permet de bénéficier d'un espace de travail où ateliers de production, salles de conférences, salles d'infographie, laboratoire photographique, laboratoire de sérigraphie, salle de volume, salle d'accrochage et centre de documentation qui leur sont accessibles au quotidien.

Organisation de la formation

Le second cycle en art vient poursuivre la formation que l'étudiant.e a choisi en seconde année, et pour laquelle il a fait la preuve, au DNA, de son engagement, maîtrisant la diversité des outils de l'art contemporain, et ébauchant un univers personnel à murir. Ce second cycle est donc celui du projet, l'élève devant porter de façon autonome les sujets qui l'animent, les présenter à une équipe pédagogique mixte de théoriciens et praticiens, et l'enrichir, le nourrir de ses rencontres, confrontations, recherches, expériences. Pour cela, chacun des quatre semestres du cursus demande un investissement complet

- Le premier semestre (semestre 7) Des entretiens hebdomadaires se déroulent, tant sur le plan théorique que pratique. Le dialogue enseignant.e-étudiant.e se formalise sous la forme de collégiales, de workshops ou d'entretiens hebdomadaires. Lors des collégiales, au nombre de deux par semestre, la pratique individuelle se soumet à l'exposition collective. L'étudiant.e réalise un accrochage de sa production en cours. Il se confronte alors à la matérialisation d'une exposition personnelle de son travail et à sa présentation orale. Il se doit d'aborder les questions de son processus d'élaboration plastique, d'expliciter les techniques employées, de nommer les références théoriques et plastiques qui lui importent, d'inscrire sa réflexion et sa production dans un champ critique de l'art contemporain. Le corps professoral permanent, composé d'artistes et de théoriciens engagés sur la scène artistique contemporaine, s'engage quant à lui, à prodiguer un regard constructif.

- Le second semestre (semestre 8) Le projet se développe jusque fin mars et ensuite le semestre donne l'opportunité aux étudiant.e.s d'effectuer un stage chez un professionnel du monde de l'art, ou un échange académique Erasmus à l'étranger, dans une école partenaire dans la seconde partie du semestre. L'option la plus prisée par les étudiant.es du deuxième cycle Art, clairement soutenue et nourrie par le corps enseignant, est la combinaison d'un stage chez un professionnel du monde de l'art, à l'étranger (artiste, commissaires d'exposition, institutions telles que centre d'arts ou musées ou galeries). Cela leur permet de parfaire une langue étrangère mais aussi, et avant tout, d'expérimenter un contexte professionnel socio-culturel, autre que celui de l'hexagone. Toujours dans une perspective professionnalisante, cette échelle internationale permet aux étudiant.es au premier semestre, d'élargir leur réseau et de le partager à leur retour avec les autres étudiant.es de leur formation. Ainsi, depuis 2011, nombreux sont les étudiant.es qui sont partis à Chicago, New York, Berlin, Amsterdam, Buenos Aires, Zurich ou encore au Japon, ou en Tanzanie, pour effectuer des stages dans un milieu professionnel et y vivre des expériences marquantes sur le plan culturel et artistique.

- Le troisième semestre (semestre 9), débute par la validation du rapport de stage dans un cadre collégial. Les co-coordinateurs valident l'apport des nouvelles compétences acquises lors de ce temps extérieur à l'école. Le projet plastique de l'étudiant.e et l'objet théorique qu'est le mémoire, font l'objet d'un dialogue constructif et cohérent. C'est aussi l'aboutissement du travail d'écriture du mémoire qui se voit validé lors d'une soutenance orale au début du quatrième semestre. Cette période permet à l'étudiant.e de produire des formes qu'il pourra façonner, conserver, réactiver à loisir selon son rythme et ses besoins, en intime relation avec la temporalité nécessaire à l'élaboration de son vocabulaire plastique et théorique. Deux collégiales ponctuent cette période pour permettre de réajuster la pratique en cours.

- Le quatrième semestre (semestre 10) est consacré uniquement à la réalisation du projet personnel plastique. En ce sens, les entretiens hebdomadaires et les collégiales opèrent d'autant plus comme des temps de dialogues précieux entre étudiant.e et enseignants. Il s'agit de déployer son ambition de travail et de la formaliser jusqu'au jour du diplôme blanc pour lequel un professionnel extérieur à l'école est sollicité, avant de la finaliser dans un accrochage soigné et

précis pour la soutenance officielle du diplôme de DNSEP Art, programmée la dernière semaine de juin. Le jury du DNSEP constitué reflète l'exigence et l'engagement de cette formation sur le plan professionnel. Ce sont des artistes confirmés (Armando Andrade Tudela, Meris Angioletti, Vittorio Santoro, Benoit Maire, Alex Cecceti, David Douard), des commissaires d'expositions actifs sur la scène de l'art d'aujourd'hui (Marie Chênel, Hélène Meisel, Thomas Boutoux) ou encore des directeurs d'institution reconnues (Colette Barbier, directrice de la Fondation Paul Ricard, Chiara Parisi, directrice de la programmation de La Monnaie, Paris).

Cette formation fonctionne aussi par l'implication des réseaux, locaux comme internationaux. Les professionnel.le.s du milieu de l'art (éditeurs.rices, galeristes, artistes, critiques d'art, directeurs.rices de centre d'art et institutions) interviennent régulièrement sous la forme de workshops ou de conférences, auxquels les étudiant.e.s prennent une part active. Par ailleurs, un voyage dans un pays étranger d'une durée de dix jours est organisé chaque année afin d'immerger les étudiant.e.s dans une culture différente. Si les contextes géographiques, économiques et artistiques se révèlent à chaque fois singuliers, les enjeux restent les mêmes : permettre aux étudiant.e.s en art de découvrir une scène artistique locale différente de celle qui leur est familière. Par-delà, il s'agit avant tout de favoriser des connexions inédites tant sur le plan artistique que social. Cela se traduit par un programme de rencontres, lors de ces séjours, avec les acteurs majeurs : collectionneurs, directeur.rice.s de musées, artistes, universitaires, critiques d'art et commissaires d'expositions, toujours dans le souci de permettre aux étudiant.e.s de nouer des contacts et de préciser leurs orientations professionnelles après le diplôme.

L'évaluation des étudiant.e.s et l'attribution des ects se fait de la façon suivante :

Semestre 7 (30 ects):

Conseil des enseignant.e.s, théoricien.ne.s et praticien.ne.s de la mention, qui évaluent le niveau d'avancement du mémoire (9 ects), ainsi que la qualité des créations du semestre (21 ects)

Semestre 8 (30 ects):

Conseil des enseignants, théoriciens et praticiens de la mention, qui évaluent le niveau d'avancement du mémoire (9 ects), ainsi que la qualité des créations du semestre (21 ects). Le stage s'amorce en avril.

Semestre 9 (30 ects):

Soutenance orale du rapport de stage ou du séjour académique à l'étranger, devant deux à trois enseignants de l'option, et l'ensemble des élèves de 4e année de l'option (stage, rapport et soutenance: 2 ects)

Finalisation du mémoire et conseil des enseignant.e.s, théoricien.ne.s et praticien.ne.s de la mention, qui évaluent le niveau d'avancement du projet personnel de diplôme (méthodologie de la recherche, 20 ects ; mise en forme du projet personnel 10 ects)

Semestre 10 (30 ects):

Admission à se présenter au diplôme : si l'étudiant.e a validé les 90 ects des semestres 7,8 et 9

Soutenance du diplôme (mémoire 5 ects, travail plastique 25 ects).

Adossement à la Recherche

EarthKeepingEarthShaking, c'est poser l'hypothèse d'un renouveau de l'habitabilité du monde du point de vue des artistes dans une perspective convergente de l'histoire politique, des humanités environnementales et de l'histoire de l'art. C'est aussi vouloir interroger un autre rapport au monde vivant, considéré non plus comme un tout mais comme une multitude. Un rapport plus collaboratif que séparatif pour favoriser l'échange, la transmission, l'altérité : « contre l'homogénéité du dualisme moderne, il faut penser l'altérité ou, faudrait-il plutôt dire, les altérités du monde sauvage. Car ce monde qui n'est pas le nôtre est peuplé d'une multitude d'êtres qui produisent à leur façon leurs propres mondes, leurs umwelt » (Virginie Maris, La part sauvage du monde. Penser la nature dans l'Anthropocène, Seuil, 2018). À rebours d'un rapport de prédation, de domination et de hiérarchisation, tant sur les ressources de la nature que sur les femmes, le programme de recherche *EarthKeepingEarthShaking* défend une posture de l'artiste qui n'impose plus une manière de voir, de faire mais qui va – modestement – revisiter l'idée de nature, à travers son extériorité, son altérité, et son autonomie.

Dans son ouvrage intitulé Retisser le monde, émergence de l'écoféminisme publié aux Etats-Unis en 1987, la critique d'art féministe américaine Gloria Feman Orenstein définit « l'écoféminisme comme un type de mouvements politiques différents, car au lieu de considérer les arts comme des compléments à l'activité politique ou comme des distractions de l'activisme politique, l'écoféminisme considère les arts comme des catalyseurs essentiels du changement[2] » Orenstein se réfère alors aux événements artistiques publics au cours desquels des militant·e·s politiques et des artistes se sont réuni·e·s pour co-créer des rituels de protestation sur des sites de dommages écologiques, tels que la centrale nucléaire de Diablo Canyon, le Livermore Weapons Lab, le Nevada Test Site ou encore le Women's Peace Camp de la base militaire de Greenham en Angleterre et le Women's Pentagon Action à Washington. Vingt ans plus tard, en 2007, la critique d'art féministe américaine Lucy Lippard organise l'exposition Weather Report Show qui fait la part belle aux performances artistiques d'artistes engagées dans des questions écologiques et environnementales, dont elle relève la filiation avec l'écoféminisme. En France, il faudra attendre 2015 et la Cop 21, avant que le terme ne resurgisse dans les milieux féministes, écologistes et artistiques et connaisse un nouvel élan[3].

Un nouvel élan, car l'apparition de l'écoféminisme remonte aux années 1970, il est corollaire, aux mouvements sociaux féministes, pacifistes et environnementalistes. Le terme « écoféminisme » naît pour la première fois sous la plume de la truculente et controversée féministe française Françoise d'Eaubonne (1920-2005) dans son essai Le féminisme ou la mort (1974). Co-fondatrice du Mouvement de Libération des Femmes (MLF) et du Front Homosexuel d'Action Révolutionnaire (FHAR), Françoise d'Eaubonne considère l'oppression des femmes, l'exploitation de leur corps et l'invisibilité de leur production de concert avec l'exploitation et la dévastation des ressources naturelles terrestres par un capitalisme avancé. Par ce néologisme, Françoise d'Eaubonne postule une alliance inédite entre écologie et féminisme dont elle approfondira les ressorts historiques, culturels et politiques dans un second ouvrage intitulé Ecologie, féminisme : révolution ou mutation en 1978.

1 « Eartkeeping/Earthshaking » est le titre du 13e numéro du magazine américain Hérésies : A feminist publication on art and politics.

2 Gloria Feman Orenstein, "Artists as Healers: Envisioning Life-Giving Culture" in Reweaving the World: The Emergence of Ecofeminism, Sierra Club Books, San Francisco,1990, p.287.

3 La philosophe Jeanne Burgart Goutal relève cet état de fait dans son article « L'écoféminisme et la France : une inquiétante étrangeté ? », revue Cités n°73, 2018 : « aujourd'hui encore, en France, nombre de personnes qui s'intéressent au féminisme ou à l'écologie en ignorent jusqu'à l'existence. Cependant, depuis la COP21 qui eut lieu à Paris fin 2015, il suscite un frémissement d'intérêt – ainsi les Cahiers du genre n° 59, « Genre et environnement », 2015 ; Terra Eco n° 74, « 2016, 5.l'année des écoféministes », 2016 ; Multitudes n° 67, « Écoféminismes », 2017 ; la collection « Sorcières » fondée par Isabelle Cambourakis a publié des « classiques » et une anthologie de l'écoféminisme Émilie Hache (dir.), Reclaim. Recueil de textes écoféministes , Paris, Cambourakis, 2016 ; les jeunes collectifs militants Pieds de biche et EfFrontéEs s'en réclament ; L'Université commence à s'y intéresser », p.67.

Selon elle, l'avenir du féminisme ne peut qu'être écologique. Pour autant, en France, sa pensée fera peu d'émules auprès de ses contemporain·e·s, les un·e·s voyant alors dans l'écologie un naturalisme contraire au principe émancipateur du féminisme, les autres affichant un scepticisme quant à son nouvel humanisme. De fait, Françoise d'Eaubonne n'appelle pas à la lutte d'un sexe contre l'autre et réarticule la question du corps de la femme à l'aune d'un système social patriarcal. En ce sens, elle revalorise les termes de la dichotomie femme et nature - alors dépréciée - et attire les critiques de celles et ceux qui, souvent, confondent « écoféminisme et éloge naïf (et apolitique) de la nature féminine[4] ».

C'est principalement dans le monde anglo-saxon et dans les pays du Sud que le terme essaimera, déployant de nouvelles perspectives socio-politiques et des formes performatives et collectives. En mars 1980, à Amherst dans le Massachussets aux Etats-Unis, plusieurs centaines de femmes se réunissent suite à l'accident nucléaire de Three Mile Island (1979) et à l'installation en Europe de l'Ouest de missiles nucléaires. Une conférence séminale écoféministe outre-Atlantique y est donnée :
« Femmes et Vie sur Terre : une conférence sur l'écoféminisme dans les années quatre-vingts ».
Neuf mois plus tard, la Women's Pentagon Action en Virginie réunit des milliers de femmes contre la guerre et les diktats de la finance, mêlant actions politiques, créations culturelles et artistiques. Elles chantent, dansent, pleurent. Certaines sont habillées en sorcières et jettent des sorts au Pentagone.

À la même époque, en Angleterre, la cellule « Women and life on Earth » installe un campement contre l'installation de missiles nucléaires à Greenham Common. Cela durera jusqu'en 2000. De nombreuses philosophes anglo-saxonnes, comme Mary Mellor, Carolyn Merchant, Val Plumwood, Ariel Salleh, Karren Warren, mais aussi l'Indienne Vandana Shiva, ont repris le terme « écoféminisme » pour relier les deux formes de domination : celle des hommes sur les femmes et celle des humains sur la nature.
À travers le monde, les combats pour la défense des forêts (le Chipko), les luttes contre les barrages du fleuve Narmada en Inde ou contre les résidus toxiques du Love Canal aux Etats-Unis ouvrent dès lors l'écoféminisme à un féminisme postcolonial et une justice environnementale.
En 1982, la sorcière néo-païenne californienne Starhawk publie Rêver l'obscur. Femmes, magie et politique aux Etats-Unis et en 1993, l'allemande Maria Mies et l'indienne Vandana Shiva publient Ecoféminisme

Et aujourd'hui ? Qu'en est-il de ces liens entre écoféminisme(s) et pratiques artistiques ? Sans pour autant parler d'artistes écoféministes, on observe dans la génération d'artistes actuel·le·s des préoccupations du même ordre que celles relevées par Gloria Feman Orenstein lorsqu'elle écrivait :
« Les artistes écoféministes du nouveau millénaire nous montrent comment, en tant que résident·e·s du site, nous pouvons voir les choses différemment lorsque nous collaborons avec les cycles régénératifs de la nature et nous engageons à développer et à maintenir des systèmes durables sur Terre.

4 Elsa Dorlin « L'écoféminisme ou le ré-enchantement du monde » in Les Immémoriales. Pour une écologie féministe, catalogue de l'exposition, Béatrice Josse (dir.), ed. Metz / France, 49 Nord 6 Est-FRAC Lorraine, Fonds régional d'art contemporain de Lorraine, p.13.

5 « Partisane de l'action directe non violente, Starhawk a été de tous les mouvements antimilitaristes et antinucléaires aux Etats-Unis dans les années 1970-1980. On la retrouve ensuite à Seattle ou à Gênes dans tes rangs altermondiatistes. Se définissant à ta fois comme féministe et sorcière néopaïenne, elle publie Rêver l'obscur. Femmes, magie et politique en 1982 aux Etats-Unis. Se basant sur la narration très concrète de sa participation à ces mouvements, elle explore une science inventive et festive des rituels, invitant chacun·e à prendre conscience de son pouvoir et à le mettre en oeuvre en resserrant les liens avec les autres, en agissant à sa mesure au sein de la communauté. », résumé en quatrième de couverture de la traduction française aux éditions Cambourakis, 2019. « Est-il possible de créer un nouvel internationalisme, sous la bannière du féminisme et de l'écologie ? La quête d'identité et de différence peut-elle être une plate-forme de résistance à la violence de la mondialisation de l'économie ? Deux femmes, confrontées aux mêmes questions fondamentales sur le sort des générations futures et de la survie de notre planète, l'une avec le regard venant du Sud, l'autre vivant " au cœur de la bête " dans le Nord, se démarquent radicalement de la pensée unique. »,
résumé en quatrième de couverture de la traduction française aux éditions L'Harmattan, 1999.

Ces artistes sont soucieuses d'écouter et de comprendre le langage de la nature, et de s'engager dans une relation de guérison et de dialogue avec la nature. Elles parlent à la nature dans sa propre langue - que ce soit la langue de l'eau, du sol, de l'air, des arbres, des processus de recyclage des déchets ou de tout autre processus de maintien de la vie et d'équilibre écologique.[6]»

En 2021, peut-on parler d'un langage commun aux pratiques artistiques et aux préoccupations écoféministes ? À quelles formes d'expérimentations assiste-t-on ? Qu'en est-il de la scène artistique française ? Quelles filiations peut-on établir ? Quels sont les enjeux éthiques, politiques et esthétiques contemporains d'une telle réflexion et vers quelles formes artistiques et nouveaux récits peuvent-ils nous emmener ?

La journée d'étude « EarthkeepingEarthshaking - Ecoféminisme(s) et art contemporain » est codirigée par Rozenn Canevet, docteure en esthétique, sciences et technologies des arts, PEA en histoire et théories de l'art à l'ESAD de Reims, coordinatrice du Master Art et Camille Froidevaux-Metterie, professeure HDR de sciences politiques à l 'Université de Reims Champagne-Ardenne et chargée de mission « égalité et diversité » à l 'URCA. Les communications et interventions de cette journée d'étude feront l'objet d'une publication, inaugurant la nouvelle collection « Art et Sciences sociales », fruit d'une programmation commune entre le programme de recherche du master Art de l 'Ecole Supérieure d'Art et de Design de
Reims et le Centre de Recherche Droit et Territoire, l'unité de recherche (équipe d'accueil l EA 3312) de la Faculté de Droit et de Science Politique de l 'Université de Reims Champagne-Ardenne (URCA).

• Art et Philosophie
Depuis 2010, des journées d'étude « Art et Philosophie » sont organisées en partenariat avec le laboratoire CIRLEP de l'UFR Lettres et Sciences Humaines de l'Université de Reims Champagne-Ardenne. Elles donnent lieu à des publications coéditées par l'ESAD et les éditions Epure, dans la collection éponyme dirigée par Fabrice Boulez (ESAD) et Véronique Le Ru (URCA).
2021 : Agnès Varda
2019 : Claude Cahun et son héritage dans la pensée et la création contemporaines
2017 : Utopies du corps vs. Hétérotopies des genres. Autour de Michel Foucault
2016 : Pier Paolo Pasolini, entre art et philosophie
2015 : Extension du domaine de la Guerre, entre art et psychanalyse, avec le concours de l'Ecole de la Cause Freudienne.
2014 : La réappropriation en art : malheurs du droit d'auteur et puissances du faux à l'ère de l'Opensource
2013 : Pourparlers entre art et philosophie. Langages et images chez Gilles Deleuze.
2010 : L'Œil et l'esprit. Merleau-Ponty entre art et philosophie (réédition augmentée en 2015)

La formation à l'exercice professionnel

Les enseignants de pratique à l'ESAD sont tous des artistes en exercice qui peuvent répondre à toute question des étudiant.e.s sur leur économie personnelle, leur champ d'activité, leur relation aux réseaux artistiques et à l'écosystème de la création contemporaine. Mais au-delà, l'ESAD mène un travail d'information sur les différents acteurs de cet écosystème, les différentes possibilités professionnelles, les statuts et leurs conséquences : juridiques, fiscales, comptables.

Les intervenant.e.s sont :
Leîla Couradin : dans le cadre des journées de professionnalisation à destination des étudiant.es des 4e et 5e année Art , aborde l'écosystème de la de création
Mathilde Ehret-Zoghi de l'agence Maze expose la Plateforme Présage et ses ressources.
DRAC et Région Grand Est sur les dispositifs d'aide à la création

La plateforme de professionnalisation commune aux quatre Écoles Supérieures d'Art du Grand Est, complétera ce dispositif à partir de juin 2018.

Les partenariats et concours

Comme tout au long de leur scolarité à l'ESAD, les élèves de second cycle se voient proposer des situations professionnelles de concours ou de travail sur des cahiers des charges délivrés par des partenaires du secteur économique ou institutionnel. Les travaux sont alors suivis par un.e enseignant.e référent.e, et complétés par des rencontres régulières avec les professionnel.le.s mandataires. Dans certains cas, le Bureau des étudiant.e.s est l'opérateur du projet, comme pour les ateliers publics en sérigraphie ou photographie (ex : Fête de Mailly-Champagne en octobre 2016, Biennale de photographique de Mulhouse 2020, puis 2022).

Les expositions

La pratique de l'exposition est fréquemment indissociable de la production d'une œuvre, et toujours un élément de professionnalisation pour les étudiant.e.s, autant que de visibilité de l'ESAD dans les réseaux professionnels de l'art. Les projets présentés, la scénographie d'exposition, et la médiation avec le public sont les étapes dans lesquelles les étudiant.e.s de 2d cycle sont impliqué.e.s. La production des étudiant.e.s est le meilleur vecteur de la qualité de la formation. Dans le cadre des Résidences artistiques, l'exposition constitue l'aboutissement naturel du projet.
La politique des expositions se mène à trois échelles géographiques :

À l'échelle de la métropole rémoise et du Grand Reims: les expositions dans l'École sont liées aux journées Portes Ouvertes, fins de workshop, 2 événements récurrents par an; et hors les murs, à Reims et dans le communes avoisinantes, qui valorisent principalement les diplômes (exposition des diplômés dans une friche industrielle, au Cellier ou au Musée Saint-Rémi). Les résidences dans les quartiers (ex : Les Châtillons, 2014) font l'objet d'une exposition in situ.
Ainsi, une collaboration régulière avec le FRAC Champagne –Ardenne permet aux étudiant.e.s en art de découvrir la collection, de créer en écho à une œuvre de ce fonds, et d'exposition dans le cadre prestigieux du Monument historique Palais du Tau (2012-2015-2016-2019).

À l'échelle régionale : Expositions dans des lieux dédiés à l'art comme le Centre d'Art Passages, Lizières, à Bezu-Saint-Germain, The Left Place the Right Space,… Expositions collectives au sein du Réseau des Écoles Supérieures d'Art du Grand Est (Bureau du Dessin).

À l'international, il convient de parler d'événements-performances plutôt que d'exposition, les ressources ne permettant pas de transporter des productions matérielles. Les traces filmées sont exposées.

Le prix Prisme

L'association de mécènes rémois *Prisme*, réunit depuis de nombreuses années des chef.fe.s d'entreprise, qui pilotent et financent des projets d'art public, souvent monumentaux. On leur doit nombre de sculptures dans la Ville de Reims. *Prisme* a souhaité s'engager aussi aux côtés de l'ESAD pour soutenir le Master en Art.
Chaque année, dans le cadre du *Prix Prisme*, à l'occasion de l'exposition des Diplômes en septembre, l'association réunit un jury de professionnel.le.s. Ce jury attribue à l'un.e des jeunes artistes diplômé.e.s une dotation de 5 000 euros, afin de l'aider à engager une carrière artistique, et publier un catalogue de ses premières œuvres. La transition de l'École au monde professionnel est un moment de fragilité, un passage décisif qui peut décider d'une vie. Ce soutien est donc précieux, autant que la distinction est prestigieuse.
Lauréats : Baptiste Dion, prix Prisme 2014, Jordane Saunal, prix Prisme 2015, Théodore Dumas, prix Prisme 2016, Carla Adra, Prix Prisme 2017, Ouassila Arras, en 2018, Andrea le Guellec, en 2019, Valentin Tyteca, en 2020, Cécile Renoult, en 2021.
Un nouveau Prix financé par l'association Prisme, a vu le jour en 2017 : *le Prix de la Céramique*, *Ceramix*, qui accompagne la création d'un atelier Céramique à l'ESAD et sa mise en service pour tou.te.s les étudiant.e.s. Le prix est ouvert aux élèves en art et en design de 3e et 4e année.

Les stages

Le semestre 8 peut être consacré à un stage à partir de fin mars, de préférence à l'étranger, dans un contexte professionnel d'agence ou d'entreprise.
L'établissement diffuse aux étudiant.e.s en semestre 4 et 7, la charte des stages, qui encadre cette pratique dans l'établissement. L'ESAD tient à jour une liste des offres de stages et des entreprises ayant accueilli de façon très bénéfique les étudiant.e.s au cours des années précédentes. Elle est à la disposition des étudiant.e.s.
Ces stages font l'objet :

- préalablement d'une demande motivée de l'élève (description de l'entreprise d'accueil, des missions prévues, de la cohérence avec le projet professionnel de l'étudiant.e), qui sert de base de validation au professeur référent.

- d'une validation, par le biais d'une convention, par la direction de l'établissement

- d'un compte rendu écrit et illustré, assorti d'une soutenance au semestre 8, devant un jury constitué de deux professeurs. Assister à cette soutenance est obligatoire pour tous les étudiant.es de 4e année.

Les élèves sont en outre encouragé.e.s à pratiquer des stages lors des congés scolaires.

Les partenariats suivis avec le FRAC Champagne-Ardenne , le Centre Pompidou Metz, avec les caves Pommery ou avec la programmation municipale de Reims, ont permis aux étudiant.e.s d'effectuer des missions collectives de quelques jours à quelques semaines, allant du simple montage d'exposition à l'assistance en production artistique.

Maquette pédagogique Master Art 2022-2023

	Semestre 7		Semestre 8		Semestre 9		Semestre 10	
Initiation à la recherche Suivi de mémoire, philosophie, histoire des arts	**10**		**10**		**20**			
	ECTS	**Heures/ semaine**	**ECTS**	**Heures/ semaine**	**ECTS**	**Heures/ semaine**	**ECTS**	**Heures/ semaine**
Suivi et méthodologie de la recherche (dont suivi de mémoire)	7	72h	8	48h	14	56h		
Workshop mémoire					3	16h		
Transformations contemporaines	2	8h			2	8h	NC	12h
Colloques et conférences	1	8h	1	8h	1	8h	NC	8h
Voyage pédagogique – visites d'atelier, musées			1	40h			NC	40h
Projet plastique Prospective, méthodologie, production	**20**		**20**		**8**			
Projet Art (GG)	10	40h	10	40h	5	56h	NC	56h
Projet Art (MG)	5	40h	5	40h	3	56h	NC	56h
Enseignement au choix ou ARC	2	20h ou 40h	2	20h/40h				
Semaine Folle			NC	32h			NC	32h
Workshop transversal (transformations contemporaines)			2	32h			NC	32h
Workshop (Lizières)			1	40h			NC	40h
Collégiale					NC	16h	NC	16h
Stage					**2**			

Diplôme National Supérieur d'Expression plastique				30

4e ANNEE
ART

ENSEIGNANTE REFERENTE:
ROZENN CANEVET

Suivi du Mémoire
Professeure : Rozenn Canevet

Spécialité : Art
Année : 4ème
Semestres : 7& 8 (jusque fin mars)
Nature de l'enseignement : enseignement obligatoire
Nombre d'heures (semaine) : 8h
Travail de l'étudiant.e : 16h
Méthodes : entretiens individuels et présentations collectives.
Cadre d'enseignement : Initiation à la recherche, suivi de mémoire et méthodologie de projet
Blocs de connaissances et compétences :
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances théoriques (philosophie, esthétique, sociologie, histoire de l'art et de l'architecture, histoire des formes et théorie de la couleur, sémiotique, sciences de l'information ...) en vue de concevoir et mener à bien un projet.
* Maîtriser la démarche de l'analyse conceptuelle et formelle d'œuvres ou objets de création en l'inscrivant dans un contexte culturel, historique et social.

Contenu et objectif :
Le mémoire est un temps fort du parcours de l'étudiant.e pour l'obtention de son diplôme de DNSEP, grade master Art. C'est un acte de pensée, de langage, d'écriture, un engagement théorique au cœur de sa discipline. Comment penser un processus de création ? Comment produire une recherche ? Comment formaliser une recherche théorique en correspondance avec une recherche pratique en art ? En utilisant les références et ressources documentaires écrites, sonores, visuelles et numériques qui constituent notre contemporanéité, le mémoire permet à chacun.e d'inscrire son projet personnel dans une problématique spécifique et singulière propre à sa discipline. L'objet produit, tant dans sa forme que dans son contenu, se doit d'énoncer une réflexion originale et précise, richement référencée. Si la méthodologie reste académique, la forme finale admet une approche plastique libre, en adéquation avec les enjeux développés.
La construction du mémoire de diplôme de DNSEP à grade de master s'établit en plusieurs temps au cours de la quatrième année (semestres 7 & 8) et du premier semestre (semestre 9) de la cinquième année. Le premier temps consiste à renforcer la sensibilisation de l'étudiant.e à la méthodologie de la recherche initiée en 1er cycle. Ainsi, le semestre 7 met l'accent sur les outils nécessaires à l'élaboration d'une recherche théorique. Il favorise l'acquisition des bases méthodologiques pour la réalisation du mémoire – constitution d'un corpus théorique et pratique, bibliographie, table des matières, index, table des illustrations –, et l'apprentissage de l'écrit : travail de synthèse, esprit critique et analytique, articulation des références au travail personnel de l'étudiant.e. Selon un système de rotation hebdomadaire, chaque étudiant.e rencontre en entretien individuel et en collectif les deux enseignants référents qui constituent le pôle théorie du second cycle. Ce travail aboutit généralement sur le choix du thème et de la question posée dans le mémoire. Il est présenté lors d'une première collégiale. A ce stade, l'étudiant.e choisit un tuteur de mémoire qui continuera de le suivre jusqu'à la soutenance. Suite à cela, ce semestre 8 trouve sa finalité dans la réalisation d'un pré-mémoire. Son contenu se construit à partir de références pratiques et théoriques multidisciplinaires, et se formalise par un plan et un texte de 20000 signes. Ce document, sorte d'état des lieux des chemins investis, est le premier temps fort d'une temporalité particulière : celle de la rédaction du mémoire pour le DNSEP, grade master Art.

Le semestre 9 permet aux étudiant.e.s de faire advenir ce premier document en mémoire de 50 000 signes. Ce nombre de signes, espaces compris, est donné à titre indicatif. Cependant, il s'agit là d'un nombre permettant à l'étudiant.e de proposer un travail construit, argumenté, faisant état d'une problématisation originale démontrant sa capacité à élaborer une réflexion innovante et stimulante sur un sujet spécifique dont l'enjeu et à la fois théorique et pratique. Par cette mutation, il s'agit de rendre compte des recherches, réflexions, intuitions, observations, pensées et propositions formulées en relation avec leur problématique. De faire de cette problématique, la source de leurs articulations théoriques et culturelles. De la soumettre à leur sens de l'analyse, de la nourrir par leur curiosité et de l'affirmer par leurs connaissances. La rédaction de ce texte s'opère durant l'été avant d'être présenté et corrigé lors d'un workshop du pôle théorie au tout début du semestre 9. Les semaines qui suivent font l'objet de rendez-vous individuels qui permettent de rediscuter le propos, de l'étayer, de le préciser toujours avant de le

valider et de le faire parvenir au membre du jury pour lecture à la mi-décembre. Personnel, singulier et révélateur d'un univers, ce mémoire peut partager des affinités sensibles avec les préoccupations plastiques de l'étudiant.e et fonctionner comme une caisse de résonnance théorique pour son diplôme. Durant ces deux semestres, l'enseignement prodigué vise à préciser l'articulation de la problématique, à évaluer, à analyser et à approfondir un contenu ainsi qu'à permettre à l'étudiant.e d'accomplir le travail de mise en forme du mémoire tout en respectant une cohérence avec le projet du diplôme. Concernant la mise en page d'un mémoire sous forme imprimée ou numérique, l'étudiant.e(e) est libre. Cependant il/elle est encouragé à concevoir son mémoire de telle sorte que la forme soit en accord avec le fond. Parfois même la forme peut-elle aider à faire émerger un point important du propos. C'est pourquoi le travail de mise en page est un volet important du travail théorique que l'étudiant.e(e) investit généralement de manière singulière et pertinente.
Si le suivi hebdomadaire est assuré par l'enseignant référent du mémoire, trois collégiales intermédiaires ainsi qu'un workshop avec le pôle théorie sont organisés au cours de ces deux semestres, en amont du rendu final du mémoire. Ces collégiales réunissent le pôle théorie avec l'ensemble des étudiant.e.s. Ce sont des temps de réunion collectifs qui permettent à chaque étudiant.e de présenter son travail en cours, d'en acter l'évolution auprès du corps professoral mais aussi des autres étudiant.e.s. Cette modalité d'évaluation transdisciplinaire permet à l'étudiant.e de bénéficier de retours extérieurs toujours bienvenus et productifs. Les collégiales sont en ce sens complémentaires au suivi des entretiens hebdomadaires. L'accent est mis notamment sur l'aisance à poser et à développer une problématique contextuelle en rapport avec le sujet traité, sur la clarté de l'expression orale, écrite et visuelle, sur l'approche analytique, sur l'articulation du projet dans son ensemble ainsi que sur l'originalité et la justesse du point de vue en regard des problématiques de l'art contemporain.
Enfin, le début du semestre 10 correspond au temps de la soutenance orale, préparée préalablement par une collégiale, qui veille à ce qu'un éclairage complémentaire soit effectué par une présentation orale claire et structurée. Elle ouvre la voie à une discussion et un échange stimulant avec le jury composé du tuteur de mémoire et d'une personnalité qualifiée invitée, titulaire d'un doctorat, qui assure aussi la Présidence du jury.

Méthodes d'apprentissage :
Discussions, analyses, rédactions, présentations des étudiant.e.s.. Workshops

Présence :
Obligatoire.
Absences excusées uniquement par écrit.

Évaluation :
Contenus, langue et style d'écriture
Originalité, pertinence et précision de l'argumentation orale et écrite
Formes et qualité des présentations
Rendus

Bibliographie :
En fonctions des sujets des étudiant.e.s

Projet Art
Professeurs : Giuseppe Gabellone & Mark Geffriaud

Spécialité : Art
Année : 4ème
Semestres : 7 & 8 (jusque fin mars)
Nombre d'heures (semaine) : 1 journée tous les 15 jours
Travail de l'étudiant.e : 16h
Cadre d'enseignement : Projet plastique, Prospective, Méthodologie, production
Nombre d'heures par semaine: 8h
Nature de l'enseignement : enseignement obligatoire
Pré-requis : avoir suivi un 1e cycle en art
Méthode pédagogique : entretien individuel et présentations collectives
Critères d'évaluation : contrôle continu
Bloc de connaissances et compétences :
* Maîtriser les étapes de la conduite du projet : conception (recherche documentaire et iconographique, repérages, esquisses), expérimentation (maquettes, modèles), réalisation, évaluation, réception. * Etre capable, par la forme et la matière, d'exprimer l'intention de l'auteur au service d'une œuvre ou d'un produit de création.
* Etre capable de faire des propositions singulières ou innovantes.
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances scientifiques et technologiques relatives aux techniques (peinture, dessin, sculpture, gravure, photographie, numérique), supports (traditionnels, audiovisuels, multimédias) et matériaux (matériaux naturels ou synthétiques, matériaux et structures virtuels, matériaux avancés de haute technologie).
* Maîtriser différents modes d'expression : expression orale, expression écrite, expression par la création par l'exposition

Contenu et objectifs :
Il n'y a pas de discontinuité entre l'atelier, la rue, le monde et l'école. L'enseignement est une pratique artistique à part entière. Cette observation permet de concilier des nécessités internes et externes au projet artistique. Comment rester conscients, ouverts au monde, à l'actualité, à l'histoire, aux autres pratiques artistiques, scientifiques ou politiques, et répondre simultanément au désir et aux exigences de son expression personnelle.

Bibliographie :
Délivrée au fur et à mesure des projets

Evaluation :
Le projet est présenté en fin de semestre à l'intérieur ou à l'extérieur de l'école (théâtre, manège, musée, appartement, lieu public) dans un lieu choisi par l'étudiant.e.

Enseignement au choix

Son
Professeurs : Sonopopée (Vivien Trelcat et Thomas Dupouy)

Année : 4e année
Semestres : 7 et/ou 8
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 : 4e année
Semestres : 7 et/ou 8
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 : 4e année
Semestres : 7 et/ou 8
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

Contenu et objectifs : Le design culinaire est ouvert aux étudiant.e.s 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 : 4e année
Semestres : 7 et/ou 8
Type d'activité : initiation
Nombre d'heures (semaine) : 2h
Travail de l'étudiant.e : 2h
Régime : Enseignement au choix
Méthodes : Travaux pratiques et dirigés, ateliers

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 : 4e année
Semestres : 7 et/ou 8
Type d'activité : initiation
Nombre d'heures (semaine) : 2h
Travail de l'étudiant.e : 2h
Régime : Enseignement au choix
Méthodes : Travaux pratiques et dirigés

Contenu connaissances et objectifs :

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

- Les participant.e.s seront amené.e.s 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 maitriser 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 : 4e année
Semestre : 7
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

Objectifs pédagogiques
Permettre aux étudiant.e.s 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.e.s une plateforme de création appropriée (et appropriable) pour leurs projets.

Contenu
Construction de dispositifs singuliers et expérimentaux. Les étudiant.e.s 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

A.R.C (Atelier Recherche et Création)

Get In Touch
Professeur.e.s : Fabrice Bourlez et Manuela Marquès

Année : 4e année
Semestres : 7 & 8
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 leusr 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)

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

Année : 4e année
Semestres : 7 & 8
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

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 apparait 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, transmets, 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

<u>Structuration :</u>
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 3e et 4e 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.

<u>Méthode et organisation :</u>
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.
    - 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 :
    - Sonopopée en tant qu'Association, par ailleurs résidents de la pépinière à l'ESAD pour leur pratique plurielle autour du son : composition, lutherie….

    - 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.

    - 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.

    - 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.
    - Rencontres avec un.e résident.e de Césaré
    - Invitations aux concerts organisés par Césaré et le CRR
    - 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)
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 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.

Séjour d'études à l'étranger ou stage
D'avril à juillet

Collège de professeurs

Spécialité : Art
Année : 4ème
Semestre : 8
Type d'activité : stage
Nombre d'heures (semaine) : 35
Travail de l'étudiant.e : en continu
Régime : obligatoire

Contenu et objectifs :
Le semestre 8 est consacré à un stage en entreprise si possible à l'étranger, ou à un échange académique dans un établissement étranger partenaire de l'ESAD (Europe ou autre).
Les demandes de stage ou de séjour académique à l'étranger sont rédigées par l'étudiant.e, et validées par l'enseignant référent avant de faire l'objet d'une convention.

Evaluation :
Les étudiant.e.s sont réuni.e.s pour une présentation de leur rapport de stage ou de séjour (sous forme de conférence) à un collège de professeurs qui valide ou non le résultat en attribuant les ECTS nécessaires au semestre 9.

Module de professionnalisation
Professeur : Léïla Couradin

Spécialité : Art
Année : 4ème
Semestre : 8
Type d'activité : séminaire
Nombre d'heures : 16h
Travail de l'étudiant.e : 2h
Régime : obligatoire
Cadre d'enseignement : Initiation à la recherche, suivi de mémoire et méthodologie de projet
Blocs de connaissances et compétences :
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances théoriques (philosophie, esthétique, sociologie, histoire de l'art et de l'architecture, histoire des formes et théorie de la couleur, sémiotique, sciences de l'information ...) en vue de concevoir et mener à bien un projet.

Contenu et objectifs :
Le module de professionnalisation abordera la question du contexte tant institutionnel que lié au marché de l'art afin de donner des clés de compréhension aux étudiant.e.e.s. Il sera défini comme suit : une partie théorique s'appuyant sur des exemples et expériences professionnelles concrètes (environ 3h par séance) puis une partie plus pratique de mise en place d'un projet professionnel en binôme (environ 1h par séance). Il s'agira pour les étudiant.es d'imaginer toutes les étapes de la constitution d'un projet d'exposition, et d'en produire les éléments administratifs (rédaction de contrat, gestion des productions, demande de devis, des assurances et des transports, factures et déclarations MDA/Agessa, éléments de communication).

Séance 1 :
- présentation générale de l'écosystème des arts visuels en France et plus spécifiquement en région Grand Est (histoires des Musées, FRAC, Centres d'Arts labellisés, Associations, Artistrun space, Fondations, Biennales, Foires...) ainsi que des professionnel·le·s du secteur des arts visuels hors institution (Commissaires, critiques d'art, galeristes...) partie I
Séance 2 :
- présentation générale de l'écosystème des arts visuels en France et plus spécifiquement en région Grand Est (histoires des Musées, FRAC, Centres d'Arts labellisés, Associations, Artistrun space, Fondations, Biennales, Foires...) ainsi que des professionnel·le·s du secteur des arts visuels hors institution (Commissaires, critiques d'art, galeristes...) partie II
Séance 3
- répondre aux appels d'offre / prix / concours / résidences (+ présentation des dispositifs 1% artistique et un immeuble / une œuvre)
- profession artiste : quelle rémunération ? (honoraires, cession de droits...préconisation du Ministère de la Culture suite au rapport Racine et à la création en 2019 du CNPAV, Conseil National de Professions de Arts Visuels)
- régime et statut d'artiste-auteur·e (déclarer, facturer : MDA, Agessa, Ursaff, auto-entreprise, micro BNC)
- considérer la contractualisation comme une responsabilité partagée (exemple de contrats d'exposition ou de production types)
- s'assurer et assurer les oeuvres (assurance professionnelle / valeurs d'assurance des oeuvres d'art)
Séance 4
- nécessités institutionnelles en terme de communication (portfolio, textes d'auteurs·trices, images, légendes et crédits...)
- présentation des conclusions du SODAVI (Schéma d'Orientation pour le Développement des Arts Visuels en région Grand Est) + débat autour de la charte des bonnes pratiques dans le secteur des arts visuels en région Grand Est

Evaluation : Ce projet prendra la forme d'un dossier rendu en fin de semestre pour évaluation.

Module de professionnalisation
Intervenante : Mathilde Ehret-Zoghi

Spécialité : Art
Année : 4ème
Semestre : 8
Type d'activité : séminaire
Nombre d'heures : 3h
Travail de l'étudiant.e : 2h
Régime : obligatoire
Cadre d'enseignement : Initiation à la recherche, suivi de mémoire et méthodologie de projet
Blocs de connaissances et compétences :
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances théoriques (philosophie, esthétique, sociologie, histoire de l'art et de l'architecture, histoire des formes et théorie de la couleur, sémiotique, sciences de l'information ...) en vue de concevoir et mener à bien un projet.

Contenu et objectifs :
Le module de professionnalisation abordera la question du contexte institutionnel afin de donner des clés de compréhension aux étudiant.e.s. Il est engagé afin de donner des clés sur les ressources en ligne via la plateforme Présage,

Profondément inscrites dans des démarches de soutien de leurs jeunes artistes récemment diplômés, **l'École Supérieure d'Art de Lorraine (Metz – Épinal)**, **l'École nationale supérieure d'art et de design de Nancy**, **l'École supérieure d'Art et de Design de Reims et la Haute école des arts du Rhin (Strasbourg – Mulhouse)**, formant le Réseau des écoles supérieures d'art du Grand Est, ont eu le souhait commun de faciliter le partage d'informations professionnalisantes à destination de leurs ancien.ne.s étudiant.e.s, souvent dérouté.e.s par un environnement juridique, fiscal et économique parfois confus. Conscientes de ces difficultés, les écoles supérieures d'art cherchent à accompagner leurs élèves et anciens élèves dans leur parcours de professionnalisation en fournissant diverses ressources.
Cette intention commune donne naissance à **Présage***, un service en ligne prenant la forme d'une plateforme web et d'une newsletter.

Présage bénéficie du soutien du ministère de la Culture et de la Région Grand Est.

** Comme « Plateforme de Ressources des Écoles Supérieures d'Art et de design du Grand Est »*

Pas d'évaluation

5e ANNEEART

ENSEIGNANT RÉFÉRENT : GIUSEPPE GABELLONE

Suivi individuel du projet personnel
Professeur.e.s : Giuseppe Gabellone, et Rozenn Canevet

Spécialité : Art
Année : 5e art
Semestres : 9 & 10
Nombre d'heures (semaine) : 4h
Travail de l'étudiant.e : 16h
Cadre d'enseignement : Projet plastique, Prospective, Méthodologie, production
Nombre d'heures par semaine: 8h
Nature de l'enseignement : enseignement obligatoire
Pré-requis : avoir validé sa 4e année
Méthode pédagogique : entretien individuel et présentations collectives
Critères d'évaluation : contrôle continu
Bloc de connaissances et compétences :
* Maîtriser les étapes de la conduite du projet : conception (recherche documentaire et iconographique, repérages, esquisses), expérimentation (maquettes, modèles), réalisation, évaluation, réception. * Etre capable, par la forme et la matière, d'exprimer l'intention de l'auteur au service d'une œuvre ou d'un produit de création.
* Etre capable de faire des propositions singulières ou innovantes.
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances scientifiques et technologiques relatives aux techniques (peinture, dessin, sculpture, gravure, photographie, numérique), supports (traditionnels, audiovisuels, multimédias) et matériaux (matériaux naturels ou synthétiques, matériaux et structures virtuels, matériaux avancés de haute technologie).
* Maîtriser différents modes d'expression : expression orale, expression écrite, expression par la création par l'exposition

Contenu et objectifs
L'élaboration du projet personnel correspond à la réalisation, de la part de l'étudiant.e, d'une proposition plastique élaborée. Celle-ci s'élabore au fur et à mesure de l'année, se nourrit de toutes les références acquises précédemment et se doit d'affirmer une identité, un univers singulier. Tout en continuant à s'informer des enjeux de la création contemporaine, ce cours est un temps de dialogue, de discussion personnalisée avec l'étudiant.e. L'idée étant de questionner le coefficient d'art de chaque projet afin de faire sens dans sa traduction plastique.

Bibliographie : de nature diverse, puisqu'elle est à établir en fonction de la problématique choisie de étudiant.e.

Evaluation : 1 collégiale et un diplôme blanc sont organisés avec des invités extérieurs, afin que l'étudiant.e confronte sa démarche et approfondisse sa réflexion globale. Un intérêt tout particulier sera porté sur la pertinence des propositions et la cohérence méthodologique, ainsi que la singularité de la proposition et le degré d'autonomie seront des critères déterminants pour l'évaluation.

Module de professionnalisation
Intervenante : Mathilde Ehret-Zoghi

Spécialité : Art
Année : 5ème
Semestre : 10
Type d'activité : séminaire
Nombre d'heures : 7h30
Travail de l'étudiant.e : 2h
Régime : obligatoire
Cadre d'enseignement : Initiation à la recherche, suivi de mémoire et méthodologie de projet
Blocs de connaissances et compétences :
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances théoriques (philosophie, esthétique, sociologie, histoire de l'art et de l'architecture, histoire des formes et théorie de la couleur, sémiotique, sciences de l'information ...) en vue de concevoir et mener à bien un projet.

Contenu et objectifs :
Le module de professionnalisation abordera la question du contexte institutionnel afin de donner des clés de compréhension aux étudiant.e.s. Il est engagé afin de donner des clés sur les ressources en ligne via la plateforme Présage,

Profondément inscrites dans des démarches de soutien de leurs jeunes artistes récemment diplômés, **l'École Supérieure d'Art de Lorraine (Metz – Épinal)**, **l'École nationale supérieure d'art et de design de Nancy**, **l'École supérieure d'Art et de Design de Reims et la Haute école des arts du Rhin (Strasbourg – Mulhouse)**, formant le Réseau des écoles supérieures d'art du Grand Est, ont eu le souhait commun de faciliter le partage d'informations professionnalisantes à destination de leurs ancien.ne.s étudiant.e.s, souvent dérouté.e.s par un environnement juridique, fiscal et économique parfois confus. Conscientes de ces difficultés, les écoles supérieures d'art cherchent à accompagner leurs élèves et anciens élèves dans leur parcours de professionnalisation en fournissant diverses ressources.
Cette intention commune donne naissance à **Présage***, un service en ligne prenant la forme d'une plateforme web et d'une newsletter.

Présage bénéficie du soutien du ministère de la Culture et de la Région Grand Est.

** Comme « Plateforme de Ressources des Écoles Supérieures d'Art et de design du Grand Est »*

Pas d'évaluation

4e et 5e ANNEES DESIGN & CULINAIRE

https://designculinaire.esaddereims.fr/

ENSEIGNANT REFERENT :
GERMAIN BOURRÉ/

MASTER DESIGN ET CULINAIRE

Le Master Design & culinaire propose un deuxième cycle qui cultive les problématiques de la création, du matériau comestible et du champ de l'alimentation de façon transversale et globale, avec la méthode et les outils du designer.

Coordinateur : Germain Bourré, designer

Le Master* Design & culinaire de l'ESAD de Reims est une formation professionnelle de design en deux ans, à temps complet, adossée à un programme de recherche.

Historique/

Précurseur dès 1999 dans la création et l'enseignement de cette discipline avec l'atelier de Marc Brétillot, le Master Design & culinaire s'appuie sur une volonté insatiable d'ouverture des champs du design et de sa pratique.
Avec l'ouverture du Master en 2015, le « et » s'immisce entre design et culinaire pour renforcer l'importance de la mise en résonnance de toutes les pratiques du design et de la création, avec le champ du consommable. Nous bénéficions d'un historique fort de croisement des savoir-faire, de partenaires confiants et d'une expertise professionnelle des sujets culinaires qui nous permet de réinventer toujours la discipline.
La formation vise à donner à chaque étudiant.e la possibilité d'approfondir et d'épanouir sa pratique du design, tout en la confrontant aux enjeux de « se nourrir demain ».

L'enseignement actuel conduit à une formation diplômante au grade de Master* et s'appuie sur:

- une équipe d'enseignants designers spécialisés dans les problématiques liées à l'alimentation et à la cuisine, et un chef intégré à l'équipe technique,
- un équipement : cuisine gastronomique, ateliers de design, impression 3D, moulage, bois, métal, céramique,
- un laboratoire universitaire : l'Equipe Alimentation de l'Université François Rabelais de Tours, spécialisée en histoire et cultures de l'alimentation,
- un programme de recherche de forme événementielle : le Banquet Scientifique
- un réseau national de compétences de création dans les domaines de l'art et de la cuisine,
- un réseau de chefs étoilés et d'entreprises de l'agro-alimentaire,
- un réseau de partenaires professionnels de la gastronomie, du vin, du tourisme, de l'agriculture, de l'agro-alimentaire et de la distribution, pour lesquels le pôle design et culinaire mène des projets prospectifs.

Les thématiques portées par le Master /
Le design & culinaire explore tous les temps liés aux champs du culinaire comme du vivant pour développer ses projets : les temps de l'art dans la dégustation (installation, performance, expression plastique…) ; les temps de la consommation dans la sphère privée, et dans la sphère commerciale (outils, espaces de préparation, de dégustation) ; les temps de distribution ou d'échange en B to B vers le grand public ; les temps de transformation, de production : artisanale ou industrielle (pour quels produits? Dans quels espaces ? Laboratoire ou usine ?) ; les temps de la production (fonction des contextes politiques, comment soutenir et valoriser un territoire ? le design comme générateur de liens)

Son originalité /
- Poser les problématiques de façon transversale et globale, avec la méthode et les outils du designer
- Former par l'immersion dans le domaine, de façon libre et concrète grâce aux projets en partenariat
- Accompagner l'étudiant.e dans un épanouissement créatif personnel, en nourrissant et en éclairant ses recherches

Pour qui/
Designers ou plasticiens avec une coloration - plus ou moins importante - de formation en graphisme, objet ou espace, et convaincus que le design a un rôle à jouer dans l'univers très large de l'alimentation. L'ESAD de Reims ne forme pas des cuisiniers mais des designers passionnés par la matière, sa mise en œuvre, la rencontre, le partage et la nécessaire invention des modèles de demain pour un mieux vivre ensemble.

Recherche/
Ces deux années se fondent sur le projet artistique de l'étudiant.e qui produit un mémoire et un projet plastique personnel, selon une démarche d'auteur.

Professionnalisation/
L'étudiant.e choisira un stage de 3 mois en entreprise entre la 4ème et la 5ème année

Workshops, conférences/
Des workshops complètent la formation avec les partenaires et les intervenants invités. La formation s'accompagne également de conférences et de rencontres dédiées à l'histoire de la gastronomie, du design et de l'innovation.

Mémoire et projet plastique/
Durant ces deux années, le suivi de mémoire se fait par l'équipe de théoriciens, et le suivi de projet de diplôme par les enseignants référents.

Organisation du Master*

Année 1 du Master/ Professionnalisation, International, Recherche

- Semestre 7 : projets de recherche en design personnels et communs (méthodologie de projet) / workshops spécifiques et transversaux avec intervenants extérieurs/ immersion en cuisine pédagogique (Lycée hôtelier Eiffel) / cours théoriques (le matériau alimentaire, histoire de l'alimentation, histoire du design) / formations techniques et artistiques (options) /graphisme (identité de marque, image et typographie) / modélisation et outils de rendu 3D
- Semestre 8 : choix du sujet du mémoire / stage en entreprise (3 mois) / projet personnel / visites d'entreprises / cours théoriques / immersion en cuisine gastronomique / préparation d'un événement culinaire

A l'issue de la 4ème année Certificat d'Études Supérieures d'Arts Plastiques est délivré.

Année 2 du Master/ Diplôme (mémoire et projet plastique)

- Semestre 9 : projet personnel de diplôme / rédaction du mémoire et recherches plastiques du projet
- Semestre 10 : projet personnel de diplôme / soutenances du mémoire puis du projet personnel.

A l'issue de la 5ème année le Diplôme Supérieur d'Expression Plastique (DNSEP), reconnu au niveau 1 du Répertoire National des Certifications Professionnelles, est délivré. Ce dernier confère le grade de Master. L'obtention du Master permet aux étudiant.es de poursuivre leurs études en 3ème cycle, et de faire valoir ce niveau dans la plupart des universités et écoles européennes.

Objectifs professionnels et métiers/
Chacun avec sa sensibilité, son histoire, pourra exercer comme designer intégré au service des problématiques de l'industrie agro-alimentaire ou de groupes de restauration et hôtellerie; en agence de design pour des sujets d'identité graphique, d'identité culinaire, de packaging, de produit ou bien d'aménagement de restaurants ou boutiques; enfin comme concepteur d'évènements culinaires

(installations, performances) mais avec une connaissance plus aiguisée des enjeux et des techniques de l'alimentation de demain.

*DNSEP délivrant le grade de Master

Maquette pédagogique Master Design & culinaire 2022-2023

	Semestre 7		Semestre 8		Semestre 9		Semestre 10	
Initiation à la recherche Suivi de mémoire, philosophie, histoire des arts	**9**		**10**		**20**			
	ECTS	Heures/ semaine	ECTS	Heures/ semaine	ECTS	Heures/ semaine	ECTS	Heures/ semaine
Suivi et méthodologie de la recherche (dont suivi de mémoire)	5	72h	8	48h	14	56h		
Transformations contemporaines (séminaire)	2	8h			2	8h		
Colloques et conférences	1	8h	1	8h	2	8h	NC	8h
Théorie de l'alimentation	1	16h	1	16h	2	16h		
Projet plastique Prospective, méthodologie, production	**21**		**20**		**8**			
Workshop de recherche& professionnalisation	3	40h			3	40h		
Enseignement au choix	2	20h/40h	2	20h/40h				
Initiation aux outils 2D et 3D (pré-rentrée)	1	24h						
Pratique du design culinaire (JR)	5	40h	5	56h				
Projet Design culinaire (GB)	5	40h	5	56h				
Projet culinaire (workshop)			2	32h			NC	32h
Graphisme	3	40h	2	40h				
Semaine Folle			NC				NC	40h
Culture matériaux (GR)	2	60h	2	60h				
Projet personnel					5	80h		

Workshop transversal (transformations contemporaines)			2	32h			NC	
Immersion en milieu professionnel	NC	40h	NC	32h ?				
Stage					2			
Diplôme National Supérieur d'Expression plastique							30	

4e ANNEE
DESIGN ET CULINAIRE

ENSEIGNANT REFERENT :
GERMAIN BOURRÉ

Design & culinaire
Les algues : des gestes individuels pour un mieux partager

Professeure : Julie Rothhahn

Option et Mention : Master design & culinaire
Année : 4eannée
Semestres : 7 et 8
Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture): projet plastique
Nature de l'enseignement : Design & culinaire
Méthode pédagogique: Suivi de projet personnalisé
ECTS 4
Nombre d'heures en présentiel (semestriel) : 48h Travail de l'étudiant.e (hebdomadaire et semestriel) : 4h hebdomadaire 48h semestriel
Pré-requis DNA ou 3 ans d'études artistiques
Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) :
Contenu connaissances et objectifs :

* Maîtriser les étapes de la conduite du projet : conception (recherche documentaire et iconographique, repérages, esquisses), expérimentation (maquettes, modèles), réalisation, évaluation, réception. * Etre capable, par la forme et la matière, d'exprimer l'intention de l'auteur au service d'une œuvre ou d'un produit de création.
* Etre capable de faire des propositions singulières ou innovantes.
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances scientifiques et technologiques relatives aux techniques (peinture, dessin, sculpture, gravure, photographie, numérique), supports (traditionnels, audiovisuels, multimédias) et matériaux (matériaux naturels ou synthétiques, matériaux et structures virtuels, matériaux avancés de haute technologie).
* Maîtriser différents modes d'expression : expression orale, expression écrite, expression par la création par l'exposition

Ce sujet de partenariat sera exposé au Maif Social Club. Il a pour objectif d'initier les étudiant.es à appréhender connaitre et manipuler un nouveau matériau d'un point de vue de designer et de donner des réponses et solutions prospectives d'un point de vue social et sociétal. Il a également pour ambition d'apprendre les contraintes et l'exigence de l'attente du partenaire et de la rencontre avec un public.

Les algues un bien commun à considérer : Notes d'intention pour une exploration et des propositions créatives autour des Algues.

Des gestes individuels…

• Prise de conscience de la diversité et de la qualité des algues.
-**Les qualités esthétiques et graphiques** des algues leur préciosité. Recherche autour d'élever, protéger et transporter le vivant.
-**Le souvenir, la poésie :** les us et coutumes populaires, les recettes, les outils
-**La narration pour donner du sens à sa consommation** (plats descriptifs et analytique par exemple)

• Un juste prélèvement/le juste élevage
-**l'harmonie à mettre en place avec l'écosystème** la juste cueillette (juste outil), le juste prélèvement

(quantité, saison), la juste consommation. (cycles : annuels / marées / les temps dans et hors de l'eau) • la recherche

Pouvoir nutritif /médicinal et de l'algue pour l'humain, comment l'algue permet de se substituer, de réinventer…

Le pouvoir nutritif et de l'algue pour le sol (mise en valeur d'un écosystème vertueux) l'influence sur la pousse (comment le mettre en valeur ce phénomène dans un produit, un plat

• les modes de préparation

Le temps : temps de pousse de développement de l'algue/ temps de déshydratation de ré hydratation, temps de conservation, temps de cuisson…

…**pour un mieux partagé** : moins de consommation carné, plus de respect et de considération pour les ressources, plus de diversité alimentaire, des apports pour la santé, contribuer à la biodiversité, considérer l'influence sur les cultures agricoles

Bibliographie

Algues : filières du futur édition livre Turquoise.

Pêche à pied et usage de l'estran Guy Prigent

Evaluation et critères d'évaluation

L'étudiant.e est évalué.e dans sa capacité à appliquer la méthodologie enseignée. Il est évalué sur la créativité et la pertinence et la sensibilité du propos. Il est évalué sur son assiduité et sa capacité à fournir de nouveaux éléments de qualité de séances en séance. Il noté dans sa capacité d'écoute et la direction du projet. Il est noté sur son assiduité et son sérieux. Il est évalué sur la cohérence et la tenue du projet final.

Spécificités

Ce projet a pour vocation de donner aux étudiant.e.s un aperçu des attendus professionnels notamment dans le cadre d'une exposition et leur donner les outils pour proposer de la meilleure manière possible un projet à destination des professionnels dans le but de convaincre et de pouvoir concrétiser un projet dans un cadre public ou privé d'exécution.

Design & culinaire
Un texte, une expérience

Professeure : Julie Rothhahn

Option et Mention : Master design & culinaire

Année : 2020/2021

Semestre : 7

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Projet plastique.

Nature de l'enseignement : Design & culinaire

Méthode pédagogique : Suivi de projet personnalisé

Nombre d'heures en présentiel (semestriel) : 48h

Travail de l'étudiant.e (hebdomadaire et semestriel): 4h hebdomadaire 48h semestriel

Pré-requis DNA ou 3 ans d'études artistiques

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) :
* Maîtriser les étapes de la conduite du projet : conception (recherche documentaire et iconographique, repérages, esquisses), expérimentation (maquettes, modèles), réalisation, évaluation, réception. * Etre capable, par la forme et la matière, d'exprimer l'intention de l'auteur au service d'une œuvre ou d'un produit de création.
* Etre capable de faire des propositions singulières ou innovantes.
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances scientifiques et technologiques relatives aux techniques (peinture, dessin, sculpture, gravure, photographie, numérique), supports (traditionnels, audiovisuels, multimédias) et matériaux (matériaux naturels ou synthétiques, matériaux et structures virtuels, matériaux avancés de haute technologie).
* Maîtriser différents modes d'expression : expression orale, expression écrite, expression par la création par l'exposition

Contenu connaissances et objectifs :

« Un texte, une expérience »

Le projet de ce semestre a pour vocation d'aborder la notion d'installation, de performance, avec le matériau comestible au centre de la réflexion. C'est un tout un environnement, un déroulé qu'il est demandé de définir et d'exprimer pour faire vivre une expérience sensible au public.

On demande de choisir un texte sur une thématique qui tient à cœur à l'étudiant.e. Il peut s'agir d'un texte littéraire, d'un article ou de toute forme écrite, (pas plus de 3000 signes.)

Ce texte sera analysé afin de pouvoir être conceptualisé en une expérience adressée à un public (dont on pourra également définir la nature).

La réponse au sujet sera amenée au niveau d'un avant-projet contenant tous les éléments plastiques possibles pour comprendre la nature du projet et convaincre une structure de le programmer. (mood-board, esquisses, plans, maquettes, tests culinaires, un extrait de cette expérience sera réalisée à l'échelle 1)

Bibliographie

"Physiologie du goût", Brillat-Savarin
"Hors d'œuvre", Caroline Champion
"Casseroles amour et crises", Jean Claude Kaufmann
"Manger magique" aliments sorciers, croyances comestibles édition Autrement
"Jardins et cuisine du diable" Stewart Lee Allen

Evaluation et critères d'évaluation

L'étudiant.e est évalué.e dans sa capacité à appliquer la méthodologie enseignée. Elle.il est évalué.e sur la créativité et la pertinence et la sensibilité du propos. Il est noté sur son assiduité et sa capacité à fournir de nouveaux éléments de qualité de séances en séances. Il est évalué dans sa capacité d'écoute et sur la direction du projet. Il est noté sur son assiduité et son sérieux. Il est évalué sur la cohérence et la tenue du projet final.

Spécificités

Ce projet a pour vocation de donner aux étudiant.e.s un aperçu des attendus professionnels et leur donne les outils pour proposer de la meilleure manière possible un projet à destination des professionnels dans le but de convaincre et de pouvoir concrétiser un projet dans un cadre public ou privée d'exécution.

Introduction à l'histoire et théorie de l'alimentation

Professeur :
Olivier Assouly, professeur et chargé des éditions et de la recherche à l'Institut français de la Mode à Paris

Spécialité : histoire et théorie du design
Année : 4e Design & Culinaire
Semestres : 7 & 8
Nature de l'enseignement : enseignement obligatoire
Nombre d'heures (semestre) : 12h
Travail de l'étudiant.e : 2h semaine
Méthodes : cours magistral
Cadre d'enseignement : Initiation à la recherche, suivi de mémoire et méthodologie de projet
Blocs de connaissances et compétences :
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances théoriques (philosophie, esthétique, sociologie, histoire de l'art et de l'architecture, histoire des formes et théorie de la couleur, sémiotique, sciences de l'information ...) en vue de concevoir et mener à bien un projet.
* Maîtriser la démarche de l'analyse conceptuelle et formelle d'œuvres ou objets de création en l'inscrivant dans un contexte culturel, historique et social.

Contenu et objectif :

Il s'agira essentiellement de mettre en place les différents éléments indispensables à l'élaboration d'une esthétique du goût, en sachant que cet organe sensoriel, et la cuisine dans son sillage, à la différence des arts « nobles » tels que la peinture et la musique, a fait l'objet traditionnellement d'une exclusion. Dans quelle mesure le goût et la gastronomie ouvrent-t-ils d'autres manières de sentir et d'être au monde ? En outre, au regard du thème de la commensalité, il conviendra de réfléchir aux relations ambivalentes entre la table, comme espace communautaire, voire de sociabilité, et le goût, plus propice à une jouissance privée. L'essentiel des analyses reposera sur un corpus philosophique, esthétique, sans négliger quelques textes fondamentaux issus des sciences sociales et humaines.

Evaluation : Implication et assiduité

Infographie 3D
Professeur : Yohann Simonnot

Année : 4e Design & culinaire
Semestres : 7 & 8
Type d'activité : Prospective, Méthodologie,
Nombre d'heures : 4h tous les 15 jours
Travail de l'étudiant.e : 2h
Nature de l'enseignement: Obligatoire
Méthodes : Travaux pratiques et dirigés
Bloc de connaissances et compétences-* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances scientifiques et technologiques relatives aux techniques (peinture, dessin, sculpture, gravure, photographie, numérique), supports (traditionnels, audiovisuels, multimédias) et matériaux (matériaux naturels ou synthétiques, matériaux et structures virtuels, matériaux avancés de haute technologie).
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 & mariologie, 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. 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.-

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
. www.grabcad.com
. www.tinkercad.com
. www.shapeways.com
. www.myminifactory.com

Évaluation : Évaluation continue. Rendus d'exercices ponctuels au premier semestre. Suivi continu par entretiens individualisés réguliers au second semestre

Matériaux alimentaires
Professeur : Georges Ribeiro

Année : 4e Design & culinaire
Semestres : 7 & 8
Type d'activité : Prospective, Méthodologie,
Nombre d'heures : 6h par semaine
Travail de l'étudiant.e : 2h
Nature de l'enseignement: Obligatoire
Méthodes : Travaux pratiques et dirigés
Bloc de connaissances et compétences-* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances scientifiques et technologiques relatives aux techniques (peinture, dessin, sculpture, gravure, photographie, numérique), supports (traditionnels, audiovisuels, multimédias) et matériaux (matériaux naturels ou synthétiques, matériaux et structures virtuels, matériaux avancés de haute technologie).

Méthodes pédagogiques : exercices pratiques.
--
Contenu et objectifs :
Ce module consiste en l'apprentissage des matériaux alimentaires et leur transformation. Il permet d'étayer chaque projet développé dans les autres cours.

Évaluation : *Contrôle continu*

Graphisme
Professeur : Studio Plastac (Fanny Desbordes et Romain Riousse)

Année : 4e Design & culinaire
Semestres : 7 & 8
Type d'activité : Prospective, Méthodologie,
Nombre d'heures : 4h tous les 15 jours
Travail de l'étudiant.e : 2h
Nature de l'enseignement: Obligatoire
Méthodes : Travaux pratiques et dirigés
Bloc de connaissances et compétences-* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances scientifiques et technologiques relatives aux techniques (peinture, dessin, sculpture, gravure, photographie, numérique), supports (traditionnels, audiovisuels, multimédias) et matériaux (matériaux naturels ou synthétiques, matériaux et structures virtuels, matériaux avancés de haute technologie).

Méthodes pédagogiques : Cours théoriques & exercices pratiques.
--
Contenu et objectifs :
Le cours a pour objectif de donner des outils à l'étudiant.e, 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 par des choix graphiques (typographies, structures, couleurs, cadrage).

Évaluation : Évaluation continue.
Rendus d'exercices ponctuels au premier semestre.
Suivi continu par entretiens individualisés réguliers au second semestre

Projets d'atelier et suivi individuel du projet personnel
Professeur.e.s : Germain Bourré, Julie Rothhahn

Spécialité : Design & culinaire
Années : 4ème
Semestres : 7 et 8
Type d'activité : Projet plastique, prospective, méthodologie, production
Nombre d'heures/ semaine : 8h
Travail de l'étudiant.e : en continu
Régime : obligatoire
Méthodes : suivi individuel hebdomadaire
Bloc de connaissances et compétences :
* Maîtriser les étapes de la conduite du projet : conception (recherche documentaire et iconographique, repérages, esquisses), expérimentation (maquettes, modèles), réalisation, évaluation, réception. * Etre capable, par la forme et la matière, d'exprimer l'intention de l'auteur au service d'une œuvre ou d'un produit de création.
* Etre capable de faire des propositions singulières ou innovantes.
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances scientifiques et technologiques relatives aux techniques (peinture, dessin, sculpture, gravure, photographie, numérique), supports (traditionnels, audiovisuels, multimédias) et matériaux (matériaux naturels ou synthétiques, matériaux et structures virtuels, matériaux avancés de haute technologie).
* Maîtriser différents modes d'expression : expression orale, expression écrite, expression par la création par l'exposition

Contenu et objectifs
Le but de cette 4ème année est d'accompagner l'étudiant.e dans une réflexion à long terme sur un thème choisi, en affirmant sa méthodologie de travail et en le préparant à l'obtention de son DNSEP. Les enjeux de l'enseignement résident dans l'aptitude de l'étudiant.e à s'immerger dans la problématique du design culinaire et de questionner ainsi le contexte, les usages et sa propre pratique.

Bibliographie : de nature diverse, puisqu'elle est à établir en fonction de la problématique choisie de étudiant.e.

Design culinaire
(cours associé à l'enseignement au choix)
Professeure : Julie Rothhahn (1e semestre)
Intervenant : Stéphane Bureaux (2e semestre)

Année : 4e année
Semestres : 5 ou 6
Type d'activité : Pratique et initiation
Nombre d'heures (semaine) : 4h
Travail de l'étudiant.e : 1h
Régime : Olbigatoire
Méthodes : Cours et travaux pratiques

Contenu et objectifs : Le cours d'enseignement aux choix est obligatoire pour les étudiant.e.s en Master design & culinaire, permettant d'une part, une complémentarité des compétences avec les autres étudiant.e.s. et d'autre part l'ouverture à une thématique supplémentaire. L'enseignement a pour objectif de réaliser un projet de design supplémentaire, dans le domaine de l'alimentation. Les recherches sont menées en solo ou en binôme.
Transversalité et richesse des points de vue.

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

Son
Professeurs : Sonopopée (Vivien Trelcat et Thomas Dupouy)

Année : 4e année
Semestres : 7 et/ou 8
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

Dessin
Professeur : Jean-Michel Hannecart

Année : 4e année
Semestres : 7 et/ou 8
Type d'activité : initiation
Nombre d'heures (semaine) : 2h
Travail de l'étudiant.e : 2h
Régime : Enseignement au choix
Méthodes : Travaux pratiques et dirigés, ateliers

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 : 4e année
Semestres : 7 et/ou 8
Type d'activité : initiation
Nombre d'heures (semaine) : 2h
Travail de l'étudiant.e : 2h
Régime : Enseignement au choix
Méthodes : Travaux pratiques et dirigés

Contenu connaissances et objectifs :

- Il s'agit de découvrir la pratique de l'impression par la sérigraphie ainsi que d'en maitriser 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 maitriser 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 : 4e année
Semestre : 7
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

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 (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

Module de professionnalisation
Intervenante : Mathilde Ehret-Zoghi

Spécialité : Design & culinaire
Année : 4ème
Semestre : 7
Type d'activité : séminaire
Nombre d'heures : 3h
Travail de l'étudiant.e : 2h
Régime : obligatoire
Cadre d'enseignement : Initiation à la recherche, suivi de mémoire et méthodologie de projet
Blocs de connaissances et compétences :
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances théoriques (philosophie, esthétique, sociologie, histoire de l'art et de l'architecture, histoire des formes et théorie de la couleur, sémiotique, sciences de l'information ...) en vue de concevoir et mener à bien un projet.

Contenu et objectifs :
Le module de professionnalisation abordera la question du contexte institutionnel afin de donner des clés de compréhension aux étudiant.e.s. Il est engagé afin de donner des clés sur les ressources en ligne via la plateforme Présage,

Profondément inscrites dans des démarches de soutien de leurs jeunes artistes récemment diplômés, **l'École Supérieure d'Art de Lorraine (Metz – Épinal)**, **l'École nationale supérieure d'art et de design de Nancy**, **l'École supérieure d'Art et de Design de Reims et la Haute école des arts du Rhin (Strasbourg – Mulhouse)**, formant le Réseau des écoles supérieures d'art du Grand Est, ont eu le souhait commun de faciliter le partage d'informations professionnalisantes à destination de leurs ancien.ne.s étudiant.e.s, souvent dérouté.e.s par un environnement juridique, fiscal et économique parfois confus. Conscientes de ces difficultés, les écoles supérieures d'art cherchent à accompagner leurs élèves et anciens élèves dans leur parcours de professionnalisation en fournissant diverses ressources.
Cette intention commune donne naissance à **Présage***, un service en ligne prenant la forme d'une plateforme web et d'une newsletter.

Présage bénéficie du soutien du ministère de la Culture et de la Région Grand Est.

** Comme « Plateforme de Ressources des Écoles Supérieures d'Art et de design du Grand Est »*

Pas d'évaluation

Immersion dans un contexte professionnel
Partenaires

Spécialité : Design & culinaire
Années : 4ème
Semestres : 7 et 8
Type d'activité : Professionnalisation
Nombre d'heures: 8h
Travail de l'étudiant.e : en continu
Régime : obligatoire
Méthodes : suivi individuel hebdomadaire
Contenu et objectifs

- Préparation d'un repas de gala avec le lycée des métiers Gustave Eiffel de Reims

Les étudiant.es de l'ESAD sont accueillis par l'équipe pédagogique du lycée hôtelier Gustave Eiffel de Reims. Un événement de type buffet dînatoire est organisé à l'occasion d'un événement de type salon international ou manifestation publique. Les étudiant.es de FSDC élaborent la scénographie du repas avec les étudiant.es du lycée Eiffel.

- Découverte de l'univers agro-alimentaire = 12h

Visites d'entreprises partenaires (Taittinger, Fossier, Eurogerm, artisans, CIVC)

Des visites d'entreprises partenaires sont organisées en Région lors de l'échange pédagogique organisé avec les étudiant.es de master d'Histoire et Culture de l'Alimentation de Tours : visites de caves de maisons de champagne, visite thématique et dégustation au Comité Interprofessionnel des Vins de Champagne (Epernay), visites des biscuiteries Fossier à Reims, d'artisans de bouche, d'entreprises de l'agro-alimentaire.

Méthodologie de la recherche/ suivi de mémoire
Professeur: Olivier Assouly

Spécialité : Théorie
Année : 4ème
Semestres : 7 & 8
Type d'activité : sciences humaines, histoire et théorie du design, méthodologie.
Nombre d'heures (semaine) : 4h
Travail de l'étudiant.e : en continu
Régime : obligatoire
Méthodes : discussions individuelles et en groupe.
Blocs de connaissances et compétences :
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances théoriques (philosophie, esthétique, sociologie, histoire de l'art et de l'architecture, histoire des formes et théorie de la couleur, sémiotique, sciences de l'information ...) en vue de concevoir et mener à bien un projet.
* Maîtriser la démarche de l'analyse conceptuelle et formelle d'œuvres ou objets de création en l'inscrivant dans un contexte culturel, historique et social.

Contenu et objectifs :

Le mémoire est un volet essentiel dans le parcours menant au grade de DNSEP grade master. Il est aussi une réelle opportunité pour l'étudiant.e de mener une réflexion approfondie sur un thème de son choix qui, idéalement, s'articule avec sa pratique tout en l'augmentant d'un point de vue théorique. En ce sens le mémoire doit être vu comme une des prémisses à la recherche sur le design.
Le travail du mémoire consiste en plusieurs étapes méthodologiques menant au parachèvement d'un ouvrage pensé, conçu et écrit par l'étudiant.e. Ainsi est-il le résultat d'une proposition, d'une interrogation voire d'une affirmation entrant dans une démonstration, un développement à travers lesquels l'étudiant.e tire des conclusions. Il est un document venant clarifier, renforcer, énoncer le positionnement de l'étudiant.e ainsi que de sa discipline : le design. Sa forme comme son écriture peuvent être multiples : ouvrage imprimé, relié, support multimédia et narration, recherche scientifique, enquête ethno-anthropologique, sociologique...

Ce cours, dispensé à raison de 8 heures/semaine en rotation avec les enseignants du pôle théorie (histoire du design, histoire de l'art, philosophie), permet à l'étudiant.e d'approfondir sa connaissance des bases méthodologiques nécessaires à la réalisation d'un mémoire. Outre l'ancrage des bases méthodologiques de la recherche, ces rencontres hebdomadaires avec le pôle théorie servent à structurer une réflexion sur un thème choisi par l'étudiant.e. Par conséquent, les cours de méthodologie de la recherche s'articulent-ils autour du thème choisi et engagent l'étudiant.e, sous la guidance d'un directeur de mémoire, à classer, hiérarchiser, structurer son corpus de recherche et à travailler à l'élaboration d'une problématique. Cette étape, qui s'étend sur plusieurs mois, comprend la constitution des éléments suivants : bibliographie, table des matières, index, table des illustrations, et se développe de concert avec le travail pratique de l'étudiant.e. Ainsi, le mémoire comme le projet, constituent-ils deux entités qui se fécondent l'une/l'autre favorisant un travail singulier, pertinent et actuel permettant à l'étudiant.e de faire en sorte que la « petite histoire » se connecte à celle plus grande de sa discipline. Plusieurs collégiales, réunissant plusieurs professeurs (théorie & pratique), sont organisées au cours du semestre, et ponctuent le travail de recherche. Ces temps de collégiale sont tous interactifs.

La rentrée (semestre 9) est marquée par un rendu du texte de l'étudiant.e. S'en suit une phase de lecture et de correction pour le directeur de mémoire de sorte à assurer la cohérence du propos. Cette phase est suivie par un atelier « intensif mémoire ». Enfin, cet « intensif mémoire » est désormais amplifié par un workshop « théorie & pratique » en collaboration avec les professeurs en design, en graphisme, en art, qui consiste à coupler le travail effectué pour le mémoire à celui du projet plastique.

Méthodes d'apprentissage :

Discussions, analyses, rédactions, présentations des étudiant.e.s.. Workshops

Présence :
Obligatoire.
Absences excusées uniquement par écrit.

Évaluation :
Contenus, langue et style d'écriture
Originalité, pertinence et précision de l'argumentation orale et écrite
Formes et qualité des présentations Rendus

Bibliographie :
En fonctions des sujets des étudiant.e.s

Stage de 3 mois (mois d'été)
Collège de professeurs

Spécialité : Design
Année : 4ème
Semestre : 8
Type d'activité : stage
Nombre d'heures (semaine) : 35
Travail de l'étudiant.e : en continu
Régime : obligatoire

Contenu et objectifs : La période estivale, entre le semestre 8 et 9, est consacrée à un stage en entreprise à l'étranger à partir de début juillet.
Les demandes de stage sont rédigées par l'étudiant.e, et validées par l'enseignant référent avant de faire l'objet d'une convention.

Les étudiant.es de Master Design Culinaire effectueront dans le cadre de leur cursus un stage court en entreprise (de 3 mois).

Evaluation : Un rapport de stage, validé par le maître de stage, devra être présenté aux enseignants référents au début du semestre 9.

5e ANNEE

DESIGN & CULINAIRE
ENSEIGNANT REFERENT : GERMAIN BOURRÉ

Méthodologie de la recherche / suivi de mémoire
Professeur : Olivier Assouly

Spécialité : Théorie
Année : 5ème
Semestre : 9
Type d'activité : sciences humaines, histoire et théorie du design et de l'art, méthodologie.
Nombre d'heures (semaine) : 8h
Travail de l'étudiant.e :
Régime : obligatoire
Méthodes : cours magistral, discussions individuelles et en groupe.
Blocs de connaissances et compétences :
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances théoriques (philosophie, esthétique, sociologie, histoire de l'art et de l'architecture, histoire des formes et théorie de la couleur, sémiotique, sciences de l'information ...) en vue de concevoir et mener à bien un projet.
* Maîtriser la démarche de l'analyse conceptuelle et formelle d'œuvres ou objets de création en l'inscrivant dans un contexte culturel, historique et social.

Contenu et objectif :

Le mémoire est un volet essentiel dans le parcours menant au grade de DNSEP grade master. Il est aussi une réelle opportunité pour l'étudiant.e de mener une réflexion approfondie sur un thème de son choix qui, idéalement, s'articule avec sa pratique tout en l'augmentant d'un point de vue théorique. En ce sens le mémoire doit être vu comme une des prémisses à la recherche sur le design.
Le travail du mémoire consiste en plusieurs étapes méthodologiques menant au parachèvement d'un ouvrage pensé, conçu et écrit par l'étudiant.e. Ainsi est-il le résultat d'une proposition, d'une interrogation voire d'une affirmation entrant dans une démonstration, un développement à travers lesquels l'étudiant.e tire des conclusions. Il est un document venant clarifier, renforcer, énoncer le positionnement de l'étudiant.e ainsi que de sa discipline : le design. Sa forme comme son écriture peuvent être multiples : ouvrage imprimé, relié, support multimédia et narration, recherche scientifique, enquête ethno-anthropologique, sociologique...

Ce cours, dispensé à raison de 8 heures/semaine en rotation avec les enseignants du pôle théorie (histoire du design, histoire de l'art, philosophie), permet à l'étudiant.e d'approfondir sa connaissance des bases méthodologiques nécessaires à la réalisation d'un mémoire. Outre l'ancrage des bases méthodologiques de la recherche, ces rencontres hebdomadaires avec le pôle théorie servent à structurer une réflexion sur un thème choisi par l'étudiant.e. Par conséquent, les cours de méthodologie de la recherche s'articulent-ils autour du thème choisi et engagent l'étudiant.e, sous la guidance d'un directeur de mémoire, à classer, hiérarchiser, structurer son corpus de recherche et à travailler à l'élaboration d'une problématique. Cette étape, qui s'étend sur plusieurs mois, comprend la constitution des éléments suivants : bibliographie, table des matières, index, table des illustrations, et se développe de concert avec le travail pratique de l'étudiant.e. Ainsi, le mémoire comme le projet, constituent-ils deux entités qui se fécondent l'une/l'autre favorisant un travail singulier, pertinent et actuel permettant à l'étudiant.e de faire en sorte que la « petite histoire » se connecte à celle plus grande de sa discipline. Plusieurs collégiales, réunissant plusieurs professeurs (théorie & pratique), sont organisées au cours du semestre, et ponctuent le travail de recherche. Ces temps de collégiale sont tous interactifs.

La rentrée (semestre 9) est marquée par un rendu du texte de l'étudiant.e. S'en suit une phase de lecture et de correction pour le directeur de mémoire de sorte à assurer la cohérence du propos. Cette phase est suivie par un atelier « intensif mémoire ». Enfin, cet « intensif mémoire » est désormais amplifié par un workshop « théorie & pratique » en collaboration avec les professeurs en design, en graphisme, en art, qui consiste à coupler le travail effectué pour le mémoire à celui du projet plastique.

Méthodes d'apprentissage :
Discussions, analyses, rédactions, présentations des étudiant.e.s. Workshops

Présence :
Obligatoire.
Absences excusées uniquement par écrit.

Bibliographie :
En fonctions des sujets des étudiant.e.s

Evaluation : soutenance de mémoire de DNSEP

Suivi individuel du projet personnel

Professeur :
Germain Bourré

Spécialité : Design &culinaire
Années : 5ème
Semestres : 9 et 10
Type d'activité : Méthodologie de la recherche
Nombre d'heures/ semaine : 8h
Travail de l'étudiant.e : en continu
Régime : obligatoire
Méthodes : suivi individuel hebdomadaire
Bloc de connaissances et compétences :
* Maîtriser les étapes de la conduite du projet : conception (recherche documentaire et iconographique, repérages, esquisses), expérimentation (maquettes, modèles), réalisation, évaluation, réception. * Etre capable, par la forme et la matière, d'exprimer l'intention de l'auteur au service d'une œuvre ou d'un produit de création.
* Etre capable de faire des propositions singulières ou innovantes.
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances scientifiques et technologiques relatives aux techniques (peinture, dessin, sculpture, gravure, photographie, numérique), supports (traditionnels, audiovisuels, multimédias) et matériaux (matériaux naturels ou synthétiques, matériaux et structures virtuels, matériaux avancés de haute technologie).
* Maîtriser différents modes d'expression : expression orale, expression écrite, expression par la création par l'exposition

Contenu et objectifs
Le but de cette 5ème année est d'accompagner l'étudiant.e dans une réflexion à long terme sur un thème choisi, en affirmant sa méthodologie de travail et en le préparant à l'obtention de son DNSEP. Les enjeux de l'enseignement résident dans l'aptitude de l'étudiant.e à s'immerger dans la problématique de design et de questionner ainsi le contexte, les usages et sa propre pratique. Il met ainsi en lumière tous les acquis antérieurs afin de répondre à une problématique développée à travers la rédaction du mémoire et le travail plastique singulier. De plus l'étudiant.e gagne en autonomie en choisissant son directeur de projet et en contactant des spécialistes qui deviennent des interlocuteurs privilégiés du projet. Il peut également profiter du réseau de professionnels mis en place au cours de nos divers partenariats afin de renforcer son pôle de réflexion ou de fabriquer des objets. L'étudiant.e se prépare ainsi à dialoguer avec différents acteurs propices au bon déroulement de son projet et à générer un contexte d'activité et de réflexion pour aborder sa vie professionnelle.

Bibliographie : de nature diverse, puisqu'elle est à établir en fonction de la problématique choisie de étudiant.e.

Evaluation : un diplôme blanc est organisé avec des invités extérieurs, afin que l'étudiant.e confronte sa démarche et approfondisse sa réflexion globale. Un intérêt tout particulier sera porté sur la pertinence des propositions et la cohérence méthodologique, ainsi que la singularité de la proposition et le degré d'autonomie seront des critères déterminants pour l'évaluation.

Module de professionnalisation
Intervenante : Mathilde Ehret-Zoghi

Spécialité : Design & culinaire
Année : 5ème
Semestre : 9
Type d'activité : séminaire
Nombre d'heures : 7h30
Travail de l'étudiant.e : 2h
Régime : obligatoire
Cadre d'enseignement : Initiation à la recherche, suivi de mémoire et méthodologie de projet
Blocs de connaissances et compétences :
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances théoriques (philosophie, esthétique, sociologie, histoire de l'art et de l'architecture, histoire des formes et théorie de la couleur, sémiotique, sciences de l'information ...) en vue de concevoir et mener à bien un projet.

Contenu et objectifs :
Le module de professionnalisation abordera la question du contexte institutionnel afin de donner des clés de compréhension aux étudiant.e.s. Il est engagé afin de donner des clés sur les ressources en ligne via la plateforme Présage,

Profondément inscrites dans des démarches de soutien de leurs jeunes artistes récemment diplômés, **l'École Supérieure d'Art de Lorraine (Metz – Épinal)**, **l'École nationale supérieure d'art et de design de Nancy**, **l'École supérieure d'Art et de Design de Reims et la Haute école des arts du Rhin (Strasbourg – Mulhouse)**, formant le Réseau des écoles supérieures d'art du Grand Est, ont eu le souhait commun de faciliter le partage d'informations professionnalisantes à destination de leurs ancien.ne.s étudiant.e.s, souvent dérouté.e.s par un environnement juridique, fiscal et économique parfois confus. Conscientes de ces difficultés, les écoles supérieures d'art cherchent à accompagner leurs élèves et anciens élèves dans leur parcours de professionnalisation en fournissant diverses ressources.
Cette intention commune donne naissance à **Présage***, un service en ligne prenant la forme d'une plateforme web et d'une newsletter.

Présage bénéficie du soutien du ministère de la Culture et de la Région Grand Est.

** Comme « Plateforme de Ressources des Écoles Supérieures d'Art et de design du Grand Est »*

Pas d'évaluation

4e et 5e ANNEES
DESIGN OBJET&ESPACE

ENSEIGNANT.E.S REFERENT.E.S :
VERONIQUE MAIRE
FABIEN CAGANI

MASTER DESIGN OBJET & ESPACE

Le second cycle en design a pour objectif de former des praticien.ne.s en design pouvant s'inscrire dans la diversité des pratiques liées à la création d'objets, de produits, d'espaces et à différents niveaux de cette pratique.

L'enseignement considère qu'il est une nécessité absolue pour un.e jeune professionnel.le, de pouvoir être un interlocuteur/trice potentiel.le sur l'ensemble de ce qui compose un projet de design, car cette pratique en pleine mutation, fait appel à un ensemble très diversifié de protagonistes. De l'éditeur grand public au galeriste, de l'artisan à l'industriel en plasturgie, du marketing stratégique, à la marque historique sans stratégie, les fab-labs, l'auto édition, l'autoproduction, tous ces cas de figure sont autant de situations variées, dans lesquelles le.la designer doit avoir des compétences, qui lui permettent de construire un dialogue équitable, où il prend place de façon pertinente.
Dans cette logique du « tout nous intéresse », et afin de participer au monde qui nous entoure, la formation a pour objectif de familiariser les étudiant.e.s avec cet ensemble mouvant, qui forme le monde actuel et futur, dans lequel ils devront s'inscrire.
L'étudiant.e apprend à se positionner et s'inscrire dans le monde, mais de façon critique et inventive. Cela signifie qu'il est capable d'identifier, d'interroger les différents acteurs, les différents éléments du contexte, et de les prendre en compte pour mieux s'en émanciper. Ce contexte et ces acteurs doivent être associés au sujet choisi comme projet de diplôme, afin d'y expérimenter un rapport au monde, qui l'inscrit dans le futur auquel il participe.
L'autonomie de l'étudiant.e est un élément fondateur porté par l'enseignement pratique jusqu'à l'obtention de son diplôme de fin d'études. Dès lors le.la futur.e praticien.ne sera force de proposition et développera une solide capacité d'adaptation, indispensable face aux multiples contextes de productions contemporains.

Deux axes principaux donnent la couleur de la formation de second cycle en design objet-espace : la culture artistique et plastique, et la problématique industrielle. Ces deux directions, comme deux axes antagonistes, permettent en effet d'aborder toutes les problématiques liées à la discipline.

1- Au regard de l'ensemble des systèmes de production et de conception de plus en plus délocalisés et inaccessibles, l'ESAD de Reims -et son corps enseignant- ont choisi d'agir, et se sont engagés dans une relation de projet qui tisse des liens avec un réseau d'industriels régionaux à partir du semestre 7. Le souhait étant de sensibiliser tous les acteurs (étudiant.e.s et donneurs d'ordre) aux questions de la relocalisation industrielle et des circuits courts, à travers un programme pédagogique et de recherche qui intègre ces questions.

2- Outre l'acquisition d'une culture technique nécessaire à la pratique du design d'objet, à différentes échelles, du plus domestique à l'espace, la culture artistique est, à l'ESAD de Reims, un élément pivot et fertile de la pratique plastique de l'étudiant.e. Cette inclination permet à l'étudiant.e d'enrichir ses différentes propositions, et pose des questionnements contemporains, sur et par la pratique du design. Les relations fortes, engagées par les nouveaux diplômés avec le monde des institutions, et de l'édition du design d'auteur, l'attestent. Cette approche, sans abandonner les questions d'usage et de contextualisation, propose des alternatives innovantes et prospectives, qui stimulent et professionnalisent la formation.

Maquette pédagogique Master Design objet 2022-2023

	Semestre 7		Semestre 8		Semestre 9		Semestre 10	
Initiation à la recherche Suivi de mémoire, philosophie, histoire des arts	**10**		**10**		**20**			
	ECTS	**Heures/ semaine**	**ECTS**	**Heures/ semaine**	**ECTS**	**Heures/ semaine**	**ECTS**	**Heures/ semaine**
Suivi et méthodologie de la recherche (dont suivi de mémoire)	7	72h	6	48h	14	56h		
Workshop mémoire			2	16h	3	16h		
Transformations contemporaines	2	8h			2	8h	NC	8h
Colloques et conférences	1	8h	2	8h	1	8h	NC	8h
Projet plastique Prospective, méthodologie, production	**20**		**20**		**8**			
« Filière terre et valorisation du territoire »	13	80h	16	80h				
Sociologie de la consommation - Réemploi des objets inutilisés	5	40h						
Enseignement au choix ou ARC	2	20h/40h	2	20h/40h				
Semaine Folle			NC	40h			NC	40h
Projet personnel					8	80h	NC	80h
Workshop transversal (transformations contemporaines)			2	32h			NC	32h
Stage					**2**			
Diplôme National Supérieur d'Expression plastique							**30**	

4e ANNEE
DESIGN OBJET&ESPACE

ENSEIGNANTE REFERENTE :
VERONIQUE MAIRE/

Méthodologie de la recherche / suivi de mémoire
Professeur.e.s : Rozenn Canevet, Fabrice Bourlez, Daria Ayvazova

Spécialité : Théorie
Année : 4ème
Semestres : 7 & 8
Type d'activité : sciences humaines, histoire et théorie du design et de l'art, méthodologie.
Nombre d'heures (semaine) : 8h
Travail de l'étudiant.e :
Régime : obligatoire
Méthodes : cours magistral, discussions individuelles et en groupe.
Blocs de connaissances et compétences :
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances théoriques (philosophie, esthétique, sociologie, histoire de l'art et de l'architecture, histoire des formes et théorie de la couleur, sémiotique, sciences de l'information ...) en vue de concevoir et mener à bien un projet.
* Maîtriser la démarche de l'analyse conceptuelle et formelle d'œuvres ou objets de création en l'inscrivant dans un contexte culturel, historique et social.

Contenu et objectif :
Le mémoire est un volet essentiel dans le parcours menant au grade de DNSEP grade master. Il est aussi une réelle opportunité pour l'étudiant.e de mener une réflexion approfondie sur un thème de son choix qui, idéalement, s'articule avec sa pratique tout en l'augmentant d'un point de vue théorique. En ce sens le mémoire doit être vu comme une des prémisses à la recherche sur le design.
Le travail du mémoire consiste en plusieurs étapes méthodologiques menant au parachèvement d'un ouvrage pensé, conçu et écrit par l'étudiant.e. Ainsi est-il le résultat d'une proposition, d'une interrogation voire d'une affirmation entrant dans une démonstration, un développement à travers lesquels l'étudiant.e tire des conclusions. Il est un document venant clarifier, renforcer, énoncer le positionnement de l'étudiant.e ainsi que de sa discipline : le design. Sa forme comme son écriture peuvent être multiples : ouvrage imprimé, relié, support multimédia et narration, recherche scientifique, enquête ethno-anthropologique, sociologique...

Ce cours, dispensé à raison de 8 heures/semaine en rotation avec les enseignants du pôle théorie (histoire du design, histoire de l'art, philosophie), permet à l'étudiant.e d'approfondir sa connaissance des bases méthodologiques nécessaires à la réalisation d'un mémoire. Outre l'ancrage des bases méthodologiques de la recherche, ces rencontres hebdomadaires avec le pôle théorie servent à structurer une réflexion sur un thème choisi par l'étudiant.e. Par conséquent, les cours de méthodologie de la recherche s'articulent-ils autour du thème choisi et engagent l'étudiant.e, sous la guidance d'un directeur de mémoire, à classer, hiérarchiser, structurer son corpus de recherche et à travailler à l'élaboration d'une problématique. Cette étape, qui s'étend sur plusieurs mois, comprend la constitution des éléments suivants : bibliographie, table des matières, index, table des illustrations, et se développe de concert avec le travail pratique de l'étudiant.e. Ainsi, le mémoire comme le projet, constituent-ils deux entités qui se fécondent l'une/l'autre favorisant un travail singulier, pertinent et actuel permettant à l'étudiant.e de faire en sorte que la « petite histoire » se connecte à celle plus grande de sa discipline. Plusieurs collégiales, réunissant plusieurs professeurs (théorie & pratique), sont organisées au cours du semestre, et ponctuent le travail de recherche. Ces temps de collégiale sont tous interactifs.

La rentrée (semestre 9) est marquée par un rendu du texte de l'étudiant.e. S'en suit une phase de lecture et de correction pour le directeur de mémoire de sorte à assurer la cohérence du propos. Cette phase est suivie par un atelier « intensif mémoire ». Enfin, cet « intensif mémoire » est désormais amplifié par un workshop « théorie & pratique » en collaboration avec les professeurs en design, en graphisme, en art, qui consiste à coupler le travail effectué pour le mémoire à celui du projet plastique.

Méthodes d'apprentissage :
Discussions, analyses, rédactions, présentations des étudiant.e.s.. Workshops

Présence :
Obligatoire.
Absences excusées uniquement par écrit.

Évaluation :
Contenus, langue et style d'écriture
Originalité, pertinence et précision de l'argumentation orale et écrite
Formes et qualité des présentations
Rendus
Bibliographie :
En fonctions des sujets des étudiant.e.s

Design Objet & espace
Professeure : Véronique Maire
Chaire IDIS

Spécialité : Design Objet & espace
Année : 4e
Semestres : 7 & 8
Type d'activité : obligatoire
Nombre d'heures (semaine) : 8h
Travail de l'étudiant.e : 16h
Régime : obligatoire
Méthodes : atelier pratique
Bloc de connaissances et compétences :
* Maîtriser les étapes de la conduite du projet : conception (recherche documentaire et iconographique, repérages, esquisses), expérimentation (maquettes, modèles), réalisation, évaluation, réception.
* Etre capable, par la forme et la matière, d'exprimer l'intention de l'auteur au service d'une œuvre ou d'un produit de création.
* Etre capable de faire des propositions singulières ou innovantes.
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances scientifiques et technologiques relatives aux techniques (peinture, dessin, sculpture, gravure, photographie, numérique), supports (traditionnels, audiovisuels, multimédias) et matériaux (matériaux naturels ou synthétiques, matériaux et structures virtuels, matériaux avancés de haute technologie).
* Maîtriser différents modes d'expression : expression orale, expression écrite, expression par la création par l'exposition

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Recherches et expérimentations
Nature de l'enseignement : Tronc commun
Méthode pédagogique : Suivi de projet en groupe et en individuel
Projet en lien avec des partenaires-experts
Nombre d'heures en présentiel (semestriel) : 8 séances de 8h : 64h
Travail de l'étudiant.e (hebdomadaire et semestriel) : 2,5h hebdomadaire 27,5h semestriel
Pré-requis : Un niveau de licence / DNA en design objet et/ou espace est requis.

Contenu connaissances et objectifs :
Intitulé du cours :
«Terre crue»

Contenu et connaissances :
Le projet pédagogique en master design Objet & Espace est rattaché à la plateforme de recherche intitulée la chaire IDIS - Industrie, Design et Innovation Sociale - créée par l'ESAD de Reims en 2015. Elle se pose comme un nouvel acteur de la Région au niveau scientifique et artistique, mais aussi économique et social, et a vocation à se pérenniser comme outil de développement. Elle est la première chaire de Design créée dans une Ecole Supérieure d'Art française.
Dirigée par une designer produit et enseignante-chercheuse de l'ESAD, Véronique Maire, la chaire mobilise les étudiant.es du master 1 à travers un questionnement lié au développement du territoire. Ainsi chaque année donne lieu à la mise en place d'un nouveau réseau de partenaires alliant le monde productif et le monde social.
Il s'agit ici pour l'étudiant.e d'être immergé dans un contexte professionnel hors les murs et de pouvoir développer une force de proposition en phase avec le terrain. Pour cela des workshops sont mis en place permettant d'être en immersion, d'échanger avec les acteurs du territoire et de comprendre leurs problématiques afin d'aboutir à un travail collaboratif.

Pour l'année 2022-2023, l'écosystème abordé sera celui de la Terre crue qui permettra d'interroger le patrimoine architectural régional, et de comprendre les perspectives d'avenir de ce matériau dit « éco-local ». Les enjeux sociaux et environnementaux seront décortiqués dans un souci d'adopter une posture de design frugal.

Objectifs:
Comprendre les pratiques des acteurs de terrain et les restituer (entretiens, films, carnet d'expérience, cartographie…)
Apprendre à fonctionner en groupe et à interagir avec des partenaires variés (chercheurs, association, PME et artisans)
Etre à l'écoute
Savoir construire un projet contextualisé et utiliser les outils appropriés pour le communiquer
Apprendre à connaître un milieu professionnel ou académique

Bibliographie

Regarder et montrer l'industrie, la visite d'usine comme point de contact, ENSCI LES ATELIERS, 2013, Presses des Mines
L'Urgence industrielle, Gabriel Colletis, Lormont, Le Bord de l'eau, 2012
L'innovation ordinaire, ALTER, Norbert, 2000, Paris, PUF.
Réenchanter le monde, La valeur esprit contre le populisme industriel, Bernard Stiegler, Flammarion, collection Champs essais, Paris, 2008
La recherche-projet : une méthode pour la recherche en design, Alain Findeli, communication au Swiss Design Network 13-14 mai 2004
Recherche-création en design, modèles pour une pratique expérimentale, Lysianne Léchot Hirt, MétisPresse, Genève, 2010
Réfléchir par la matière en design. Normal Studio, Martin Szekely, Konstantin Grcic., Claire Davril, Marges [En ligne], 18 | 2014, mis en ligne le 01 mai 2016

***TerraFibra architectures*, Dominique Gauzin-Müller et Aurélie Vissac, Pavillon de l'Arsenal, 2021**
***Habiter la terre crue*, Jean Dethier, éditions Flammarion, 2019**
***Bâtir en terre, du grain de sable à l'architecture*, Romain Anger, Laëtitia Fontaine, Belin, Cité des sciences et de l'industrie, 2009**
***Construire avec le peuple. Histoire d'un village d'Egypte : Gourna*, Hassan Fathy, Sindbad La bibliothèque arabe, rééditions Actes Sud, 1996**
Terres de Paris. De la matière au matériau, Romain Anger, Paul-Emmanuel Loiret & Serge Joly, Martin Rauch, Pavillon de l'Arsenal, 2016
***Architecture en terre d'aujourd'hui - LES TECHNIQUES DE LA TERRE CRUE*, Dominique Gauzin-Müller, 2016**
***La filière terre crue en France – enjeux, freins et perspectives*, Elvire Leylavergne, article colloque Terra 2016**
***En quoi l'architecture vernaculaire peut-elle être une source d'inspiration pour le futur ?*, Amélie Essessé, L'Observatoire La revue des politiques culturelles 2021/1 (N° 57), p.117-119**

Evaluation et critères d'évaluation

1/4 Participation aux échanges en groupe, avec les partenaires

1/4 Méthode d'analyse et d'expérimentation durant le projet

1/4 Inscription culturelle de la proposition

1/4 Qualité plastique de la proposition en adéquation avec le contexte

Spécificités

Projet immersif en partenariat avec Adrien Aras (Doctorant terre crue – labo GEGENAA - URCA), l'association Des idées plein la terre, l'association Maisons paysannes de France, Cycle Terre, Olivier Berthaut (maçon), le Musée Saint-Léger (Soissons).

La valorisation de ce programme de recherche se fera par le biais d'un carnet d'expérience collaboratif et d'expositions nationales et régionales.

Sociologie de la consommation
Professeures : Véronique Maire, designer (Chaire IDIS) et Dominique Roux, docteur en science du management (laboratoire REGARDS – URCA)

Option et Mention : **Design Objet & espace**
Année : **4e**
Semestre : **7**
Nature de l'enseignement : **Tronc commun**
Méthode pédagogique : Suivi de projet en groupe et en individuel ; thématique de groupe ; projet en lien avec des partenaires-experts
Nombre d'heures en présentiel (semestriel) :3 séances de 5h : 15h
Travail de l'étudiant.e (hebdomadaire et semestriel) : 2,5h hebdomadaire 27,5h semestriel
Pré-requis : Un niveau de licence / DNA en design objet et/ou espace est requis.
Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) :
A Création conception réalisation
Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) :
Recherches et expérimentations

Contenu et connaissances :
Collaboration entre la section design espace & objet de l'ESAD de Reims et le laboratoire de recherche REGARDS (URCA), qui permet la rencontre d'étudiant.es en design et d'autres en marketing sur un projet commun dans une approche de la sociologie de la consommation. A partir d'un thème donné – les usages et imaginaires de la forêt – les étudiant.es travaillent en groupe mixtes pour produire des travaux répondant à une problématique. Durant la première phase, les étudiant.es vont pratiquer les outils du sociologue, mener des entretiens, les analyses en groupe afin de définir un contenu thématique, une construction de persona et produire une cartographie des discours. La seconde phase de ce travail sera dédiée à la projection de l'analyse dans le projet de design.
Cette collaboration est un espace de dialogue, d'échange et d'ouverture pour ces étudiant.es qui sont amenés à partager leurs visions, leurs pratiques et à être confrontés à des mondes autres que ceux de leurs enseignements habituels/respectifs.
Ce travail collaboratif est un moyen de les faire réfléchir à des réalités contextuelles et situationnelles proche du monde professionnel et de les amener à développer des propositions concrètes à partir de problématiques sociétales.

Objectifs :
Comprendre les pratiques d'une autre discipline, celles des acteurs de terrain et celles des usagers
Apprendre à mener et restituer des entretiens
Découvrir d'autres méthodes et outils issus de la communication
Formuler, sur la base d'observations, des recommandations/préconisations
Apprendre à connaître un milieu professionnel ou académique

Bibliographies :
Les techniques du corps, Marcel Mauss, Journal de Psychologie, XXXII, 1934
The Dynamics of Social Practice: Everyday Life and How it Changes, Elisabeth Shove, Mika Pantzar et Matt Watson, Sage, 2012.
Design et management, Brigitte Borja de Mozotta, 2ème édition, Paris, Editions d'organisation, 2002
La batailles des imaginaires, Alain Damasio, Socialter Hors série n°8, 2020
Le souci de la nature. Apprendre, inventer, gouverner, Cynthia Fleury et Anne-Caroline Prévost, CNRS Editions, 2017

Evaluation et critères d'évaluation

1/3 - Participation aux échanges en groupe, avec les étudiant.es en marketing et avec Dominique Roux, chercheuse et directrice du Laboratoire Regards
1/3 Méthode d'analyse et capacité d'adaptation à un contenu nouveau et complexe
1/3 Qualités de la proposition plastique, en cohérence avec le contexte

Spécificités
Projet en partenariat avec la chaire IDIS, le Laboratoire REGARDS de l'URCA, l'Office Nationale des Forêts (ONF) et le Parc naturel régional de la Montagne de Reims

Enseignement au choix

Son
Professeurs : Sonopopée (Vivien Trelcat et Thomas Dupouy)

Année : 4e année
Semestres : 7 et/ou 8
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 : 4e année
Semestres : 7 et/ou 8
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 : 4e 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

Contenu et objectifs : Le design culinaire est ouvert aux étudiant.e.s 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 : 4e année
Semestres : 7 et/ou 8
Type d'activité : initiation
Nombre d'heures (semaine) : 2h
Travail de l'étudiant.e : 2h
Régime : Enseignement au choix
Méthodes : Travaux pratiques et dirigés, ateliers

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 : 4e année
Semestres : 7 et/ou 8
Type d'activité : initiation
Nombre d'heures (semaine) : 2h
Travail de l'étudiant.e : 2h
Régime : Enseignement au choix
Méthodes : Travaux pratiques et dirigés

Contenu connaissances et objectifs :

- Il s'agit de découvrir la pratique de l'impression par la sérigraphie ainsi que d'en maitriser 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 maitriser 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 : 4e année
Semestre : 7
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

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 (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

A.R.C (Atelier Recherche et Création)

Get In Touch
Professeur.e.s : Fabrice Bourlez et Manuela Marquès

Année : 4e année
Semestres : 7 & 8
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 leusr 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)

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

Année : 4e année
Semestres : 7 & 8
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

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 apparait 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, transmets, 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

<u>Structuration :</u>
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 3e et 4e 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.

<u>Méthode et organisation :</u>
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.
    - 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 :
    - Sonopopée en tant qu'Association, par ailleurs résidents de la pépinière à l'ESAD pour leur pratique plurielle autour du son : composition, lutherie….

    - 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.

    - 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.

    - 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.
    - Rencontres avec un.e résident.e de Césaré
    - Invitations aux concerts organisés par Césaré et le CRR
    - 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)
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 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.

Séjour d'études à l'étranger
ou stage
D'avril à juillet

Collège de professeurs

Spécialité : Design
Année : 4ème
Semestre : 8
Type d'activité : stage
Nombre d'heures (semaine) : 35
Travail de l'étudiant.e : en continu
Régime : obligatoire

Contenu et objectifs : Le semestre 8 est consacré à un stage en entreprise à l'étranger ou à un échange académique dans un établissement étranger partenaire de l'ESAD (Europe ou autre).
Les demandes de stage ou de séjour académique à l'étranger sont rédigées par l'étudiant.e .e, et validées par l'enseignant référent avant de faire l'objet d'une convention.

Evaluation :
Les étudiant.e.s sont réuni.e.s pour une présentation de leur rapport de stage ou de séjour (sous forme de conférence) à un collège de professeurs qui valide ou non le résultat en attribuant les ECTS nécessaire au semestre 9.

5e ANNEE

DESIGN OBJET & ESPACE

ENSEIGNANT.E.S REFERENT.E.S : FABIEN CAGANI & collège de professeur.e.s

Méthodologie de la recherche / Suivi de mémoire
Professeurs : Fabrice Bourlez, Rozenn Canevet, Daria Ayvazova

Spécialité : Théorie
Année : 5ème
Semestre : 9
Type d'activité : sciences humaines, histoire et théorie du design et de l'art, méthodologie de la recherche.
Nombre d'heures (semaine) : 8h
Travail de l'étudiant.e : 8h
Régime : obligatoire
Méthodes : cours magistral, discussions individuelles et en groupe.
Blocs de connaissances et compétences :
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances théoriques (philosophie, esthétique, sociologie, histoire de l'art et de l'architecture, histoire des formes et théorie de la couleur, sémiotique, sciences de l'information ...) en vue de concevoir et mener à bien un projet.
* Maîtriser la démarche de l'analyse conceptuelle et formelle d'œuvres ou objets de création en l'inscrivant dans un contexte culturel, historique et social.

Contenu et objectif :

Le mémoire est un volet essentiel dans le parcours menant au grade de DNSEP grade master. Il est aussi une réelle opportunité pour l'étudiant.e de mener une réflexion approfondie sur un thème de son choix qui, idéalement, s'articule avec sa pratique tout en l'augmentant d'un point de vue théorique. En ce sens le mémoire doit être vu comme une des prémisses à la recherche sur le design.
Le travail du mémoire consiste en plusieurs étapes méthodologiques menant au parachèvement d'un ouvrage pensé, conçu et écrit par l'étudiant.e. Ainsi est-il le résultat d'une proposition, d'une interrogation voire d'une affirmation entrant dans une démonstration, un développement à travers lesquels l'étudiant.e tire des conclusions. Il est un document venant clarifier, renforcer, énoncer le positionnement de l'étudiant.e ainsi que de sa discipline : le design. Sa forme comme son écriture peuvent être multiples : ouvrage imprimé, relié, support multimédia et narration, recherche scientifique, enquête ethno-anthropologique, sociologique...

Ce cours, dispensé à raison de 8 heures/semaine en rotation avec les enseignants du pôle théorie (histoire du design, histoire de l'art, philosophie), permet à l'étudiant.e d'approfondir sa connaissance des bases méthodologiques nécessaires à la réalisation d'un mémoire. Outre l'ancrage des bases méthodologiques de la recherche, ces rencontres hebdomadaires avec le pôle théorie servent à structurer une réflexion sur un thème choisi par l'étudiant.e. Par conséquent, les cours de méthodologie de la recherche s'articulent-ils autour du thème choisi et engagent l'étudiant.e, sous la guidance d'un directeur de mémoire, à classer, hiérarchiser, structurer son corpus de recherche et à travailler à l'élaboration d'une problématique. Cette étape, qui s'étend sur plusieurs mois, comprend la constitution des éléments suivants : bibliographie, table des matières, index, table des illustrations, et se développe de concert avec le travail pratique de l'étudiant.e. Ainsi, le mémoire comme le projet, constituent-ils deux entités qui se fécondent l'une/l'autre favorisant un travail singulier, pertinent et actuel permettant à l'étudiant.e de faire en sorte que la « petite histoire » se connecte à celle plus grande de sa discipline. Plusieurs collégiales, réunissant plusieurs professeurs (théorie & pratique), sont organisées au cours du semestre, et ponctuent le travail de recherche. Ces temps de collégiale sont tous interactifs.

La rentrée (semestre 9) est marquée par un rendu du texte de l'étudiant.e. S'en suit une phase de lecture et de correction pour le directeur de mémoire de sorte à assurer la cohérence du propos. Cette phase est suivie par un atelier « intensif mémoire ». Enfin, cet « intensif mémoire » est désormais amplifié par un workshop « théorie & pratique » en collaboration avec les professeurs en design, en graphisme, en art, qui consiste à coupler le travail effectué pour le mémoire à celui du projet plastique.

Méthodes d'apprentissage :
Discussions, analyses, rédactions, présentations des étudiant.e.s.. Workshops

Présence :
Obligatoire.
Absences excusées uniquement par écrit.

Bibliographie :
En fonctions des sujets des étudiant.e.s

Evaluation : soutenance de mémoire de DNSEP

Suivi individuel du projet personnel
Professeur.e.s : Fabien Cagani & enseignant.e.s référent.e.s

Spécialité : Design objet & espace
Années : 5ème
Semestres : 9 et 10
Type d'activité : Méthodologie de la recherche
Nombre d'heures/ semaine : 8h
Travail de l'étudiant.e : en continu
Régime : obligatoire
Méthodes : suivi individuel hebdomadaire
Bloc de connaissances et compétences :
* Maîtriser les étapes de la conduite du projet : conception (recherche documentaire et iconographique, repérages, esquisses), expérimentation (maquettes, modèles), réalisation, évaluation, réception. * Etre capable, par la forme et la matière, d'exprimer l'intention de l'auteur au service d'une œuvre ou d'un produit de création.
* Etre capable de faire des propositions singulières ou innovantes.
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances scientifiques et technologiques relatives aux techniques (peinture, dessin, sculpture, gravure, photographie, numérique), supports (traditionnels, audiovisuels, multimédias) et matériaux (matériaux naturels ou synthétiques, matériaux et structures virtuels, matériaux avancés de haute technologie).
* Maîtriser différents modes d'expression : expression orale, expression écrite, expression par la création par l'exposition

Contenu et objectifs
Le but de cette 5ème année est d'accompagner l'étudiant.e dans une réflexion à long terme sur un thème choisi, en affirmant sa méthodologie de travail et en le préparant à l'obtention de son DNSEP. Les enjeux de l'enseignement résident dans l'aptitude de l'étudiant.e à s'immerger dans la problématique de design et de questionner ainsi le contexte, les usages et sa propre pratique. Il met ainsi en lumière tous les acquis antérieurs afin de répondre à une problématique développée à travers la rédaction du mémoire et le travail plastique singulier. De plus l'étudiant.e gagne en autonomie en choisissant son directeur de projet et en contactant des spécialistes qui deviennent des interlocuteurs privilégiés du projet. Il peut également profiter du réseau de professionnels mis en place au cours de nos divers partenariats afin de renforcer son pôle de réflexion ou de fabriquer des objets. L'étudiant.e se prépare ainsi à dialoguer avec différents acteurs propices au bon déroulement de son projet et à générer un contexte d'activité et de réflexion pour aborder sa vie professionnelle.

Bibliographie : de nature diverse, puisqu'elle est à établir en fonction de la problématique choisie de étudiant.e.

Evaluation : 4 collégiales et un diplôme blanc sont organisés, pour que l'étudiant.e choisisse dans un premier temps son directeur.rice de recherche et dans un temps plus progressif, d'exposer l'évolution du grand projet à une collégiale d'enseignant.e.s.
Le DNSEP blanc a lieu avec des invités extérieurs, afin que l'étudiant.e confronte sa démarche et approfondisse sa réflexion globale. Un intérêt tout particulier sera porté sur la pertinence des propositions et la cohérence méthodologique, ainsi que la singularité de la proposition et le degré d'autonomie seront des critères déterminants pour l'évaluation.

4e et 5e ANNEES DESIGN GRAPHIQUE & NUMERIQUE

ENSEIGNANT REFERENT : OLAF AVENATI

MASTER DESIGN GRAPHIQUE & NUMERIQUE

La formation de second cycle s'inscrit dans la continuité des 2 années de spécialisation qui préparent au DNA, durant lesquelles différents aspects de la pratique du design graphique sont acquis et les questions liées à la pratique du design dans le champ numérique sont introduites, tant sur le plan éditorial qu'expérientiel. Durant cette première phase d'acquisition et d'expérimentation, les étudiant.es se forgent des compétences en relation texte-image, création et usage de signes visuels, dessin de caractère typographique, mise en page, conception éditoriale, communication et identité visuelle, conception d'interfaces graphiques, design de service, initiation à la pratique du code. Ils sont également encouragés à expérimenter leurs premières prises de positions réflexives et plastiques personnelles.

Fort de ces acquis, **le second cycle a pour objectifs de :**
• Former des praticien.ne.s capables d'intervenir, en tant qu'auteur.e.s et dans le cadre de la commande, seuls ou en équipes pluridisciplinaires, en conception graphique traditionnelle, en conception d'interface (UI), d'expérience utilisateur (UX), d'outils ou de services digitaux, en organisation éditoriale, sur les principaux médiums actuels de diffusion, attentifs aux contextes et aux destinataires des projets.
• Sensibiliser les étudiant.e.s à la recherche académique et aux formes et pratiques expérimentales de la recherche en design, en collaboration avec des partenaires académiques variés (chercheur.e.s et enseignant.e. issu.e.s des sciences sociales ou des sciences de l'ingénieur, provenant des universités ou des grandes écoles, avec un partenariat privilégié avec l'Institut Mines-Télécom). Faire l'expérience du système de valeur de la recherche dans sa pratique.
• Favoriser le développement chez chaque étudiant.e d'une écriture plastique originale, d'un appareil critique et réflexif, en relation à leur pratique(s) personnelle(s), et finalement, d'une position singulière de praticien au moment d'entrer dans la vie professionnelle.
• Préparer l'entrée dans la vie professionnelle en expérimentant plusieurs organisations et environnements de travail : de la position individuelle au sein d'un atelier, en passant par le travail coordonné de studio, ou les formes de l'entrepreneuriat de projet collectif et interdisciplinaire (notamment dans la figure du binôme designer-ingénieur, pratiquée depuis 2011 avec notre partenaire académique principal : l'Institut Mines-Télécom, et 4 de ses écoles). Ces situations permettent l'acquisition de compétences en direction et conduite de projet, en compréhension des relations aux commanditaires / partenaires / fournisseurs. À ceci s'ajoutent des compétences accrues en matière en mises en formes des projets (esquisse, maquette, APS / APD, prototypage, pitch et présentations, tests utilisateurs, exécution pour la production, exposition et édition de restitution). Enfin, les qualités empathiques et relationnelles des étudiant.es sortent renforcées de ces contacts réguliers avec des milieux hétérogènes.

Pour parvenir à ces objectifs, les 4 semestres – S7 à S10 – sont structurés de la manière suivante :
Semestre 7– il se compose de deux projets longs simultanés en design éditorial et en design numérique. Chacun d'eux est fortement ancré dans un contexte réel – contenus, interlocuteurs invités, partenaires académiques ou privés, objectifs éditoriaux *(voir ouvrage Datalogie ci-joint – page 62)*, didactiques, informationnels, ou de recherche (portée notamment par des laboratoires de science de l'informatique : projet « Datavisualisation » *(voir ouvrage Datalogie ci-joint – page 152*). Ils offrent une totale liberté de création et de recherche aux étudiant.es (condition des partenariats pour ce type de projet). Chaque étudiant.e est donc libre d'interpréter le sujet proposé et de le traiter selon ses approches personnelles.

Semestre 8 – finalisation des projets, puis stage long à partir de début avril, ou échange académique à partir de février. Ils apportent des premières expériences professionnalisantes ou immersives dans différents milieux et cultures qui favorisent l'efficacité, l'intelligence sociale et l'autonomie des étudiant.es tout en augmentant leurs savoir-faire.

Maquette pédagogique Master Design graphique et numérique 2022-2023

	Semestre 7		Semestre 8		Semestre 9		Semestre 10	
Initiation à la recherche Suivi de mémoire, philosophie, histoire des arts	**10**		**10**		**20**			
	ECTS	Heures/ semaine	ECTS	Heures/ semaine	ECTS	Heures/ semaine	ECTS	Heures/ semaine
Suivi et méthodologie de la recherche (dont suivi de mémoire)	4	72h	8	48h	14	56h		
Workshop mémoire	2	16h			3	16h		
Transformations contemporaines (séminaire)	2	8h			2	8h	NC	
Colloques et conférences	1	8h	2		1	8h	NC	
Histoire et théorie du graphisme	1	20h						
Projet plastique Prospective, méthodologie, production	**20**		**20**		**8**			
Datavisualisation	6	40h	6	32h				
Projet éditorial	6	40h	6	32h				
Semaine Folle			NC	32h			NC	32h
Projet personnel (OA)					4	40h	NC	56h
Projet personnel (LM)					4	40h	NC	56h
Workshop transversal (transformations contemporaines)			2	32h			NC	32h

Création typographique	3	40h	2	32h				
Graphisme Multimedia	3	40h	2	32h				
Enseignement au choix ou ARC	2	20h/40h	2	16h/32h				
Stage					**2**			
Diplôme National Supérieur d'Expression plastique							**30**	

4e ANNEE
DESIGN GRAPHIQUE & NUMERIQUE

ENSEIGNANT REFERENT : LAURENT MESZAROS

Méthodologie de projet / Mémoire
Professeurs : Rozenn Canevet, Fabrice Bourlez

Spécialité : Théorie
Année : 4ème
Semestres : 7 & 8
Type d'activité : sciences humaines, histoire et théorie du design et de l'art, méthodologie.
Nombre d'heures (semaine) : 8h
Travail de l'étudiant.e :
Régime : obligatoire
Méthodes : Discussions, analyses, rédactions, présentations des étudiant.e.s. Workshops
Blocs de connaissances et compétences :
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances théoriques (philosophie, esthétique, sociologie, histoire de l'art et de l'architecture, histoire des formes et théorie de la couleur, sémiotique, sciences de l'information ...) en vue de concevoir et mener à bien un projet.
* Maîtriser la démarche de l'analyse conceptuelle et formelle d'œuvres ou objets de création en l'inscrivant dans un contexte culturel, historique et social.

Contenu et objectif :
Le mémoire est un volet essentiel dans le parcours menant au grade de DNSEP grade master. Il est aussi une réelle opportunité pour l'étudiant.e de mener une réflexion approfondie sur un thème de son choix qui, idéalement, s'articule avec sa pratique tout en l'augmentant d'un point de vue théorique. En ce sens le mémoire doit être vu comme une des prémisses à la recherche sur le design.
Le travail du mémoire consiste en plusieurs étapes méthodologiques menant au parachèvement d'un ouvrage pensé, conçu et écrit par l'étudiant.e. Ainsi est-il le résultat d'une proposition, d'une interrogation voire d'une affirmation entrant dans une démonstration, un développement à travers lesquels l'étudiant.e tire des conclusions. Il est un document venant clarifier, renforcer, énoncer le positionnement de l'étudiant.e ainsi que de sa discipline : le design. Sa forme comme son écriture peuvent être multiples : ouvrage imprimé, relié, support multimédia et narration, recherche scientifique, enquête ethno-anthropologique, sociologique...

Ce cours, dispensé à raison de 8 heures/semaine en rotation avec les enseignants du pôle théorie (histoire du design, histoire de l'art, philosophie), permet à l'étudiant.e d'approfondir sa connaissance des bases méthodologiques nécessaires à la réalisation d'un mémoire. Outre l'ancrage des bases méthodologiques de la recherche, ces rencontres hebdomadaires avec le pôle théorie servent à structurer une réflexion sur un thème choisi par l'étudiant.e. Par conséquent, les cours de méthodologie de la recherche s'articulent-ils autour du thème choisi et engagent l'étudiant.e, sous la guidance d'un directeur de mémoire, à classer, hiérarchiser, structurer son corpus de recherche et à travailler à l'élaboration d'une problématique. Cette étape, qui s'étend sur plusieurs mois, comprend la constitution des éléments suivants : bibliographie, table des matières, index, table des illustrations, et se développe de concert avec le travail pratique de l'étudiant.e. Ainsi, le mémoire comme le projet, constituent-ils deux entités qui se fécondent l'une/l'autre favorisant un travail singulier, pertinent et actuel permettant à l'étudiant.e de faire en sorte que la « petite histoire » se connecte à celle plus grande de sa discipline. Plusieurs collégiales, réunissant plusieurs professeurs (théorie & pratique), sont organisées au cours du semestre, et ponctuent le travail de recherche. Ces temps de collégiale sont tous interactifs.

La rentrée (semestre 9) est marquée par un rendu du texte de l'étudiant.e. S'en suit une phase de lecture et de correction pour le directeur de mémoire de sorte à assurer la cohérence du propos. Cette phase est suivie par un atelier « intensif mémoire ». Enfin, cet « intensif mémoire » est désormais amplifié par un workshop « théorie & pratique » en collaboration avec les professeurs en design, en graphisme, en art, qui consiste à coupler le travail effectué pour le mémoire à celui du projet plastique.

Présence :
Obligatoire. Absences excusées uniquement par écrit.

Évaluation :
Contenus, langue et style d'écriture
Originalité, pertinence et précision de l'argumentation orale et écrite
Formes et qualité des présentations
Rendus

Bibliographie :
En fonctions des sujets des étudiant.e.s

Projet Design graphique et numérique
Professeurs : Olaf Avenati et Laurent Meszaros

Spécialité : Design graphique & numérique
Année : 4e
Semestres:7 et 8
Nombre d'heures de cours (semaine) : 4h
Travail de l'étudiant.e : 2 jours / semaine
Régime : obligatoire
Méthodes : suivi individuel de plusieurs projets tout au long de l'année
Evaluation : voir détail de chaque sujet
Bloc de connaissances et compétences :
* Maîtriser les étapes de la conduite du projet : conception (recherche documentaire et iconographique, repérages, esquisses), expérimentation (maquettes, modèles), réalisation, évaluation, réception. * Etre capable, par la forme et la matière, d'exprimer l'intention de l'auteur au service d'une œuvre ou d'un produit de création.
* Etre capable de faire des propositions singulières ou innovantes.
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances scientifiques et technologiques relatives aux techniques (peinture, dessin, sculpture, gravure, photographie, numérique), supports (traditionnels, audiovisuels, multimédias) et matériaux (matériaux naturels ou synthétiques, matériaux et structures virtuels, matériaux avancés de haute technologie).
* Maîtriser différents modes d'expression : expression orale, expression écrite, expression par la création par l'exposition

Le semestre se compose de deux projets longs simultanés en design éditorial et en design numérique. Chacun d'eux est fortement ancré dans un contexte réel – contenus, interlocuteurs invités, partenaires académiques ou privés, objectifs éditoriaux *(voir ouvrage Datalogie ci-joint – page 62)*, didactiques, informationnels, ou de recherche (portée notamment par des laboratoires de science de l'informatique : projet « Datavisualisation » Ils offrent une totale liberté de création et de recherche aux étudiant.es (condition des partenariats pour ce type de projet). Chaque étudiant.e est donc libre d'interpréter le sujet proposé et de le traiter selon ses approches personnelles.

Datavisualisation
Donner formes aux données

Professeur : Olaf Avenati

Option et Mention : Design graphique & numérique
Année : 4e
Semestres : 7 et 8
Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création conception réalisation
Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Recherches et expérimentations
Nature de l'enseignement : Tronc commun
Méthode pédagogique : Suivi de projet en groupe et en individuel ; thématique de groupe ; projet en lien avec un partenaire-expert
Nombre d'heures en présentiel (semestriel) : 11 séances de 4h : 44h
Travail de l'étudiant.e (hebdomadaire et semestriel) : 2,5h hebdomadaire 27,5h semestriel

Pré-requis Un niveau de licence / DNA en design graphique et/ou design numérique est requis.
Bloc de connaissances et compétences :
* Maîtriser les étapes de la conduite du projet : conception (recherche documentaire et iconographique, repérages, esquisses), expérimentation (maquettes, modèles), réalisation, évaluation, réception. * Etre capable, par la forme et la matière, d'exprimer l'intention de l'auteur au service d'une œuvre ou d'un produit de création.
* Etre capable de faire des propositions singulières ou innovantes.
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances scientifiques et technologiques relatives aux techniques (peinture, dessin, sculpture, gravure, photographie, numérique), supports (traditionnels, audiovisuels, multimédias) et matériaux (matériaux naturels ou synthétiques, matériaux et structures virtuels, matériaux avancés de haute technologie).
* Maîtriser différents modes d'expression : expression orale, expression écrite, expression par la création par l'exposition

Contenu connaissances et objectifs :
Intitulé du cours : "Datavisualisation. Donner formes aux données"
Contenu et connaissances :
Le cours propose aux étudiant.e·e·s de développer leurs connaissances théoriques et compétences pratiques en conception gra-phique et numérique de visualisation de données dynamiques, dans le cadre d'une rencontre aussi immersive que possible (rencontres, visites & voyages parfois) avec un·e chercheur/euse et son objet de recherche. L'enjeu initial est triple : découvrir / s'adapter / intervenir en tant que designer dans un nouveau champ de pratique et de connaissances, au fil d'une rencontre avec un expert – chercheur, scientifique, medecin, informaticien, specialiste, qui travaille quotidiennement avec des données nu-mériques – pour lui proposer des méthodes visuelles de représentations alternatives destinées à améliorer son travail avec les données.
Chaque itération du projet associe également des étudiant.e·e·s ingénieur·e·s en interface numérique de « Télécom SudParis – Institut polytechnique de Paris » pour développer au plan technique un prototype fonctionnel qui intègre la conception gra-phique créée par les étudiant.e·e·s de l'ESAD de Reims. Cette production collective implique un dialogue et une compréhension mutuelle entre les participants, donnant ainsi l'occasion à chacun de développer sa capacité de travail en groupe interdiscipli-naire.
Chaque année, un nouveau thème est proposé. Le thème 2019-2020 s'intitule « Brain Roads ». Il a pour objet de découvrir et questionner les formes visuelles du modèle numérique de la matière blanche du cerveau humain, qui est produit par les neuros-cientifiques du département de neurochirurgie de l'Hopital Universitaire « Charité » de Berlin, en partenariat avec le Cluster d'excellence « Matters of Activity. Image Space Material » de l'université « Humboldt zu Berlin ». Cette première approche va questionner différents aspects du modèle : sa nature de représentation 3D, son système de géo-localisation basé sur l'emploi de la couleur, l'expression de l'incertitude, les réseaux fonctionnels… Le

projet Brain Roads a reçu un financement du programme Procope de Campus-France. Plus d'informations sur le projet et ses partenaires ici :
https://entreformesetsignes.fr/brain-roads

Objectifs :
— Au plan théorique, comprendre les enjeux de la visualisation de données, son histoire, ses concepts clés et ses méthodes
— apprendre à travailler avec les données pour les représenter dans leurs différentes dimensions informationnelles
— expérimenter ses propres méthodes de conception graphique et numérique
— créer des esthétiques graphiques et/ou des interfaces d'exploration numérique singulières et sur mesure
— apprendre à connaître un milieu professionnel ou académique (dans la relation aux partenaires)
— se sensibiliser aux pratiques de la recherche académique, ses enjeux, ses objectifs, son système de valeur, pour s'éveiller à la recherche en design

Bibliographie
Neurath, Marie & Kinross, Robin - « Le Transformateur. Principes de création des diagrammes isotype », éditions B42
Tuftee, Edward - « The Visual Display of Quantitative Information », Graphics Press USA, 2001
Tuftee, Edward - « Envisioning Information », Graphics Press USA, 2001
Bertin, Jacques - « Sémiologie graphique : Les diagrammes, les réseaux, les cartes », editions EHESS, 2013
Druker, Johanna « L'interprétation modélisante », édition B42, 2020

Evaluation et critères d'évaluation
25% - Participation aux échanges en groupe : avec les étudiant.es ingénieurs et avec les chercheurs, partenaires et invités
25% - Méthode d'analyse et d'expérimentation tout au long du projet : inventivité dans les choix d'analyse, capacité d'adaptation à un contenu nouveau et complexe
25% - Références théoriques et esthétiques, inscription culturelle de la proposition
25% - Qualités de la recherche et de la réponse : aux plans fonctionnel, plastique, praticabilité/habitabilité

Spécificités
Projet franco-allemand en partenariat avec 4 institutions, à l'initiative du département de design graphique et numérique de l'ESAD de Reims :
• ESAD de Reims
• Télécom SudParis - Institut polytechnique de Paris
• Cluster of Excellence Matters of Activity, Humboldt-Universität zu Berlin - Image Space Material. Project: Adaptive Digital Twin
• Charité-Universitätsmedizin Berlin (Hôpital Universitaire) - Image Guidance Lab. Department of Neurosurgery with Pediatric Neurosurgery
Workshop de lancement à Berlin au Cluster d'excellence « Matters of Activity. Image Space Material » (3 jours)
Cours en anglais en présence des partenaires

Design graphique & numérique
Professeur : Christian Porri

Spécialité : Design graphique et numérique
Année : 4e 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

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).
  Maitrise 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.
  Maitrise 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 mindmaping 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 besoin, 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).

Graphisme / Edition presse
Professeur : Laurent Burte

Titre du cours : Design éditorial
Année : 4eme Design graphique & numérique
Semestres 7 & 8
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

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 visuel.

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.

Enseignement au choix

Son
Professeurs : Sonopopée (Vivien Trelcat et Thomas Dupouy)

Année : 4e année
Semestres : 7 et/ou 8
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 : 4e année
Semestres : 7 et/ou 8
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 : 4e 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

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 : 4e année
Semestres : 7 et/ou 8
Type d'activité : initiation
Nombre d'heures (semaine) : 2h
Travail de l'étudiant.e : 2h
Régime : Enseignement au choix
Méthodes : Travaux pratiques et dirigés, ateliers

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 : 4e année
Semestres : 7 et/ou 8
Type d'activité : initiation
Nombre d'heures (semaine) : 2h
Travail de l'étudiant.e : 2h
Régime : Enseignement au choix
Méthodes : Travaux pratiques et dirigés

Contenu connaissances et objectifs :

- Il s'agit de découvrir la pratique de l'impression par la sérigraphie ainsi que d'en maitriser 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 maitriser 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 : 4e année
Semestre : 7
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

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 (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

A.R.C (Atelier Recherche et Création)

Get In Touch
Professeur.e.s : Fabrice Bourlez et Manuela Marquès

Année : 4e année
Semestres : 7 & 8
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 leusr 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)

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

Année : 4e année
Semestres : 7 & 8
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

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 apparait 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, transmets, 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

<u>Structuration :</u>
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 3e et 4e 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.

<u>Méthode et organisation :</u>
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.
    - 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 :
    - Sonopopée en tant qu'Association, par ailleurs résidents de la pépinière à l'ESAD pour leur pratique plurielle autour du son : composition, lutherie….

    - 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.

    - 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.

    - 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.
    - Rencontres avec un.e résident.e de Césaré
    - Invitations aux concerts organisés par Césaré et le CRR
    - 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)
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 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.

Séjour d'études à l'étranger
ou stage
D'avril à juillet

Collège de professeurs

Spécialité : Design
Année : 4ème
Semestre : 8
Type d'activité : stage
Nombre d'heures (semaine) : 35
Travail de l'étudiant.e : en continu
Régime : obligatoire

Contenu et objectifs : Le semestre 8 est consacré à un stage en entreprise à l'étranger ou à un échange académique dans un établissement étranger partenaire de l'ESAD (Europe ou autre).
Les demandes de stage ou de séjour académique à l'étranger sont rédigées par l'étudiant.e, et validées par l'enseignant référent avant de faire l'objet d'une convention.

Evaluation
Les étudiant.e.s sont réuni.e.s pour une présentation de leur rapport de stage ou de séjour (sous forme de conférence) à un collège de professeurs qui valide ou non le résultat en attribuant les ECTS nécessaires au semestre 9.

5e ANNEE

DESIGN GRAPHIQUE & NUMERIQUE

ENSEIGNANT REFERENT : OLAF AVENATI

Méthodologie de projet / Mémoire
Professeur.e.s : Fabrice Bourlez, Rozenn Canevet

Spécialité : Théorie
Année : 5ème
Semestre : 9
Type d'activité : sciences humaines, histoire et théorie du design et de l'art, méthodologie.
Nombre d'heures (semaine) : 8h
Travail de l'étudiant.e :
Régime : obligatoire
Méthodes : cours magistral, discussions individuelles et en groupe.
Blocs de connaissances et compétences :
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances théoriques (philosophie, esthétique, sociologie, histoire de l'art et de l'architecture, histoire des formes et théorie de la couleur, sémiotique, sciences de l'information ...) en vue de concevoir et mener à bien un projet.
* Maîtriser la démarche de l'analyse conceptuelle et formelle d'œuvres ou objets de création en l'inscrivant dans un contexte culturel, historique et social.

Contenu et objectif :

Le mémoire est un volet essentiel dans le parcours menant au DNSEP grade master. Il est aussi une réelle opportunité pour l'étudiant.e de mener une réflexion approfondie sur un thème de son choix qui, idéalement, s'articule avec sa pratique tout en l'augmentant d'un point de vue théorique. En ce sens le mémoire doit être vu comme une des prémisses à la recherche sur le design.
Le travail du mémoire consiste en plusieurs étapes méthodologiques menant au parachèvement d'un ouvrage pensé, conçu et écrit par l'étudiant.e. Ainsi est-il le résultat d'une proposition, d'une interrogation voire d'une affirmation entrant dans une démonstration, un développement à travers lesquels l'étudiant.e tire des conclusions. Il est un document venant clarifier, renforcer, énoncer le positionnement de l'étudiant.e ainsi que de sa discipline : le design. Sa forme comme son écriture peuvent être multiples : ouvrage imprimé, relié, support multimédia et narration, recherche scientifique, enquête ethno-anthropologique, sociologique...

Ce cours, dispensé à raison de 8 heures/semaine en rotation avec les enseignants du pôle théorie (histoire du design, histoire de l'art, philosophie), permet à l'étudiant.e d'approfondir sa connaissance des bases méthodologiques nécessaires à la réalisation d'un mémoire. Outre l'ancrage des bases méthodologiques de la recherche, ces rencontres hebdomadaires avec le pôle théorie servent à structurer une réflexion sur un thème choisi par l'étudiant.e. Par conséquent, les cours de méthodologie de la recherche s'articulent-ils autour du thème choisi et engagent l'étudiant.e, sous la guidance d'un directeur de mémoire, à classer, hiérarchiser, structurer son corpus de recherche et à travailler à l'élaboration d'une problématique. Cette étape, qui s'étend sur plusieurs mois, comprend la constitution des éléments suivants : bibliographie, table des matières, index, table des illustrations, et se développe de concert avec le travail pratique de l'étudiant.e. Ainsi, le mémoire comme le projet, constituent-ils deux entités qui se fécondent l'une/l'autre favorisant un travail singulier, pertinent et actuel permettant à l'étudiant.e de faire en sorte que la « petite histoire » se connecte à celle plus grande de sa discipline. Plusieurs collégiales, réunissant plusieurs professeurs (théorie & pratique), sont organisées au cours du semestre, et ponctuent le travail de recherche. Ces temps de collégiale sont tous interactifs.

La rentrée (semestre 9) est marquée par un rendu du texte de l'étudiant.e. S'en suit une phase de lecture et de correction pour le directeur de mémoire de sorte à assurer la cohérence du propos. Cette phase est suivie par un atelier « intensif mémoire ». Enfin, cet « intensif mémoire » est désormais amplifié par un workshop « théorie & pratique » en collaboration avec les professeurs en design, en graphisme, en art, qui consiste à coupler le travail effectué pour le mémoire à celui du projet plastique.

Méthodes d'apprentissage :
Discussions, analyses, rédactions, présentations des étudiant.e.s.. Workshops

Présence :
Obligatoire.
Absences excusées uniquement par écrit.

Bibliographie :
En fonctions des sujets des étudiant.e.s

Evaluation : soutenance de mémoire de DNSEP

Suivi individuel du projet personnel
Professeurs : Olaf Avenati, Laurent Meszaros

Spécialité : Design graphique & numérique
Années : 5ème
Semestres : 9 et 10
Type d'activité : Méthodologie de la recherche
Nombre d'heures/ semaine : 8h
Travail de l'étudiant.e : en continu
Régime : obligatoire
Méthodes : suivi individuel hebdomadaire
Bloc de connaissances et compétences :
* Maîtriser les étapes de la conduite du projet : conception (recherche documentaire et iconographique, repérages, esquisses), expérimentation (maquettes, modèles), réalisation, évaluation, réception. * Etre capable, par la forme et la matière, d'exprimer l'intention de l'auteur au service d'une œuvre ou d'un produit de création.
* Etre capable de faire des propositions singulières ou innovantes.
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances scientifiques et technologiques relatives aux techniques (peinture, dessin, sculpture, gravure, photographie, numérique), supports (traditionnels, audiovisuels, multimédias) et matériaux (matériaux naturels ou synthétiques, matériaux et structures virtuels, matériaux avancés de haute technologie).
* Maîtriser différents modes d'expression : expression orale, expression écrite, expression par la création par l'exposition

Contenu et objectifs
Le but de cette 5ème année est d'accompagner l'étudiant.e dans une réflexion à long terme sur un thème choisi, en affirmant sa méthodologie de travail et en le préparant à l'obtention de son DNSEP. Les enjeux de l'enseignement résident dans l'aptitude de l'étudiant.e à s'immerger dans la problématique de design et de questionner ainsi le contexte, les usages et sa propre pratique. Il met ainsi en lumière tous les acquis antérieurs afin de répondre à une problématique développée à travers la rédaction du mémoire et le travail plastique singulier. De plus l'étudiant.e gagne en autonomie en choisissant son directeur de projet et en contactant des spécialistes qui deviennent des interlocuteurs privilégiés du projet. Il peut également profiter du réseau de professionnels mis en place au cours de nos divers partenariats afin de renforcer son pôle de réflexion ou de fabriquer des objets. L'étudiant.e se prépare ainsi à dialoguer avec différents acteurs propices au bon déroulement de son projet et à générer un contexte d'activité et de réflexion pour aborder sa vie professionnelle.

Bibliographie : de nature diverse, puisqu'elle est à établir en fonction de la problématique choisie de étudiant.e.

Evaluation : 2 collégiales et un diplôme blanc sont organisés avec des invités extérieurs, afin que l'étudiant.e confronte sa démarche et approfondit sa réflexion globale. Un intérêt tout particulier sera porté sur la pertinence des propositions et la cohérence méthodologique, ainsi que la singularité de la proposition et le degré d'autonomie seront des critères déterminants pour l'évaluation.

WORKSHOPS TRANSVERSAUX
TANSFORMATIONS CONTEMPORAINES
BIBLIOGRAPHIES

Les transformations contemporaines
Professeur.e.s : intervenant.e.s extérieur.e.s

Spécialité : Design objet & espace/ Design graphique & numérique / Art / Design & culinaire
Années : 4 et 5e années
Semestres : 7, 9
Type d'activité : Atelier intensif pluridisciplinaire
Nombre d'heures : 16h
Travail de l'étudiant.e : 8h
Régime : obligatoire
Méthodes : séminaire
Période : novembre 2020
Blocs de connaissances et compétences :
* S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances théoriques (philosophie, esthétique, sociologie, histoire de l'art et de l'architecture, histoire des formes et théorie de la couleur, sémiotique, sciences de l'information ...) en vue de concevoir et mener à bien un projet.

Ce nouveau format initié en 2019 consacre deux jours à des rencontres mettant l'accent sur la transversalité, l'ouverture et le croisement de la pratique et de la théorie. Deux jours pour aborder des enjeux contemporains à la croisée du design et de l'art, de la réalité de terrain et de la pensée, des défis écologiques et humains présents et à venir.

Descriptif

Transformations contemporaines, programme transversal des masters en art et en design de l'ESAD de Reims invite chaque année depuis 2019 huit intervenant.e.s, théoricien.ne.s, philosophes, sociologues, comme praticien.ne.s, artistes, designers, à venir présenter leurs travaux à l'intégralité des étudiant.e.e.s de master de l'école.

Ces deux jours de rencontres visent, par la richesse et la pluralité des travaux présentés et discutés, à nourrir et stimuler les étudiant.es tant intellectuellement que créativement. Positionné en début d'année scolaire, cet évènement permet aux étudiant.e.s de trouver une matière à penser leurs sujets de mémoires et projets de fin d'année. Il s'agit de les aider à trouver de nouvelles pistes de réflexion dans le questionnement des enjeux contemporains, de nouvelles directions créatives dans leur pratique et dans la réponse aux problématiques du monde d'aujourd'hui. Il s'agit tant de les amener sur des terrains nouveaux que de les aider à approfondir des pistes déjà en cours. Il s'agit tant de faire émerger que de conforter, tant de dérouter que d'orienter, tant de construire que de déconstruire.

Les *Transformations Contemporaines* visent à amorcer quelque chose qui, par la suite, trouvera sa continuité et ses résonnances tout au long de l'année dans la suivi des mémoires et des projets de fin d'année mais aussi au cours d'autres temps forts de l'école (workshops, collégiales, journée d'étude,).

Transversalité

La modalité première donnée à cet évènement est la *transversalité*. Elle se voit incarnée ici à plusieurs niveaux. Tout d'abord dans le fait que les *Transformations Contemporaines* rassemblent tous tes étudiant.e.s de master de l'école: quatrième et cinquième années, toute section confondue. Elles rassemblent ainsi les étudiant.e.s en art et ceux en design.

D'autre part, de par sa programmation, le déroulé de l'évènement permet à des disciplines, domaines, pratiques et champs de compétences très variés de se côtoyer et plus encore, de dialoguer et de tisser liens. En constituant des sections d'interventions, les *Transformations Contemporaines* mettent en effet volontairement en dialogue deux intervenant.e.s qui, suite à leur présentation respective, sont amené.e.s à dialoguer conjointement autour des enjeux contemporains. A travers les échanges et les questions étudiant.e.s, se voient cristallisées des approches et des visions très différentes et qui

pourtant se rejoignent dans une volonté commune de *faire* à partir d'un monde commun et de répondre à des problématiques contemporaines partagées par tou.te.s.

Ainsi *Transformations Contemporaines* visent à ouvrir les dialogues entre pratique et théorie, entre chercheur.e, artiste et designer et à montrer aux étudiant.e.s des voies de passage de l'un à l'autre plutôt que des clivages. Car il est entendu aujourd'hui que la *collaboration,* dans la pratique de l'art et du design, est cruciale.

Format

Cet évènement est voulu en deux temps pour favoriser le cheminement de la réflexion et de la pratique des étudiant.e.s.

Sur deux jours, les matinées sont consacrées à des interventions sous forme de conférence. Chercheur.e.s en sciences, sciences humaines, artistes, designers viennent délivrer aux étudiant.e.s leurs pratiques, visions et réflexions en questionnant les transformations contemporaines en cours. Transformations sociétales, transitions écologiques, bouleversements numériques, changements de paradigme, évolutions de la place et du rôle du designer et de l'artiste, modifications des environnements et des organisations de travail, etc. L'accent y est mis sur le *monde en cours*, le *monde en train de se dessiner,* avec la conviction que la nécessité de le comprendre dans ses transformations est grande. Grande, car aujourd'hui l'artiste et le designer doivent être en capacité d'y prendre part, de s'y inscrire, tous deux portant une responsabilité de plus en plus présente et pressente à s'engager et à porter activement ses transformations. C'est cette conscience que les *Transformations Contemporaines* visent à apporter aux étudiant.e.s en fin de cursus car ce sont bien eux qui, demain, seront en charge du dessein du monde.

Pour renforcer cette conscience auprès des étudiant.e.s, les après-midi de l'évènement sont pensés comme un temps second, sous un autre format. Ces après-midi sont consacrés à la pratique via la mise en place d'ateliers dirigés par les intervenants des matinées. Il s'agit là d'aider les étudiant.e.s à matérialiser leur penseé et à glisser de la *matière mot* qui leur aura été délivrée le matin à une matière qui prend forme, une *matière œuvre*, *matière objet*. Il s'agit de les aider à comprendre comment un propos - par l'ouverture à la théorie et le développement d'une capacité critique - peut nourrir leur pratique, amorcer un processus créatif, et les faire avancer dans leur production plastique.

Finalités

Le(s) monde(s) contemporain(s) questionnent en réalité bien plus que les champs de la sociologie, de la philosophie, de la technologie, de l'économie, des sciences, etc. Ils questionnent une relation au monde beaucoup plus globale, imposant de penser des problématiques sociales et environnementales, locales et globales, situées et partagées au sein desquelles le designer et l'artiste ont une place à prendre, un rôle à jouer par l'apport du processus créatif, de la pratique artistique et de la production matérielle. Sur ce constat, les *Transformations Contemporaines* visent à attirer l'attention des étudiant.e.s sur le rôle et la place qu'ils revêtiront demain et à leur en permettre l'expérimentation.
In fine, les présentations doublées des ateliers et les échanges transversaux à ces deux temps et à toute la matière délivrée — par des intervenant.e.s de profils et horizons très variés — aideront les étudiant.e.s à faire progresser tant leur réflexion individuelle, leur position au monde, que leurs postures, engagements et pratiques en tant qu'artiste et designer. Le développement de la capacité critique est ainsi visé. Et la production plastique qui leur sera demandée à l'issue de ces deux journées matérialisera les cheminements qu'ils auront pu développer tout au long de l'évènement, avec l'objectif que celle-ci constitue un point d'amorce aux mémoires et aux projets de fin d'année.

Workshop La Semaine Folle
Professeur.e.s : intervenant.e.s extérieur.e.s

Spécialité : Design objet & espace/ Design graphique & numérique / Art / Design & culinaire
Années : toutes
Semestres : 2, 4 6, 8, 10
Type d'activité : Atelier intensif pluridisciplinaire
Nombre d'heures : 32h
Travail de l'étudiant.e : continu
Régime : obligatoire
Méthodes : workshop
Période : du 7 au 10 février 2022

Contenu et objectifs : La Semaine Folle est une tradition pédagogique de l'ESAD de Reims. Elle fait se rencontrer les étudiant.es de toutes les disciplines et les acteurs de la création contemporaine, tant français qu'étrangers. Les étudiant.es, regroupés en ateliers, définissent puis développent un projet plastique avec chacun des intervenants. Les champs de recherche auxquels les étudiant.es sont exposés se distinguent par leur diversité : architecture, design, graphisme, composition sonore, journalisme radiophonique, scénographie entre autres. De jour comme de nuit, les étudiant.es travaillent leurs projets, avec la complicité des intervenants. A l'issue de cette « Semaine folle », une présentation générale des projets a lieu collégialement. Une fête mémorable, la « Crazy Party », vient clore le workshop.

Pour cette année, L'ESAD de Reims et Sciences Po – Campus de Reims poursuivent leur association pour développer un programme pédagogique pluridisciplinaire, mêlant création artistique et sciences humaines et sociales.
Dans ce contexte, l'ambition des deux établissements, en partenariat avec la Cité internationale des arts, est de mener un projet commun croisant les compétences de créateur.rice.s issu.e.s du continent africain avec celles d'enseignant.e.s de Sciences Po pour associer création et réflexion sur les enjeux contemporains internationaux.
La Saison Africa2020 offre la magnifique occasion de proposer aux étudiant.e.s des deux établissements la découverte de la création contemporaine africaine dans sa diversité, tout en mettant en valeur sa richesse et en proposant un regard croisé d'analyse et de mise en perspective.
La Semaine Folle a connu 26 éditions à l'ESAD de Reims. Elle permet aux étudiant.e.s de rencontrer des créateur.rice.s différent.e.s de leurs enseignant.e.s habituel.le.s.
Cette année, une vingtaine d'ateliers de création regrouperont chacun une quinzaine d'étudiant.e.s, toutes années et options confondues, issu.e.s des deux établissements, dans une intense dynamique de création et de réflexion en temps très limité. Environ 300 étudiant.e.s participeront au choix à ces ateliers animés par des créateur.rice.s de nombreux domaines artistiques (théâtre, danse, cinéma, photographie, musique, littérature, bande dessinée, arts plastiques et stylisme) avec la participation d'intervenant.e.s de Sciences Po.

Artistes invité.e.s : en cours de programmation

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

B I B L I O G R A P H I E

Histoire et théorie du design, design, culture matérielle, esthétique, systèmes, objets, espaces…

Gaston Bachelard, *La poétique de l'espace*, Paris, Quadrige/PUF, 1957
Reyner Banham, *A critic writes*, Berkeley/London, University of California Press, 1974
Reyner Banham, *Theory and Design in the First Machine Age*, Oxford, Architectural Press 1960
Roland Barthes, *Mythologies*, Paris, le Seuil, 1957
Roland Barthes, *Système de la mode*, Éditions du Seuil, Paris, 1967
Roland Barthes, *L'Empire des signes*, Skira, Paris, 1970
Jean Baudrillard, *Le Système des objets*, Paris, Gautier, 1968
Jean Baudrillard, *La Société de consommation, ses mythes, ses structures*, Paris, Gallimard, 1970
Andrea Branzi, *Nouvelles de la métropole froide, design et seconde modernité*, Paris, Editions du Centre Georges Pompidou, 1991
Lucius Burckhardt, *Le design au-delà du visible*, trad. de l'allemand, Paris, Editions Centre Georges Pompidou, 1991
Brigitte Borja de Mozotta, *Design et management*, 2e édition, Paris, Editions d'organisation, 2002
Hazel Clark, David Brody (collections de textes sélectionnés par), Design Studies , A Reader, Oxford, New York, Berg, 2009
Michel de Certeau, *L'invention du quotidien*, Tome I : Arts de faire / Tome II : Habiter, Cuisiner, Gallimard-Folio Essais, 1990, 1994
Caraës Marie-Haude / Philippe Comte, *Vers un design des flux. Une recherche sur l'innovation familiale*, Saint-Etienne, Editions Cité du Design, 2009
François Dagognet*, Eloge de l'objet : pour une philosophie de la marchandise*, Paris, Vrin, 1989
Guy Debord, *La société du spectacle*, Buchet-Chastel, Paris, 1967
Brigitte Flamand (sous la direction de), *Le design. Essais sur des théories et des pratiques,*
Paris, Institut Français de la Mode – Regard, 2006
Maurice Fréchuret, *Le mou et ses formes, essai sur quelques catégories de la sculpture du XXème siècle*, Nîmes, édition Jacqueline Chambon, 2004
Yona Friedman, *L'architecture de survie. Une philosophie de la pauvreté* (1978), L'Éclat, Paris, 2003
Yona Friedman, *Utopies réalisables* (1975), L'Éclat, Paris, 2000
Naoto Fukasawa et Jasper Morrison, *Super Normal*, Baden, Lars Müller Publishers, 2006
Hal Foster, Design & Crime, Paris, Editions Les Prairies Ordinaires, 2008
Valérie Guillaume, Benoît Heilbrunn, Olivier Peyricot, *l'ABCdaire du Design*, Paris, Flammarion, 2005
Valérie Guillaume (sous la direction de), D Day. *Le design aujourd'hui*, Paris, Editions du Centre Pompidou, 2005
Benoît Heilbrunn, *Le logo*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je ? », 2001
Dick Hebdidge, *Sous-culture. Le sens du style,* traduction de l'anglais du texte de 1979, Editions Zones, (à lire également sur le site de zone (editions-zones.fr)), 2008
Johannes Itten, *Art de la couleur*, édition Dessain et Tolra / Larousse, 2004
Françoise Jollant-Kneebone (sous la direction de), *La critique en design. Contribution à une anthologie*, Nîmes, édition Jacqueline Chambon, 2003
Donald Judd, *Ecrits 1963-1990*, Daniel Lelong éditeur, Paris, 2003
Thierry Kazazian (sous la direction de), *Design et développement durable. Il y aura l'âge des choses légères,* Paris, O2, 2003
Raymond Loewy, *La laideur se vend mal,* Gallimard, Paris, 1999
Ezio Manzini, *La matière de l'invention*, Paris, Editions du Centre Georges-Pompidou, 1991
Enzo Mari, *Autoprogettazione*, Edizioni Corraini, Mantova, réédition de 2008
Enzo Mari, *Progetto E Passione*, Bollati Boringhieri, 2001
Alexandra Midal, *Design. Introduction à l'histoire d'une discipline,* Paris, Pocket/Agora, 2009
R. Craig Miller, Penny Sparke et Catherine McDermott, *Le design européen depuis 1985 : quelles formes pour le 21ème siècle ?*, Editions Citadelles & Mazenod, 2009
Bruno Munari, *Good design,* Corraini, Mantova, 2003

Ernesto Oroza, Rikimbili. *Une étude sur la désobéissance technologique et quelques formes de réinvention,* Saint-Etienne, Editions Cité du Design, 2009
Michel Pastoureau et Dominique Simonnet, *Le petit livre des couleurs*, édition du Panama, 2005
Georges Perec, *Espèce d'espaces*, Paris, Galilée, 1974
Georges Perec, *Les choses*, Paris, Julliard/Pocket , 2001
Francis Ponge, *Le parti pris de choses*, Paris, Gallimard, 1942
Jacques Rancière, *Le Destin des images*. La Fabrique, 2003
Jacques Rancière, *Le Partage du sensible*. La Fabrique, 2000
Richard Sennett, *Ce que sait la culture de l'artisanat*, Paris, Albin Michel, 2010
Penny Sparke, *100 ans de design*, Paris, Octopus, 2002

BIBLIOGRAPHIE INTRODUCTIVE

Chaire IDIS – Industrie, Design & Innovation Sociale

Sur la recherche en design :

Alain Findeli, *La recherche-projet : une méthode pour la recherche en design*, communication au Swiss Design Network 13-14 mai 2004
Christopher Frayling, *Research in Art and Design*, Royal College of Art Research Papers, London, vol.1 n°1 1993
Lysianne Léchot Hirt, *Recherche-création en design, modèles pour une pratique expérimentale*, MétisPresse, Genève, 2010
L'artiste, un chercheur pas comme les autres, Hermès la revue n°72, CNRS Editions, Paris, 2015

Sur l'innovation sociale :

Julie Cloutier, *Qu'est-ce que l'innovation sociale ?*, Les Cahiers du CRISES – Centre de recherche sur les innovations sociales, Collection Etudes théoriques, n°ET0314, Montréal, 2003
Pierre Massotte, *Comment l'innovation sociale bouscule les entreprises*, article en ligne sur ParisTech Review, 13.06.2013, http://www.paristechreview.com/2013/06/13/innovation-sociale-entreprise/
L'innovation sociale, O. Assouly, M-H. Caraës, P. Kendirgi et C. Lemarchand, Mode de recherche n°17, janvier 2012, Institut français de la mode et Cité du design de St Etienne
La transformation sociale par l'innovation sociale, J-L. Klein, A. Camus, C. Jetté, C. Champagne et M. Roy (dir.), Presses du l'Université de Québec, collection Innovation sociale, 2016

Philosophie et sciences humaines :

Norbert Alter, *L'innovation ordinaire*, Presses universitaires de France, collection Quadrige, 2013
Arnold Berleant, *Rethinking Aesthetics, Aesthetics beyond the Arts: New and Recent Essays*, Ashgate, UK, 2012
Nelson Goodman, *Ways of Worldmaking*, Hackett Publishing, 1978
Bernard Stiegler, *Réenchanter le monde, La valeur esprit contre le populisme industriel*, Flammarion, collection Champs essais, Paris, 2008

B I B L I O G R A P H I E

Design graphique & numérique

HISTOIRE / THEORIE
Adrian Frutiger, *Des signes et des hommes*, Delta & Spes
Richard Hollis, *Le graphisme au XXe siècle*, Thames & Hudson,1994 Rick Poynor, La loi du plus fort, Pyramyd
Michel Wlassikoff, *Histoire du graphisme en France*, Musée des Arts décoratifs, Paris, 2005
TRANSGRESSION : Graphisme et postmodernisme, Pyramyd Roland Barthes, Mythologies, Seuil, Paris, 1970
Roland Barthes, *La chambre claire : note sur la photographie*, Gallimard, Paris, 1980
Roland Barthes, *Le neutre : cours au collège de France 1977-1978*, Seuil, Paris, 2002
Umberto Eco, *L'œuvre ouverte*, Seuil, Paris, 1979
Umberto Eco, *La production des signes*, Livre de Poche, 1992
Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Allia, 2003

PRATIQUE DU DESIGN GRAPHIQUE
Emil Ruder, *Typographie*, Niggli Verlag
Jost Hochuli, *Designing books: practice and theory*, ed. Hyphen Press
Josef Müller-Brockmann, Grid Systems / Rastersystem, Niggli Verlag, 1981
Muriel Paris, *Petit Manuel de composition typographique*, Muriel Paris, Paris, 1999
Damien Gautier, *Typographie, guide pratique*, éditions Pyramid, 2e édition
[collectif]
Lexique des règles typographiques en usage à l'Imprimerie Nationale, Imprimerie Nationale, 2002
Massin, *L'ABC du métier*, Imprimerie Nationale, Paris, 1989

NOUVEAUX MEDIAS / INTERACTIVITÉ
Edward R. Tufte, *The Visual Display of Quantitative Information*, Graphics Press, Cheshire, Connecticut, 1983
Envisioning Information, Éd. Graphic Press
Bill Moggridge, *Designing interactions*, MIT Press, 2006
John Maeda (préface de N. Negroponte), Maeda Media, Thames & Hudson, 2006 John Maeda, *De la simplicité*, Éd. Payot
Jef Raskin, *The Human Interface : New Directions for designing Interactive Systems*, Éd. Addison-Wesley Educ. Publish. Inc.
Gerard M. Buurman, *Total Interaction : Theory and practice of a new paradigm of the design disciplines*, Éd. Birkhäuser
Gerlinde Schuller, *Designing universal knowledge*, Éd. Lars Müller McKenzie Wark, Gamer theory, Éd. Harvard University
Sébastien Genvo, *Le jeu à son ère numérique*, Éd.L'Harmattan - Coll. Communication et civilisation
Reena Jana, Mark Tribe, *Art des nouveaux médias*, Taschen, 2009 Sylvia Martin, Uta Grosenick, Art vidéo, Taschen, 2006
Christiane Paul, *L'Art numérique*, L'univers de l'Art, Thames & Hudson, 2004

REVUES
Étapes, Back Cover, Ink magazine, EyeMagazine (en anglais), Dot dot dot (en anglais)

B I B L I O G R A P H I E

Design & culinaire

Gerard Alle, *Hénaff, 100 ans d'Histoire*, Éd. Chasse Marée, 2007
Christine Armengaud (Auteur), *Le Diable Sucré,* Éd. La Martiniere, 2001

Gilles Bernard, *Le Cognac*, Éd. PU Bordeaux, 2008
Stéphane Bureaux, Cécile Cau, *Design culinaire,* Éd.Eyrolles, 2010

Luis de Camara Cascudo, *Historia da Alimentçao no Brasil*, Éd. Global, 2004
Anne Cazor & Christine Lienard, *Petit précis de cuisine moléculaire,* Éd.Marabout, 2008
Caroline Champion, *Hors d'œuvre,* Éd.Menu Fretin, 2010
Collectif, *Food design (Designpockets),* Éd. teNeues, 2005

Jesus Contreras Hernandez, Mabel Gracia Arnaiz, *Alimentacion y cultura, Barcelona,* Éd. Ariel, 2005

Jean-Pierre Corbeau*, Nourrir de plaisir*, Ocha, cahier n°13, 2008

Julia Csergo, *Trop gros ? L'obésité et ses représentations*, Éd. Autrement, 2009

Cultures culinaires d'Europe, Conseil de l'Europe, 2006
Laurence Dreyfus, Maurice Frechuret, Géraldine Girard-Fassier, Jonas Storsve, *Hors d'œuvre, ordre et désordres de la nourriture,* Capc Musée d'Art Contemporain Bordeaux, Éd. Fage, 2004

M. de Ferrière Le Vayer*,* JP Williot*, Saga de la pomme de terre*, Paris, Éd. Cercle d'Art, 2008
Gonzales Gagnaire, *Bande originale,* Éd. Flammarion, 2010

Jules Gouffé, *le livre de cuisine*, Éd. Hachette, 1881
Marti Guixé, *Food Designing,* Corraini Edizioni, 2011
Martin Hablesreiter, Sonja Stummerer, *Food design XL,* Éd. Springer-Verlag KG, 2009

Bruno Laurioux, *Gastronomie, humanisme et société à Rome au milieu du XVe siècle*, Éd. SismelEdizionidelGalluzzo, 2006
Thierry Marx (auteur) et Mathilde de L'Ecotais (photographe), *Sweet Marx,* Éd.du Rouergue, 2011

Massimo Montanari, *Entre la poire et le fromage*, Éd. Viénot, 2009

Robin Nadeau, *Les manières de table dans le monde gréco-romain*, Éd. PUR, Table des Hommes, 2010

Raymond Oliver et Mose, *Cuisine insolite*, Éd. de l'Epure, 2008

Pascal Ory, *Le discours gastronomique des Français*, Éd. Gallimard, 1998
Alain Passard, *Collages & recettes,* Éd.Alternatives, 2010

Jean-Pierre Poulain, *Sociologies de l'alimentation*, Éd. PUF, 2002

Reliures gourmandes, Éd. Faton, 2009
Sonja Stummerer, *Food design,* Éd.Springer, 2005

Didier Sutter, *Victoria biscuits chocolat*, Éd. Drukker, 2008
Hervé This, *Les secrets de la casserole,* Éd.Belin, 1993
Marije Vogelsang, *Eat Love,* Éd.Bis Publishers, 2009