

DNA DESIGN CATALOGUE DE COURS 2020-21

Découvrez le détail de tous les cours du DNA option design mention design graphique multimédia proposés sur le site de Pau à l'École supérieure d'art et de design des Pyrénées.



ÉSAD·PYRÉNÉES

DNA (grade licence)

Le premier cycle d'études de trois ans a pour objectif de permettre à l'étudiant de maîtriser les outils théoriques et techniques fondamentaux liés à la création artistique et d'identifier son projet personnel. Il aboutit au diplôme de premier cycle, le Diplôme National d'Art (DNA) reconnu au grade de Licence (Bac +3).

Ce diplôme comporte l'examen du dossier pédagogique de l'étudiant, la présentation d'une sélection de travaux artistiques significatifs de ses trois années d'études et un entretien avec un jury.

L'admission en quatrième année est subordonnée à l'obtention du diplôme de premier cycle et à une décision favorable du directeur de l'École, après avis d'une commission d'enseignants.



DNA DESIGN mention design graphique multimédia

Catalogue de cours 2020-21

2^e année (semestres 3 et 4)	5
L'anglais à travers l'art I	7
Actualité du design graphique.....	8
Esthétique I.....	9
Chanson théorique.....	10
Histoire et théorie du design graphique	11
Dessin de caractères 1.....	12
Espaces-signes 1.....	13
Design Graphique	
Affichages et interactions tangibles – Conception, méthodologie 1.....	14
Image / Photographie Documenter	15
«Média-tract»	
Vidéo, Animation, Son.....	16
Image-Documenter	17
Dessin II.....	18
Motion design I.....	19
Cultures et pratiques numériques.....	20
L'objet édité dans tous ses états.....	21
Webdesign	22
Donner à voir, affiche & affichage	23
Le livre et ses enjeux	24
Espaces-signes 2.....	25
Design graphique	
Affichages et interactions tangibles – Conception, méthodologie 2.....	26
Chanson théorie-pratique	27
Image-photographie 1.....	28

3^e année (semestres 5 et 6)	29
Stage	30
L'anglais à travers l'art I	31
Suivi du document écrit.....	32
Des images et des sciences	33
Esthétique II	34
Histoire du design graphique.....	35
Espaces-signes 3.....	36
Édition & typographie, De l'unique au multiple	37
Vidéo, cinéma	
Le réel et ses représentations (écrire le projet)	38
Motion design II.....	39
Webdesign, outils et usages.....	40
Mises en images, impression originale & reliure.....	41
Dessin III.....	42
Image-Photographie 2.....	43
Espaces-signes 4	
Signalétique/ Scénographie.....	44
Dessin de caractères 2.....	45
Webdesign, écritures numériques	46
Soft Machine Affichages tangibles et fabrication numérique	47
Motion design III.....	48
Vidéo, cinéma	
Le réel et ses représentations II (réaliser le projet)	49
Infos pratiques	50

2^E ANNÉE (SEMESTRES 3 ET 4)



L'ANGLAIS À TRAVERS L'ART I

Histoire des arts et langue étrangère.

Enseignant	Claire-Marie Tordeux
------------	----------------------

Périodicité	Semaine
-------------	---------

Semestres	S3/4
-----------	------

Évaluation

Évaluation continue à travers : des vérifications de l'acquisition du vocabulaire nécessaire à une communication niveau A2/B1 dans le domaine de l'art, présence en cours, participation, remise de travaux, engagement dans les projets pédagogiques et la qualité des exposés.

Objectifs

En partant des niveaux de chacun, il s'agit de proposer à l'étudiant une pratique de l'anglais dans une approche à visée actionnelle. Ainsi des supports authentiques et des outils variés doivent permettre à l'étudiant de s'approprier son apprentissage. Idéalement à la fin du cycle 1, l'étudiant aura le niveau B2 du Cadre Européen, C1 à la fin du cycle 2.

Contenu

Tous les échanges doivent se faire en anglais. Après une première séance de icebreaking et d'échanges sur le contenu et les attentes des deux côtés, les étudiants effectueront un test de positionnement afin de les répartir par niveaux.

Le présentiel prend la forme d'une séance en groupe classe en quinzaine, alternée avec des RDV en binôme ou individuels selon les disponibilités des étudiants. Ces rendez-vous entre 15 et 30 minutes sont pris à l'avance par les étudiants.

La pratique de la langue se fera notamment par des exposés centrés sur diverses pratiques artistiques ainsi que sur les travaux personnels des étudiants. En 3^e année les étudiants sont invités à réaliser leur portfolio en anglais.

Un créneau d'anglais à visée professionnel en groupe sur des thématiques définies à l'avance est proposé en quinzaine aux étudiants (basée sur tests TOEIC/ BULATS).

Méthode

Pédagogie de projet, il s'agit de rendre l'étudiant actif dans sa pratique. Alternance de séances en groupe classe, avec des séances en entretien afin d'individualiser le parcours de formation et de travailler les besoins spécifiques des étudiants selon leurs pratiques.

ACTUALITÉ DU DESIGN GRAPHIQUE

Histoire des arts et langue étrangère

Enseignant Charles Gautier

Périodicité Quinzaine

Semestres S3/4

Évaluation

Pour l'évaluation les étudiants devront rendre une note concernant un point du cours qui a retenu leur attention.

Note entre 2000 et 5000 signes.

Objectifs

L'objectif de ce cours est d'initier les étudiants à la culture de l'image et à la théorie visuelle via l'histoire du graphisme, son actualité mais aussi via les sciences humaines et plus spécifiquement la sémiologie.

Contenu

Il s'agit d'étudier la culture visuelle, le graphisme moderne et contemporain à partir de quatre grandes entrées thématiques : 1. Le signe 2. L'image 3. La typographie 4. La couleur.

Méthode

Cours magistral.

ESTHÉTIQUE I

Histoire des arts et langue étrangère

Enseignant Corinne Melin

Périodicité Quinzaine

Semestres S3/4

Évaluation

Assiduité et participation au cours. Implication orale ainsi que rédaction de textes critiques et analytiques sur les sujets proposés par l'enseignant.

Objectifs

Maîtrise des connaissances, connaître et savoir restituer un champ référentiel relatif à un sujet précis.

Contenu

Nous interrogerons la naissance de la photographie en dégagant les croyances qui y sont attachées. Nous nous appuierons notamment sur des auteurs tels que Walter Benjamin, Roland Barthes, Rosalind Krauss. Puis, nous relèverons les croyances attachées à l'image numérique. Il s'agit de comprendre l'articulation entre une forme, une technique et la société dans laquelle l'usager /l'individu est impliqué pleinement de la naissance de l'industrie à aujourd'hui.

Méthode

Cours magistraux avec analyses à chaque cours de documents visuels et textuels.

CHANSON THÉORIQUE

Atelier d'écriture

Enseignant Natacha Détré

Périodicité Quinzaine

Semestres S3

Évaluation

Assiduité aux ateliers, exposé en groupe, fiche synthétique et écriture de la chanson.

Méthode

Ateliers de recherche et d'écriture

Objectifs

Chanson théorique est un projet de recherche et d'écriture autour de textes de référence en histoire de l'art et des images dont la finalité est la production d'une chanson, mise en musique et enregistrée en clip vidéo/animation. Ce projet propose un double défi : à la fois de mettre en place des outils de recherche, d'analyse et de compréhension afin de déployer des concepts liés à l'art et aux images ; mais surtout une fois cette étape accomplie d'opérer un glissement ludique à travers l'écriture de chansons susceptibles de transmettre cette connaissance acquise. La chanson est une composition rythmée et chantée de caractère populaire et d'inspiration généralement sentimentale ou satirique ; elle se divise généralement en couplets pouvant être séparés par un refrain. Mais qu'en est-il lorsque cette forme d'écriture est détournée à des fins théoriques ?

HISTOIRE ET THÉORIE DU DESIGN GRAPHIQUE

Histoire des arts et langue étrangère.

Enseignant Charles Gautier
Alexandra Ain

Périodicité Quinzaine

Semestres S3/4

Évaluation

Fiches de lecture et exposés..

Objectifs

Étudier les grandes phases de l'histoire du design graphique aux 19^e et 20^e siècles et apercevoir et analyser les enjeux théoriques du design graphiques.

Contenu

Histoire

- Les origines de l'écriture
- Les origines des arts graphiques
- L'invention de l'imprimerie
- Les typographes et l'humanisme
- Les origines du design
- Le graphisme et l'art nouveau
- Le graphisme à l'étranger au 19^e siècle

Théorie

- Initiation à la fabrication
- Couleur, art et science
- Couleur et design graphique
- La grille
- La mise en page
- La signalétique
- L'affiche
- Analyse des images
- Introduction à la sémiotique
- La micro-typographie
- La macro-typographie
- Étude et analyse de textes historiques et critiques

Méthode

Cours magistraux et travaux de groupe.

DESSIN DE CARACTÈRES 1

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant Perrine Saint Martin & Jean-Marc Saint Paul

Périodicité Semaine

Semestres S3

Évaluation

Contrôle continu & évaluation semestrielle, il sera attendu de l'étudiant qu'il soit capable dans le cadre de rdv individuels d'expliquer ses intentions, de s'appuyer sur des références maîtrisées et de montrer sa capacité à faire évoluer son projet.

Objectifs

Phase 1: Découverte des fondamentaux en design graphique et typographie. La conception d'un revival/ caractère de titrage constituera une première approche de l'espace par l'apprentissage de la gestion du noir et du blanc, du rythme et des proportions permettant de développer la sensibilité à l'espace.

Phase 2: Conception d'un spécimen. Cet atelier permettra aux étudiants d'acquérir les règles de base de la composition, avec notamment la gestion du texte par la conception d'une grille, des feuilles de styles de caractères et de paragraphes, appréhension de la hiérarchie et différents niveaux de lecture, relation texte/image.

Contenu

Permettre aux étudiants de s'interroger sur la conception d'un caractère typographique à partir de quelques lettres d'enseignes. Expérimenter la question du passage d'une lettre tracée/dessinée à un dessin vectoriel. Chaque étudiant développera à partir de ces expérimentations une police de caractères de titrage dans laquelle il fera le choix d'une logique de formes qu'il devra être en mesure d'explicitier et de présenter dans un spécimen original.

Méthode

Ce cours s'accompagnera de projections sur l'histoire spécifique de ce médium, permettant de poser des bases à la fois méthodologiques et théoriques qui permettront aux étudiants de nourrir leur pratique et de l'inscrire dans un contexte contemporain: seront notamment abordés les différents types de classifications de Thibaudau à Gerrit Noordzij, les différentes pratiques du dessin de caractères de l'ambition de reproduire l'écriture de l'homme du XX^e siècle avec le Mistral de Roger Excoffon à l'éclectisme post-moderne de l'History de Peter Bilak. Rencontre individuelle sur projet et présentation par l'étudiant de l'avancée de son projet lui permettront de nommer sa pratique et d'être en capacité d'explicitier sa démarche.

ESPACES-SIGNES 1

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant Laurent Agut

Périodicité Quinzaine

Semestres S3

Évaluation

L'évaluation se fera sur la pertinence de la démarche, sur la capacité de l'étudiant à développer son propos, ainsi que sur la qualité du travail engagé, l'implication, l'assiduité et la participation active aux temps d'échanges communs.

Objectifs

Cette première étape va permettre la découverte et l'analyse des diverses formes du design graphique liées à l'espace et aux environnements de notre quotidien. La compréhension des différents modes d'expressions du signe et des écritures dans l'espace sont la base de ce premier temps. L'objectif de cet exercice est aussi de développer son univers plastique, d'expérimenter et d'engager une forme d'écriture personnelle autour de ce thème.

Méthode

Autour du sujet auquel chaque étudiant devra répondre par la production d'une forme éditée, nous alternerons entre réflexion, suivi, et production au sein de l'atelier. L'observation et l'analyse de travaux

du champ artistique et graphique permettront aux étudiants d'alimenter leur approche, leur regard critique et de constituer un corpus de références.

Contenu

Ce sujet intitulé Signes de la ville questionne notre environnement proche et les formes du design graphique que nous pouvons y observer. Qu'elles relèvent de l'objet architectural, du motif, de la trace, du dessin vernaculaire, de la signalétique..., elles nous informent plus ou moins explicitement. Prenant comme terrain d'exploration un secteur défini de la ville, les étapes du travail seront : repérages, inventaires formels et textuels, analyse et classification, retranscription graphique. L'objectif ici est de donner à voir cet ensemble de signes qui par des jeux de combinaison, de composition vont permettre une nouvelle lecture de l'espace. Il s'agit d'imaginer et de produire un objet édité qui permettra une interprétation personnelle de cette découverte. Accompagné d'apports et de références du domaine, ce travail vous permettra de développer vos connaissances, affiner votre regard sur les signes, leur rapport au réel mais aussi appréhender la force expressive et les qualités narratives de ces formes d'écritures.

DESIGN GRAPHIQUE

Affichages et interactions tangibles – Conception, méthodologie 1

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant	Jean-Marie Blanchet, Julien Drochon
Périodicité	Quinzaine
Semestres	S3

Objectifs

L'atelier Soft Machines a pour objectif principal d'initier les étudiants aux enjeux esthétiques et conceptuels du design graphique associés aux problématiques du design d'interactions programmées et tangibles.

Ce semestre sera centré sur les étapes de conception du projet.

Acquisition élémentaire : des processus de la création graphique, de la culture du champ, d'une méthodologie de projet, de notions de savoir-faire lié au projet et à la communication du projet.

Contenu

Se plaçant tout autant du côté du bricolage inventif que du côté de la découverte du code, l'atelier Soft Machines se propose d'explorer les possibilités offertes par le high tech et la low tech pour réaliser des dispositifs fait main produisant des formes graphiques.

L'émergence des matériaux intelligents, e-matériaux autorise des possibilités singulières en termes de plasticité et d'usages des périphériques connectés.

Textiles, papiers, polymères, permettent aux artistes et designers d'aujourd'hui d'investir les enjeux de la matérialité de l'information numérisée sous un angle inédit. En pouvant imaginer des interfaces physiques s'échappant des habituels claviers, souris, écrans, projections, le champ d'investigation du sensible se trouve élargi : les formes de l'interaction se libèrent des normes et standards de l'industrie informatique.

Méthode

La pédagogie repose sur une autonomie et une participation active des étudiants. Il s'agit d'un apprentissage du projet par le faire. Le projet sera considéré tant du point de vue de la réalisation de l'objet, de l'interface physique et graphique que de la capacité de l'étudiant à documenter et transmettre le processus de travail qui l'a amené à aboutir son travail.

Évaluation

Continue / assiduité, participation : qualité de réalisation de l'interface, créativité, capacité de documentation du processus, d'appropriation, d'expérimentation, réalisation élémentaire d'un prototype programmé tangible.

IMAGE / PHOTOGRAPHIE DOCUMENTER

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant	David Coste, Emmanuelle Rey
------------	--------------------------------

Périodicité	Quinzaine
-------------	-----------

Semestres	S3
-----------	----

Évaluation

Le suivi est effectué à l'année et en continu. Les étudiants doivent transmettre régulièrement l'état des lieux de leurs productions.

Le niveau est estimé par l'analyse du travail et celui du groupe lors d'accrochages.

Objectifs

L'atelier propose à l'étudiant d'explorer sa pratique de l'image dans des problématiques contemporaines liées aux questions documentaires et fictionnelles.

Cet espace de travail doit permettre d'énoncer progressivement une série de projets, qui qualifie plus précisément la pratique de l'étudiant au regard de notions fondamentales telles que la fiction, le document.

Les projets proposés permettent d'interroger ces deux notions au travers de projets sollicitant des formes éditées individuelles et collective.

Contenu

L'atelier sollicite régulièrement des transversalités avec des pratiques élargies de l'image : impression, édition traditionnelle ou numérique, projection, installation. Ces champs sont approfondis par des rencontres et collaborations avec des professionnels de ces questions ou de commande, questionnant la relation de l'image photographique et de son rapport à l'édition.

Méthode

L'étudiant expérimente l'image au travers de questions ou thèmes spécifiques. Progressivement, il est amené à faire ses propres choix quant à la façon de répondre aux commandes. Il requalifie progressivement sa pratique, se forge un point de vue sur son approche de l'image, au regard des productions contemporaines. Bien entendu, cette autonomie s'accompagne d'un approfondissement des fondamentaux techniques (format de prise de vue, le traitement de l'image, l'assemblage, l'édition, la mise en espace) mais aussi conceptuels (la question du temps, du contexte, du réel, de la fiction et de l'archive).

«MÉDIA-TRACT» VIDÉO, ANIMATION, SON

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant Jean-Paul Labro

Périodicité Quinzaine

Semestres S3

Contenu

Appuyé par la présentation de formes historiques et contemporaines issues des médias et du cinéma documentaire, le cours sera dédié à l'étude et à la réalisation de «Média-tracts». Pensé spécifiquement pour une diffusion sur les réseaux sociaux via les plateformes en ligne (Youtube, Vimeo) et les applications pour smartphone (Instagram..) le «Média-tract» reprend à son compte les enjeux historiques du Ciné-tract. À l'instar de celui-ci, le «Média-tract» est un brûlot contestataire et incisif qui doit permettre à l'étudiant de se positionner et d'exprimer un point de vue critique sur notre environnement proche et/ou lointain. Cette consigne de travail est individuelle et fait appel aux pratiques du documentaire engagé. Originellement réalisé au banc titre, le Ciné-tract sera réactualisé et réinventé, le recours au braconnage d'images d'archives sur le web et aux techniques de montage vidéo et de motion-design seront requis.

Objectif

Apprendre à situer ses idées avec clarté dans un champs social, politique, écologique... Savoir affirmer un parti-pris esthétique dans le cadre concret d'un projet qui associe design, vidéo et enjeu documentaire. Maîtriser la pratique et les techniques avec concision et finesse. Développer un savoir-faire qui allie efficacité du message porté et compréhension du contexte de diffusion : Les médias sociaux.

Méthode

- Présentation de documents vidéo et cinématographiques en cours.
- Consignes de travail qui vont de l'élaboration du projet (note d'intention) à la réalisation individuelle d'un Média-tract.
- Analyse collective des objets réalisés.

Évaluation

Compréhension des enjeux du projet et du contexte de diffusion. Maîtrise et pertinence du propos. Qualité plastique du travail. Engagement individuel dans le projet.

IMAGE-DOCUMENTER

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant	David Coste, Emmanuelle Rey
------------	--------------------------------

Périodicité	Quinzaine
-------------	-----------

Semestres	S3
-----------	----

Objectifs

L'atelier propose à l'étudiant d'explorer sa pratique de l'image dans des problématiques contemporaines liées aux questions documentaires et fictionnelles.

Cet espace de travail doit permettre d'énoncer progressivement une série de projets, qui qualifie plus précisément la pratique de l'étudiant au regard de notions fondamentales telles que la fiction, le document. Les projets proposés permettent d'interroger ces deux notions au travers de projets sollicitant des formes éditées individuelles et collectives.

Évaluation

Le suivi est effectué à l'année et en continu. Les étudiants doivent transmettre régulièrement l'état des lieux de leurs productions. Le niveau est estimé par l'analyse du travail et celui du groupe lors d'accrochages.

Contenu

L'atelier sollicite régulièrement des transversalités avec des pratiques élargies de l'image : impression, édition traditionnelle ou numérique, projection, installation. Ces champs sont approfondis par des rencontres et collaborations avec des professionnels de ces questions ou de commande, questionnant la relation de l'image photographique et de son rapport à l'édition

Méthode

L'étudiant expérimente l'image au travers de questions ou thèmes spécifiques. Progressivement, il est amené à faire ses propres choix quant à la façon de répondre aux commandes. Il requalifie progressivement sa pratique, se forge un point de vue sur son approche de l'image, au regard des productions contemporaines. Bien entendu, cette autonomie s'accompagne d'un approfondissement des fondamentaux techniques (format de prise de vue, le traitement de l'image, l'assemblage, l'édition, la mise en espace) mais aussi conceptuels (la question du temps, du contexte, du réel, de la fiction et de l'archive).

DESSIN II

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant Vanessa Dziuba

Périodicité Quinzaine

Semestres S3/4

Évaluation

Qualité de la démarche exploratoire et des rendus. Régularité dans le travail et assiduité aux cours. Contrôle continu et présentation du travail en fin de semestre.

Objectifs

Les étudiants sont amenés à ouvrir leur pratique du design en la nourrissant de recherches graphiques et plastiques. Il s'agira d'élaborer un vocabulaire personnel en dessin au sens large abordant différentes méthodes, du tracé à l'imprimé. Les étudiants constitueront une banque d'images personnelles de matières, textures, couleurs, trames, traits, motifs...

Contenu

Cet atelier mêle pratique plastique et acquisition d'un savoir-faire et de connaissances techniques sur l'acquisition et la reproduction des images. Chaque étudiant développera son protocole de travail afin d'expérimenter en dessin dans le but d'ouvrir sa pratique du design graphique. Les étudiants constitueront un corpus d'images puis concevront une édition regroupant leurs expérimentations. Ils auront à utiliser leur banque personnelle dans des projets graphiques personnels.

Méthode

L'étudiant exprime les diverses potentialités du dessin. Il expérimente, malaxe le trait, la couleur et les textures, étire, rétrécit, imprime, agrandit... L'étudiant montrera sa capacité à recueillir des expérimentations puis à les analyser ainsi qu'à développer son aisance dans l'utilisation judicieuse de celles-ci dans des projets personnels.

MOTION DESIGN I

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant Vincent Meyer

Périodicité Semaine

Semestres S3/4

Évaluation

Les recherches théoriques et expérimentations plastiques sont évaluées en contrôle continu et une réalisation finale sera produite pour chaque semestre.

Objectifs

Ce cours a pour objet l'étude du graphisme en mouvement, le motion design. Il propose une exploration des outils et des concepts spécifiques aux nouveaux médias. À l'écoute des évolutions et des mutations du design graphique les étudiants seront amenés à produire des films d'animation et à porter une réflexion sur le domaine.

Contenu

L'introduction et l'initiation au motion design se fera par le partage d'une culture historique et contemporaine du domaine. Le projet de l'étudiant sera mené en parallèle de l'acquisition des bases pratiques et des fondamentaux de l'animation « traditionnelle » à l'image de synthèse en passant par les nouvelles perspectives qu'offre le numérique comme les approches graphiques génératives. Un accent particulier sera mis sur la relation image/son/espace ainsi que la sensibilisation aux approches théoriques spécifiques.

Une bonne connaissance de l'histoire et l'actualité du champ de l'image numérique permettra la mise en place d'une démarche personnelle et d'un positionnement critique.

Méthode

Une transmission par l'expérience propose des allers-retours entre approches théoriques, (lecture critique, présentation d'œuvres commentées) et approches pratiques des outils et du projet. Le suivi sera collectif et individuel, il permettra d'estimer la progression de l'étudiant, l'évolution de sa réflexion et de sa production.

CULTURES ET PRATIQUES NUMÉRIQUES

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant Julien Bidoret, Julien Drochon

Périodicité Quinzaine

Semestres S3/4

Évaluation

Contrôle continu basé sur l'implication, l'assiduité, la qualité de présentation orale des recherches, la qualité graphique des projets publiés ainsi que sur la participation aux échanges pendant les cours.

Objectifs

Appréhender la diversité des cultures numériques et des liens qu'elles entretiennent avec le design. Saisir les enjeux du numérique, construire un regard critique sur les pratiques numériques contemporaines, développer la recherche documentaire, la méthodologie de recherche, la capacité de synthèse et de retransmission.

Contenu

Ce cours propose aux étudiants de développer leur regard et leur connaissance du monde de la création et du design numérique. Dans des champs aussi variés que le design d'interface, la typographie, les pratiques artistiques ou expérimentales, la critique et la pensée des médias, l'analyse des usages émergents ou l'histoire du design numérique, les étudiant-e-s seront amené-e-s à découvrir et à s'approprier la diversité des pratiques numériques contemporaines dans les champs de l'art et du design. Les cours seront consacrés à des temps de présentation des recherches alternés avec des temps de discussion et de débat sur les sujets évoqués.

Méthode

À travers l'étude de figures établies ou émergentes issues du champ du design des nouveaux médias – typographie, interfaces, interactivité, pratiques artistiques ou de design –, les étudiant.e.s auront à produire un document en ligne, témoin de leurs recherches et support de leur présentation publique.

L'OBJET ÉDITÉ DANS TOUS SES ÉTATS

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant Emmanuelle Rey

Périodicité Quinzaine

Semestres S3/4

Objectifs

Aborder la forme éditée simple et le savoir-faire de la reliure, pour développer et engager une réflexion autour de son évolution jusqu'à la forme éditée complexe. Acquérir les fondamentaux par une exploration des règles de la mise en page, la gestion des signes typographiques - la composition. Se perfectionner dans le dessin vectoriel ; la retouche d'images, le photomontage, sa mise en situation, MockUp.

Contenu

La maquette en blanc, son rapport sensible au support papier, à la reliure. De l'élaboration du chemin de fer à son imposition. La notion de gris typographique et les critères de lisibilité (F.Richaudeau), la couleur imprimée et sa technique d'impression, la grille, comme élément de construction d'une mise en page.

Méthode

Les pratiques en design graphique ne peuvent se concevoir sans

l'acquisition de savoir-faire.

Les techniques et outils de création, s'explorent librement dans un premier temps. Il s'agit d'acquérir un savoir-faire lié à la conception des formes produites. Par le rythme et la succession des sujets, l'étudiant va apprendre à présenter et expliquer ses idées, livrer adéquatement son message.

Trois ateliers rythment l'année, Maquette en blanc & reliure, Design de badge, Objet édité, avec du matériel pour le travail manuel et de l'équipement informatique spécialisé. Rencontre avec des artisans d'art des métiers de l'imprimerie, des fabricants de papier de création, des étudiants de second cycle.

Évaluation

Capacité à développer un sens critique, à savoir documenter les phases de progression de son travail, et savoir les restituer. Analyser et comprendre une consigne de travail dans une fiche de brief. S'approprier les outils de création, traditionnels et numériques. Aptitude à gérer un sujet de façon individuelle et dans un groupe. Acquérir un savoir faire et savoir le transmettre. Qualité technique de réalisation de l'objet édité final. Le suivi d'accrochage individuel et collectif est effectué à l'année et en continu.

WEBDESIGN

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant Julien Bidoret

Périodicité Semaine

Semestres S3/4

Évaluation

Contrôle continu basé sur l'implication, l'assiduité, la publication et la documentation des projets ainsi que l'appropriation personnelle des outils techniques, graphiques et conceptuels abordés.

Objectifs

Cette introduction a pour objet la découverte des questions fondamentales du design pour l'écran, de la publication en ligne, des logiques d'interfaces et d'interactivité. À travers une découverte pratique et expérimentale du code comme outil de création et de design, les étudiant-e-s seront amenés à développer une appropriation personnelle des pratiques du webdesign.

Contenu

Ce cours se base sur la découverte et l'apprentissage des logiques fondamentales du code, appliquées au champ du design pour l'écran. À partir d'une approche expérimentale des langages du web – html, css, javascript – on s'attachera à cerner la fluidité de ce média, entendue comme une forme instable (responsive webdesign, place de l'utilisateur) associée à une temporalité et un contenu mouvants (principes de systèmes graphiques). Articulé à l'enseignement Cultures et pratiques numériques, les phases d'apprentissage et de pratique s'appuieront sur l'étude de productions contemporaines dans le champ du webdesign pour en découvrir les logiques de conception et de réalisation ; leurs usages, le choix des formes en regard des fonctions, la méthodologie de projet.

Méthode

Les apprentissages progressifs se succéderont en articulant des temps de transmission techniques et des phases d'expérimentation personnelles. La progressivité de l'enseignement implique une assiduité importante : quel que soit le degré technique de l'étudiant.e, l'implication est la base de la progression.

DONNER À VOIR, AFFICHE & AFFICHAGE

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant	Perrine Saint Martin & Jean-Marc Saint Paul
------------	---

Périodicité	Semaine
-------------	---------

Semestres	S4
-----------	----

Évaluation

Contrôle continu & évaluation semestrielle. L'étudiant doit être capable d'expliquer ses intentions et choix, dans le cadre de rendez-vous individuels et collectifs, ainsi que de montrer sa capacité à faire évoluer son projet. Sont évalués : la qualité des réalisations, l'implication de l'étudiant et l'ancrage culturel du projet.

Objectifs

L'objectif de cet atelier est la découverte et l'acquisition de principes et outils fondamentaux en design graphique et typographie. Il permet notamment d'explorer la relation texte / image / illustration, les questions de composition, les différents niveaux de lecture et les problématiques spécifiques liées à l'espace de l'affiche.

Contenu

Comment fait-on des choix typographiques de composition et de hiérarchie de l'information

en relation avec une image spécifique? Cet atelier articule expérimentations plastiques et approche plus théorique permettant d'envisager les spécificités de l'affiche, support dont la perception est par définition frontale et rapide. Cet exercice de synthèse visuelle permet d'explorer et d'approfondir les relations typo / photo ou lettrage / illustration dessinée, du gris / image de texte. Chaque étudiant est amené à mettre ses recherches plastiques en perspective en interrogeant les problématiques de diffusion et d'affichage dans l'espace public.

Méthode

L'exercice s'appuie sur des contextes et contraintes d'émergence et de diffusion spécifiques, liés aux champs du cinéma, du spectacle vivant, de la musique... Chaque étudiant est amené à expérimenter différents partis pris lors de ses recherches, en parallèle à une exploration analytique de l'existant. L'atelier est ponctué par des apports théoriques, historiques et pratiques, et des temps d'exposés.

LE LIVRE ET SES ENJEUX

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant	Perrine Saint-Martin, Jean-Marc Saint-Paul
------------	--

Périodicité	Semaine
-------------	---------

Semestres	S4
-----------	----

Évaluation

Contrôle continu & évaluation semestrielle. Il sera attendu de l'étudiant qu'il soit capable dans le cadre de rendez-vous individuels d'expliquer ses intentions, de s'appuyer sur des références maîtrisées et de montrer sa capacité à faire évoluer son projet. Qualité des réalisations, implication, assiduité et curiosité sont aussi attendues.

Objectifs

Découverte des fondamentaux en design graphique et typographie: Cet atelier permettra aux étudiants d'acquérir les règles de base de la composition et de se confronter aux questions organisationnelles du travail en équipe, rôle de chacun, les enjeux d'un livre, gestion & production d'une iconographie.

Contenu

Nous aborderons au travers d'un projet éditorial collectif une première approche de la création d'une grille: véritable architecture invisible qui permet d'articuler et structurer un propos, une narration, mise en tension des différents éléments texte / image, et gestion de la hiérarchie de l'information dans la page. Notre matière première sera constituée des projets menés au sein de l'enseignement en photographie et nous permettra de nous interroger sur la place et la fonction de l'image et du texte.

Méthode

Ce travail s'accompagnera d'analyses visuelles d'objets imprimés de notre quotidien (revues, journaux, livres et catalogues) et s'appuiera plus spécifiquement sur la découverte de manuels: Lexique des règles typographiques en usage à l'Imprimerie Nationale, Typographie, Guide Pratique de Damien Gautier et Typographie d'Emil Ruder. L'alternance de rendez-vous individuels et de présentation collective permettra à l'étudiant d'explicité sa démarche en s'appuyant sur des références adéquates et maîtrisées.

ESPACES-SIGNES 2

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant Laurent Agut

Périodicité Quinzaine

Semestres S4

Évaluation

Contrôle basé sur l'implication, l'assiduité, la pertinence des recherches et de la production graphique, ainsi que sur la capacité à s'approprier les techniques et les concepts observés.

Objectifs

Cet atelier a pour objectif de donner les clefs de compréhension et d'analyse des signes et de leur symbolique. Un travail fin sur le dessin de formes, les équilibres noir – blanc et les jeux d'échelle permettra à l'étudiant d'acquérir les premières bases du dessin de signe qui passera par une appropriation personnelle.

Contenu

La création d'une série de signes est au cœur de cet atelier. La première étape sera l'observation et l'analyse des signes qui nous entourent à mettre en regard de références du champ. Les observations et constats permettront à chaque étudiant(e) de définir un projet de dessin à mettre en perspective avec leurs préoccupations et leur intérêt pour un thème choisi. Le contexte et le champ d'application seront à définir en conséquence. Ce travail sera accompagné de références qui permettront aux étudiant(e-s) d'approfondir leur partis pris et leurs connaissances sur le sujet.

Méthode

Partant de premières observations et d'apport de références du champ, les étudiant(e-s) auront à produire selon le sujet donné, une série de signes, de pictogrammes, avec pour finalité la production d'un blason ou étendard personnel.

DESIGN GRAPHIQUE

Affichages et interactions tangibles – Conception, méthodologie 2

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant	Jean-Marie Blanchet, Julien Drochon
------------	---

Périodicité	Quinzaine
-------------	-----------

Semestres	S4
-----------	----

Objectifs

L'atelier Soft Machines a pour objectif principal d'initier les étudiants aux enjeux esthétiques et conceptuels du design graphique associés aux problématiques du design d'interactions programmées et tangibles.

Ce semestre sera centré sur les étapes de réalisation du projet.

- Acquisition des connaissances élémentaires des procédés de fabrication numérique
- Acquisition des connaissances élémentaires de prototypage rapide
- Acquisition de connaissances de programmation informatique
- Acquisition des connaissances intermédiaires de la communication du projet

Contenu

Nous nous appuyerons sur le projet conçu au niveau 1 de ce cours, pour nous attarder sur la phase de réalisation du projet. Ça sera l'occasion pour l'étudiant de s'initier

aux procédés de fabrication numérique (Plotter, impression 3D, découpe laser) pour concrétiser son projet. Il sera également l'occasion de découvrir les ressources et lieux du territoire (Fablab), sur lesquels l'étudiant pourra s'appuyer dans la conduite de ses prochains projets.

Méthode

La pédagogie repose sur une autonomie et une participation active des étudiants. Il s'agit d'un apprentissage du projet par le faire. Le projet sera considéré tant du point de vue de la réalisation plastique de l'objet que de la capacité de l'étudiant à documenter et transmettre le processus de travail qui l'a amené à concevoir son travail. Le cours reposera sur un principe de classe inversée, mélangeant les temps d'accompagnement en présentiel et les temps de travail reposant sur le cours en ligne.

Évaluation

Continue / assiduité, participation : qualité de réalisation de l'interface, créativité, capacité de documentation du processus, d'appropriation, d'expérimentation, réalisation élémentaire d'un prototype programmé tangible.

CHANSON THÉORIE-PRATIQUE

Vidéo, motion design et théorie

Enseignant	Jean-Paul Labro, Vincent Meyer, Natacha Détré
------------	---

Périodicité	Quinzaine
-------------	-----------

Semestres	S4
-----------	----

Objectif

Développer une inventivité du bricolage au regard de l'économie des projets d'école. Assimiler la pertinence d'approches formelles hybrides et des liens possibles entre les médiums. Ouvrir son champ culturel à de nouveaux domaines d'écriture (textuels et sonores). Apprendre à travailler en équipe.

Méthode

Apports commentés de contenus (cinéma, art, design, musique...). Organisation en équipe au niveau de la conceptualisation et de la réalisation des projets. Séances collectives d'échange autour des objets présentés.

Évaluation

Pertinence de l'approche et des liens entre les médiums proposés. Qualité formelle des compositions et travaux. Appropriation du champs référentiel. Engagement et méthodologie du travail en équipe.

Contenu

Il s'agira de travailler à partir de textes théoriques étudiés et produits dans le cours de Natacha Détré au semestre 3. Dans un premier temps ces textes seront « mis en musique » avec un accompagnement dans le travail sonore. À la suite de quoi les groupes d'étudiants constitués réaliseront des objets qui expérimenteront le rapport entre texte, son et les images en mouvement. Si la créativité des hybridations de formes sont légions dans la culture du clip vidéo, la prospection se développe aussi d'une manière vive dans les pratiques de l'art et du design. Les influences et imbrications sont nombreuses entre le motion design, le cinéma expérimental et le cinéma au sens large, les chorégraphies filmées ou approches documentaires ainsi que l'art vidéo. Les angles d'attaque sont eux aussi multiples allant du détournement à l'essai ou la fiction, en utilisant parmi d'autres le ton de la dérision, de l'abstraction ou bien de la documentation. Les étudiants sont ici invités à dépasser les cadres établis par l'industrie du divertissement dans leur production en vidéo et en motion design.

IMAGE-PHOTOGRAPHIE 1

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant	David Coste, Emmanuelle Rey
------------	--------------------------------

Périodicité	Quinzaine
-------------	-----------

Semestres	S4
-----------	----

Évaluation

Le suivi est effectué à l'année et en continu. Les étudiants doivent transmettre régulièrement l'état des lieux de leurs productions.

Le niveau est estimé par l'analyse du travail et de celui du groupe, lors d'accrochages ou de présentations des productions.

Objectifs

- Mettre en jeu la question de la mise en scène photographique, et plus particulièrement la question de la prise de vue en studio, avec les questions de composition, d'éclairage, de chromie.
- Comprendre les problématiques de construction de l'image dans une logique de publication, ainsi que le travail collectif.

Contenu

L'atelier Safari Bazar Club est un espace de conception d'images, construites à partir d'une collecte d'objets. Ce sont eux qui permettent à l'étudiant de construire des images photographiques dont le sens vient des possibilités et de la cohérence de chaque mise en scène. Le travail peut être individuel, au sein d'un projet d'édition collective.

Les publications se structurent par le regroupement de 4 étudiants, qui induisent l'orientation du magazine d'images. L'atelier sollicite régulièrement des transversalités avec des pratiques élargies : impression, édition traditionnelle ou numérique, projection, installation. Ces champs sont approfondis par des rencontres et collaborations avec des professionnels de ces questions.

Méthode

L'étudiant expérimente la construction de ces images, au travers d'une commande éditoriale individuelle et collective.

3^E ANNÉE (SEMESTRES 5 ET 6)



STAGE

Semestres S3/4/5/6

Le stage, qui peut être réalisé en plusieurs périodes, peut avoir lieu à la fin du semestre 3, au cours du semestre 4, du semestre 5 ou du semestre 6.

Les crédits sont attribués au semestre 6 après évaluation des rapports de stages de l'étudiant et de la structure d'accueil. Le stage de premier cycle se fait obligatoirement dans un atelier de production (imprimerie, atelier de sérigraphie, fablab, etc.).

L'ANGLAIS À TRAVERS L'ART I

Histoire des arts et langue étrangère.

Enseignant Claire-Marie Tordeux

Périodicité Semaine

Semestres S5/6

Évaluation

Évaluation continue à travers : des vérifications de l'acquisition du vocabulaire nécessaire à une communication niveau A2/B1 dans le domaine de l'art, présence en cours, participation, remise de travaux, engagement dans les projets pédagogiques et la qualité des exposés.

Objectifs

En partant des niveaux de chacun, il s'agit de proposer à l'étudiant une pratique de l'anglais dans une approche à visée actionnelle. Ainsi des supports authentiques et des outils variés doivent permettre à l'étudiant de s'approprier son apprentissage. Idéalement à la fin du cycle 1, l'étudiant aura le niveau B2 du Cadre Européen, C1 à la fin du cycle 2.

Contenu

Tous les échanges doivent se faire en anglais. Après une première séance de icebreaking et d'échanges sur le contenu et les attentes des deux côtés, les étudiants effectueront un test de positionnement afin de les répartir par niveaux.

Le présentiel prend la forme d'une séance en groupe classe en quinzaine, alternée avec des RDV en binôme ou individuels selon les disponibilités des étudiants. Ces rendez-vous entre 15 et 30 minutes sont pris à l'avance par les étudiants.

La pratique de la langue se fera notamment par des exposés centrés sur diverses pratiques artistiques ainsi que sur les travaux personnels des étudiants. En 3^e année les étudiants sont invités à réaliser leur portfolio en anglais.

Un créneau d'anglais à visée professionnel en groupe sur des thématiques définies à l'avance est proposé en quinzaine aux étudiants (basée sur tests TOEIC/ BULATS).

Méthode

Pédagogie de projet, il s'agit de rendre l'étudiant actif dans sa pratique. Alternance de séances en groupe classe, avec des séances en entretien afin d'individualiser le parcours de formation et de travailler les besoins spécifiques des étudiants selon leurs pratiques.

SUIVI DU DOCUMENT ÉCRIT

Histoire des arts et langue étrangère

Enseignant	Charles Gautier, Natacha Détré, Corinne Melin
------------	---

Périodicité	Quinzaine
-------------	-----------

Semestres	S5
-----------	----

Évaluation

Évolution du document et document final.

Objectifs

L'objet de ce cours est de suivre, d'aider et de conseiller les étudiants dans l'élaboration de leur document écrit de fin 3^e année. Il s'agit aussi d'une initiation à la recherche et à la méthodologie de la recherche. Les étudiants verront notamment comment et pourquoi élaborer une problématique, un plan, un sommaire, une bibliographie, etc. En développant une culture personnelle, ils devront construire une vision réfléchie et critique de leur projet. Aider chaque étudiant à formuler une pensée en adéquation avec sa pratique. Structurer cette pensée dans un développement cohérent.

Contenu

Lectures d'ouvrages, d'articles, cours de méthodologies, suivi des articles, écriture.

Méthode

Cours magistral et suivi individualisé.

DES IMAGES ET DES SCIENCES

Histoire des arts et langue étrangère

Enseignant Natacha Détré

Périodicité Quinzaine

Semestres S5/6

Évaluation

Assiduité aux cours, participation et dossier à rendre.

Objectifs

Acquérir une base solide en histoire et théorie de l'art autour des dispositifs mis en place par les artistes à travers des questions de société, des médiums et des disciplines connexes.

Contenu

Les cours aborderont de manière transversale et diachronique des notions et des recherches artistiques en lien avec différents «Focus» proposés. A partir d'analyses d'œuvres et d'écrits d'artistes, il sera question de comprendre la diversité des productions artistiques s'inscrivant dans leur époque et à travers d'autres disciplines scientifiques.

Méthode

Cours magistraux complétés de cas d'étude artistiques.

ESTHÉTIQUE II

Histoire des arts et langue étrangère

Enseignant Corinne Melin

Périodicité Quinzaine

Semestres S5/6

Objectifs

Maîtrise des connaissances, connaître et savoir restituer un champ référentiel relatif à un sujet précis.

Contenu

Nous partirons de la figure du flâneur cher à Charles Baudelaire et à Walter Benjamin et aborderons des fictions composées à partir de perceptions de la grande ville naissante. Ces fictions sont en partie reliées à la question de la modernité, à celle du monde de la consommation de masse et de la distraction organisée. Pour en discuter nous nous appuyerons sur un « paradis infernal » (Mike Davis) : Las Vegas. Au cours de cette réflexion, seront approfondies notamment la notion d'utopie, les écritures exposées que sont les enseignes lumineuses, les signalétiques. Puis nous étendrons notre réflexion à d'autres écritures de grandes villes actuelles en Chine reine de la led et des pays de l'Est comme la Pologne.

Méthode

Cours magistraux avec analyses à chaque cours de documents visuels et textuels.

Évaluation

Assiduité et participation au cours, implication orale ainsi que rédaction de textes critiques et analytiques sur les sujets proposés par l'enseignant.

HISTOIRE DU DESIGN GRAPHIQUE

Histoire des arts et langue étrangère

Enseignant	Charles Gautier
------------	-----------------

Périodicité	Quinzaine
-------------	-----------

Semestres	S5/6
-----------	------

Évaluation

Fiches de lecture et exposés.

Objectifs

Étudier les grandes phases de l'histoire du design graphique aux 20^e et 21^e siècles et apercevoir et analyser les enjeux théoriques du design graphique.

Contenu

Histoire – Révision des cours de 2^e année – Les avant-gardes et le design graphique – Le graphisme suisse – La discorde des typographes modernes – Modernisme, traditionalisme et design graphique – Le graphisme français – Les clubs des plus beaux livres – Les grandes figures du design graphique du 19^e, 20^e et 21^e siècle + Actualité du design graphique contemporain
Théorie
– Révision des cours de 2^e année
– Méthodologie de la recherche
– Lecture d'article – Document écrit
– Étude et analyse de textes historiques et critiques

Méthode

Cours magistraux et travaux de groupe.

ESPACES-SIGNES 3

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant Laurent Agut

Périodicité Quinzaine

Semestres S5

Objectifs

Cet atelier a pour objectif de permettre aux étudiant.e.s de cerner les questions inhérentes à l'identité visuelle et à la création de logotype. Cela passera en premier lieu par l'acquisition de connaissances sur l'histoire et le vocabulaire lié à ce champ puis par l'expérimentation autour du sujet qui conduira l'étudiant.e. à s'approprier les codes et les formes liés à la création d'identité visuelle.

Contenu

Le cœur de l'identification est au cœur des préoccupations de notre société, à différents niveaux elle tient une place importante dans notre monde contemporain. Nous serons amenés à porter un regard avisé et critique sur ce que veut dire aujourd'hui, faire identité, quand les grandes marques et les médias influencent nos modes de vie ou bien quand tout individu peut spontanément exister, apparaître aux yeux de tous via les réseaux sociaux. Quels symboles portent les identités que nous côtoyons

tous les jours mais sans jamais les analyser, comment ces symboles peuvent-ils rendre compte des valeurs ou des notions qui leurs sont attribuées. Partant d'un certain nombre de recherche et de constats les étudiant.e.s seront amenés à produire un inventaire critique de ces symboles, étayé par des recherches documentaires sur les identités visuelles existantes. Nous aborderons les différentes dénominations liées à ce sujet, les cours seront augmentés de références et d'exemples. À partir d'un inventaire raisonné et personnel, l'étudiant.e produira un système graphique lui permettant d'expérimenter et d'appliquer dans le réel une identité qu'il aura défini en amont.

Méthode

Des étapes de recherches documentaire et graphique alternerons avec des étapes d'expérimentation tout au long du semestre afin d'alterner analyse critique et production. Des rendez-vous individuels et des rendus collectifs seront aussi convoqués.

Évaluation

Contrôle continu basé sur l'implication, l'assiduité, la qualité des recherches et de la production graphique, ainsi que sur la capacité à s'approprier les techniques et les concepts observés.

ÉDITION & TYPOGRAPHIE, DE L'UNIQUE AU MULTIPLE

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant Perrine Saint-Martin

Périodicité Semaine

Semestres S5

Évaluation

Contrôle continu, évaluation semestrielle comprenant une présentation orale du travail et un devoir sur table. Être capable dans le cadre de rdv individuels d'expliquer ses intentions, de s'appuyer sur des références maîtrisées et de montrer sa capacité à faire évoluer son projet. Qualité des réalisations, implication, assiduité et curiosité sont aussi attendues.

Objectifs

La typographie constitue l'organisation visuelle du langage, la maîtrise des problèmes de lisibilité sur papier ou sur écran implique une connaissance approfondie de cette pratique et de son histoire. Ainsi, la complémentarité qui existe entre l'espace papier et l'écran démontre l'importance de la typographie et d'une approche visuelle globale. Dans cette logique nous appréhenderons un projet éditorial dans son ensemble, avec pour ambition la maîtrise des fondamentaux de la gestion de l'espace de la page à différentes échelles: de la macro-typographie à la micro-typographie.

Contenu

Expérimentations autour de l'objet imprimé où chaque étudiant se verra confronté à la conception éditoriale par le choix d'un contenu iconographique propre en réaction au texte de David Harvey *Le capitalisme contre le droit à la ville : Néolibéralisme, urbanisation, résistances*. À travers la relation texte / image, et en évitant les évocations trop littérales, chacun expérimentera différents partis pris graphiques: dans un 1^e temps, conception d'un cahier de 16 pages minimum posant le principe du fonctionnement global d'un ouvrage ainsi que la couverture, puis dans un 2nd temps conception de l'ensemble de l'ouvrage. L'espace de la page devra être appréhendé par la construction d'une grille modulaire, véritable architecture invisible qui permet d'articuler un propos, une narration et devra aborder les questions de gestion et d'utilisation d'une police de caractères dans un texte long, le gris et l'image du texte.

Méthode

Une approche pratique, méthodologique et théorique afin de développer sa capacité à mettre en place une approche critique du design graphique. Des présentations collectives sur l'avancée du projet permettront également de montrer sa capacité à prendre la parole, d'expliciter sa démarche en y intégrant des références pertinentes en relation avec le projet mené.

VIDÉO, CINÉMA LE RÉEL ET SES REPRÉSENTATIONS (ÉCRIRE LE PROJET)

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant Jean-Paul Labro

Périodicité Quinzaine / Option

Semestres S5

Contenu

Nous aborderons des questions liées au métissage de l'écriture documentaire avec la fiction : rendre compte du réel et le représenter.

Au travers cette approche il s'agira de faire émerger un projet singulier.

Pour cela, nous étudierons différentes formes documentaires repérées dans l'Histoire du cinéma et de l'art vidéo.

Invités à produire des objets non déterminés par un sujet, les étudiants devront «

prendre position », dans la lignée d'artistes et d'auteurs qui s'en-

gagent dans une démarche documentaire (poétique, politique...).

Lors du semestre 5 il s'agira de procéder à la mise en œuvre d'un

projet vidéo par les moyens traditionnellement dévolus à son écriture :

note d'intention, scénarios, synopsis, fiche technique, repérage

photographique et vidéo. Il s'agira de rendre perceptible l'idée du

projet, sa ligne de force conceptuelle et pratique ainsi que ses

besoins logistiques et techniques, son économie (temps, moyens

techniques, humains, financiers).

Cette première phase de travail fera l'objet d'une restitution exposée et/ou éditée lors du bilan.

Objectifs

- Apprendre à repérer les différents régimes de l'image vidéo (documentaire et fiction)
- Apprendre à conceptualiser un projet pour le rendre compréhensible tant à l'écrit qu'à l'oral.
- Acquérir les méthodes d'investigation du projet documentaire (repérage, enquête de terrain, recherche d'archives...).
- Savoir situer théoriquement son projet dans l'histoire des formes documentaires et en lien avec un corpus culturel élargi.

Méthode

- Présentation commentée de documents vidéographiques et cinématographiques.
- Écriture individuelle d'un objet vidéographique.
- Entretiens individuels et échanges collectifs lors de la présentation des projets.
- Travail avec le technicien vidéo lors des phases de montage.

Évaluation

Pertinence du propos, qualité plastique des productions, engagement dans le projet, capacité à convoquer un champ référentiel pertinent.

MOTION DESIGN II

Méthodologie, techniques et mise en œuvre	
Enseignant	Vincent Meyer
Périodicité	Quinzaine
Semestres	S5

Évaluation

La capacité à ouvrir la réflexion à partir d'un sujet donné, l'autonomie technique comme les qualités plastiques et la pertinence de la réalisation seront évaluées.

Objectifs

Dans cet atelier les étudiants sont amenés à se forger des méthodes de création originales et élaborer une réflexion sur la construction et le rôle des images dessinées (des images composées) dans leurs relations au temps, au mouvement et à l'espace. Ils produiront une réflexion sur la pratique du dessin et de l'animation.

Contenu

Par le croisement et la rencontre des médiums du dessin et de l'animation, à l'aide de la donnée temporelle et de la mise en espace, un contexte défini par l'étudiant est ici questionné.

L'accompagnement dans l'élaboration du projet se fait en développant une approche « multi-médium ». Des séances collectives de présentation, décryptage et analyse d'œuvres ainsi que le partage d'une culture contemporaine spécifique du domaine sont organisées avec l'ensemble de la classe. Des mises à niveau pratiques et techniques sont proposées en plus petits groupes. Un accent particulier sera mis sur les problématiques du design graphique dans la relation de l'image au son et à la mise en espace avec un questionnement des supports de projection et de la scénographie.

Méthode

Au premier semestre les temps pédagogiques abordent des questions culturelles, théoriques et pratiques. Ils sont constitués en alternance d'analyse critique d'œuvres et de productions, de cours techniques, et d'entretiens individuels. Le second semestre est consacré au suivi des projets dans la perspective du diplôme.

WEBDESIGN, OUTILS ET USAGES

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant Julien Bidoret

Périodicité Semaine

Semestres S5

Évaluation

Contrôle continu basé sur l'implication, l'assiduité, la publication et la documentation des projets ainsi que l'appropriation personnelle des outils techniques, graphiques et conceptuels abordés.

Objectifs

Ce cours sera l'occasion d'approfondir et de développer les connaissances fondamentales dans le champ du web design, tant du point de vue technique (pratique du code, connaissance des outils) que culturel (question des usages, gestion de projet, méthodologie) en s'appropriant des logiques de publication en ligne (portfolio, écritures numériques).

Contenu

Une première phase du cours sera consacrée à l'approfondissement de la maîtrise des outils techniques du webdesign contemporain (outils de gestion de contenus, responsive webdesign, javascript et langages serveur). Un deuxième temps sera dédié au suivi et au soutien de la réalisation d'un projet personnel de publication en ligne, pouvant être un portfolio, un compagnon numérique associé au document-écrit, un projet personnel associé au projet de diplôme. Les projets personnels seront ajustés afin de permettre à chaque étudiant-e de s'approprier à son niveau les logiques de publication en ligne. La dimension professionnelle sera abordée à travers les questions de gestion et de méthodologie de projet, de commande, de collaboration pluridisciplinaire.

Méthode

Les apprentissages progressifs se succéderont en articulant des temps de transmission techniques et des phases d'expérimentation personnelles. La progressivité de l'enseignement implique une assiduité importante : quel que soit le degré technique de l'étudiant-e, l'implication est la base de la progression.

MISES EN IMAGES, IMPRESSION ORIGINALE & RELIURE

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant Emmanuelle Rey

Périodicité Semaine

Semestres S5/6

Objectifs

Les pratiques ne peuvent se concevoir sans l'acquisition de savoir-faire, activité conceptuelle et technique, comme la base de la formation et de la pratique d'un designer — Acquérir et maîtriser un savoir-faire lié à la conception des formes produites, par l'apprentissage de techniques associées à l'usage des outils, logiciels de création — Engager une réflexion autour de l'objet édité et de son évolution jusqu'à la forme éditée complexe, avec le désir d'associer l'apprentissage d'une technique liée à un contexte ayant son ancrage dans le monde professionnel.

Contenu

- Mettre en place une méthode différente pour aborder l'objet éditorial complexe
- Perfectionnement par un «va et vient» entre le dessin vectoriel et l'image bitmap, Ad.Illustrator & Photoshop
- De la création d'images,

- en passant par la retouche
- Théorie, technique et pratique nécessaires à la création d'une mise en page dans Ad. InDesign.

Méthode

Les techniques, indispensables, ne seront pas enseignées comme des recettes à mettre en pratique (appliquer, exécuter) mais dans le cadre d'un contexte bien défini. Ces techniques s'explorent en répondant à un besoin, à une intention, au service d'un projet à réaliser. Appuyés sur des exercices, suivis d'accrochages et de corrections. Appréhension de la forme éditée complexe, du chemin de fer, du rapport à la reliure. Rencontre avec des professionnels de l'imprimerie, de la reliure, des fabricants de papier. Travail individuel et collectif. Suivi et accompagnement de projets dans le cadre d'autres cours.

Évaluation

- Capacité d'appropriation des outils mis à disposition
- Pertinence des réponses, finesse et créativité, respect des différentes phases de travail
- Capacité d'analyser et d'évaluer un projet
- Aptitude à gérer un sujet de façon individuelle et dans un groupe.

DESSIN III

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant Vanessa Dziuba

Périodicité Quinzaine

Semestres S5/6

Évaluation

Qualité de la démarche et des rendus. Régularité dans le travail et assiduité aux cours. Contrôle continu et présentation du travail en fin de semestre.

Objectifs

Savoir manipuler le dessin, le transformer, l'imprimer et l'éditer.

Contenu

L'étudiant travaillera le dessin en série. Il découvrira par le biais d'éditions, de livres d'artistes et diverses documentations les potentialités du dessin, de son impression et de son édition. Chaque étudiant développera son protocole de travail afin d'expérimenter en dessin dans le but d'ouvrir sa pratique du design graphique.

Méthode

L'étudiant apprendra à manipuler le dessin au-delà des intentions classiques, en manipulant, triturant les images produites, jusqu'à altérer leurs sens.

Il portera une attention particulière au support papier et à la matière même du dessin et de son impression.

IMAGE-PHOTOGRAPHIE 2

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant	David Coste, Emmanuelle Rey
------------	--------------------------------

Périodicité	Semaine
-------------	---------

Semestres	S5/6
-----------	------

Évaluation

Le suivi est effectué au semestre et en continu. Les étudiants doivent transmettre régulièrement l'état des lieux de leurs productions. Le niveau est estimé par l'analyse du travail et celui du groupe lors d'accrochages.

Objectifs

- Interroger les notions de contexte, de réinterprétation et de diffusion de l'image.
- Assimiler la notion d'échelle et de support.
- Construire une image singulière en situation de commande.
- Développer la capacité de l'étudiant à réinterroger ses productions sous d'autres formes et de les réintroduire de la manière la plus juste.

Contenu

En cette année diplômante, une attention particulière sera accordée à la question de la mise en espace de l'image. L'atelier permettra des temps de réflexion et d'accrochage collectifs. Les étudiants seront amenés à commenter, étayer, réagir aux productions de chacun. Un suivi individualisé permettra de mesurer la pertinence des productions au regard de la création contemporaine. Des projets « hors-les-murs » permettront de côtoyer des artistes et des acteurs identifiés de la scène professionnelle de l'image pour aborder le semestre 5 la question du support et de l'image objet.

Méthode

Les cours alternent suivi individuel et commande collective. Ils permettent à l'étudiant d'affiner ses capacités à questionner les finalités possibles de l'image, en prenant en compte la notion de contexte. Les spécificités du design graphique impliquent une attention particulière aux questions liées à l'édition.

ESPACES-SIGNES 4 SIGNALÉTIQUE/ SCÉNOGRAPHIE

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant Laurent Agut

Périodicité Quinzaine

Semestres S6

Évaluation

Contrôle continu basé sur l'implication, l'assiduité, la qualité de la présentation orale, la qualité des recherches et de la production graphique avec une attention particulière sur la capacité à documenter les étapes du projet.

Objectifs

Il s'agit dans cet atelier de perfectionner les bases des étudiant(e)s autour des questions de signalétique et de scénographie d'exposition. L'objectif est aussi de rendre l'étudiant(e) plus aguerri(e) sur les questions de mise en espace et de démonstration.

Contenu

Après avoir expérimenté et développé des projets d'identité, de systèmes graphiques et de déploiement dans l'espace, ce module aborde plus précisément les questions et les enjeux liés aux développements de systèmes graphiques dans l'espace. Le contexte d'apparition et d'inscription de ces projets, le public, les enjeux de lisibilité, de déploiement, de partis graphiques et typographiques seront les entrées thématiques de cet atelier. L'étudiant(e) sera amené(e) à développer son propre projet qui passera par des étapes de documentation, d'expérimentation, et de formalisation. Dans la perspective d'une prise d'autonomie de l'étudiant et de l'ouverture au champ professionnel, les questions de méthodologie et de gestion du projet seront à cette occasion abordées.

Méthode

Ce module optionnel va permettre à l'étudiant d'expérimenter différents dispositifs et de développer un projet de son choix. Tests d'accrochage, échanges collectifs, suivis individualisés, apports autour d'exemples et de références du champ, permettront à l'étudiant de progresser autour de cette problématique.

DESSIN DE CARACTÈRES 2

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant Perrine Saint-Martin

Périodicité Semaine

Semestres S6

Évaluation

Contrôle continu & évaluation semestrielle, il sera attendu de l'étudiant qu'il soit capable dans le cadre de rendez-vous individuels d'expliquer ses intentions, de s'appuyer sur des références maîtrisées et de montrer sa capacité à faire évoluer son projet. Implication, assiduité et curiosité sont aussi attendues.

Objectifs

Cet atelier permettra d'approfondir les bases pratiques, méthodologiques et théoriques autour des questions de rythme et de proportions, construction de la lettre, le passage d'un signe à un système combinatoire. Maîtrise de l'environnement de l'application Glyphs, outil de dessin vectoriel.

Méthode

Les séances de travail s'articuleront autour de trois temps:

- monstration de travaux de dessinateurs de caractères
- présentation par les étudiants eux-mêmes de références en lien avec leurs expérimentations
- rendez-vous sur projet.

Contenu

«Dessin de caractères 2» sera le lieu d'expérimentations formelles au travers le re-dessin d'une police de caractères de labeur existante. Chaque étudiant sera amené à faire le choix précis d'un livre dans lequel il s'intéressera plus particulièrement au rapport esthétique de l'alphabet qui le compose et au gris de texte qu'il permet. Il s'interrogera sur l'approche à mettre en œuvre pour cette digitalisation: suivre avec exactitude la forme existante ou une interprétation plus libre conservant les caractéristiques originelles et identitaires du caractère. Chaque caractère devra comporter tous les glyphes nécessaires à une utilisation contemporaine. Cette recherche formelle s'appuiera plus particulièrement sur la lecture des articles d'Alejandro Lo Celso «Rhythm in Type Design» et «A discussion on Type Design Revivalism». La monstration des travaux de dessinateurs comme Matthew Carter, Peter Bilak, Thomas Huot Marchand, Martin Majoor ou encore Letterror nous permettra d'analyser différentes formes et partis pris dans un projet de revival.

WEBDESIGN, ÉCRITURES NUMÉRIQUES

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant Julien Bidoret

Périodicité Semaine

Semestres S6

Évaluation

L'évaluation continue sera basée sur l'implication des étudiants, leur prise d'autonomie dans le développement de leurs projets et la mise en adéquation de leurs expérimentations avec leur projet de diplôme.

Objectifs

En prolongement des enseignements suivis en semestres 3, 4 et 5, l'option webdesign, écritures numériques permettra d'approfondir les notions fondamentales du design pour l'écran et pour le web : expérience utilisateur, design mobile, d'interaction ou de services, accessibilité...

Contenu

Le cours se partagera entre des temps de discussion théoriques et des temps d'accompagnement technique. Des questions issues du champ des humanités numériques basées sur des études de cas et de contextes variés seront abordées à travers le prisme du design : évolution des usages et des outils, mouvement des communs et du logiciel libre, mutations de l'écosystème et du rôle du designer.

L'accompagnement technique permettra d'évoquer ou de mettre en pratique les possibilités offertes par les langages et technologies du web (publication en ligne, interactions entre usagers, temps réel, objets et dispositifs connectés) à travers un approfondissement des apprentissages HTML, CSS et javascript mais également par l'introduction à de nouveaux langages ou interfaces : python et pure data.

Méthode

Le contexte de l'option permettra la mise en œuvre d'une dynamique de groupe, dans laquelle sera privilégié la discussion autour des thématiques abordées dans les temps culturels ou théoriques. La progressivité des apprentissages techniques sera ajustée selon l'évolution des projets individuels.

SOFT MACHINE AFFICHAGES TANGIBLES ET FABRICATION NUMÉRIQUE

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant	Jean-Marie Blanchet, Julien Drochon
------------	---

Périodicité	Quinzaine
-------------	-----------

Semestres	S5/6
-----------	------

Objectifs

L'atelier Soft Machines a pour objectif principal d'initier les étudiants aux enjeux esthétiques et conceptuels du design graphique associés aux problématiques du design d'interactions programmées et tangibles.

Ce semestre sera centré sur les étapes de réalisation et de mise en œuvre d'un projet dans un contexte réel.

Acquisition : des connaissances avancées de réalisation de projet en situation réelles, de communication, de scénographie et de gestion de projet.

Contenu

Nous allons expérimenter, à partir de la thématique « Faire écran », les possibilités offertes par le physical computing et la fabrication numérique pour questionner la forme de l'écran d'ordinateur comme la seule interface numérique possible du design graphique.

Contexte : Devant le développement actuel d'internet et des objets connectés quelle place pour un développement soutenable d'interfaces physique informationnelles ? L'approche sera axée sur l'expérimentation par le faire. En partant de projet de designers et d'artistes ayant abordé cette problématique, les étudiants seront amenés à réaliser leur propre dispositifs réactif / interactif d'affichage tangible. Nous amènerons les étudiants à questionner la validité de l'iot par des propositions d'affichages tangibles singulières, critiques, associant programmation, fabrication numérique et physical computing.

Méthode

La pédagogie repose sur une prise d'autonomie accrue de l'étudiant. Il sera mis en responsabilité d'un projet en situation réelle.

En présentiel : accompagnement de son projet, à partir de ses propositions. Par la connaissance de ressources (moyens de productions) disponibles en dehors de l'établissement, il sera amené à considérer un projet dans la réalité de sa réalisation.

Évaluation

L'évaluation continue sera basée sur l'implication, l'autonomie, et la mise en adéquation de leurs expérimentations avec leur projet de diplôme.

MOTION DESIGN III

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant Vincent Meyer

Périodicité Quinzaine / Option

Semestres S6

Évaluation

Les qualités plastiques et la pertinence de la réalisation seront évaluées. Tout comme l'investissement et l'engagement dans cette option.

Objectifs

Dans le cadre de cette option un projet de motion design, ou design graphique en mouvement, sera développé bénéficiant d'échanges nourris et d'un accompagnement privilégié durant toute d'élaboration de la réalisation.

Contenu

L'option fonctionne comme un atelier avec des temps collectifs et des temps individuels de travail principalement orienté vers le développement des projets ainsi que d'un échange et d'un suivi spécifique des étudiants. Le cours est constitué d'un ensemble de temps pédagogiques qui sont séquencés sur mesure en fonction du groupe.

Méthode

La capacité à ouvrir la réflexion à partir d'un sujet donné, l'autonomie technique comme les qualités plastiques et la pertinence de la réalisation seront évaluées.

VIDÉO, CINÉMA LE RÉEL ET SES REPRÉSENTATIONS II (RÉALISER LE PROJET)

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant Jean-Paul Labro

Périodicité Quinzaine / Option

Semestres S6

Contenu

Au semestre 6 les étudiants passeront à la réalisation de leur projet et approfondiront la pratique de l'image vidéo et du son dans une perspective documentaire (Entretien filmé, mise en scène...). Considérée comme un passage à l'acte, cette seconde étape demandera en premier lieu l'adaptation du projet à la réalité de terrain lors du tournage. En second lieu, l'étape de la post-production permettra aux étudiants de comprendre les mécanismes de l'écriture « filmique » par une pratique approfondie du montage. Le rapport du son et de l'image sera particulièrement déterminant. Enfin, il s'agira d'étudier le contexte le mieux adapté à la présentation de son objet vidéo, dans un rapport idéal et pertinent à l'espace d'accrochage, au dispositif de diffusion, à la place du spectateur, à la contrainte temporelle d'un passage de diplôme.

Objectifs

- Pouvoir appréhender le réel comme il advient (l'autre, le paysage, les météores...) avec une caméra et un micro.
- Acquérir une autonomie technique et une méthode de travail efficace.
- Savoir gérer l'économie de son projet documentaire (Mise en œuvre dans la durée d'un semestre...).
- Apprendre à construire son objet vidéo par la pratique du montage.
- Savoir diffuser son travail vidéo dans un cadre adapté au projet (projection, installation, mise en ligne...).

Méthode

Réalisation individuelle d'un objet vidéographique.
Anticipation et organisation du tournage.
Suivis individuels des projets par étapes (tournage, dérochage, montage)
Échanges collectifs lors de la présentation des travaux réalisés.
Travail avec le technicien vidéo et son lors des phases de montage.

Évaluation

Les étudiants seront évalués en fonction de la pertinence du propos, la qualité plastique des productions, l'engagement dans le travail, la capacité à convoquer un champ référentiel pertinent.

INFOS PRATIQUES

Informations et inscriptions :

à Pau

2 rue Mathieu Lalanne
64000 Pau
+33 (0)5 59 02 20 06
pau@esad-pyrenees.fr

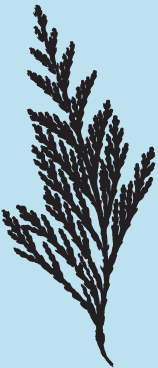
Accueil du public
du lundi au vendredi
de 9h à 12h
et de 13h30 à 17h30

à Tarbes

Jardin Massey, place Henri Borde
65000 Tarbes
+33 (0)5 62 93 10 31
tarbes@esapyrenees.fr

Accueil du public
du lundi au vendredi
de 9h à 12h
et de 13h30 à 17h30

www.esad-pyrenees.fr



**École supérieure d'art
et de design
des Pyrénées**

à Pau : 2 rue Mathieu Lalanne 64000
+33 (0) 5 59 02 20 06
pau@esad-pyrenees.fr

à Tarbes : Jardin Massey,
place Henri Borde 65000
+33 (0) 5 62 93 10 31
tarbes@esad-pyrenees.fr

esad-pyrenees.fr

**ESAD PYRÉNÉES
ESAD PYRÉNÉES
ESAD PYRÉNÉES
ESAD PYRÉNÉES
ESAD PYRÉNÉES
ESAD PYRÉNÉES**