

# Catalogue de cours

## École supérieure art et design de Saint-Étienne Années 4 et 5 2022-2023

DNSEP Design mentions Objet,  
Média, Public(s), Graphismes  
et images, Création numérique

DNSEP Transdisciplinaire Art &  
Design mention ACDC\_espaces

**DNSEP Design  
mention Objet,  
Média, Espace,  
Public(s)**

**DNSEP Art  
mention Espace**

Les formations DNSEP design visent à former des professionnels autonomes prêts à une entrée sur le marché du travail avec un profil riche au niveau culturel, technique et formel leur permettant d'être à l'aise avec des demandes et commandes multiples et protéiformes. Il s'agit aussi de préparer les étudiants à un positionnement d'auteur sur des sujets qui leur sont propres et qui sont souvent dans la continuité de leur projet de diplôme.

Les équipes de recherche de l'Esadse et de la Cité du design, RandomLab, laboratoire IRD (Images, Récits, Documents), Deep Design Lab et le Laboratoire expérimentation des modernités (LEM) constituent des espaces ressources pour les étudiants dont les projets correspondent aux axes de recherche développés.

Le second cycle (phase projet en 2 ans) en design à l'Esadse présente - au-delà de la nécessaire approche ouverte, transversale et englobante que la discipline impose tant elle touche un grand nombre de mécanismes sociétaux, productifs et économiques - cinq mentions en DNSEP.

# La mention Objet

En master 1 et 2, la mention Objet accompagne chaque étudiant sur un projet de recherche et de conception. Le mémoire et le projet plastique de fin d'étude en sont l'aboutissement.

Au cours de ces deux années, la mention Objet propose des projets portés par les enseignants du master. Ces projets, développés à l'échelle de la main et du corps, se déploient dans l'univers domestique, dans l'espace public, dans les espaces professionnels publics et privés, dans les lieux culturels. L'usager-praticien est au cœur de la conception. A chaque étape du projet se pose la question du "rendre réel", de la faisabilité, des processus de mise en œuvre et de fabrication.

Les projets s'insèrent dans les contextes complexes de la production industrielle et de la commande tant privée que publique. Pour autant, ils privilégient la dimension prospective et la réflexion éthique.

Un certain nombre de ces projets sont proposés dans le cadre de partenariat extérieur avec des entreprises et des institutions ainsi que sous la forme de concours. C'est l'occasion d'aborder les notions de marketing, d'ingénierie, de coûts de production mais aussi de contrats et de propriété intellectuelle, la relation au commanditaire, etc.

Ces projets ont pour objectif de permettre aux étudiants :

- de développer des méthodologies de projet pertinentes, créatives et personnelles face à des contextes complexes ;
- de trouver un axe personnel, une voie d'expression que chacun pourra pratiquer ensuite dans le cadre plus contraint d'une pratique réelle.

En parallèle, les étudiants se dotent des moyens de documenter et de communiquer leurs projets auprès des commanditaires, des éditeurs, des institutions, des galeries et des fabricants. La liberté du cadre pédagogique dispensé dans cette mention est propice à la recherche, à l'expérimentation technique et intellectuelle.

L'objectif est de faire des étudiants des concepteurs en capacité de dialoguer avec les commanditaires. Dans le cadre de la réflexion générale et partagée autour des transitions économiques, écologiques, sociétales et éthiques à opérer, il s'agit de permettre aux futurs designers de participer à l'analyse des besoins et à l'élaboration de la commande, notamment dans le domaine public et des biens communs.

# La mention Public(s)

L'État, les territoires, les collectivités, les services publics, et plus généralement les acteurs politiques et administratifs, intègrent de plus en plus dans leurs équipes et leurs projets des designers avec une approche empathique et recentrée autour de l'utilisateur.

La mention Design public(s) ou plus précisément le design mis au service des politiques publiques a été nouvellement intégrée dans le cursus de l'Esadse. Elle invite les étudiants à se positionner dès le départ de leur réflexion sur des problématiques issues des champs des politiques publiques : gouvernance, société, économie, social, environnement, éducation, santé, etc.

Dans cette perspective, au sein du DNSEP Design Public(s), nous ne dispensons pas aux étudiants uniquement des cours autour de méthodologies du design et de l'innovation sociale – tels que le propose le design participatif citoyen ou encore le design Thinking. Nous les formons à une pratique complète de designer (Phases d'analyse, de conception et de finalisation autour des problématiques politiques, sociales, environnementales et plus généralement sociétales) qui intègre à toutes les phases de création des outils installés et reconnus de co-design et d'autres à concevoir ensemble.

Cette formation se veut transversale et ouverte sur de nombreuses disciplines du design. Les formes de design proposées par les étudiants seront donc polymorphes en accord avec la sensibilité de chacun, leur culture mais aussi des problématiques qu'ils auront identifiées et qu'ils souhaiteront aborder : Design de service, social, d'intérêt général, d'expérience, d'objet, d'espace, numérique, graphique, etc.

# La mention ACDC\_espaces

## **Arts Contemporains Designs Contemporains**

Les pratiques d'artistes et de designers se croisent et se nourrissent.

L' espace s'éprouve : territoire, paysage, architecture, scène, objet, texte, son.

Ces postulats fondent la pédagogie de la mention ACDC\_espaces : inviter l'étudiant.e. en art et en design à expérimenter et qualifier sa pratique singulière de l'espace en la frottant à d'autres champs disciplinaires.

Unique en France, le DNSEP mention ACDC\_espaces propose un diplôme en art ou design selon le parcours précédent qu'à mené l'étudiant.e. Il s'adresse à tou.te.s celles et ceux qui souhaitent développer une pratique singulière de l'espace en expérimentant la porosité des champs de l'art et de design : ici, on « écologise les disciplines » (Edgard Morin).

A l'image de la diversité des sujets de mémoire, de la richesse des propositions plastiques des DNSEP - qui révèlent autant de manières de comprendre, penser et pratiquer l'espace - la mention ACDC\_espaces cultive le croisement, la conversation, le collectif comme matrice pédagogique et accompagne la création contemporaine des future.e.s. artistes et designers dans ce tout ce qu'elle a de mouvant : une multitude de corps, d'attitudes et de formes artistiques et sociales.

## **Axes de travail**

La création est nécessairement située : son émergence est le résultat d'un contexte (réel et symbolique). Quant à sa diffusion, elle dépend d'un ensemble de situations précises. C'est sur ce postulat que se fondent les actuels axes de recherches activés au sein de la mention ACDC\_espaces.

Le premier axe développe l'articulation des espaces intimes, personnels ou domestiques avec les espaces partagés, collectifs et communs - à titre d'exemple, objets commémoratifs, objets transitionnels, sculpture d'usage, sculpture in situ.

Le deuxième axe aborde ce qui fait lien dans une relation entre le corps et l'espace - à titre d'exemple, objets à danser, objets performés, objets de médiation.

Le troisième axe est dédié au récit spatialisé - l'écriture comme sculpture publique, la diffusion éditoriale (livres, imprimés, enregistrements) comme activité artistique à part entière.

Dans la mention ACDC\_espaces, s'alternent des temps de projets et des formes de travail plus expérimentales. D'une part, il s'agit de partir d'un sujet et de se l'approprier afin de construire la singularité de sa méthode et de sa pratique d'auteur.ice. De l'autre, il s'agit d'expérimenter et de discerner ce qui fait recherche, ou pas, dans les propositions plastiques. Ainsi la mention ACDC\_espaces offre un ensemble d'outils théoriques, méthodologiques et plastiques qui s'appuie sur le développement de projets en partenariat avec des structures extérieures, des lieux de production et de diffusion, tant dans le champ du design que dans celui de l'art.

## **Équipe**

La mention ACDC\_espaces affirme la singularité de son cursus, reflet de la complémentarité des membres de l'équipe pédagogique : portée par des artistes, des designers, et des chercheur.e.s qui tous au sein de leurs pratiques promeuvent la transversalité des champs disciplinaires, la Mention ACDC\_espaces propose des cours et ateliers communs aux étudiant.e.s en art et en design - les invitant se positionner par le dialogisme, l'altérité et l'expérience de la contradiction.



# La mention Graphismes et images

Le DNSEP design mention Graphismes et images propose un enseignement formel et conceptuel qui articule l'ensemble des pratiques du graphisme (édition, signes, typographies, etc.) et celles de l'image (images dessinées, photographiques, fixes ou en mouvement, etc.). Elle s'organise selon trois axes : éditions, images et identités.

L'accélération des techniques de diffusion, la dématérialisation apparente du monde nous oblige à réinterroger régulièrement les formes traditionnelles de transmission des messages visuels et leurs fonctions. Le graphisme comme pratique des « inscriptions », mise en forme des écritures, et l'image comme outil de perception ou de narration des mondes font partie à des titres différents de l'espace des langages et des systèmes de communication.

Si créer des images, produire du graphisme aujourd'hui, c'est manipuler des signes, des formes et les organiser pour en assurer la communication, c'est forcément aussi s'interroger sur une économie de ces pratiques de la production à la diffusion, de l'émission à la réception et sur les contextes d'apparition historiques, techniques, scientifiques et politiques de ces formes visuelles (de l'individuel à l'industriel et vice versa).

La compréhension des enjeux inhérents à ces disciplines visuelles fondamentales anthropologiquement ainsi que le fonctionnement des codes (de l'écriture à la lecture, de la signalétique à la sémiologie, du réel à l'imaginaire) est une nécessité pour en dessiner les possibles usages, ouvrant ainsi à des métiers de créateurs et designers contemporains dans les domaines de la communication et du design de l'information.

# La mention Création numérique

Le DNSEP mention Création numérique qualifie un enseignement spécifique concernant les pratiques créatives numériques contemporaines. Le fonctionnement de notre société occidentale est devenu dépendant du numérique comme nos vies personnelles et professionnelles. Il est donc essentiel pour les créateurs de demain, artistes ou designers, d'ancrer leur pratique dans ce contexte, tout en ayant pleinement conscience des multiples enjeux qui le constitue.

Vaste et complexe, la sphère numérique nécessite une constante exploration culturelle, formelle et technique. En plus des langages sous-jacents à toute production en ce domaine, c'est une véritable « écriture numérique » qu'il faut réussir à acquérir et mettre en œuvre au présent mais également au futur proche. Le créateur ne peut se contenter d'être utilisateur de l'outil numérique, mais doit en être l'acteur et le concepteur. Il/elle doit repenser et imaginer les usages que nous en faisons au quotidien, conscient des enjeux sociétaux et environnementaux inhérents à ces constantes mutations.

Quant à la scène créative, elle doit être le lieu de redéfinition et d'invention de nouvelles formes critiques au regard de ce contexte qui nécessite perpétuellement d'être éprouvé et réinterrogé. Cette mention, centrée sur l'accompagnement et le développement de projets, peut recouvrir des domaines pouvant s'approcher de l'objet, du graphisme, de l'espace, du son et/ou de l'art selon les profils que chacune et chacun souhaite élaborer : design d'interaction, fabrication numérique, programmation informatique comme outil de création, dispositifs immersifs, expériences sonores, etc.

## Stage long

### Objectifs du stage professionnel

Permettre aux étudiants de s'immerger dans l'univers professionnel au travers d'un stage long et spécifique en France ou à l'étranger.

### Contenus

Le rapport de stage doit être problématisé ! Il s'agit de mettre perspective le contenu du stage avec le parcours pédagogique et le champ de l'art et/ou du design exploré. Il est fondamental de faire émerger les objectifs, les réalisations, les exercices et contraintes auxquels l'étudiant.e a été confronté.e et de mettre ces problématiques en résonance avec sa pratique personnelle. Les difficultés, les déceptions font partie intégrante du rapport de stage si l'étudiant le désire. Le rapport est documenté et contextualisé (dessins préparatoires, reproductions de maquettes éventuelles, photos, documentations en tous genres, etc).

### Modalités des stages en semestre de mobilité

La durée du stage est variable de 3 minimum à 6 mois maximum.

Fin du stage au plus tard : 31 août

Ce stage doit être au préalable défini et accepté, en concertation avec l'étudiant, par l'équipe pédagogique et la direction de l'école.

### Process de rendus

Le rapport de stage est envoyé à l'enseignant référent du stage au plus tard 15 jours avant le bilan de fin de semestre en mettant le service de la scolarité en copie. L'impression papier n'est pas obligatoire.

Dans le cadre d'un stage terminant après le 31 mai, l'étudiant envoie un rendu de stage intermédiaire 15 jours avant la date de ses bilans de semestre 2.

### Formes / formats

Le rapport de stage présente une expérience d'abord sous une forme écrite.

Le retour d'expérience problématisé fait l'objet d'un texte écrit.

Le format du rapport de stage doit également permettre d'y intégrer toute la documentation nécessaire ou souhaitée pour accompagner le propos (minimum 10 pages, maximum 20 pages).

### Évaluations

Le rapport de stage est obligatoire pour tout stage effectué sur le semestre, quelle que soit sa durée. L'étudiant est évalué sur la qualité de la présentation de son rapport de stage, et d'après les critères suivants : capacité à problématiser, qualités rédactionnelles (dont absence de fautes de grammaire, d'orthographe et de syntaxe !), qualités de la documentation, articulation du texte écrit et de l'iconographie.

À noter que des formes plastiques produites indépendamment du rapport peuvent être présentées lors de l'évaluation de fin de semestre. Elles viendront enrichir le rapport de stage et rendre plus vivante l'expérience vécue.

**Charge de travail S8 : 1 semestre (12 semaines à temps plein)**

# Mobilité internationale

## en école partenaire

### Objectifs du semestre de mobilité

Confrontation des acquis de la phase programme vis-à-vis d'autres environnements et expériences ; découverte d'autres formes d'enseignement à l'étranger.

### Contenus

En préparation de son départ pour une école partenaire, l'étudiant.e établit avec celui-ci un *learning agreement*, où figurent l'ensemble des cours qu'il.elle a choisi et va suivre sur le semestre. Ce contrat doit prévoir 30 ECTS minimum pour permettre l'équivalence à un semestre d'enseignement de niveau master 1.

### Évaluations

Pour un séjour dans un établissement d'enseignement artistique supérieur à l'étranger, l'étudiant doit faire valider ses 30 crédits auprès de l'établissement d'accueil. Les crédits sont attribués par l'établissement d'accueil. En cas de crédits non obtenus, l'étudiant.e doit passer un rattrapage à son retour à l'Esadse. Les étudiants en mobilité sont tenus de participer à distance aux évaluations du S2 organisées par leur coordinateur.

**Charge de travail S8 : 1 semestre (12 semaines à temps plein)**

# Design(s) : Histoire(s) paradoxe(s)

**Enseignante :**

Laurence Mauderli

**Enseignement :**

Théorique (Histoire et théorie du design) obligatoire en alternance 1 semaine sur 2

**Langue d'enseignement :**

Français

## Contenus et objectifs de l'enseignement

Aujourd'hui, dans les sociétés occidentales et digitalisées, l'omniprésence du design comme élément de la culture matérielle et digitale, est flagrante. Autant dire : *Design is everywhere*. Cependant, le design semble partagé entre des extrêmes apparemment inconciliables.

D'une part, nous observons le design pensé de sorte à être pratiqué comme un moyen de production et d'expression contemporain plaçant, notamment, l'objet industriel et/ou numérique au cœur des enjeux économiques et esthétiques. D'autre part, nous observons le design pensé et pratiqué comme un outil critique et prospectif permettant de questionner, par exemple, la consommation de masse et des services, mais aussi comme un moyen de travailler en lien avec des problématiques sociales, politiques ou environnementales. Quoi qu'il en soit, ce que l'on peut observer sont, d'une part comme de l'autre, la persistance des engagements, des revendications et, aussi, le fait que le design ne cesse d'interroger ses propres fondements et ses terrains d'actions. In fine ce qu'il se joue avec le design fait écho à ce qu'il se joue dans nos sociétés.

À partir de l'observation et de l'analyse de diverses pratiques de designers, ce séminaire, dont l'espace temporel court du 19<sup>ème</sup> au 21<sup>ème</sup> siècle, tente d'identifier les sources, les concepts, les idées, les revendications, les positionnements, les enjeux qui les sous-tendent. Quels sont les contextes d'apparitions de ces pratiques ? Quelles idées ces pratiques matérialisent-elles ? Quels positionnements signifient-elles ? Quels enjeux (politiques, sociétaux, culturels etc.) reflètent-elles ? Quels 'réponses' les designers/designeuses proposent-ils/elles ?

## Objectif

Explorer la portée du design, notamment, dans sa définition d'une pratique courante de la modernité, de la postmodernité et de la société contemporaine. Permettre d'avoir un regard critique face aux différentes pratiques du design. Contribuer à la structuration d'un positionnement personnel, affuté et lucide. Acquérir un bagage théorique structurant pour sa pratique. Contribuer à la structuration d'une réflexion engagée sur le design et l'histoire de sa discipline.

## Modalités du cours

Les séances s'articulent entre d'une part la présentation et l'analyse de pratiques du design et, d'autre part, la lecture analytique et critique de textes fondateurs, critiques, et/ou manifestes de l'histoire du design et plus largement des sciences humaines et sociales. Cours magistraux, présentations, suivies de discussions-critiques, recherches, lectures, analyses, présentations par les étudiant·e·s.

## Évaluations

Assiduité, participation et pertinence dans les échanges, les recherches et les travaux attendus.

## Charge de travail 25H S1 et idem S2

# Introduction au mémoire et méthodologie de la recherche

**Enseignantes :**

Camille Corlieu-Maezaki  
et Laurence Mauderli

**Enseignement :**

Théorique obligatoire

**Langue d'enseignement :**

Français

## Contenus et objectifs de l'enseignement

Le mémoire est un volet essentiel dans le parcours menant au DNSEP grade master. Il est aussi une réelle opportunité pour l'étudiant.e de mener une réflexion approfondie sur un thème de son choix qui, idéalement, s'articule avec sa pratique tout en l'augmentant d'un point de vue théorique. Le travail du mémoire consiste en plusieurs étapes méthodologiques menant au parachèvement d'un ouvrage pensé, conçu et écrit par l'étudiant.e. Ainsi est-il le résultat d'une proposition, d'une interrogation voire d'une affirmation entrant dans une démonstration, un développement à travers lesquels l'étudiant.e tire des conclusions. Il est un document venant clarifier, renforcer, énoncer le positionnement de l'étudiant.e ainsi que de sa discipline : le design dans ses multiples applications contemporaines. Sa forme comme son écriture peuvent être multiples : ouvrage imprimé, relié, support multimédia... et narration, recherche scientifique, enquête ethno-anthropologique, sociologique, entretiens... Ainsi, la forme du mémoire comme le projet d'écriture constituent-ils deux entités qui se fécondent l'une/l'autre favorisant un travail singulier, pertinent et actuel permettant à l'étudiant de faire en sorte que la « petite histoire » se connecte à celle, plus grande, de sa discipline.

Ce cours, permet à l'étudiant.e d'approfondir sa connaissance des bases méthodologiques nécessaires à la réalisation d'un mémoire. Il aborde de manière ouverte et concertée les questions de méthodologie générale qui regardent les étudiant.e-s de 4e et de 5e année. Outre l'ancrage des bases méthodologiques, ces rencontres hebdomadaires sont une initiation à la recherche théorique en design et servent à structurer la réflexion dans son avancée.

Le cours Introduction au mémoire et méthodologie de la recherche aide l'étudiant.e à circonscrire un thème et l'orienter, sous la guidance d'un directeur de mémoire, afin de travailler à l'élaboration d'une problématique et classer, hiérarchiser, structurer son corpus de recherche. Cette étape, qui s'étend sur plusieurs mois, comprend la constitution d'éléments comme la bibliographie, l'iconographie, la table des matières, l'index, la table des illustrations, etc.

Ces bases méthodologiques étant données, il est ensuite à la fois du ressort de l'étudiant.e et du/de la directeur/trice de mémoire de s'assurer de leur mise en œuvre.

## Modalités du cours

Discussions-critiques, analyses, rédactions, présentations par les étudiant.e.s.,

Attendus : exercices et sujets proposés sous formes d'expérimentations écrites et visuelles, de textes, d'exposés, de recherches iconographiques etc.

## Évaluations

Les crédits de ce séminaire sont attribués comme suit : assiduité, évaluation des travaux demandés régulièrement en cours, participation et pertinence dans les échanges, formes et qualité des présentations demandées.

**Charge de travail semestres 7 25 h chaque semestre**

# Séminaire d'initiation à la recherche

**Enseignant :**  
Equipe enseignante

**Enseignement :**  
Théorique obligatoire

**Langue d'enseignement :**  
Français

## Objectifs et contenus

Le séminaire – qui réunit tous les étudiants et enseignants des options art et design concernés par le mémoire de recherche – aborde de manière ouverte et concertée les questions de méthodologie générale qui regardent tous les étudiants de 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> années, indépendamment de la spécificité de leurs mémoires respectifs. Le séminaire donne l'occasion aux étudiants :

1. de définir avec les enseignants ce que peut être, sous ses formes les plus diverses, une initiation à la recherche théorique en art et design,
2. de proposer un accompagnement méthodologique ouvert à la préparation et à l'écriture du mémoire de recherche.

Les matières suivantes pourront être abordées (le plan qui sera communiqué lors de la première séance évoluera selon les nécessités qui s'exprimeront dans le séminaire) :

- rappel des objectifs et contexte du mémoire dans les écoles d'art et de design ;
- les formes possibles du mémoire ;
- la documentation et la recherche bibliographique ;
- la recherche iconographique ;
- la problématisation, la problématique et la définition d'un sujet d'étude ;
- la constitution d'un corpus d'étude ;
- les outils méthodologiques de l'analyse et le recours aux diverses disciplines ;
- l'argumentation ;
- l'utilisation des citations ;
- la place de l'image et le rapport texte/image ;
- la conception graphique ;
- la soutenance.

## Mode d'enseignement

Chaque séance s'organise autour d'une lecture analytique et critique de deux textes, l'un « canonique » l'autre « manifeste ». Une partie de la séance, dédiée à la remédiation, s'attachera à accompagner les étudiants dans leur compréhension des enjeux et des contextes, tandis que le reste de la séance consistera en une discussion argumentée qui permettra de mettre en relation les problématiques et les enjeux théoriques explorés avec la création en design. Présentation de mémoires par les étudiants d'année 5 et 6.

## Évaluations

Alternance de mises au point méthodologiques des professeurs et présentations des étudiants, suivies de discussions-critiques.

**Charge de travail S7 et S9 : 25h**

# Suivi de mémoire

**Enseignant :**  
Encadrant de mémoire

**Enseignement :**  
Théorique

**Langue d'enseignement :**  
Français

## Objectifs

Permettre à l'étudiant de clarifier la problématique de son mémoire de 5DNSEP. Garantir l'adéquation entre les intentions du projet et la qualité des recherches qui en découlent.

Acquérir une méthodologie de travail pour permettre les phases de recherches liées à l'écriture du mémoire.

## Contenus

Approche et définition de la nature même du projet personnel de l'étudiant ; mise en place d'une méthodologie de recherche adaptée à sa pratique ; contractualisation des territoires et modes de développement du travail de recherches ; vérification des acquis théoriques et plastiques dans la problématique annoncée ; orientation du développement de projet.

## Mode d'enseignement

L'ensemble de la recherche en cours doit être présentée par les étudiants aux enseignants sous forme de rendez-vous individuels, dans les conditions nécessaires à sa compréhension. Il doit être accompagné du carnet de recherche, ainsi que de tous les documents produits en marge du travail. L'étudiant est soumis à un questionnement concernant l'articulation entre les aspects théoriques de son mémoire et les aspects pratiques dans sa production plastique.

## Évaluation

Contrôle continu du travail par l'enseignant référent.

**Charge de travail S7 : 150h**

**Charge de travail S9 : 100h**



# Laboratoire IRD

## (Images\_Récits\_Documents)

**Enseignant :**

Jean-Claude Paillason, Anouk Schoellkopf, Juliette Fontaine, Alexandra Caunes

**Enseignement :**

Théorique et pratique

**Langue d'enseignement :**

français

### Objectifs

Préparer les étudiants à un travail d'équipe de recherche et les faire participer à des travaux de recherche, en fonction des projets de recherche en développement au sein du laboratoire IRD.  
Développer des formes éditoriales spécifiques aux pratiques de recherche.  
Organiser des journées d'études sur les projets de recherche.

### Contenus

Le Laboratoire Images - Récits - Documents est un des espaces spécifiques de recherche dans l'école, sa démarche d'enseignement et de recherche se fonde sur :

- Une pratique d'écriture-image qui passe par une réévaluation de la notion de texte
- Une pratique d'investigation du réel par la mise en place de réseaux d'images qui interrogent les systèmes d'organisation des représentations : la collection, l'anthologie, les réseaux numériques d'image...
- Une pratique documentaire : degré et statut des images pour déterminer des formes du réel
- Une interrogation sur la pensée visuelle : cartographie et connaissance, visualisation par les techniques d'imagerie
- Des pratiques d'enquête et de documentation sur le terrain (études d'archives, prélèvements d'images, etc).

### Mode d'enseignement

Intervention thématisée sur des problématiques et des pratiques d'images  
Les séances de travail sont consacrées aux pratiques individuelles de la recherche au sein du laboratoire et ont pour but de développer l'autonomie des étudiants chercheurs et leur permettre de construire le style spécifique de leurs pratiques de recherche.

### Évaluation

Les étudiants prennent en charge l'organisation d'une séance du séminaire où ils présentent la structuration de leur recherche.  
La constitution d'une documentation des recherches : élaboration de Mini Brut, rédaction de textes formulant les lignes de recherche, etc.

**Charge de travail S7 : 30h**

**Charge de travail S9 : 40 à 60h selon la programmation**

# Laboratoire LEM

## Laboratoire d'expérimentations des modernités

**Enseignant :**

Karim Ghaddab, Denis Laget, Romain Mathieu, Philippe Roux

**Enseignement :**

Théorique et pratique

**Langue d'enseignement :**

Français

### Contenus

Le Laboratoire d'expérimentations des modernités (LEM) se propose de définir ce qu'est la modernité.

- La modernité se réduit-elle à une catégorie historique ?
- Les avant-gardes ont-elles vraiment disparu ?
- La modernité est-elle un concept monolithique ou bien se conjugue-t-elle aujourd'hui au pluriel ?
- Le postmoderne constitue-t-il une rupture ou une redistribution des paradigmes modernes ?
- L'art contemporain a-t-il défini un nouveau mode qui lui serait spécifique ?

Les séances seront construites à partir des thèmes de recherche du LEM, à savoir les pratiques picturales et les postérités contemporaines d'Arts and Crafts. Elles se nourriront également des travaux des étudiants (mémoire et pratiques plastiques).

### Mode opératoire

Cette recherche est menée par les membres du LEM, assistés par un groupe restreint d'étudiants dont le travail personnel entre en résonance avec le programme du laboratoire. D'autres enseignants de l'école et des intervenants extérieurs (artistes, designers ou théoriciens) pourront être sollicités ponctuellement à titre d'expertise. L'équipe pluridisciplinaire ainsi constituée expertisera le réel de la production artistique actuelle et émergente, dans l'ensemble de ses champs d'application (danse, architecture,

cinéma, littérature, théâtre, musique, arts plastiques...), afin de formuler une définition actuelle des modernités en œuvre, à l'œuvre et dans l'œuvre. Par un processus d'expérimentation en retour, cette définition sera confrontée à des dispositifs expérimentaux (production, expositions...) conçus comme des prototypes à même de renouveler les pratiques quotidiennes. Les différents acteurs participant de cette modernité seront invités à définir des prospectives et perspectives sur celle-ci. Ils s'attacheront à élaborer des schèmes heuristiques à même de fournir des concepts opératoires applicables à d'autres champs d'expression ou de production d'objets que ceux dont ils sont originaires. Cette transversalité permettra d'envisager la modernité non comme simple objet d'étude, mais comme une boîte à outils, à la fois inscrite dans une réalité cognitive et envisagée comme devenir possible d'un écosystème de l'art en constante évolution.

### Modes d'enseignement

Participation à la programmation de conférences, de rencontres, séminaires et colloques

### Évaluations

Participation, assiduité

**Charge de travail S7 et S9 : variable en fonction de la programmation du laboratoire**

# Laboratoire Random

**Enseignant :**

David-Olivier Lartigaud, François Brument, Lucile Schrenzel, Jérémie Nuel, Jacques-Daniel Pillon, Damien Baïs

**Enseignement :**

Théorique et pratique

**Langue d'enseignement :**

Français

## Objectifs

Le Random(lab) regroupe un centre de ressources et un espace de travail permettant de prototyper des interfaces et des installations interactives à partir de composants électroniques et de plateformes de type Arduino. Les intervenants et étudiants associés au Random(lab) bénéficient également de l'ensemble des moyens du pôle numérique tant au niveau logiciel (3D, graphisme) que matériel : prototypeuse 3D Objet, ultimaker 3...

Le Random(lab) s'appuie sur la pratique du projet comme fondement de la recherche. L'hypothèse de travail à l'origine de chaque recherche engagée est donc examinée via un ou plusieurs projets qui la questionnent et la mettent à l'épreuve sous des formes créatives multiples.

Divers sujets sont étudiés au Random(lab) selon la méthode suivante : un travail de documentation préalable suivi d'une analyse des productions existantes ; un temps consacré à la compréhension des enjeux du domaine abordé et à la problématisation, une période d'expérimentation et de confrontation à un maquettage technique et, enfin, la réalisation d'un prototype fonctionnel ou d'un « objet » abouti. Cette progression méthodologique vise, au moins et à diverses échelles selon le temps accordé au sujet, l'obtention d'un résultat formel et/ou analytique concret. Le but de ces travaux n'est pas de comprendre ou de reproduire des procédés connus ou de s'arrêter à ceux-là mais d'aller au-delà, vers des zones expérimentales permettant de proposer, d'ouvrir, voire de redéfinir de nouveaux terrains de réflexion et d'expérimentation en art et design. L'approche singulière de la recherche tentée par le Random(lab) est évidemment elle-même interrogée et sera affinée avec l'expérience.

## Modes d'enseignement

Participation à la programmation de conférences, de rencontres, séminaires et colloques  
Capsules pédagogiques

## Évaluations

Participation, assiduité

**Charge de travail S7 et S9 : variable en fonction de la programmation du laboratoire**

# Deep Design Lab

## Explorations profondes des matérialités et des représentations visuelles de l'Anthropocène (DDL) : Séminaire Séminaire IMAGINAL POLITICS

### Enseignant :

Simone Fehlenger

### Doctorant.e.s et étud-

ant.e.s-chercheur.e.s associé.e.s :

Delphine Hyvrier

### Enseignement :

Théorique et pratique

### Langue d'enseignement :

Français

## Objectifs

### Imaginal Politics

“The fact that we retrieved this third term, imaginal, after imagination and the imaginary, is the sign that something new emerged (...). Another word was needed to render the novelty of a culture that has made the image itself its constitutive moment. And this novel aspect, which our modern vocabulary was inadequate to describe, points precisely to the exponentially increased role of images in contemporary societies.”

- Chiara Bottici, *Imaginal Politics. Images Beyond Imagination and the Imaginary* (New York : Columbia University Press, 2014)

“Si les choses que nous imaginons ont une forte tendance à se réaliser, il devient alors urgent d'inverser la vapeur et d'utiliser la science-fiction pour projeter des comètes utopiques plutôt que de nous complaire dans les récits terribles des dystopies.”

- Alice Carabédian, *Séjours dans l'Impossible* (Klima Issue 01, 2018)

Dans ce séminaire, nous partons du constat que notre réalité (anthropocène) est “made of images” —comme la philosophe Chiara Bottici le démontre avec son concept de l’“imaginal”. Pour activer nos imaginaires et de développer des nouvelles réalités en conséquence, nous nous intéresserons aux réflexions formulées par des auteur.rices de la science-fiction utopique (féministe, queer, post-coloniale, afro-futuriste, etc.). Nous allons lancer une recherche documentaire (desk research) en compilant une liste d'oeuvres littéraires et cinématographiques SF qui questionnent les dualismes modernes établis (nature/culture, homme/femme, sujet/objet, etc.) afin de deconstruire une vision SLASH une réalité dominée par des technofantasmes masculins et occidentaux.

### Détail(s) :

- Temps 1 — Collecter : Travail commun sur une compilation d'œuvres littéraires et cinématographiques SF féministe, queer, post-coloniale.
- Temps 2 — Sélectionner : L'étudiant.e est invité.e à choisir un texte ou un film et préparer une note de lecture critique ou une critique de film (2000 signes). Mise en place des séances communes de lecture et/ou de visionnage.
- Temps 3 — Questionner : Questionner un objet, une image, une atmosphère ... au sein de l'œuvre littéraire ou cinématographique choisie et de le ou la développer.
- Temps 4 — Scénariser : Mise en espace de la (question de) recherche.

## Contenus

Le “Deep Design Lab” explore les artefacts (images, objets, protocoles, etc.) qui structurent les relations humain-nature dans le cadre de l'anthropocène — terme (provisoire) qui désigne l'Homme comme puissance géologique. Le “Deep Design Lab” propose chaque année un thème pour expérimenter la recherche design — à la fois théorique et pratique.

## Modes d'enseignement

Séminaire

## Évaluations

Participation au séminaire ainsi qu'aux conférences en lien avec le sujet. Évaluation théorique : Note de lecture ou critique de film (2000 signes) ; évaluation pratique : Mise en espace de la (question de) recherche (lecture performée, installation, etc.).

Jour(s) du cours / horaires : mercredi matin  
10h30-13h00

**Charge de travail S7 et S9 : 30 H (12 séances à 2,5 heures) pour le séminaire (en présentiel)**

# Présentation intermédiaire du mémoire

## 4<sup>e</sup> année

**Enseignant :**

les équipes pédagogiques de l'option  
design et de la mention Espace

**Enseignement :**

Théorique

**Langue d'enseignement :**

Français

### Objectifs

Le point d'étape de présentation du mémoire permet à l'étudiant, une fois les éléments validés par le·la directeur·trice de mémoire de poursuivre ses recherches et la structuration et l'écriture de son mémoire afin de pouvoir l'imprimer entre octobre et mi-novembre, durant le 1<sup>er</sup> semestre de la 5<sup>e</sup> année.

### Contenus

L'étudiant présente au moment du bilan de fin de semestre 7 l'avancée de son mémoire.

La présentation comprend :

- une bibliographie
- un plan général
- une problématique claire
- une note d'intention

### Modes d'enseignement

Des rdv individuels avec le.a directeur.trice de mémoire doivent être planifiés entre le début du semestre et le bilan de fin de semestre.

Des rdv à la médiathèque avec la bibliothécaire sont également envisagés.

Le séminaire de méthodologie d'initiation à la recherche accompagne l'étudiant pour établir les documents demandés.

### Évaluations

Les documents demandés ci-dessus sont obligatoires au moment du bilan de fin de semestre. Leur validation aux membres du jury de bilan permet l'octroi des crédits.

Méthodologie de la recherche

# Atelier conception graphique mémoires

5<sup>e</sup> année

**Enseignant :**  
Juliette Fontaine,  
Marie-Caroline Térenne

**Enseignement :**  
Pratique

**Langue d'enseignement :**  
Français

## Objectifs

Afin de préparer au mieux la conception et mise en forme des mémoires, ces séances de travail en petits groupes permettent que l'ensemble des années 5 puisse produire des fichiers répondant aux contraintes d'édition et accéder en toute sérénité à l'équipement du pôle édition pour imprimer et façonner leurs mémoires (4 exemplaires) et le rendre à la date définie par la direction pédagogique.

## Contenus

La 1<sup>re</sup> séance permet de rappeler les notions essentielles des outils utilisés pour la réalisation d'un ouvrage. Il y est évidemment question de choix de mise en page, grille, typographie, méthode de travail sous In Design, papier, reliure, PDF... La deuxième séance permet de passer à l'étape d'optimisation des méthodes de travail sous In Design, mais aussi de traitement de l'image numérique en vue de l'édition d'une iconographie.

## Mode d'enseignement

L'organisation repose sur un système de deux 1/2 journée avec rotation tous les 5 semaines permettant d'accueillir 2 fois 5 groupes d'une dizaine d'étudiants maximum. Le format d'enseignement est celui d'un cours de pratique logicielle en salle informatique où les fondamentaux de In Design sont rappelés, et où chaque étudiant travaille sur son mémoire personnel.

## Évaluations

Contrôle continu du travail par l'enseignant référent.

# Cycle de conférences

## Culture générale et pensée contemporaine

Les conférences sont proposées par l'équipe pédagogique

**Enseignement :**  
Théorique et pratique

**Langue d'enseignement :**  
Français

### Objectifs

Offrir à tous les étudiants en art et en design la possibilité de découvrir et de rencontrer différents intervenants du champ de l'art et du design.

### Évaluation

Les conférences programmées dans chaque option sont obligatoires pour tous les étudiants.

**Charge de travail : conférence hebdomadaire de 2h**

# Workshops

L'équipe pédagogique de l'Esadse et intervenants extérieurs

**Enseignement :**  
Théorique et pratique

**Langue d'enseignement :**  
Français et anglais

### Objectifs

Mettre en perspective les approches fondamentales des pratiques artistiques au travers des pratiques spécifiques, décalées et complémentaires.

### Contenus

Selon programmation de workshops sur proposition des équipes pédagogiques.

### Mode d'enseignement

Les workshops et les ateliers se déroulent lors des semaines ouvertes inter-options et années (cf. calendrier pédagogique). Chaque projet a son mode de fonctionnement propre.

### Évaluation

En fonction des projets, les enseignants référents et les personnalités invitées évaluent les étudiants sur la présence, l'investissement personnel et la qualité des propositions plastiques. C'est l'enseignant référent qui valide l'attribution des crédits lors des évaluations semestrielles.

**Charge de travail : 40h/semestre**

# Présentation critique et formelle

Les équipes pédagogiques  
de l'**option design**  
et de la mention **Espace**

**Enseignement :**  
Théorique et pratique

**Langue d'enseignement :**  
Français

## Objectifs

Donner à l'étudiant les moyens d'articuler les aspects théoriques et pratiques de sa production. Lui permettre de mesurer l'importance de formalisation d'une pratique créative.

## Contenus

Dans le cadre de la phase projet, les aspects liés à l'approche critique et à la formalisation d'une production artistique ou créative sont déterminants dans l'élaboration du DNSEP. Ces exercices d'articulation doivent donner à l'étudiant la distance critique nécessaire à l'évolution de sa propre production et permettre ainsi d'assimiler l'importance d'une introspection par le biais de la présentation critique et formelle.

## Mode d'enseignement

Chaque semestre, à des périodes précises (voir calendrier), les étudiants sont invités à présenter leur production dans les espaces de l'école. L'organisation de ces présentations est assurée par l'enseignant coordinateur de l'option et de l'année.

Suivant un planning défini, les étudiants présentent leurs travaux au collège des enseignants et argumentent oralement les choix esthétiques, les positionnements idéologiques et les références culturelles. Cette présentation donne lieu à un échange d'opinions entre l'étudiant et le collègue d'enseignants.

## Évaluations

Contrôle continu et évaluation collective du travail par l'équipe pédagogique sur la qualité du travail présenté, sa quantité, ainsi que sur la cohérence de l'articulation critique et formelle lors du bilan de fin de semestre. Une attention particulière sera accordée à l'examen du carnet de recherche.

**Charge de travail S7 : bilan de fin de semestre**  
**Charge de travail S9 : 120h**



# Séminaire approche professionnelle

Intervenant.e.s extérieure.e.s

**Enseignement :**  
Théorique et pratique

**Langue d'enseignement :**  
français et anglais

## Objectifs

Apporter des clés et des notions permettant d'appréhender le monde professionnel.

- Rencontre avec un professionnel sur les aspects statutaires et fiscaux
- Présentation des résidences et ateliers sur le territoire

## Contenus

- Rencontre avec un professionnel du monde de l'art (galeriste, Résidence d'artistes, médiateur, etc.)
- Rencontre avec un professionnel des aspects juridiques, droits d'auteurs, propriété intellectuelle

## Évaluation

Assiduité, participation.

**Charge de travail S7 et S9 : 25h**

# Anglais

**Enseignante :**  
Marie-Anne Pearce

**Enseignement :**  
Théorique et pratique

**Langue d'enseignement :**  
Anglais

## Objectifs

Poursuite du développement de l'expression orale et écrite.  
Accompagnement dans l'écriture d'un texte portant sur le projet personnel et projet de diplôme.

## Mode d'enseignement

Théorique et pratique (3 rendez-vous obligatoires par semestre).

## Évaluation

Les évaluations sont faites sous forme de contrôle continu.

## Contenus

Approche de l'expression en anglais sur les projets personnels des étudiants, travail écrit et présentation orale.  
Rédaction d'un CV et lettre de motivation en anglais.

**Charge de travail S7 et S9 : 30h par semestre**

# Enseignements transversaux aux différentes mentions (années 4 et 5)

## Français (langue étrangère) - débutant/ avancé

**Enseignant :**  
Catherine Laval

**Enseignement :**  
Théorique et pratique

**Langue d'enseignement :**  
Français  
Obligatoire pour les étudiant.e.s  
non-francophones

### Objectifs

Par groupe de niveau, aider les étudiants étrangers en échange ERASMUS ou nouveaux à l'école, qui sont débutants ou faux débutants, à se repérer dans la ville et à acquérir les moyens de communication dans la vie quotidienne. Pour les plus avancés, il s'agit de comprendre des cours de français dans les domaines de spécialité de l'art et du design et de s'exprimer dans ce contexte.

- Peut comprendre les points essentiels quand un langage clair et standard est utilisé et s'il s'agit de choses familières dans le travail, à l'école, dans les loisirs, etc.
- Peut produire un discours simple et cohérent sur des sujets familiers et dans ses domaines d'intérêt.
- Peut raconter un événement, une expérience, décrire un but et exposer brièvement des raisons ou explications pour un projet ou une idée

### Contenus débutant

L'objectif du cours est d'atteindre le niveau A1

- Peut comprendre et utiliser des expressions familières et quotidiennes, ainsi que des énoncés très simples qui visent à satisfaire des besoins concrets.
- Peut se présenter ou présenter quelqu'un et poser à une personne des questions la concernant – par exemple, sur son lieu d'habitation, ses relations, ce qui lui appartient, etc. – et peut répondre au même type de questions.
- Peut communiquer de façon simple si l'interlocuteur parle lentement et distinctement et se montre coopératif

### Mode d'enseignement

Un cours de 6 heures par semaine.

### Évaluation

2 examens sur table abordant les 4 compétences.

**Charge de travail : 72 h par semestre**

### Contenus intermédiaires

L'objectif du cours est d'atteindre le niveau A2-B1

- Peut communiquer lors de tâches simples et habituelles ne demandant qu'un échange d'informations simple et direct sur des sujets familiers et habituels.
- Peut décrire avec des moyens simples sa formation, son environnement immédiat et évoquer des sujets qui correspondent à des besoins immédiats.

### Mode d'enseignement

Un cours de 2 heures par semaine.

### Évaluation

Examen sur table abordant les 4 compétences.

**Charge de travail : 24h par semestre**

### Contenus avancés

L'objectif du cours est d'atteindre le niveau B2 :

- Peut comprendre le contenu essentiel de sujets concrets ou abstraits dans un texte complexe, y compris une discussion technique dans sa spécialité.
- Peut communiquer avec un degré de spontanéité et d'aisance tel qu'une conversation avec un locuteur natif ne comportant de tension ni pour l'un ni pour l'autre.
- Peut s'exprimer de façon claire et détaillée sur une grande gamme de sujets, émettre un avis sur un sujet d'actualité et exposer les avantages et les inconvénients de différentes possibilités

### Mode d'enseignement

Un cours de 2 heures par semaine.

### Évaluation

Examen sur table abordant les 4 compétences.

**Charge de travail : 24h par semestre**

# Projets prospectifs

en partenariat et sous forme de concours

**Projet plastique : prospective, méthodologie,  
production - 4<sup>e</sup> année**

**Mise en forme du projet personnel - 5<sup>e</sup> année**

**Enseignant.e.s :**

E. Guyon, E. Gavillet, C. Marx, R. Dog-  
niaux, B. Graindorge

**Enseignement :**

Pratique

**Langue d'enseignement :**

Français

## Objectifs

On entend par "objet", un artefact à l'échelle de la main ou du corps, plus ou moins complexe, pouvant faire appel tant à l'artisanat d'art, au processus industriel qu'aux technologies digitales, impliquant des usages et un contexte d'utilisation spécifiques, un mode de diffusion confidentiel autant que de masse, des commanditaires tant publics que privés.

- Capacité à mener un projet d'objet dans sa conception et sa définition formelle en rapport avec l'environnement actuel des différents modes de production et de diffusion (galeries, éditeurs, industriels, institutionnels). Devenir des concepteurs en capacité de dialoguer avec les commanditaires.
- Dans le cadre de la réflexion générale et partagée autour des transitions économiques, écologiques, sociétales et éthiques à opérer, il s'agit de permettre aux futurs designers de participer à l'analyse des besoins et à l'élaboration de la commande, notamment dans le domaine public et des biens communs.
- Habituer les étudiant.e.s à travailler en équipes à partir de projets identifiés.
- Insister sur l'approche méthodologique à mettre en place (état de l'art, analyse, préconisations...) et ainsi aider l'étudiant à entrevoir les étapes indispensables dans une démarche professionnelle à venir à la sortie du cursus au sein de l'école.

## Dans le cadre spécifique des concours et partenariats :

- Favoriser l'émulation propre aux modes opératoires des concours.
- Faciliter les liens aux entreprises dans la perception des problématiques industrielles.
- Insister sur la constitution de dossiers de présentation de projet à destination d'une entreprise.

## Contenus

Liste des projets annoncés en début d'année.

## Méthodologie

- Phase de recherche et conceptualisation du projet
- Définir les enjeux liés aux contraintes de la conception selon les types d'espaces et les usages concernés mais aussi selon des positionnements éthiques liés aux modes de production, aux questionnements sociaux et environnementaux actuels.
- Elaboration d'un objet dans sa définition formelle et constructive
- Elaboration et conception d'un cahier des charges. Utilisation de techniques de fabrication contemporaine ou spécifique
- Fabrication de maquettes ou prototype
- Elaboration d'un cahier des charges conjointement avec le commanditaire. Conception de documents techniques permettant à l'entreprise partenaire de réaliser des prototypes s'il y a lieu.
- Une attention particulière sera portée à la qualité des présentations tant orales

# Enseignements spécifiques et maquette pédagogique

## **DNSEP Objet**

que graphiques et mix-média lors des étapes successives de rendus en présence des étudiants et des enseignants.

### **Mode d'enseignement**

Mode projet. Séances d'atelier/workshop et rendus collectifs. Rendez-vous individuels. Suivi en relation étroite avec les ateliers et les pôles de l'école.

### **Évaluations**

Assiduité, implication, engagement, qualité des propositions

L'évaluation est collégiale et a lieu lors de rendus collectifs en présence des enseignants et, quand il y a lieu, des chefs d'atelier et des responsables de pôle, des représentants des entreprises ou institutions partenaires.

**Charge de travail S7 et S9 : 270h**

# Tableau des crédits

## Maquette pédagogique année 4 mention Objet

### Initiation à la recherche, suivi du mémoire, philosophie, histoire des arts

Méthodologie d'initiation à la recherche (Laurence Mauderli et Camille Corlieu-Maezaki) Histoire du design (Laurence Mauderli) En-jeux contemporains (Camille Corlieu-Maezaki)		
Séminaire de méthodologie d'initiation à la recherche : 1 laboratoire au choix <ul style="list-style-type: none"> <li>• Images_récits_Documents (IRD)</li> <li>• Laboratoire d'expérimentations des modernités (LEM)</li> <li>• Random(Lab), Deep Design Lab, Design des Instances</li> </ul>	<b>8</b>	
Suivi du mémoire, Présentation intermédiaire du mémoire (bilan semestriel)		
Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine	<b>1</b>	

### Projet plastique : prospective, méthodologie, production

Projets prospectifs, en partenariat, concours (R. Dogniaux, B. Graindorge, E. Guyon, C. Marx, E. Gavillet) Suivi de projet Workshops – semaines pratiques et recherches Recherches personnelles, suivis d'atelier, rendez-vous individuels Présentation critique et formelle, qualité plastique (bilan semestriel)	<b>18</b>	
Approche professionnelle	<b>2</b>	

### Langue étrangère

Anglais ou français langue étrangère (FLE)	<b>1</b>	
--	----------	--

### Semestre de mobilité ou stage

Stage ou école partenaire		<b>30</b>
---------------------------	--	-----------

### Tableau des crédits

Initiation à la recherche, suivi du mémoire, philosophie, histoire des arts	<b>9</b>	
Projet plastique : prospective, méthodologie, production	<b>20</b>	
Langue étrangère	<b>1</b>	
Semestre de mobilité / Stage		<b>30</b>
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

# Tableau des crédits

## Maquette pédagogique année 5 mention Objet

<b>Méthodologie de la recherche (dont suivi du mémoire)</b>	<b>S9</b>	<b>S10</b>
Séminaire « Design, en théorie(s) » (L. Mauderli)	<b>2</b>	
Suivi de mémoire Atelier conception graphique mémoire Initiation à la recherche : 1 laboratoire au choix <ul style="list-style-type: none"> <li>• Images_récits_Documents (IRD)</li> <li>• Laboratoire d'expérimentations des modernités (LEM)</li> <li>• Random(Lab),</li> <li>• Deep Design Lab</li> </ul>	<b>15</b>	
Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine	<b>1</b>	
Anglais ou français langue étrangère (FLE)	<b>1</b>	
Approche professionnelle	<b>1</b>	
<b>Mise en forme du projet personnel</b>		
Projets prospectifs, en partenariat, concours (R. Dogniaux, B. Graindorge, E. Guyon, E. Gavillet, C. Marx) Workshops – semaines intensives (optionnel) Recherches personnelles, suivis d'atelier, rendez-vous individuels Présentation critique et formelle, qualité plastique	<b>10</b>	
<b>Epreuves du diplôme</b>		
Mémoire		<b>5</b>
Travail plastique		<b>25</b>
<b>DNSEP</b>		<b>30</b>
<b>Récapitulatifs des crédits</b>		
Méthodologie de la recherche (dont suivi du mémoire)	<b>20</b>	
Mise en forme du projet personnel	<b>10</b>	
Epreuves du diplôme		<b>30</b>
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

# Espaces / Récits

(A4 et A5)

**Enseignant :**  
Stéphane Le Mercier

**Enseignement :**  
Théorique et pratique

**Langue d'enseignement :**  
Français, lecture et traduction collectives de textes en anglais  
Commun à l'option Art

## Objectifs

**A PERTE DE VUE** est un projet sculptural qui s'appuie sur l'œuvre d'Arno Schmidt, auteur essentiel de la littérature allemande d'après-guerre, né à Hambourg en 1914, décédé à Celle en 1979, et plus précisément sur son roman, *Noir Miroir*, où suite à un conflit nucléaire, le narrateur isolé et inventif tente de vivre encore, observant, explorant l'espace alentour. Arno Schmidt a toujours usé du paysage (les arbres, les sentiers, la présence animale) comme ressort narratif au même titre que les êtres humains qui l'occupent de loin en loin. Ici, le paysage est scruté à l'aide de matériel optique plus ou moins sophistiqué, plus ou moins bricolé ; des points de vue architecturaux, des promontoires sont ouverts, fabriqués de toutes pièces pour faciliter son étude. Il est mesuré, arpenté ajoutant aux observations visuelles, une intensité physique semblable à celle des artistes historiques du Land Art (Richard Long, Hamish Fulton), de l'art conceptuel (Jan Dibbets, Lawrence Weiner) ou des designers/architectes tels que Hans Hollein ou Ugo La Pietra, mettant au même niveau proche et lointain, minéraux et nuages.

En 1956, Arno Schmidt décide de se retirer avec son épouse dans une maisonnette à Bargfeld, rejoignant par là une longue tradition d'auteurs (Jean-Jacques Rousseau, Henry David Thoreau). Pour ce faire, il conçoit un ensemble mobilier volontairement épuré dont un pupitre censé à la fois accueillir livres et jumelles, papier et crayon. Installé face à une fenêtre, il est espace d'écriture et d'observation. Pratiquement, les étudiant.e.s sont invité.e.s à réaliser des points de vue mobiles. Objet usuel ? Sculpture post-minimale ? Mobilier de sculpteur ? Ainsi, le projet A PERTE DE VUE permet, une fois de plus, de repenser la relation tenue entre art et design quand tous deux sont à l'écoute de des espaces ruraux et urbains, de leur complexité sémiologique. Ce

cours accompagné de lecture, de l'étude de documents originaux des années 1960/1970 (livre d'artistes, catalogues) fait évidemment le lien avec le séminaire intitulé *Midi !* Années 4 et 5 Espace mardi 14h-18h

## MIDI

Le cours intitulé *MIDI !* a lieu tous les mardi midi de 12h30 à 14h. Il s'agit de lire collectivement des auteurs des éditions de Minuit (Samuel Beckett, Marguerite Duras, Nathalie Sarraute, Jean Echenoz, Bernard-Marie Koltès, Jean-Philippe Toussaint, Laurent Mauvignier) et d'appréhender leur relation à l'espace matériel ou comment ce dernier s'impose comme ressort narratif.

À cela s'ajoute, la lecture de textes de création rédigés par les étudiant.e.s et la possibilité d'une mise en espace scénographique ou éditoriale.

Les productions éditoriales seront exposées au Cabinet du Livre d'Artiste à l'Université Rennes 2. Années 4 et 5 Espaces (ouvert à tous les autres cursus)  
mardi 12h30-14h

## Contenus

- Accrochage hebdomadaire d'un travail en cours, corrigé collectif.
- Apprentissage des formes conceptuelles et plastiques de l'exposition.
- Professionnalisation (définition d'un projet, espace documentaire)
- Préparation au Dnsep

## Évaluations

Contrôle continu, accrochage collectif

**Charge de travail S7 et S9 : 90h**

## Café électrique

**Enseignant :**

Stéphane Le Mercier et Marie-Aurore  
Sticker-Metral

**Enseignement :**

Pratique

**Langue d'enseignement :**

Français

**Objectifs**

Ajuster les écritures plastiques aux cultures savantes et populaires du moment (urbanisme, architecture, média, visual studies),  
Maîtriser les conditions matérielles (maquettes, dessins préparatoires, rapport temps/espace, partenariat technique, coût de fabrication, documentation photographique, exposition, stockage) nécessaires à l'élaboration d'une pratique.

**Mode d'enseignement**

Sessions collectives

**Évaluations**

L'évaluation se fait tout au long du semestre au vu de la participation et de la curiosité exprimée lors de ces présentations.

**Charge de travail : 30h / semestres 7 et 9**

**Contenus**

Présentations de travaux achevés ou en cours réalisation.  
Les étudiants présents sont invités à prendre la parole. Curiosité et vivacité conseillées.

## Sculpture Industrielle

**Enseignant :**

Émilie Perotto, Christophe Marx,  
Jean-Philippe Jullien, Bertrand  
Mathevet

**Enseignement :**

Pratique

**Langue d'enseignement :**

Français

**Objectifs**

Acquérir une culture du patrimoine industriel stéphanois, tout en mettant en perspective cette culture avec l'histoire de l'art (et plus particulièrement l'histoire de la sculpture) et du design.

**Contenus**

Visites d'entreprise, de musée, workshop, conférence, accrochage de travaux en cours.

**Mode d'enseignement**

Sessions collectives

**Évaluations**

L'évaluation se fait tout au long du semestre au vu de l'engagement de l'étudiant.e dans le groupe de travail.

**Charge de travail : 24h / semestres 7, 8, 9, 10**  
Cours optionnel, ouvert à 10 étudiant.e.s en A4, A5, A6 (toutes options/mentions) et CyDRE



## TRANS -

**Enseignant :**

Emmanuelle Becquemin

**Enseignement :**

pratique et théorique

**Langue d'enseignement :**

Français

### Objectifs

Le P.A.R.C ou Projet Annuel de Recherche Création, monté par les artistes-chercheur.e.s C. Cadaureille, C. Nosella, R. Olcèse, J. Rasmi de l'université Jean Monnet permet aux étudiant.e.s. de s'initier à la singularité de la recherche-crédation.

### Contenus

Le préfixe trans- portera notre année de recherche création, son origine latine donne le sens de passer d'ici à là, passer à travers, passer outre, être au-delà. Nous proposerons donc aux étudiant.es inscrit.es dans ce projet annuel de prendre des chemins de traverse, non pas pour couper à travers bois mais pour être au « travers », être travaillé.e par la traversée. Dans ce préfixe, on trouvera à la fois la transition, la transe, la transformation, la transsubstantiation, c'est-à-dire autant de mise en tension dans notre perception, dans notre corps, dans notre imaginaire. Ces expérimentations seront amorcées en 2022 par deux ateliers chorégraphiques animés par Caroline Boillet et EphiaGburek, à travers la danse contact, le body weather et la conscience corporelle. En écho à ces ateliers de pratique somatique, nous invitons l'anthropologue Jérémy Damian (Université Grenoble Alpes - laboratoire Pacte) à présenter ses réflexions autour des transitions corporelles, identitaires et sensibles. Un atelier avec le chorégraphe Pau Simon est envisagé pour travailler des corps prothétiques Cet atelier sera accueilli en juin par la Comédie et le travail du chorégraphe sera présenté par la théoricienne et critique SmarandaOlcèse. Dans la même logique interdisciplinaire, nous inviterons également l'artiste plasticienne Cindy Coutant afin qu'elle nous présente son film Nina et les robots (2020) lors d'une conférence suivie d'une rencontre avec nos étudiant.es. Aussi, il est prévu d'étudier les résonances de ce préfixe « trans- » avec la transe chamanique

et voir comment des modifications de la perception permettent d'ouvrir l'espace d'un état augmenté. Il s'agira donc d'observer et de donner formes à ces états d'exaltation qui transportent vers un ailleurs, un hors champs, un hors corps. Une sélection de films expérimentaux travaillant sur l'altération du sensible sera proposée par Jacopo Rasmi et Rodolphe Olcèse en lien avec le cinéaste et programmateur Olivier Dutel (Gran Lux - Saint Etienne).

P.A.R.C (projet annuel de création recherche) en partenariat avec l'université Jean Monnet et le laboratoire ECCLA et la Comédie

### Mode d'enseignement

6 étudiants ESADSE qui souhaitent travailler sur le corps et la performance  
6 étudiants de Jean Monnet  
10 étudiants de la Comédie  
Engagement pris sur l'année obligatoire  
RV individuel et collectif, workshops et conférence tout au long de l'année

### Évaluations

Assiduité, rigueur et investissement.  
Qualités conceptuelles, plastiques et formelles des propositions abouties.  
Qualité des éléments de communication du projet.  
Formes écrites requises

### Cours

Le jeudi sur rendez vous + workshop (nov, décembre 2022 et mars 2023)  
Premier workshop du 11 au 14 novembre  
Module ouvert aux A3 et Cydre.

## PET et POC !\*

### 4<sup>e</sup> année

**Enseignant :**  
Laurent Grégori

**Enseignement :**  
théorique

**Langue d'enseignement :**  
Français

### Objectifs

Éprouver un projet existant ou une recherche en cours à la réalité d'une production In situ  
Définir en quoi cette réalisation exprime un aboutissement tangible à un projet et/ou une expérimentation capable de nourrir une recherche.

### Contenus

Se confronter au réel, ça peut parfois faire un peu mal, on peut recevoir des pets et des pocs : certaines belles idées ne tiennent pas face à la loi de la gravité, à la force des éléments, voire à l'incompréhension ou au désintérêt des publics ou usagers.

Il s'agira de trouver dans l'espace public un lieu où expérimenter de façon temporaire mais réelle, un de vos projets existants ou découlant de votre recherche personnelle en cours. Il s'agit donc d'une intervention qui doit "trouver sa place", aussi bien dans l'espace public que dans l'élaboration de votre projet : soit en lui apportant un certain degré de finalisation et d'existence, soit en l'alimentant par une ou des expérimentations bénéfiques à son évolution.

*\* Dans le vocabulaire des développeurs de projets, notamment hors du domaine de l'art et du design, le "Poc" a la cote : nouveaux produits, nouveaux services, nouveaux business ont donc une étape bien balisée dans les méthodes de design thinking, de méthodes Agiles et autres design management : le "Proof Of Concept". Avant le prototype, il s'agit de mener le concept à un degré de réalisation suffisamment abouti pour être testé et évalué par toutes les "parties prenantes" (public, clients, investisseurs, collectivités, etc...) et s'assurer qu'il a fait ses preuves.*

*Pour fêter la naissance de l'acronyme ACDC—espaces, en voici un autre en réponse au POC, le PET ! ou plutôt la PET : la Place d'Expérimentation Temporaire.*

### Mode d'enseignement

Tables rondes, confrontation des pistes et présentation de l'avancée des projets au groupe.  
Suivi individuel de l'avancée du projet.

### Évaluations

Assiduité, rigueur et investissement.  
Qualités conceptuelles, plastiques et formelles des propositions abouties.

### Cours

RV individuel et/ou en petit groupe le lundi après midi

# Fanfictions & Co

## 4<sup>e</sup> année

**Enseignant :**

Emmanuelle Becquemin et Émilie Perotto

**Enseignement :**

théorique

**Langue d'enseignement :**

Français

**Objectifs**

- Se saisir du contexte comme poétique.
- Affirmer une pratique d'écriture qui allie pratique et théorie
- Affiner une recherche personnelle en élaborant une définition plastique et théorique de l'espace

**Contenus**

Une écriture à soi

“L'usage, c'est la poétique”, a écrit Francis Ponge, en 1962.

Il s'agira dans cet atelier de faire usage des oeuvres, à l'instar des auteur.ices de fanfictions

Il s'agira de dialoguer dans des formes fictionnelles (littéraires... mais pas que...) en prolongeant et déployant un paysage narratif.

Il s'agira de naviguer entre l'espace référentiel et l'espace fictionnel pour élaborer une écriture à soi qui mêlera intimement pratique artistique et pratique théorique.

En chemin, nous nous interrogerons sur la manière dont la fiction construit le réel, sur l'émergence de contre-fictions et sur ce que signifie “faire forme” quand on est auteur.ice.

**Mode d'enseignement**

Tables rondes, confrontation des pistes et présentation de l'avancée des projets au groupe.

Suivi individuel de l'avancée du projet.

**Évaluations**

Assiduité, rigueur et investissement.

Qualités conceptuelles, plastiques et formelles des propositions abouties.

Qualité des éléments de communication du projet.

**Cours**

RV individuel et/ou en petit groupe le jeudi après midi

1 après midi par mois, un accrochage collectif

# Space Odyssey

## 5<sup>e</sup> année

### Enseignant :

Laurent Grégori Emmanuelle Becquemin, Émilie Perotto, Marie-Aurore Sticker-Metral

### Enseignement :

théorique et pratique

### Langue d'enseignement :

Français

### Semestres 9 et 10

#### Objectifs

- À partir du champ de l'art et du champ du design, envisager les pratiques de la sculpture et du design comme transversales et poreuses aux divers médiums de l'espace (performance, danse, scénographie, etc...).
- Développer une pratique située, c'est-à-dire confrontée au réel d'un espace (de ses usages, de ses enjeux ou déterminations socio-politiques),
- Proposer des définitions plastiques et théoriques au mot « espace ».
- Établir des méthodes de travail respectueuses d'une éthique du faire responsable.
- Faire émerger des manières singulières - en tant que designer ou artiste - de considérer l'espace et de penser le contexte autant comme praxis que comme poïétique.

#### Contenus

En se fondant sur des expérimentations et des propositions du 2<sup>e</sup> semestre de l'année 4, ainsi que du travail de mémoire, il s'agira pour l'étudiant.e de poursuivre ses recherches théoriques et pratiques de manière autonome et engagée.

#### Au 1<sup>er</sup> semestre,

les étudiants sont invités à produire des formes qui fassent écho aux recherches du mémoire. Un accrochage mensuel est prévu.

Pour enclencher le semestre, cette année, un workshop de 3 jours à Cosy Camp en Haute Loire aura pour but la production de pièces sonores articulant en une forme autonome pratique théorique et pratique plastique. Ces pièces seront diffusées sur en radio

#### Au 2<sup>e</sup> semestre,

suivi de projet de diplôme.

#### Mode d'enseignement

Workshop, présentation des pistes de l'avancée des projets au groupe.

Séance d'écoute collective.

Suivi individuel de l'avancée du projet.

#### Évaluations

Assiduité, rigueur et investissement.

Qualités conceptuelles, plastiques et formelles des propositions abouties.

Qualité des éléments de communication du projet.

#### Cours

1 workshop du 28 au 30 septembre 2022 puis les jeudis matin

RV individuel et/ou en petit groupe

1 après-midi par mois, un accrochage collectif

# Atelier de recherche Point Break

(Année 4 et 5) S1

**Enseignant :**

Émilie Perotto  
et Emmanuelle Becquemin

**Enseignement :**

Pratique

**Langue d'enseignement :**

Français

L'Atelier de recherche Point Break est ouvert à toutes celles et ceux qui souhaitent prendre au pied de la lettre l'expression Point Break, cet espace où la houle d'une discipline change de direction au contact de la masse d'une autre discipline : la vague se forme alors sur ce point de contact, et donne naissance à une zone particulière où la ou le pratiquant.e expérimente l'extrême limite.

Prônant avant tout une liberté d'actions et d'expérimentations, sensible à saisir le mouvement, Point Break n'a pas de point d'attache pré-établi et recherche le spot le plus adéquat pour poser, le temps nécessaire, son matériel, puisque chacun de ses sujets de recherche l'amène vers des nouveaux horizons pour explorer de nouvelles mers. Il va s'en dire que l'énergie qui anime la communauté n'a d'égal que le plaisir de se confronter à l'imprévisible et à l'inconnu.

Un sujet de travail est proposé aux étudiant.e.s dans un contexte précis. A elles.eux, de s'en emparer et de trouver un équilibre entre expérimentations, constructions d'une pratique personnelle et directions communes de travail par un sujet à explorer. Les projets de chacun.e seront accompagnés en atelier jusqu'à leur mise en espace.

L'atelier de recherche Point Break se déploie en 2 cours pour cette année. Voyage au centre de la terre pour les étudiant.e.s en A4 et *Sur la route* pour les étudiant.e.s en A5.

# Tableau des crédits

## Maquette pédagogique année 4 mention ACDC\_espaces

### Initiation à la recherche, suivi du mémoire, philosophie, histoire des arts

Méthodologie de la recherche (Camille Corlieu-Maezaki et Laurence Mauderli) Histoire du design (Laurence Mauderli)		
Initiation à la recherche : 1 laboratoire au choix <ul style="list-style-type: none"> <li>• Images_récits_Documents (IRD)</li> <li>• Laboratoire d'expérimentations des modernités (LEM)</li> <li>• Random(Lab),</li> <li>• Deep Design Lab</li> </ul>	<b>8</b>	
Suivi du mémoire, Présentation intermédiaire du mémoire (bilan semestriel)		
Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine	<b>1</b>	

### Projet plastique : prospective, méthodologie, production

Café électrique (S. Le Mercier-M-A. Sticker-Metral) PET et POC ! (L. Gregori) Espaces Récits (S. Le Mercier) FANFICTIONS & CO (E. Becquemin-E. Perotto) Workshops – semaines pratiques et recherches Recherches personnelles, suivis d'atelier, rendez-vous individuels Présentation critique et formelle, qualité plastique (bilan semestriel)	<b>19</b>	
Approche professionnelle	<b>1</b>	

### Langue étrangère

Anglais ou français langue étrangère (FLE)	<b>1</b>	
--	----------	--

### Semestre de mobilité ou stage

Stage ou école partenaire		<b>30</b>
---------------------------	--	-----------

### Tableau des crédits

Initiation à la recherche, suivi du mémoire, philosophie, histoire des arts	<b>9</b>	
Projet plastique : prospective, méthodologie, production	<b>20</b>	
Langue étrangère	<b>1</b>	
Semestre de mobilité / Stage		<b>30</b>
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

# Tableau des crédits

## Maquette pédagogique année 5 mention ACDC\_espaces

<b>Méthodologie de la recherche (dont suivi du mémoire)</b>	<b>S9</b>	<b>S10</b>
Méthodologie de la recherche (C.Corlieu-Maezaki et L. Mauderli) Séminaire « Design, en théorie(s) » (L. Mauderli)	<b>6</b>	
Suivi de mémoire Atelier conception graphique mémoire Initiation à la recherche : 1 laboratoire au choix <ul style="list-style-type: none"> <li>• Images_récits_Documents (IRD)</li> <li>• Laboratoire d'expérimentations des modernités (LEM)</li> <li>• Random(Lab)</li> <li>• Deep Design Lab</li> </ul>	<b>11</b>	
Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine	<b>1</b>	
Anglais ou français langue étrangère (FLE)	<b>1</b>	
Approche professionnelle	<b>1</b>	
<b>Mise en forme du projet personnel</b>		
Café électrique (S. Le Mercier-M-A. Sticker-Metral) Atelier Espace et suivi individuels SPACE ODYSSEY (E. Becquemin-E. Perotto-M.Aurore Sticker-Metral) Espaces Récits (S. Le Mercier) Workshops - semaines intensives Présentation critique et formelle, Qualité plastique, mise en place et accrochage (bilan de fin de semestre)	<b>10</b>	
<b>Epreuves du diplôme</b>		
Mémoire		<b>5</b>
Travail plastique		<b>25</b>
<b>DNSEP</b>		<b>30</b>
<b>Récapitulatifs des crédits</b>		
Méthodologie de la recherche (dont suivi du mémoire)	<b>20</b>	
Mise en forme du projet personnel	<b>10</b>	
Epreuves du diplôme		<b>30</b>
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

# Architecture de la vie publique et institutionnelle

**Enseignant :**  
Michel Thiollière

**Enseignement :**  
Apports théoriques

**Langue d'enseignement :**  
Français

Semestres 9 et 10

## **Objectifs**

Dans ce module, les fondamentaux de l'architecture des pouvoirs publics et collectivités françaises sont dispensés. De cette architecture institutionnelle découle une vie/ organisation au plan national comme régional ou territorial qui a ses codes, ses fonctionnements et ses moyens d'impulser des politiques et des dynamiques (appels d'offres etc).

La législation et le bon fonctionnement de ces institutions garantissent en outre le contrôle de l'action du gouvernement.

Il s'agit à travers le cours et les sessions de travaux dirigés d'équiper les étudiants designer à comprendre le fonctionnement des institutions de manière à être en capacité d'interagir avec l'écosystème institutionnel public, de coopérer autant avec les élus que les personnels et ainsi d'envisager leur action au bénéfice des acteurs qui - à travers la mise en œuvre de politique - contribuent à bâtir la société de demain.

## **Mode d'enseignement**

Cours magistral (8 séances de 3h)

## **Évaluations**

Contrôle continu et restitution du cas pratique

**Charge de travail : semestre 7 - 24h**



# Habitat et travail

**Enseignant :**  
Julien de Sousa

**Enseignement :**  
Pratique

**Langue d'enseignement :**  
Français

## Objectifs

Une analyse rapide de la situation passée et actuelle nous permet d'affirmer que notre habitat a connu et connaîtra vraisemblablement une mutation majeure dans les prochaines années. La crise sanitaire a considérablement changé, dans un premier temps, notre rapport au travail en nous obligeant à une adaptation rapide voire brutale dans notre quotidien. Les frontières entre espace de vie privée et espace de travail, et par extension vie privée et vie publique, se sont redessinées parfois en mettant en péril le bien-être de chacun, de sa vie de couple ou de famille.

La fin de la crise mondiale aurait pu / du « replacer » pour la plupart d'entre nous le travail en dehors de ce contexte privé. Mais les choses ont évolué : grand nombre d'entre nous souhaitent conserver « ce confort » acquis par défaut durant ces deux dernières années en préférant majoritairement un travail à domicile. De ce fait, le travail doit trouver une nouvelle place dans et autour de l'habitat et ainsi s'adapter à ces nouveaux usages : que ce soit dans une vision très microscopique des réponses faites (modularité / flexibilité du mobilier dans le logement par exemple) ou bien dans une vision très macroscopique en imaginant de nouveaux services (antenne professionnelle au cœur d'habitat collectif ou en proposant des espaces partagés mutualisables / réservables pour les télétravailleurs par exemple).

L'enjeu du projet est donc là : proposer aux étudiants de se questionner sur la place du travail dans l'habitat et ainsi de concevoir des réponses en prenant en compte toutes les formes possibles du design : design services, produits, espaces, éco-conception, graphique, numérique etc. tout en explorant la thématique à différentes échelles.

Ce projet pédagogique sera mené cette année avec le Master innovation sociale de l'ESA Saint Luc à Bruxelles et en partenariat avec Action Logement et la commune d'Annonay.

## Mode d'enseignement

En présentiel - cours magistral et travaux dirigés  
Détail des enseignements dispensés  
Forts de l'acculturation sur les différentes méthodologies du design dispensée sur le semestre, les étudiants seront amenés à développer, par écrit, leur propre méthodologie du design en s'appuyant sur une problématique de leur choix.

## Évaluations

Contrôle continu et écrit

**Charge de travail : semestre 7 - 30 h (hors temps conférences méthodologie du design)**

# Deep Object(s) : l'objet comme infrastructure (politique)

**Enseignant :**

Simone Fehlinger et Julien De Sousa

**Enseignement :**

pratique et théorique

**Langue d'enseignement :**

Français

## Objectifs

Dans le cadre du projet "Deep Deep Object(s)", nous allons mettre en place — et en espace — une enquête critique questionnant nos objets les plus communs qui co-construisent nos hyperobjets actuels. Étant donné que nos artefacts se définissent en tant que compositions matérielles et culturelles, ce projet plastique vise à rendre visible les éléments et les connexions complexes qui constituent nos images, nos objets, nos protocoles. Par exemple : une raquette de ping-pong est une composition qui mobilise des 'ressources' humaines (directeur.rice marketing, designer, ouvrier.ère, etc.) et non humaines (bois, caoutchouc, etc.) ainsi que les infrastructures nécessaires à sa production. Ce faisant, la raquette de ping-pong traduit des idéologies et pratiques sociales, politiques, économiques et écologiques (exploitation de ces ressources, choix des lieux de production, etc.). La raquette de ping-pong fonctionne en outre en tant que système mettant en relation potentiellement des corps humains, une table, une balle, un espace (public ou privé). Au-delà de sa forme, elle performe (de manière spécifique) des allers-retours entre deux ou quatre joueurs ...

## Programme :

- Temps 1 — Collecter des données : L'étudiant.e est invité.e à identifier un objet de notre quotidien (une raquette de ping-pong, une cuillère, une affiche publicitaire, ... ?) et collecter des données : recueillir les matérialités, les protocoles, les faits et les fictions constituant l'artefact — en sachant qu'un réseau reste toujours ouvert, partiel, incomplet.
- Temps 2 — Mise en scène : L'étudiant.e est invité.e à mettre en scène les données collectées : Comment visualiser ce maillage profond qui définit les choses ?

## Mode d'enseignement

Séminaire

## Évaluations

- Temps 1 : Constitution d'une archive (non exhaustive) : Dossier (physique et/ou numérique) visualisant les éléments ("bruts") collectés.
- Temps 2 : Design des données : Mise en scène (plastique) de l'archive. Toutes les formes sont possibles : espace (physique et/ou numérique), objet, poster, lecture, performance, etc.

**Charge de travail S7 et S9 : 48 H (12 séances de 4 H)**

# Tableau des crédits

## Maquette pédagogique année 4 mention Public(s)

### Initiation à la recherche, suivi du mémoire, philosophie, histoire des arts

Méthodologie de la recherche (Camille Corlieu-Maezaki et Laurence Mauderli)	<b>1</b>	
Histoire du design (Laurence Mauderli)	<b>2</b>	
En-jeux contemporains (C. Corlieu-Maezaki)	<b>1</b>	
Architecture de la vie publique et contemporaine (M. Thiollière)	<b>2</b>	
Initiation à la recherche : 1 laboratoire au choix <ul style="list-style-type: none"> <li>• Images_récits_Documents (IRD)</li> <li>• Laboratoire d'expérimentations des modernités (LEM)</li> <li>• Random(Lab),</li> <li>• Deep Design Lab</li> </ul>	<b>1</b>	
Suivi du mémoire, Présentation intermédiaire du mémoire (bilan semestriel)		
Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine	<b>1</b>	

### Projet plastique : prospective, méthodologie, production

Projets prospectifs, en partenariat, concours Action logement (Julien et Simone)	<b>4</b>	
Suivi de projet Autopsie d'un objet au quotidien (Julien et Simone)	<b>4</b>	
(à venir)	<b>4</b>	
Workshops - semaines pratiques et recherches	<b>1</b>	
Méthodologie de design	<b>2</b>	
Présentation critique et formelle, qualité plastique (bilan semestriel)	<b>3</b>	
Approche professionnelle	<b>2</b>	

### Langue étrangère

Anglais ou français langue étrangère (FLE)	<b>1</b>	
--	----------	--

### Semestre de mobilité ou stage

Stage ou école partenaire		<b>30</b>
---------------------------	--	-----------

### Tableau des crédits

Initiation à la recherche, suivi du mémoire, philosophie, histoire des arts	<b>9</b>	
Projet plastique : prospective, méthodologie, production	<b>20</b>	
Langue étrangère	<b>1</b>	
Semestre de mobilité / Stage		<b>30</b>
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

# Tableau des crédits

## Maquette pédagogique année 5 mention Public(s)

<b>Méthodologie de la recherche (dont suivi du mémoire)</b>	<b>S9</b>	<b>S10</b>
Méthodologie de la recherche (C. Corlieu-Maezaki et L. Mauderli)	<b>à venir</b>	
<b>à venir</b>	<b>à venir</b>	
Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine	<b>1</b>	
Anglais ou français langue étrangère (FLE)	<b>1</b>	
Approche professionnelle	<b>1</b>	
<b>Mise en forme du projet personnel</b>	<b>10</b>	
<b>Epreuves du diplôme</b>		
Mémoire		<b>5</b>
Travail plastique		<b>25</b>
<b>Récapitulatifs des crédits</b>		
Méthodologie de la recherche (dont suivi du mémoire)	<b>20</b>	
Mise en forme du projet personnel	<b>10</b>	
Epreuves du diplôme		<b>30</b>
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

# SGDI

## Systemes Graphiques et Dispositifs d'Images

**Enseignants :**

Jean-Claude Paillason

**Enseignement :**

pratique et théorique

**Langue d'enseignement :**

Français

**Objectifs**

A travers des projets plastiques, produire des images, développer un univers formel singulier, aborder diverses formes dessinées ou photographiques, en déterminer la diffusion. Développer une culture graphique, rédiger des textes ou articles.

**Contenus**

Projets graphiques (illustrations, typographies, affiches, récits), édition-diffusion: magazines.

**Mode d'enseignement**

Atelier de pratique plastique, interventions théoriques et historiques

**Évaluations**

(Contrôle continu, présentation aux bilans)

**Charge de travail : semestre 7 - nombre d'heures :  
4h cours par semaine + travail maison**

# Graphisme

**Enseignant :**  
Denis Coueignoux

**Enseignement :**  
Pratique

**Langue d'enseignement :**  
Français

## Objectifs

Au cours de ce semestre, il s'agit pour l'étudiant :

- d'enrichir, approfondir et consolider les acquis des semestres précédents
- d'acquérir la capacité à « projeter » c'est à dire à s'emparer d'une problématique en y répondant par la mise en œuvre de ses compétences et l'affirmation de son positionnement
- d'ancrer l'expérimentation dans sa méthodologie de travail

## Contenus

La réalisation des objectifs s'appuie sur l'étude et la recherche à partir des projets pouvant être proposés par les enseignants du master comme par l'institution (école / cité) ou des organismes extérieurs — en parallèle, le projet personnel de

l'étudiant en vue du diplôme de 5<sup>e</sup> année est suivi et questionné régulièrement

## Modes d'enseignement

Mode d'enseignement  
Rendez-vous individuels et discussions de groupe autour des sujets abordés et des réponses plastiques et conceptuelles apportées par l'étudiant.

## Évaluations

Contrôle continu individuel, rendus intermédiaires en fonction des projets et bilan collégial de fin de semestre

**Charge de travail : semestre 7 -  
nombre d'heures : 8 heures**

# Graphisme

**Enseignant :**  
Michel Lepetitdidier

**Enseignement :**  
Pratique

**Langue d'enseignement :**  
Français

## Descriptif à venir

# Images

**Enseignant :**  
Pierre-Olivier Arnaud

**Enseignement :**  
Pratique

**Langue d'enseignement :**  
Français

## Descriptif à venir

# Tableau des crédits

## Maquette pédagogique

### année 4 mention Graphismes et images

#### Initiation à la recherche, suivi du mémoire, philosophie, histoire des arts

Méthodologie de la recherche (Camille Corlieu-Maezaki et Laurence Mauderli)	<b>8</b>	
Histoire du design (Laurence Mauderli)		
En-jeux contemporains (C. Corlieu-Maezaki)		
Initiation à la recherche : 1 laboratoire au choix <ul style="list-style-type: none"> <li>• Images_récits_Documents (IRD)</li> <li>• Laboratoire d'expérimentations des modernités (LEM)</li> <li>• Random(Lab),</li> <li>• Deep Design Lab</li> </ul>		
Suivi du mémoire, Présentation intermédiaire du mémoire (bilan semestriel)		
Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine	<b>1</b>	

#### Projet plastique : prospective, méthodologie, production

SGDI (JC Paillason)	<b>19</b>	
Atelier graphisme (M. Lepetitdidier)		
Atelier graphisme (D. Coueignoux)		
Atelier images (PO Arnaud)		
Projets en concours et partenariats		
Workshops - semaines pratiques et recherches		
Recherches personnelles, suivis d'atelier, rendez-vous individuels		
Présentation critique et formelle, qualité plastique (bilan semestriel)		
Approche professionnelle	<b>1</b>	

#### Langue étrangère

Anglais ou français langue étrangère (FLE)	<b>1</b>	
--	----------	--

#### Semestre de mobilité ou stage

Stage ou école partenaire		<b>30</b>
---------------------------	--	-----------

#### Tableau des crédits

Initiation à la recherche, suivi du mémoire, philosophie, histoire des arts	<b>9</b>	
Projet plastique : prospective, méthodologie, production	<b>20</b>	
Langue étrangère	<b>1</b>	
Semestre de mobilité / Stage		<b>30</b>
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

## Laboratoire Random

### Enseignant :

Denis Coueignoux David-Olivier Lartigaud, François Brument, Lucile Schrenzel, Jérémie Nuel, Jacques-Daniel Pillon, Damien Baïs

### Enseignement :

Théorique et prat

### Langue d'enseignement :

Français

### Objectifs

Le Random(lab) regroupe un centre de ressources et un espace de travail permettant de prototyper des interfaces et des installations interactives à partir de composants électroniques et de plateformes de type Arduino. Les intervenants et étudiants associés au Random(lab) bénéficient également de l'ensemble des moyens du pôle numérique tant au niveau logiciel (3D, graphisme) que matériel : prototypeuse 3D Objet, ultimaker 3...

Le Random(lab) s'appuie sur la pratique du projet comme fondement de la recherche. L'hypothèse de travail à l'origine de chaque recherche engagée est donc examinée via un ou plusieurs projets qui la questionnent et la mettent à l'épreuve sous des formes créatives multiples.

Divers sujets sont étudiés au Random(lab) selon la méthode suivante : un travail de documentation préalable suivi d'une analyse des productions existantes ; un temps consacré à la compréhension des enjeux du domaine abordé et à la problématisation, une période d'expérimentation et de confrontation à un maquettage technique et, enfin, la réalisation d'un prototype fonctionnel ou d'un « objet » abouti. Cette progression méthodologique vise, au moins et à diverses échelles selon le temps accordé au sujet, l'obtention d'un résultat formel et/ou analytique concret. Le but de ces travaux n'est pas de comprendre ou de reproduire des procédés connus ou de s'arrêter à ceux-là mais d'aller au-delà, vers des zones expérimentales permettant de proposer, d'ouvrir, voire de redéfinir de nouveaux terrains de réflexion et d'expérimentation en art et design. L'approche singulière de la recherche tentée par le Random(lab) est évidemment elle-même interrogée et sera affinée avec l'expérience.

### Modes d'enseignement

Participation à la programmation de conférences, de rencontres, séminaires et colloques  
Capsules pédagogiques

### Évaluations

Participation, assiduité

**Charge de travail S7 et S9 : 90h**



# Atelier numérique

**Enseignants :**

François Brument, D.-O. Lartigaud,  
Damien Baïs, Jacques-Daniel Pillon et  
Jérémie Nuel

**Enseignement :**

pratique obligatoire

**Langue d'enseignement :**

Français

**Objectifs**

Penser les moyens de production numérique comme prolongements de savoir-faire traditionnels.

**Contenus**

A partir de diverses expériences menées dans le domaine du design, ce cours proposera d'utiliser des moyens de production numériques en concordance avec des savoir-faire techniques plus anciens (céramique, bois, etc.).

Même si les outils numériques contemporains peuvent être considérés comme des moyens de production autonomes, il est intéressant d'étudier en quoi ils peuvent accompagner des pratiques artisanales depuis longtemps maîtrisées. Le but de ce séminaire étant moins une recherche d'innovation technique qu'une réflexion sur la mise au point de process complémentaires entre outils/apprentissages anciens et récents.

**Mode d'enseignement**

Rendez-vous individuels, tables rondes et corrections en groupes.

**Évaluations**

À partir des éléments vus en cours et issus de recherches personnelles, rendu d'un projet en rapport avec le thème du séminaire.

**Charge de travail S7 et S9 : 90h**

# Tableau des crédits

## Maquette pédagogique année 4 mention **Création numérique**

### Initiation à la recherche, suivi du mémoire, philosophie, histoire des arts

Méthodologie de la recherche (Camille Corlieu-Maezaki et Laurence Mauderli)	<b>1</b>	
Histoire du design (Laurence Mauderli)	<b>1</b>	
En-jeux contemporains (C. Corlieu-Maezaki)	<b>1</b>	
Initiation à la recherche : 1 laboratoire au choix • Random(Lab)	<b>4</b>	
Suivi du mémoire, Présentation intermédiaire du mémoire (bilan semestriel)		
Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine	<b>1</b>	

### Projet plastique : prospective, méthodologie, production

Ecriture numérique (ateliers numérique)	<b>19</b>	
Projets en concours et partenariats		
Workshops – semaines pratiques et recherches		
Recherches personnelles, suivis d'atelier, rendez-vous individuels		
Présentation critique et formelle, qualité plastique (bilan semestriel)		
Approche professionnelle	<b>1</b>	

### Langue étrangère

Anglais ou français langue étrangère (FLE)	<b>1</b>	
--	----------	--

### Semestre de mobilité ou stage

Stage ou école partenaire		<b>30</b>
---------------------------	--	-----------

### Tableau des crédits

Initiation à la recherche, suivi du mémoire, philosophie, histoire des arts	<b>9</b>	
Projet plastique : prospective, méthodologie, production	<b>20</b>	
Langue étrangère	<b>1</b>	
Semestre de mobilité / Stage		<b>30</b>
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>30</b>