

# DNA DESIGN CATALOGUE DE COURS 2019-2020

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 DESIGN mention design graphique multimédia

## Catalogue de cours 2019-2020

Peinture	5	Vidéo, cinéma Le réel et ses représentations II (réaliser le projet)	31
Sculpture et installation	6	Esthétique & Histoire de l'art contemporain	32
Vidéo, cinéma (initiation)	7	Cultures et pratiques numériques	33
Design graphique & typographie	8	Histoire et théorie du design graphique	34
L'anglais à travers l'art I	9	Culture numérique - arts des nouveaux médias	35
Image-Photographie/Mises en images	10	Signe et espace public 3	36
La lettre vidéo	11	Édition & Typographie	37
«Art vidéo VS média social»	11	Vidéo, cinéma	38
Dessin I	12	Devenir auteur	39
Esthétique I	13	motion design il	40
Histoire de l'art	14	webdesign, outils et usages	41
Des images et des formes	15	histoire de l'art - image	42
Histoire des arts graphiques	16	Histoire du design graphique	43
Design graphique & Typographie	17	Suivi du document écrit	44
Affiche et affichage : donner à lire, donner à voir	17	Cultures numériques et art des nouveaux médias	45
Lettrage & Dessin de caractères	18	L'anglais à travers l'art	46
Signe et espace public 1	19	Signe et espace public 4	47
Design Graphique	20	Dessin de caractères 2	48
Affichages et interactions tangibles – Conception, méthodologie 1	20	Webdesign, écritures numériques	49
Image / Photographie Documenter 21	21	Soft Machine Affichages tangibles et fabrication numérique	50
Vidéo, cinéma Le réel et ses représentations (écrire le projet)	22	Motion Design III	51
Design graphique & Typographie	23	Dessin III	52
Le livre et ses enjeux	23	Image-Photographie	53
Signe et espace public 2	24	La vidéo et ses dispositifs de diffusion	54
Design graphique	25	Histoire de l'art – image	55
Affichages et interactions tangibles – Conception, méthodologie 2	25	Stage	56
webdesign	26	Infos pratiques	56
Image-photographie	27		
Dessin II	28		
Motion design i	29		
FOCUS théoriques	30		



## PEINTURE

---

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques

---

Enseignant      Jean-Marie Blanchet

---

Périodicité      Quizaine

---

Semestres      S1/2

---

### Évaluation

Contrôle des pratiques techniques, Investissement dans le travail produit et capacité à explorer une expérience plastique.

### Objectifs

Acquérir les principes de bases nécessaires à une pratique de la peinture.

### Contenu

L'objectif est d'acquérir les principes de bases nécessaires à une pratique de la peinture. Ce cours propose d'examiner les diverses voies menant progressivement à l'émergence, l'utilisation et la compréhension de la peinture. Les données techniques particulières à la peinture sont abordées : les médiums, les outils, les supports, les formats. Chaque geste technique sera l'occasion d'une réflexion sur son sens, d'une acquisition de connaissances quand à son histoire, d'une prise de conscience de ses implications théoriques.

### Méthode

L'atelier s'organise à partir d'énoncés, de contextes de travail, de propositions thématiques qui nécessitent l'expérimentation, la réflexion et la pertinence des réponses plastiques.

## SCULPTURE ET INSTALLATION

---

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques

---

Enseignant Pierre Labat

---

Périodicité Semaine

---

Semestres S1/2

---

### Évaluation

Évaluation sur le travail continu (en atelier, sur les divers sujets abordés dans l'année) et au moment des bilans, où une attention particulière est portée sur la présentation des travaux (physique et intellectuelle).

### Objectifs

L'objectif de la première année est d'aborder toutes les manières de créer et de penser un objet artistique en trois dimensions, et que cet objet soit porteur de sens. Il s'agira d'acquérir un début d'autonomie d'actes et de pensées, les problématiques de la sculpture se retrouvant autant dans l'art que dans le design ou l'architecture.

### Contenu

Approches des techniques et des notions de la sculpture, de l'installation et de l'accrochage. Chaque sujet porte sur des notions très différentes (abstraites ou concrètes) et a pour but d'aborder des techniques et des réflexions aussi diverses que complètes. Dialogue avec l'enseignant, autour des volontés, des moyens et leurs mises en acte et en œuvre. Études d'œuvres et mise en place de références dans le champ de la création contemporaine. Lectures conseillées : « Éloge de la main » Henri Focillon, 1934. « Wabi-sabi à l'usage des artistes, designers, poètes & philosophes » Leonard Koten, 2015.

### Méthode

Des sujets sont donnés tout au long de l'année, sur des temporalités et rythmes différents (d'une journée à trois semaines). Les œuvres d'artistes et d'architectes sont étudiées en salle, avec une mise en perspective des courants, techniques et volontés.

## VIDÉO, CINÉMA (INITIATION)

---

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques

---

Enseignant     Jean-Paul Labro

---

Périodicité     Quinzaine

---

Semestres     S1

---

### Évaluation

Les étudiants seront évalués collectivement en fonction de la pertinence du propos, la qualité plastique des productions et la maîtrise des outils.

### Objectifs

- Apprendre à concevoir et à réaliser collectivement une vidéo liée au sujet étudié en cours.
- Acquérir une autonomie de la pensée par rapport aux consignes données.
- Maîtriser les enjeux théoriques de la performance filmée.
- Maîtriser les techniques de base de production et de post-production vidéo.

### Contenu

Il s'agit d'une initiation théorique et pratique au médium vidéo qui s'appuie sur la performance et la chorégraphie filmées ainsi que sur la pratique vidéo du tableau vivant. Au travers de leurs enjeux et Histoires, les étudiants appréhenderont la question du corps et de sa mise en scène, de sa représentation dans le champ de l'art mais aussi de son impact dans le champ social et politique.

Cette approche sera le point de convergence entre documentaire (documenter une action) et fiction (représenter une action), là où la mise en scène du corps conditionne la construction de l'image. À l'appui de ce cours les étudiants travailleront en petit groupe selon des consignes qui seront mis en relation avec l'analyse d'œuvres d'artistes et de cinéastes.

### Méthode

- Présentation commentée de documents vidéographiques et cinématographiques.
- Réalisation individuelle et collective d'objets vidéographiques.
- Échanges collectifs lors de la présentation des travaux réalisés.
- Initiation aux pratiques de tournage et de montage avec Jérôme Belhigue

## DESIGN GRAPHIQUE & TYPOGRAPHIE

---

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques

---

Enseignant Jean-Marc Saint-Paul

Périodicité Semaine

Semestres S1/2

---

### Évaluation

L'évaluation tiendra compte de la qualité des réponses apportées à chaque proposition, mais également de la qualité de la démarche de recherche, du niveau d'implication de l'étudiant et de l'ancrage culturel du travail.

### Objectifs

L'objectif de l'atelier est de fournir une première approche des enjeux formels et conceptuels du design graphique. L'atelier doit permettre aux étudiants de développer les bases d'une grammaire graphique fondamentale en appliquant aux grandes pratiques du design graphique imprimé une démarche expérimentale, nourrie par l'observation et l'analyse de l'existant.

### Contenu

Chaque proposition de travail est basée sur la réalisation d'un objet spécifique aux champs d'application du design graphique (lettrage, affiche, édition...). Les étudiants sont encouragés à explorer différents médiums et techniques de production et de reproduction d'images afin de développer un vocabulaire plastique fondamental, leur permettant d'aborder des questions plus complexes de mise en page et de composition. Ils sont notamment amenés à aborder les mécanismes de production de sens à l'œuvre dans un rapport texte – image, ainsi qu'à s'initier aux notions de projet, de processus et de méthodologie. Ils sont également invités à développer un regard critique face à leurs réalisations et aux signes et objets qui les entourent.

### Méthode

L'année est organisée sur une alternance d'exercices courts, portant sur une problématique précise et des projets plus longs mettant en jeu une approche méthodologique, en étroite collaboration avec les studios de production concernés. Des temps d'apports théoriques et historiques viennent ponctuer le programme.



## L'ANGLAIS À TRAVERS L'ART I

---

Histoire des arts et langue étrangère.

---

Enseignant Claire-Marie Tordeux

---

Périodicité Semaine

---

Semestres S1/2

---

### 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. Le présentiel prend la forme d'une séance en groupe classe en quinzaine, alternée avec des rendez-vous en binôme. Ces rendez-vous de quinze minutes sont pris à l'avance par les étudiants. 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. Enfin la pratique de la langue se fera notamment par des exposés centrés sur diverses pratiques artistiques ainsi que sur les travaux personnels des étudiants. Une préparation au TOEIC ou BULATS est envisagée pour les étudiants qui le souhaitent.

### 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.

## IMAGE-PHOTOGRAPHIE/ MISES EN IMAGES

---

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques

---

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

---

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

---

Semestres	S1/2
-----------	------

---

### Évaluation

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

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

### Objectifs

La première année est une année de découverte et d'initiation aux différentes pratiques de l'image. C'est un temps d'exploration puis d'orientation.

Elle permet à l'étudiant d'apprendre à formuler des réponses artistiques, tout en mesurant les enjeux conceptuels, théoriques, structurant l'émergence d'une problématique personnelle, ancrée dans des questions d'images contemporaines.

### Contenu

La pratique des principaux outils du domaine vise à l'autonomie et à la construction de son sens critique. Elle s'inscrit dans les cultures de ce champ artistique, continuellement en redéfinition.

### Méthode

Les projets s'appuient sur l'analyse d'oeuvres de référence qui contextualisent une question, un concept ou une notion.

Une succession de commandes passées à l'étudiant, sous la forme d'exercices de durées variables, permet l'expérimentation et la fixation de connaissances fondamentales (vitesse, diaphragme, cadrage, editing, retouche, choix et échelle du support).

## LA LETTRE VIDÉO

### «ART VIDÉO VS MÉDIA SOCIAL»

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques

Enseignant Jean-Paul Labro

Périodicité Quinzaine

Semestres S2

#### Évaluation

Les étudiants seront évalués individuellement en fonction de la pertinence du propos, la qualité plastique des productions et la maîtrise des outils.

#### Objectifs

- Apprendre à concevoir et à réaliser seul(e) une vidéo liée au sujet étudié en cours.
- Développer une autonomie de la pensée par rapport aux consignes données.
- Savoir élaborer un discours sur son travail tant à l'oral qu'à l'écrit.
- Maîtriser les enjeux pratiques et théoriques du projet.
- Affiner sa maîtrise des techniques de production, de postproduction vidéo et de diffusion (mise en ligne).

#### Contenu

Au 2<sup>e</sup> semestre, un protocole de correspondance vidéo sera organisé via internet avec les étudiants de 1<sup>re</sup> année de l'ENSA de Limoges. Il s'agit d'une mise en pratique individuelle du médium vidéo qui s'appuie sur les acquis du premier semestre ainsi que sur des formes courtes repérées dans l'art vidéo, le cinéma, la télévision alternative et les médias sociaux : auto-filmage, journal filmé, ciné tractes, cinépoèmes, TV guérillas, chaîne Youtube. Les étudiants appréhenderont la question de l'adresse comme motivation première du travail. Cette approche sera déterminante pour élaborer une série d'objets vidéo qui pourront librement se construire à partir de protocoles documentaires, d'autofiction, de récit, d'abstraction visuelles, sonores... Des séances de projection de vidéos et d'extraits de films appuieront la consigne.

#### Méthode

- Présentation commentée de documents numériques, vidéographiques et cinématographiques.
- Réalisation individuelle d'objets vidéographiques, mise en ligne des vidéos.
- Échanges critiques lors de la présentation des travaux réalisés, entretiens individuels et collectifs.
- Approfondissement des savoirs faire techniques avec Jérôme Belhigue.

## DESSIN I

---

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques

---

Enseignant Vanessa Dziuba

---

Périodicité Quinzaine

---

Semestres S1/2

---

### Évaluation

Contrôle continu et présentation du travail en fin de semestre.

Appropriation de la proposition pédagogique et qualité du travail plastique et réflexif. Qualité de la démarche, régularité dans le travail et assiduité aux cours.

### Objectifs

Découvrir les potentialités du dessin au sens large : dessin d'observation, collage, dessin numérique, crayonné rapide, du dessin de grands formats aux carnets de croquis...

Il s'agira pour chaque étudiant d'expérimenter le dessin par le biais de différentes techniques, d'exprimer ses idées, de travailler le cadrage et la composition, d'affiner son trait en s'exerçant encore et toujours.

### Contenu

L'étudiant aura plusieurs missions à accomplir qui lui permettront de trouver sa propre écriture. Il devra s'exercer quotidiennement pour faire évoluer son travail pendant le cours et en dehors de celui-ci. L'étudiant affinera son regard, sélectionnant ce qu'il souhaitera révéler et mettre en valeur dans ses dessins. Il devra affirmer ses choix car les yeux voient plus de détails qu'il ne pourra jamais reproduire. Le dessin d'observation sera le point de départ de la création d'un répertoire de formes et d'expérimentations.

L'étudiant devra l'analyser pour le faire évoluer et ainsi s'en servir de point de départ pour d'autres travaux.

### Méthode

Les cours seront des alternances de sorties en extérieur et d'exercices en atelier, d'exercices courts et longs suivis de séances d'accrochage. Des présentations de livres d'artistes, fanzines et catalogues seront régulières.

## ESTHÉTIQUE I

---

Histoire des arts et langue étrangère

---

Enseignant Jean-Paul Labro

---

Périodicité Quinzaine

---

Semestres S1/2

---

### Évaluation

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

### Objectifs

Initier et/ou mettre à niveau en histoire de l'art contemporain connaître et savoir restituer un champ référentiel relatif à un sujet donné.

### Contenu

Nous nous attarderons sur les grandes tendances et mouvements internationaux des années 1950 à 2000 : nouveaux réalistes, arte povera, art minimal, art conceptuel, body art, installation, net art, etc. Cela nous permettra de souligner les changements qui apparaissent dans le monde de l'art : acteurs économiques, artistes, œuvres, lieux d'exposition. Nous ferons des focus sur l'usage du corps dans l'art contemporain, sur l'usage de l'objet du quotidien ainsi que du langage. Les focus feront l'objet d'analyses de textes d'auteurs clés sur le sujet.

### Méthode

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

## HISTOIRE DE L'ART

---

Histoire des arts et langue étrangère

---

Enseignant Aleksandra Lypaczewska

---

Périodicité Variable

---

Semestres S1/2

---

### Évaluation

Présence en cours (- 0,5 par absence non justifiée). Contrôle continu (écriture de textes régulière et participation à l'oral).

### Objectifs

- Libérer l'écriture tout en acquérant une culture générale artistique.
- Identifier les différentes typologies d'écritures artistiques (celles des artistes et celles des opérateurs culturels).
  - Comprendre les enjeux structurels régissant un texte.
  - Savoir adapter son écriture en fonction d'un objectif, d'un lecteur, de contraintes éditoriales, etc.
  - Aiguiser son regard à partir de l'assimilation des bases de l'analyse d'œuvres,
  - Libérer l'écriture afin qu'elle devienne un outil plastique à part entière.

### Contenu

Ce cours à la fois théorique et empirique prendra la forme d'ateliers orientés vers différentes typologies d'écritures artistiques, permettant aux élèves d'appréhender de manière ciblée l'environnement dans lequel ils s'inscrivent. Les ateliers sont conçus de manière évolutive à partir des centres d'intérêts artistiques de chaque élève. Il s'agira d'osciller entre écriture personnelle et écriture formelle, entre introspection et analyse d'œuvres, et de saisir les enjeux de ces différentes formes.

## DES IMAGES ET DES FORMES

---

Histoire des arts et langue étrangère

---

Enseignant Natacha Détré

---

Périodicité Quinzaine

---

Semestres S1/2

---

### Évaluation

Assiduité aux cours et examen en fin de semestre.

### Objectifs

Acquérir une base solide autour des usages multiples de l'image et des notions qui lui sont liées (icône, indice, vérité, fiction, etc.) et des dispositifs mis en place par les artistes (Atlas, archives, installation, éditions, etc.).

### Contenu

Exploration transversale de l'usage des images et de la photographie à travers les divers dispositifs plastiques contemporains.

Comment faire image et comment utiliser les images lorsque celles-ci prennent forme ou lorsqu'elles disparaissent. Le cours abordera de manière transversale et diachronique des notions et des recherches artistiques actuelles.

### Méthode

Cours magistraux complétés de cas d'étude artistiques.

## HISTOIRE DES ARTS GRAPHIQUES

---

Histoire des arts et langue étrangère.

---

Enseignant Charles Gautier

---

Périodicité Quinzaine

---

Semestres S1/2

---

### Évaluation

Fiche de lecture.

### Objectifs

Donner aux étudiants un premier aperçu historique des arts graphiques.

### Contenu

Il s'agit d'étudier trois grands moments ou trois grands commencements de l'histoire du graphisme : l'apparition de l'art pariétal vers 40 000 ans avant notre ère, l'invention de l'imprimerie typographique vers 1450 et les origines du design vers 1850.

### Méthode

Cours magistral et travaux de groupes (temps forts).



## DESIGN GRAPHIQUE & TYPOGRAPHIE AFFICHE ET AFFICHAGE : DONNER À LIRE, DONNER À VOIR

---

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

---

Enseignant	Jean-Marc Saint-Paul
------------	-------------------------

---

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

---

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

---

### 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, 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.

## LETTRAGE & DESSIN DE CARACTÈRES

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant	Perrine Saint-Martin
Périodicité	Semaine
Semestres	S3

### Évaluation

Contrôle continu et évaluation semestrielle. Capacité de l'étudiant qu'il soit capable 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.

### 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. 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.

### Objectifs

Phase 1 : Lettrages. Découverte des fondamentaux en design graphique et typographie : Le dessin

de lettre 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 : Dessin de caractères / Conception d'un spécimen.

Compréhension de la relation entre un dessin papier et sa reproduction digitale par la conception d'une police de caractères propre. Cet atelier permettra également aux étudiants d'acquérir les règles de base de la composition, avec notamment la gestion du texte par la conception d'une grille modulaire simple, appréhension de la hiérarchie et différents niveaux de lecture, relation texte / image.

### Contenu

Le cours interrogera la question de la lettre et de l'image du texte. Cette pratique permettra d'expérimenter différents types de lettrages manuels et de comprendre la relation entre le dessin et sa reproduction digitale : formes dessinées et tracés vectoriels. Après avoir expérimenté à différentes échelles page, affiche, espace public, chaque étudiant développera à partir de ses propres dessins 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.

## SIGNE ET ESPACE PUBLIC

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 d'écritures liées à l'espace public. La compréhension des différents modes d'expressions du signe est la base de ce premier temps. L'objectif de cet exercice est aussi de permettre à l'étudiant(e) de développer son univers plastique, d'expérimenter et d'engager une forme d'écriture personnelle autour de ce thème.

### Contenu

Le sujet « Écritures de la ville » questionne notre environnement proche et les formes d'écritures que nous pouvons y observer. Qu'elles relèvent de l'architecture, de la trace, du dessin vernaculaire ou bien de la signalétique, elles nous informent plus ou moins explicitement. Portant leur regard sur un secteur défini de la ville, les étudiant(e-s), à partir de premiers repérages et inventaires vont relever et donner à voir un ensemble de signes propres à leurs préoccupations. Ils devront imaginer et produire un objet édité qui permettra de retranscrire une lecture personnelle de leur découverte. Accompagné d'apports et de références du domaine, ce travail permettra aux étudiant(e-s) de développer leurs connaissances, affiner leur regard sur les signes, leur rapport au réel mais aussi appréhender la force expressive et les qualités narratives de ces écritures.

### 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.

## 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).

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

---

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

---

Enseignant Jean-Paul Labro

---

Périodicité Quinzaine

---

Semestres S3

---

### Évaluation

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

### Objectifs

- Apprendre à repérer dans différents régimes de l'image vidéo les rapports
- entre le documentaire et la fiction.
- Apprendre à élaborer un projet pour le rendre perceptible.
- Apprendre à énoncer clairement son projet
- Savoir situer théoriquement son projet dans l'histoire des formes documentaires et en lien avec un corpus culturel élargi.

### 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.

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'engagent dans une démarche documentaire (poétique, politique...). Lors du premier semestre 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 préhensible 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 du projet qui sera réalisé au second semestre.

### 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 et son lors des phases de montage.

## DESIGN GRAPHIQUE & TYPOGRAPHIE 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 en dessin 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.

## SIGNE ET ESPACE PUBLIC

### 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 symboliques est au cœur de cet atelier. La première étape sera l'observation et le relevé des signes qui nous entourent afin de constituer une collection que nous mettrons en regard de références du champ. Les observations et constats permettront à chaque étudiant de définir un projet de dessin à mettre en perspective avec leurs préoccupations. 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 un inventaire et une classification des signes relevés. Ils produiront ensuite, selon le sujet donné, une série de symboles en relation avec le contexte d'application de leur choix.



## 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 appuierons 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.

## 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.

**IMAGE-PHOTOGRAPHIE**

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.

## 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.

## FOCUS THÉORIQUES

---

Histoire des arts et langue étrangère

---

Enseignant      Natacha Détré

---

Périodicité      Quinzaine

---

Semestres      S3/4

---

### Évaluation

Assiduité aux cours, participation et examen en fin de semestre.

### Méthode

Cours magistraux complétés de cas d'étude artistiques.

### Objectifs

Acquérir une culture générale artistique transversale.

### Contenu

Les cours explorent de manière thématique l'histoire de l'art en focalisant sur certains aspects marquants. Comment l'artiste s'engage-t-il dans la cité, sur des faits marquants de l'actualité ; comment explorent-ils certains médium ou d'autres champs disciplinaires, etc.

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

---

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

---

Enseignant Jean-Paul Labro

---

Périodicité Quinzaine

---

Semestres S4

---

### 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.

### 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 (Du repérage à sa mise en œuvre...)
- 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...)

### Contenu

Au semestre 4 les étudiants passeront à la réalisation de leur projet et approfondiront la pratique de l'image vidéo et du son dans une perspective documentaire. Considéré 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, au dispositif de diffusion, à la contrainte temporelle.

### Méthode

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

## ESTHÉTIQUE & HISTOIRE DE L'ART CONTEMPORAIN

---



---

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

Approfondir des connaissances maîtriser des concepts 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. Nous poursuivrons en dégageant les modèles de société que des villes ou « Paradis infernaux » (Mike Davis) comme Las Vegas et Dubaï par exemple ont donné forme. Au cours de cette réflexion, on approfondira notamment la notion d'utopie, les écritures exposées que sont les enseignes lumineuses, les signalétiques ou encore l'œuvre photographique et éditoriale d'Ed Rusha.

### Méthode

Cours magistraux avec analyses de documents visuels et textuels.



## 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.

## HISTOIRE ET THÉORIE DU DESIGN GRAPHIQUE

---

Histoire des arts et langue étrangère.

---

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

---

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

---

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

---

### Évaluation

Fiches de lecture et exposés..

### Objectifs

Étudier les grandes phases de l'histoire du design graphique aux 19<sup>e</sup> et 20<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> siècle + Actualité du design graphique contemporain  
 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.

## CULTURE NUMÉRIQUE - ARTS DES NOUVEAUX MÉDIAS

---

Histoire des arts et langue  
étrangère

---

Enseignant     Pauline Chasseriaud

---

Périodicité     Semaine

---

Semestres     S3/4

---

### Évaluation

Évaluation portant sur un thème, un artiste, un courant se rapportant au cours et visant la mise en oeuvre une méthodologie de description, d'analyse d'oeuvres et de mise en lien avec d'autres références (personnelles ou liée au programme de l'année).

### Objectifs

Découverte des pratiques artistiques reposant sur les médias technologiques depuis les années 60 à nos jours. Proposé de manière conjointe aux options Art et Design Graphique, ce cours vise à enrichir et développer la culture artistique de l'étudiant, à le familiariser avec une diversité de formes et de techniques afin d'acquérir une méthodologie de lecture et de compréhension d'oeuvres et de projets. Il s'agira de comprendre en quoi le numérique fait culture et ce qui se joue dans le dialogue entretenu par les arts et la tekhnè, tout en traversant des enjeux propres à l'histoire de l'art.

### Contenu

Approche des différents courants artistiques qui jalonnent l'art des nouveaux médias et de leurs enjeux esthétiques et théoriques. Depuis l'art à l'ordinateur jusqu'au postinternet, comment cerner et analyser le sens du recours au programme, au réseau et à la machine dans l'acte d'écriture et de création : recherches esthétiques inspirées des modèles-technoscientifiques (esthétique informationnelle, art-science, etc. ), mise en jeu des processus cognitifs liés à la société de l'information (relation comme forme de l'oeuvre ouverte), réflexion sur la révolution esthétique et culturelle générée par le numérique (activisme, extradisciplinarité, folklore, etc. ) constituent quelques uns des axes forts du cours qui déclinera des visions poétiques et/ou critiques qu'elles soient en prise avec le réel de nos sociétés contemporaines, abstraites ou fictionnelles.

### Méthode

Proposant une lecture en lien avec le développement des sciences et technologies comme de l'histoire de la recherche en art, chaque cours s'appuie sur la philosophie de l'art et de la technique et invite l'étudiant, par le biais de la prise de parole et de l'échange collectif, à l'appropriation d'un corpus de références artistiques.

## SIGNE ET ESPACE PUBLIC

### 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

La question 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 sur la toile et les réseaux. 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

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Enseignant Perrine Saint-Martin

Périodicité Quinzaine

Semestres S5

### 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

Cet atelier sera un lieu d'expérimentation autour de l'objet imprimé ou chaque étudiant se verra confronté à la conception éditoriale d'un objet de son format à ses moyens de reproduction.

Une attention particulière sera donnée aux questions de macro et micro-typographie. À travers la relation texte/image, et en évitant les évocations trop littérales, chacun expérimentera différents partis pris

graphiques : dans un premier temps conception d'un cahier de 16 pages minimum posant le principe du fonctionnement global d'un ouvrage ainsi que la couverture. L'espace de la page devra être appréhendé par la construction d'une grille modulaire 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 permettra de développer chez l'étudiant sa capacité à mettre en place une approche critique du design graphique. Le semestre sera ponctué par des présentations collectives sur l'avancée du projet permettant à l'étudiant de montrer sa capacité à prendre la parole, d'expliciter sa démarche en y intégrant des références pertinentes en relation avec le projet mené.

### Évaluation

Contrôle continu, évaluation semestrielle comprenant une présentation orale du travail et un devoir sur table. Capacité de l'étudiant à expliquer ses intentions, s'appuyer sur des références maîtrisées et faire évoluer son projet. Qualité des réalisations, implication, assiduité et curiosité sont aussi attendues.

## VIDÉO, CINÉMA DEVENIR AUTEUR

---

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

---

Enseignant Jean-Paul Labro

---

Périodicité Quinzaine

---

Semestres S5

---

### Évaluation

Chaque étudiant est évalué sur sa capacité à allier exigence esthétique et cohérence de la démarche en référence à un champ culturel maîtrisé.

### Objectifs

- Apprendre à construire un projet vidéo en puisant dans ses ressources propres
- Maîtriser toutes les étapes pratiques du projet (écriture, réalisation, diffusion)
- Maîtriser l'économie du projet (temps d'exécution, moyen de production...).

### Contenu

Le semestre 5 sera concentré sur l'élaboration d'un projet vidéo personnel. Les étudiants seront invités à produire une vidéo, en poursuivant le travail engagé en deuxième année (Le réel et ses représentations) ou en suivant une autre démarche qui pourra être connexe à d'autres pratiques. Les apports culturels seront personnalisés et pourront le cas échéant profiter à tout le groupe.

### Méthode

- Suivi individuel des projets de chacun
- Séance de diffusion collective du projet vidéo (projection, installation...).
- Diffusion de différents documents liés aux projets et aux pratiques d'exposition de la vidéo.

## 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 définit 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.



## HISTOIRE DE L'ART - IMAGE

Histoire des arts et langue étrangère

Enseignant Natacha Détré

Périodicité Quinzaine

Semestres S5/6

### Évaluation

Assiduité aux cours, participation et examen en fin de semestre.

### 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. À 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.

### Méthode

Cours magistraux complétés de cas d'étude artistiques et d'analyse d'œuvres.

## 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<sup>e</sup> et 21<sup>e</sup> siècles et apercevoir et analyser les enjeux théoriques du design graphique.

### Contenu

Histoire – Révision des cours de 2<sup>e</sup> 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<sup>e</sup>, 20<sup>e</sup> et 21<sup>e</sup> siècle + Actualité du design graphique contemporain Théorie  
 – Révision des cours de 2<sup>e</sup> 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.

## SUIVI DU DOCUMENT ÉCRIT

---

Histoire des arts et langue  
étrangère

---

Enseignant	Charles Gautier, Natacha Détré
------------	-----------------------------------

---

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<sup>e</sup> 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.

## CULTURES NUMÉRIQUES ET ART DES NOUVEAUX MÉDIAS

---

Histoire des arts et langue  
étrangère

---

Enseignant Pauline Chasseriaud

---

Périodicité Semaine

---

Semestres S5

---

### Évaluation

L'évaluation se fera en lien avec le sujet écrit de l'étudiant ou son univers artistique.

### Objectifs

Après l'acquisition des fondamentaux sur l'année scolaire précédente, le cours propose une réflexion sur la révolution esthétique et culturelle générée par le numérique et les technologies scientifiques et son influence sur les démarches artistiques actuelles liées aux nouveaux médias.

### Contenu

Partant des concepts de disnovation et de non-époque, présentation et échanges sur les tendances qui peuvent être dégagées du positionnement des artistes : activisme, post-production et extension du domaine de l'art, constituent quelques-uns des axes forts du cours qui déclinera des visions poétiques et/ou critiques qu'elles soient en prise avec le réel de nos sociétés contemporaines, abstraites ou fictionnelles.

### Méthode

Par l'intermédiaire de mots-clés liés soit au champ lexical propre aux formes, soit aux concepts théoriques qui les sous-tendent, le cours s'appuie sur la philosophie de l'art et de la technique et invite l'étudiant, par le biais de la prise de parole et de l'échange collectif, à l'appropriation d'un corpus de références artistiques.

## L'ANGLAIS À TRAVERS L'ART

---

Histoire des arts et langue étrangère

---

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

---

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

---

Semestres	S2/3/4/5/6
-----------	------------

---

### Évaluation

Continue à travers : des vérifications de l'acquisition du vocabulaire nécessaire à une communication niveau B2 dans le domaine de l'art, présence en cours, participation, remise de travaux, engagement dans les projets pédagogiques

### Objectifs

Développer la pratique orale et écrite de la langue en l'associant librement à l'actualité culturelle et artistique et en synergie avec les thèmes et recherches abordés durant l'année. Maîtrise de l'aspect conversation courante. Comprendre et exprimer les grandes caractéristiques de ce que l'on voit, lit, entend et fait... Constitution d'un lexique spécialisé dans les domaines de l'art, la culture, la communication... Réalisation d'un portefeuille de compétences en anglais.

### Contenu

Étude d'artistes et de médium divers. Travail des compétences langagières dans un cadre adapté au niveau du groupe. Enfin la pratique de la langue se fera notamment par des exposés centrés sur diverses pratiques artistiques ainsi que sur les travaux personnels des étudiants. Une préparation au TOEIC ou BULATS est envisagée pour les étudiants qui le souhaitent.

### Méthode

Alternance de séances en groupe classe, avec des séances en entretien afin d'individualiser le parcours de formation. Pédagogie de projet, il s'agit de rendre l'étudiant actif dans sa pratique.

## SIGNE ET ESPACE PUBLIC

### 4

---

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 d'accompagner l'étudiant(e), afin de perfectionner ses bases, sur le plan théorique, conceptuel et graphique dans la perspective du diplôme. L'objectif est aussi, à ce stade du parcours, de rendre l'étudiant(e) de plus en plus autonome.

### Contenu

Après un premier semestre où l'étudiant aura expérimenté autour de l'expression des signes, il va ensuite affiner son propre champ expressif et se consacrer à des projets plus personnels liés à son diplôme où la recherche et l'expérimentation prendront une place importante. Ils seront donc accompagnés sur des projets d'identité graphique, de signalétique ou plus largement sur des sujets « en interaction » avec l'espace public.

Une attention particulière sera portée aux questions de méthodologie et de gestion du projet dans la perspective d'une prise d'autonomie de l'étudiant et de l'ouverture au champ professionnel.

### Méthode

L'étudiant(e) au second semestre gagne en autonomie et va se consacrer à son diplôme de fin d'année. Dans cette perspective nous alternerons suivis individualisés et échanges collectifs ou chacun pourra présenter ses recherches et son projet. Les apports se feront autour d'exemples et de références du champ.

## DESSIN DE CARACTÈRES 2

---

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

---

Enseignant Perrine Saint-Martin

Périodicité Semaine

Semestres S6

---

### 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.

### Contenu

« Lettrages et 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.

### 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

### 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.

## WEBDESIGN, ÉCRITURES NUMÉRIQUES

---

Histoire des arts et langue étrangère

---

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	S6
-----------	----

---

### 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

---

---

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques

---

Enseignant Vincent Meyer

---

Périodicité Quinzaine

---

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.

## 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

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 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.

## LA VIDÉO ET SES DISPOSITIFS DE DIFFUSION

---

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

---

Enseignant     Jean-Paul Labro

---

Périodicité     Quinzaine

---

Semestres     S6

---

### Évaluation

Chaque étudiant est évalué sur leur capacité à allier exigence esthétique et cohérence de la démarche, mise en forme du projet de diplôme et construction du discours en référence à un champ culturel maîtrisé.

### Objectifs

- Concevoir le dispositif de diffusion de ses objets vidéo (exposition, installation...).
- Revisiter son travail vidéo des deux dernières années dans la perspective du diplôme
- Savoir présenter l'émergence d'une démarche vidéo dans l'exposé de ses trois années d'étude.

### Contenu

Le semestre 6 sera surtout concentré sur les enjeux du diplôme. Au travers les pratiques d'exposition liées aux arts audio-visuels et aux nouveaux médias, nous étudierons les différents types de dispositifs de diffusion qui existent (cinéma d'exposition, installation vidéo, dispositif multimédia...). Il s'agira de construire avec l'étudiant les meilleures conditions de mise en espace d'un diplôme de premier cycle.

### Méthode

- Discussion individuelle autour des projets de chacun
- Diffusion de différents documents liés aux projets et aux pratiques d'exposition de la vidéo.
- Élaboration de stratégies pratiques et techniques nécessaires à la préparation du diplôme.
- Séance de mise en espace du projet vidéo (projection, installation...)

## HISTOIRE DE L'ART – IMAGE

---

Histoire des arts et langue étrangère

---

Enseignant      Natacha Détré

---

Périodicité      Quinzaine

---

Semestres      S6

---

### Évaluation

Assiduité aux cours, participation et examen en fin de semestre.

### 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. À 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.

### Méthode

Cours magistraux complétés de cas d'étude artistiques et d'analyse d'œuvres.

## 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.).

# 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

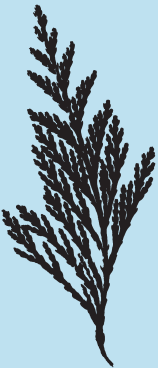
### **à Tarbes**

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](http://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**