

**Ecole supérieure
d'art et design
Saint-Étienne**

2025 Catalogue 2026 de cours

Années 4 et 5

Les années 4 et 5 forment la phase projet - second cycle. Elles mènent à la présentation du Diplôme national supérieur d'expression plastique (DNSEP).

L'Esadse propose deux options (art et design), avec deux particularités uniques en France : une mention transdisciplinaire et la possibilité pour tous les étudiants en design de suivre leur 5e année en alternance. Pour toutes les options et mentions, la 4e année est caractérisée par un stage et/ou une expérience à l'étranger.

Option design mention Graphismes et Images

Le DNSEP design mention Graphismes & 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.

CURSUS ART ET DESIGN

Répartition des crédits semestres 7, 8, 9 et 10

Mention GRAPHISMES ET IMAGES

Liste de cours – 4ème année option design	ECTS S7	ECTS S8
UE Initiation à la recherche, suivi de mémoire, philosophie, histoire des arts		
Méthodologie de la recherche		-
Histoire du design		-
Histoire visuelle		-
En-jeux contemporains ou Culture visuelle		
Histoire du graphisme		
Séminaire de méthodologie et d'initiation à la recherche : 1 laboratoire au choix	9	
✓ Images_récits_documents (IRD) ✓ Laboratoire d'expérimentations des modernités (LEM) ✓ Random(Lab) ✓ Space Telling ✓ Lab Objet		-
Suivi et présentation intermédiaire du mémoire		-
Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine		-
UE Projet plastique : prospective, méthodologie, production		
SGDI		-
Atelier graphisme - expérimentation		-
Atelier graphisme	12	-
Atelier édition		
Atelier images		
Atelier vidéo		
Semaine intensive (workshop)		-
Projets en concours et partenariats	7	
Recherches personnelles, suivis d'atelier, rendez-vous individuels		-
Présentation critique et formelle, qualité plastiques (bilan semestriel)		-
Approche professionnelle	1	-
UE Langue étrangère		
Anglais ou Français langue étrangère	1	-
UE Stage long ou mobilité en école partenaire		
Stage long	-	30
Mobilité en école partenaire	-	30
Récapitulatifs des crédits Ects		
	S7	S8
UE Initiation à la recherche, suivi de mémoire, philosophie, histoire des arts	9	-
UE Projet plastique : prospective, méthodologie, production	20	-
UE Langue étrangère	1	-
UE Stage long ou mobilité en école partenaire	-	30
Total	30	30

Crédit Ects

Un crédit Ects valide 25h à 30h de travail (cours, stage, atelier, etc).

La charge de travail à l'Esadse prévoit en plus du temps de travail en cours et atelier, environ 30% de temps de travail personnel (8h à 10h de travail personnel).

1 Ects = 25h-30h de présentiel + 8h-10h de travail personnel

CURSUS ART ET DESIGN

Répartition des crédits semestres 7, 8, 9 et 10

Mention GRAPHISMES ET IMAGES

Liste de cours – 5ème année option design	ECTS S9	ECTS S10
UE Méthodologie de la recherche (dont suivi de mémoire)		
Méthodologie de la recherche		-
Histoire du design		
Histoire visuelle		
En-jeux contemporains		
Histoire du graphisme et de l'image		-
Séminaire de méthodologie et d'initiation à la recherche : 1		
laboratoire au choix	18	
✓ Images_récits_documents (IRD)		
✓ Laboratoire d'expérimentations des modernités (LEM)		
✓ Random(Lab)		
✓ Space Telling		
✓ - Lab Objet		
Suivi et présentation intermédiaire du mémoire		-
Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine		
Anglais ou Français langue étrangère	1	-
Approche professionnelle	1	-
UE Mise en forme du projet personnel		
Atelier graphisme / Mémoire		-
Atelier graphisme / Mémoire		-
Atelier graphisme / Mémoire		-
Atelier image	8	-
Atelier SGDI		-
Atelier Vidéo		-
Semaine intensive (workshop)		-
Présentation critique et formelle, qualité plastiques (bilan semestriel)		-
Semaine intensive (workshop)		-
Recherches personnelles, suivis d'atelier, rendez-vous individuels	2	
Projets en concours et partenariats		-
UE Epreuves de du diplôme		
Diplôme national supérieur d'expression plastique (DNSEP) - mémoire	-	5
Diplôme national supérieur d'expression plastique (DNSEP) – TP	-	25
Récapitulatifs des crédits Ects		
	S9	S10
UE Méthodologie de la recherche (dont suivi de mémoire)	20	-
UE Mise en forme du projet personnel	10	-
UE Diplôme national supérieur d'expression plastique - DNSEP	-	30
Total	30	30

Crédit Ects

Un crédit Ects valide 25h à 30h de travail (cours, stage, atelier, etc).

La charge de travail à l'Esadse prévoit en plus du temps de travail en cours et atelier, environ 30% de temps de travail personnel (8h à 10h de travail personnel).

1 Ects = 25h-30h de présentiel + 8h-10h de travail personnel

Méthodologie de la recherche

Jean-claude Paillasson, Anouk Schoellkopf

Objectifs

Dans le cadre du laboratoire IRD (Images, Récits, Documents), cet atelier de méthodologie de la recherche présente et expérimente les diverses méthodologies développées dans cet espace de recherche (arpentage des territoires, classement-classification, production et diffusion de fictions, reflexion et experimentation sur les formats de diffusion...).

Mode d'enseignement

Cet atelier prend la forme d'un séminaire et/ou d'un atelier de production de formes.

Modalité d'évaluation

L'évaluation est liée à la participation et à la mise en place de formes de méthodologie tant dans l'écriture que dans la production, du projet.

Histoire du design

Laurence MAUDERLI

Objectifs

Le design en perspective : sources, ressources et modèles historiques

Explorer la notion d'utopie et ses prolongements à travers la modernité, la postmodernité et la société contemporaine.
Développer un positionnement personnel clair, critique et réfléchi.
Acquérir un socle théorique solide et structurant, tout en nourrissant une réflexion approfondie sur le design et en comprenant le rôle déterminant de son histoire dans les pratiques actuelles.

Charge de travail

Semestre 7 : 13 heures Semestre 9 : 13 heures

Modalité d'évaluation

Assiduité et rendus.

Mode d'enseignement

Les séances s'articulent avec la présentation et l'analyse de pratiques de designers, avec lecture analytique et critique de textes issus des sciences humaines et sociales.

Cours magistraux, recherches, lectures, analyses, présentations par les étudiant.e.s.

Contenus

Le design en perspective : sources, ressources et modèles historiques

Constat : Si le design est aujourd'hui largement perçu comme un moyen de production et d'expression inscrit dans des dynamiques contemporaines — notamment à travers l'objet industriel et/ou numérique, au cœur des enjeux économiques et esthétiques —, il s'affirme également comme un outil critique et prospectif. Tout au long de son histoire, plusieurs démarches de design ont remis en question le modèle industriel, la consommation de masse ou encore les systèmes de services. Ces approches historiques ouvrent des pistes de réflexion sur des problématiques sociales, environnementales et politiques tout en réaffirmant le rôle essentiel de l'utopie dans le projet de design.

Ce cours propose d'explorer certaines pistes historiques du design et d'interroger l'utopie comme source d'inspiration et ressource pour la pratique du projet. Nous étudierons notamment le modèle développé par les Shakers aux États-Unis dès la fin du XVIII^e siècle, ainsi que l'expérience des Global Tools en Italie entre 1973 et 1975 initiée par Alessandro Mendini, Ettore Sottsass et d'autres. D'autres références viendront également enrichir cette réflexion. Considérés comme des jalons fondateurs du design, nous tenterons de saisir les enjeux des modèles et projets abordés afin de comprendre comment ils continuent aujourd'hui à nourrir et à influencer les pratiques contemporaines.

Histoire Visuelle

Jean-claude Paillasson

Objectifs

Développer des compétences formelles et théoriques sur un objet exemplaire dans une pratique éditoriale.

Mode d'enseignement

Projection et de cours théorique.

Contenus

Le cours d'Histoire Visuelle comprend une présentation plutôt géographique qu'historique des formes visuelles dont l'inscription et le graphisme font partie. Les enjeux contemporains de la production et diffusion d'images et de signes visuels doivent s'y croiser avec les approches technico-historiques entraînant l'apparition et le développement des formes de communication visuelle.

Charge de travail

Semestre 7 : 25 heures Semestre 9 : 25 heures

Modalité d'évaluation

L'évaluation est obtenue par le rendu d'une édition pour chaque étudiant.es rendant compte de l'analyse "anatomique" d'une image au choix.

En-jeux contemporains

Camille CORLIEU-MAEZAKI

Objectifs

Ce cours est destiné à permettre à la fois à l'étudiant.e de s'initier à la recherche, de s'emparer d'éléments destinés à enrichir son mémoire et sa démarche plastique, et de poser un regard sur le monde et sa place en tant que créateur/créatrice.

Charge de travail

Semestre 2 : 25 heures Petites recherches à faire en trinôme et à présenter en classe.

Modalité d'évaluation

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

Mode d'enseignement

Présentations suivies de discussions-critiques, analyses, présentations par les étudiant.e.s.

Le cours se veut un laboratoire de réflexion où la place sera accordée aux échanges, aux questionnements et au débat, et dans lequel chacun.e sera amené.e à nourrir les thèmes et les prospectives proposés au sein de groupes de travail.

Contenus

Le séminaire En-jeux contemporains se propose d'explorer les thèmes qui traversent notre époque, et ce semestre sera dédié à la notion de care, la question du genre et la place des femmes, l'intelligence artificielle et le transhumanisme,... Autant de domaines qui aujourd'hui renvoient l'humain à ce qui fait son humanité et lui font repenser sa relation au monde.

Des références en anthropologie, philosophie, sociologie, sciences, économie, éducation, psychologie, design, art et littérature seront convoquées dans un esprit de décloisonnement des disciplines pour favoriser une mise en perspective qui ouvre de nouveaux horizons et réactualise notre vision d'un monde dont on rebat les cartes.

Jeter des ponts, rendre le passé contemporain et nous aider à construire le futur, ressaisir le présent à l'aune des défis qui se posent à nous et ainsi irriguer l'imaginaire pour pré(s)sentir et proposer, à travers le design, de nouveaux usages. Transversalité et questionnements seront les dés pour mieux comprendre ce qui se joue dans ce nouveau paysage, en saisir les contours, les aspérités et les éclats de lumière. Et pouvoir ainsi deviner, dessiner le hors-champ des possibles en jeu.

Histoire du Graphisme et de l'Image

Jean-claude Paillasson

Objectifs

A compléter

Séminaire de méthodologie d'initiation à la recherche : Images récits documents

Jean-claude Paillasson, Anouk Schoellkopf, Marie-caroline Terenne

Objectifs

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.

Séminaire de méthodologie IRD: identifier des outils de graphisme, de récits dessinés en liaison avec la conception et l'écriture du mémoire.

Enseignant.e.s : Jean-Claude Paillasson, Anouk Schoellkopf, Marie-Caroline Terenne

Charge de travail

Charge de travail : semestre 7 - 30h / semestre 9 - 40 à 60h selon la programmation

Modalité d'évaluation

Évaluations 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.

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.

Enseignement : théorique et pratique

Langue d'enseignement : français

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).

Séminaire de méthodologie d'initiation à la recherche : Laboratoire d'expérimentations des modernités

Karim Ghaddab

Objectifs

Le séminaire n'est pas un cours magistral ; il vise à encourager et encadrer l'exploration : mener une recherche, tant théorique que plastique, qui, pour chaque étudiant, s'inscrive à la fois dans son travail personnel et dans le cadre de la ligne de recherche du laboratoire.

La dimension expérimentale est essentielle en ce sens qu'il ne s'agit pas seulement d'acquisition de connaissances académiques et théoriques, mais véritablement de mettre à l'épreuve toutes les modalités de développement et d'existence d'une oeuvre d'art.

Contenus

La modernité est notre héritage, mais un héritage multiple et diffracté. La création contemporaine requiert une relecture non pas de *cette* mais de *ces* modernités afin de saisir les circulations, comme héritages ou résurgences, mais aussi comme renversements de la marge au centre ou du refoulé à l'exprimé. En s'appuyant sur ses divers avatars, il s'agit de voir quels sont les permanences, résiliences, continuités, ruptures et transformations qui forment notre contemporanéité.

Charge de travail

2h hebdomadaires + travail personnel.

Modalité d'évaluation

Contrôle continu. Sont évalués l'implication, la curiosité et l'esprit d'initiative.

Mode d'enseignement

Cette recherche se fait selon des moyens divers : études de textes, analyses d'oeuvres, visites de lieux divers (expositions, ateliers, d'expérimentations formelles, d'initiations techniques), rencontres d'artistes, mises en espace, discussions-débats, etc.

Séminaire de méthodologie d'initiation à la recherche : Random Lab

David-olivier Lartigaud, Jeremie Nuel, Lucile Schrenzel

Objectifs

Le Random(Lab) s'appuie sur la pratique du projet numérique 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 ; 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.

Dans le cadre du séminaire, les étudiant.e.s sont familiarisé.e.s avec cette méthode de travail et invité.e.s à participer aux activités du Random(Lab).

Charge de travail

Semestre 7 : 75 heures Semestre 9 : 75 heures

Modalité d'évaluation

Présentiel, implication dans le séminaire.

Mode d'enseignement

Enseignement : théorique et pratique

Langue d'enseignement : français

Compétences visées

- Connaître les enjeux de la recherche en création numérique ;
- Apprendre à positionner conceptuellement et esthétiquement un projet ;
- Apprendre à approfondir ses références et à structurer et construire une argumentation en vue de la rédaction du mémoire de master et par la suite, d'étayer sa pratique professionnelle ;
- Développer son regard critique sur les productions numériques.

Contenus

En s'inspirant d'une forme "magazine", les séances de séminaire s'articulent autour de diverses rubriques réinventées chaque année. Partant de l'actualité culturelle et des recherches initiées pour l'écriture du mémoire, le séminaire, sous forme de brefs exposés et de discussions, permet d'approfondir les questions liées à l'histoire et à la culture du numérique dans le champ de la création. A l'issue de chaque séance, une mise en ligne des éléments abordés est opérée via le site <https://reflux.media/>.

Certaines séances accueillent également le GLURN (Groupe de lecture de l'UR numérique), initié par Coby-Rae Crosbie, chercheuse au sein de l'UR numérique (<https://u-r-n.io/fr>).

Une participation à la programmation de conférences, de rencontres, séminaires et colloques dans le cadre du Random(lab) est aussi vivement encouragée.

Séminaire de méthodologie d'initiation à la recherche : Spacetelling

Emmanuelle Becquemin, Simone FEHLINGER, Ernesto OROZA, Emilie Perotto

Objectifs

Enseignant.e.s : Emmanuelle Becquemin, Simone Fehlinger, Ernesto Oroza, Emilie Perotto

En développant leurs propres outils de recherche-création, les projets menés au sein de Spacetelling emploient les méthodologies des sciences humaines et sociales ainsi que les méthodologies de l'art et du design — alliant recherche théorique (littérature, étude de terrain, analyse critique) et recherche pratique (production de pièces plastiques expérimentales, documentation, écriture, production audiovisuelle et multimédia, performance, exposition, publication, événement). L'exposition et la publication sont des médiums privilégiés, tant comme outils de diffusion de la recherche, comme espaces d'expérimentation de la recherche, et comme mises en forme de la recherche.

Charge de travail

Semestres 7 et 9 : en fonction de la programmation du laboratoire

Modalité d'évaluation

Participation active aux projets.

Mode d'enseignement

Enseignement : théorique et pratique

Langue d'enseignement : français

Modes d'enseignement : enquête de terrain, expérimentation, exposition, séminaire.

Contenus

Le groupe de recherche Spacetelling étudie la performativité des artefacts (artistiques, industriels ou scientifiques), des récits (visuels et matériels) et des pratiques qui désignent nos réalités dans le contexte socio-économique post-industriel et la crise environnementale actuelle.

Nous ne vivons pas sans médiation avec nos environnements. Nous rendons notre monde habitable à travers la pratique de nos outils, nos images, nos objets, nos récits et nos gestes qui constituent nos espaces. Ceux-ci se définissent ainsi en tant d'agencement modélisant profondément nos corps, nos paysages, nos comportements, nos relations. En définissant nos espaces en tant qu'écologies de relations, le groupe de recherche Spacetelling étudie la performativité des artefacts (artistiques, industriels ou scientifiques), des récits (visuels et matériels) et des pratiques qui désignent nos réalités dans le contexte socio-économique post-industriel et la crise environnementale actuelle. Au-delà de mettre en scène des corps — humains et non-humains — en tant qu'« acteur-réseau » complexe (Latour, Akrich, Callon), les projets de recherche-création menés au sein de Spacetelling cherchent à produire des espaces en tant que processus qui dépassent les dualismes modernes comme nature/culture ou réalité/fiction, afin de repenser les relations hybrides entre le vivant et le non-vivant, le passé, le présent et le futur.

Questions de recherche :

Comment mettre en scène le caractère complexe et construit de nos espaces?

Quelles sont les matérialités et les discours qui conduisent à la construction de écologies relationnels?

Comment nos artefacts structurent-ils nos espaces ainsi que nos corps donc nos comportements?

Méthodologies et outils

En développant leurs propres outils de recherche-création, les projets menés au sein de Spacetelling emploient les méthodologies des sciences humaines et sociales ainsi que les méthodologies de l'art et du design — alliant recherche théorique (littérature, étude de terrain, analyse critique) et recherche pratique (production de pièces plastiques expérimentales, documentation, écriture, production audiovisuelle et multimédia, performance, exposition, publication, événement). L'exposition et la publication sont des médiums privilégiés, tant comme outils de diffusion de la recherche, comme espaces d'expérimentation de la recherche, et comme mises en forme de la recherche.

Projets

1. Techno-Disobedience & L'architecture de la nécessité / Ernesto Oroza : La réparation comme rupture (2024-2025)

2. Tactical Display / Ernesto Oroza

3. L'Objet comme événement / Emmanuelle Becquemin : Cairns du Capitalocène

4. NEW WEATHER TV (2019 - ongoing) / Simone Fehlinger, en collaboration avec Damien Baïs / Random(lab)) et Météo-France

Séminaire de méthodologie d'initiation à la recherche : Lab Objet

Rodolphe Dogniaux, Elen GAVILLET

Objectifs

Le laboratoire Design objet est un lieu de recherche qui explore les dimensions de la conception des objets en pratiquant des raisonnements qui décalent notre intelligence et notre sensibilité. L'approche est objet-centré. Il explore des thématiques hors-pistes pour prospecter, les mutations sensorielles des objets et des matériaux, les impacts du signe et du narratif sur les formes, l'omniprésence des archétypes, le retrait des usages, l'existence dans des contextes inhospitaliers, les statuts de la production, les rapports de l'imagination au réel et l'impact des objets sur le savoir. Le laboratoire adopte une vision parallèle pour spéculer sur les possibilités de création et de transformation, en se concentrant sur les idées souvent ignorées ou marginalisées. Les designers et leur pratique sont au cœur du processus méthodologique. La recherche sur le design est une recherche par l'objet. Les projets constituent des espaces de réflexion et de production qui nourrissent le travail individuel, collectif de la recherche et des pratiques.

Charge de travail

Semestre 7 : 40 heures Semestre 9 : 40 heures

Modalité d'évaluation

Trois ateliers de recherche proposés ce semestre :

1 - Scénographie de l'exposition Art Design Recherche (AD•REC) 2025 :

Cet atelier porte sur la conception et la réalisation de la scénographie pour l'exposition et la conférence Art Design Recherche (AD•REC) 2025, intitulée "Faire, encore". Ces événements se tiendront à l'École supérieure d'art et design de Saint-Étienne (Esadse) et à la Cité du design, dans le cadre de la 13e édition de la Biennale Internationale Design Saint-Étienne, intitulée "Ressource(s) : présager demain".

2 - Contributions au numéro 61 de la revue Azimuts | Design Art Recherche :

Cet atelier invite à écrire et proposer des articles pour le prochain numéro de la revue Azimuts, coordonné par l'équipe de recherche Labo d'Objet de l'Esadse, en lien avec l'unité de recherche Design & Création, soutenue par la Direction générale de la création artistique du ministère de la Culture. Thème de réflexion : pourquoi continuer à produire des objets aujourd'hui ? Dans un contexte où l'objet, symbole de la création industrielle, est confronté à des défis sans précédent — coût écologique, encombrement des espaces, épuisement des ressources naturelles, pollution, enjeux éthiques liés aux conditions de travail et manipulation des désirs de consommation —, comment les designers peuvent-ils légitimer la production d'objets ?

3 - Conception d'une série d'objets de recherche critique pour l'espace Labo d'Objet dans l'exposition "Faire, encore"

Cet atelier porte sur la conceptualisation et la fabrication collaborative d'une série de crayons, conçus comme des objets

critiques interrogeant la thématique de la 13e Biennale

Contenus

« En réduisant l'objet à des qualités essentielles, quasi-archétypales, le designer s'assure de sa capacité à communiquer, de manière directe et sans détours ce qu'il est. » Pierre Charpin, designer, France

Axe thématique #1 : Design de type et d'archétype

Concept transversal et équivoque, le type renvoie à la fois au genre, à la figure et à la forme, au motif, au standard, au modèle, mais aussi à la copie, à l'image, à l'abstraction idéale, au langage, au concept, à la catégorie. La recherche en design de type et d'archétype consiste alors à utiliser les formes et les symboles universels, les grands registres d'objets et les questions du standard industriel pour créer des objets types qui interrogent les valeurs et les aspirations de la société. Alors quels rôles et quelles fonctions le type joue-t-il en design d'objets ?

« LE DESIGNER EST UNE ÉPONGE, CERTES, MAIS UNE ÉPONGE COSMIQUE. » ETTORE SOTTSASS

Axe thématique #2 : Design de la pureté et des milieux / les matériaux

Cet axe se concentre sur la recherche de pureté par une approche sensible en explorant les imaginaires des matières et des formes. L'expérimentation sensible de la matière de l'objet, impacte-t-il l'usage, le contexte et les statuts de la conception et de la production du design ?

"Le design, c'est l'art de planifier l'avenir." - Buckminster Fuller

"Le design est la première étape vers la transformation de l'avenir en réalité." - Victor Papanek

Axe thématique #3 : Design d'objet du futur

Le design d'objet du futur imagine et crée des objets qui s'intéressent à l'expérience subjective du monde en considérant les incertitudes et les incohérences du futur. Cette recherche explore l'avenir en matérialisant des scénarios fictionnels pour les mettre en débat. Elle reprend des étapes clés inspirées des méthodes de la prospective et de l'anticipation, telles que l'analyse de l'avenir, la simulation de scénarios, l'analyse du moment présent, l'identification de signaux faibles et naissants.

"L'objet technique peut même être beau par rapport à un objet plus vaste qui lui sert de fond, d'univers en quelque sorte. L'antenne du radar est belle quand elle est vue du pont du navire, surmontant la plus haute". Du mode d'existence des objets techniques (1958) de Gilbert Simondon

Axe thématique #4 : Design des objets mécaniques

La recherche en design de mouvements s'intéresse à l'analyse de la chaîne cinématique, cinéétique et l'utilisation des objets en mobilité. Elle inclut l'étude des déplacements, transformations, articulations et ouvertures des objets, ainsi que leurs aspects ergonomiques, mécaniques et esthétiques. Elle étudie les technologies de mobilité ancienne et future et leur impact sur les usages, les formes et leur

Internationale Design Saint-Étienne, intitulée "Ressource(s) : présager demain".

Les crayons, au-delà de leur fonction utilitaire, seront envisagés comme des supports réflexifs, symboliques et narratifs, explorant les enjeux liés à l'usage et à la préservation des ressources. Cette démarche collective mettra en avant des processus de création partagés, valorisant l'expérimentation et la réflexion critique.

perception.

"Le projet doit se faire narratif, comme s'il était le "je" narrateur du roman. La narration de l'objet se coagule dans les choix formels, dans le caractère stylistique, dans l'identité structurelle, mais il est surtout en avant dans la surface, dans la couleur, dans la décoration." Alessandro Mendini

Axe #5 : Design sur-narratif

L'axe de recherche sur le design sur-narratif aborde la conception et la forme des objets par la narration, le récit et la thématisation. Il se concentre sur les pratiques de narration excessive à des fins formelles. Cette recherche intègre des structures narratives variées telles que l'hypertexte, le cinéma interactif et le récit non linéaire.

Suivi de mémoire-présentation intermédiaire du mémoire (bilan semestriel)

Anouk Schoellkopf

Objectifs

Le mémoire représente un élément crucial du diplôme. Durant le Master, l'étudiant se concentre sur la réalisation d'une recherche visant à élucider une question, à explorer une facette du design, ou à établir des connexions entre diverses disciplines. Il est accompagné par un directeur de mémoire, choisi à la fin du premier semestre de la quatrième année. Le mémoire constitue pour l'étudiant un temps de réflexion sur sa pratique et ses intérêts, lui permettant de se positionner dans son travail, à la fois sur le plan personnel et professionnel.

- Permettre à l'étudiant de clarifier la problématique de son mémoire de 5ème année (DNSEP).
- 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.

Charge de travail

Semestre 7 : 150 heures Semestre 9 : 150 heures

Modalité d'évaluation

Contrôle continu et bilans réguliers du travail par l'enseignant référent.

Mémoire

- Précision dans la définition des problématiques
- Originalité et singularité de l'approche
- Qualité de la documentation, appropriation et utilisation des références
- Capacité à énoncer un point de vue personnel
- Progression de l'argument
- Qualité rédactionnelles
- Qualités graphiques mémoire

Soutenance

- Clarté de l'exposé et qualités de synthèse
- Capacité à adopter une position critique à l'égard du travail de recherche
- Qualités d'écoute et prise en considération des remarques et questions du jury

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 exprime l'articulation entre les aspects théoriques de son mémoire et les aspects pratiques dans sa production plastique.

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.

Les formes du mémoire

Le mémoire du master en design d'objet peut revêtir diverses formes, choisies, élaborées et adaptées à la question posée ainsi qu'au parcours personnel de chaque étudiant. Depuis la forme traditionnelle universitaire, en passant par le récit, les cartographies, les schémas, les photographies, les plans, le film, le son, le manuel, l'almanach, l'album, les élèves sont en charge de la forme et du fond de leur mémoire dans son ensemble. Ils doivent faire des choix, trouver des solutions adaptées à leurs besoins et compétences, tout en respectant le délai imparti. Le mémoire de fin d'études, bien que distinct par sa nature, peut être abordé avec la même philosophie qu'un projet de design, comme un moment de réflexion sur la pratique et une opportunité d'affirmer sa position personnelle et professionnelle.

Le directeur de mémoire

Le directeur de mémoire doit aider l'étudiant à définir avec précision le sujet de départ, le soutenir dans ses recherches et surtout dans les décisions à chaque étape du processus. Il sera un support aussi bien pour le contenu que pour la forme. Il veillera également à ce que les aspirations de l'étudiant soient en adéquation avec le temps alloué. En cas de difficultés spécifiques, la présence du directeur de mémoire sera requise.

Soutenance de mémoire

Deux membres lors du jury.
20 mn de soutenance
7mn de présentation du candidat,
6mn de retour du jury,
7mn de dialogue.

Quelques conseils :

- Pour trouver votre sujet et votre directeur de mémoire, prenez le temps de rencontrer et de discuter avec d'ensemble des professeurs de l'esadse.
- Pensez à rencontrer dès le début du mémoire les graphistes pour élaborer la stratégie éditoriale du mémoire.
- Votre directeur de mémoire n'est pas forcément un professeur du master de design-d'objet.

Cycle de conférence : culture générale, pensée contemporaine

Scolarité Scolarite

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.

Charge de travail

Programme semestriel : 6 à 10 conférences

Modalité d'évaluation

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

Mode d'enseignement

Les rencontres et conférences ont lieu dans l'auditorium de l'Esadse.

SGDI

Jean-claude Paillasson

Objectifs

Le cours SGDI - Systèmes Graphiques et Dispositifs Visuels- aborde chaque année par le biais de propositions de projets individuels et collectifs la production/diffusion de formes graphiques et visuelles relevant de la pratique expérimentale et critique de systèmes graphiques ainsi que de la réflexion sur la nature des images diffusées.

Modalité d'évaluation

L'évaluation se fait en fin de semestre avec la présentation de l'ensemble des productions nourries par ce cours.

Atelier graphisme : mémoire

Michel Lepetitdidier

Objectifs

- Développer une écriture, véhicule de votre pensée
- Créer ses propres outils de recherche
- Appréhender les formes de l'édition, par des expérimentations autour du glossaire, de l'index etc...
- Positionner vos projets culturellement, politiquement et historiquement afin d'ancrer votre travail dans les réalités contemporaines
- Définir par l'écriture graphique et iconographique votre positionnement
- Cartographier votre pratique.
- Architecturer et construire vos pratiques avec ambition, pertinence et précision.

Contenus

- Projets éditoriaux dédiés mettant en œuvre vos capacités graphiques dans le développement de votre ou de vos écritures en questionnant la fabrication.
- Expérimentation des formes et des lectures à travers la production d'affiches (conférences, concours etc...)
- Formes, rapport texte/image, iconographie, bibliographie que portera votre futur mémoire, en écriture ce semestre.

Charge de travail

8 heures semaine

Modalité d'évaluation

Tout au long du semestre.
Assiduité, engagement, pertinence et qualité du travail.
Respect des phases de travail : Recherches / expérimentation / écriture du mémoire / solutions graphiques liés au mémoire.

Mode d'enseignement

Suivi et expérimentation.
Travail individuel soutenu et régulier.

Atelier graphisme : mémoire

Denis Coueignoux

Objectifs

Permettre aux étudiant.es d'acquérir une autonomie conceptuelle et plastique dans le champ du design graphique et ainsi formuler et préciser progressivement ses intuitions et ambitions de fin d'études.

Contenus

Suivi de projets concrets — commandes et concours —.

Charge de travail

10 heures hebdomadaires

Modalité d'évaluation

Évaluation continue.

Mode d'enseignement

Rendez-vous individuels et en groupes.

Compétences visées

Autonomie conceptuelle et technique.

Atelier graphisme : mémoire

Marie-caroline Terenne

Objectifs

Suivi et discussion pour l'élaboration d'un plan initial dans la projection de l'écriture du mémoire.

Mode d'enseignement

Sur rendez-vous, discussion, échange de références, etc

Enseignement : théorique et pratique

Langue d'enseignement : français, anglais si besoin

Charge de travail

Charge de travail : semestre 7 - 30h

Modalité d'évaluation

Tout au long du semestre.

Assiduité, curiosité, engagement, pertinence et qualité du travail.

Contenus

En accord avec les étudiants, ce sont eux qui prennent en charge l'organisation d'une séance de rendez-vous. En fonction de leur état d'avancement de leur recherches et de ce qu'ils présentent. La discussion prend appui sur le travail de l'étudiant.

Atelier image : suivi de projets

Pierre-olivier Arnaud

Objectifs

Développement d'un regard critique porté autant sur le projet artistique, ses qualités plastiques et ses dimensions historique et critique, que sur sa mise en œuvre.

Charge de travail

4H

Modalité d'évaluation

Assiduité, qualité de l'investissement personnel.

Mode d'enseignement

Présentation de travaux et de recherches d'artistes, lectures collectives de textes critiques.

Discussions, échanges collectifs, et entretiens individuels.

Contenus

Actant que nous sommes désormais passés dans un monde photographique, dans lequel l'image est un fait permanent, nous travaillons avec, mais surtout depuis, la photographie, depuis l'image, les images.

L'image étant entendue ici au sens le plus large, du dessin au document familial en passant par l'image de presse, la vue d'exposition et la peinture abstraite, nous nous intéressons autant à sa réalisation qu'à tous ses modes de diffusion. En tant que lieu d'observation nous en interrogeons alors autant les usages, les modes d'apparition, de distribution que leur production.

Toutes les semaines, des moments de travail collectif à partir d'un texte, d'une œuvre, d'un livre sont mis en place et permettent de porter un regard critique sur ces productions en précisant collectivement les qualités et les enjeux. Ce programme théorique est co-construit au fur et à mesure de l'année en relation aux pistes de travail développées par les étudiant·exs de l'atelier et suite aux échanges qui ont lieu au cours des sessions collectives s'ajustant aussi à l'actualité des débats esthétiques contemporains.

Au fur et à mesure du semestre nous nous intéresserons à des œuvres et textes récents qui apparaissent comme étant importants pour une lecture des images contemporaines ou qui dans tous les cas permettent des mises en perspective de modes de travail.

Atelier video

Jean-claude Paillasson, Anne-Sophie Seguin

Objectifs

Apréhender le médium vidéographique théoriquement et pratiquement, par le visionnage de films, et par la réalisation d'un film.

Charge de travail

Facultatif, sur RDV.

Modalité d'évaluation

Facultatif, sur RDV.

Contenus

Travailler autour du thème : " Filmer la parole ".

Réaliser un film en s'appropriant ce thème au sein de sa pratique.

Workshop

Scolarité Scolarite

Objectifs

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

Mode d'enseignement

Les workshops et les ateliers se déroulent lors de semaines ouvertes inter-options et années définies dans le calendrier pédagogique chaque année. Chaque atelier a son mode de fonctionnement propre.

Charge de travail

Participation à un workshop par an : 35 heures à 50 heures en fonction du workshop

Modalité d'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.

Contenus

Selon programme des workshops envoyé.

Projets en concours et partenariats

Jean-claude Paillasson

Objectifs

Des concours et partenariats sont suivis par les professeur.es suivant les projets.

Mode d'enseignement

Suivi pédagogique sur le semestre.

Modalité d'évaluation

Evaluation collective lors du bilan semestriel après partage des évaluations et appréciations des enseignant.es référent.es.

Recherches personnelles, suivis d'atelier, rendez-vous individuels

Pierre-olivier Arnaud, Camille CORLIEU-MAEZAKI , Denis Coueignoux, Michel Lepetitdidier, Laurence MAUDERLI, Jean-claude Paillasson, Anouk Schoellkopf, Anne-Sophie Seguin

Objectifs

Lors du semestre sont évalués à l'issue des ateliers, rencontres, entretiens menés par chaque professeur-es le suivi des recherches personnelles de l'étudiant-e ainsi que son travail effectué lors des divers ateliers.

Modalité d'évaluation

Il est rendu compte des ces évaluations lors du bilan semestriel et des crédits sont attribués collectivement.

Présentation critique et formelle, qualité plastique (bilan semestriel)

Jean-claude Paillasson

Objectifs

Lors du bilan semestriel sont évalués collectivement par le groupe pédagogique (ensemble des professeur-es) la pertinence et la cohérence de la présentation des travaux sous une forme exposable ainsi que le discours référencé expliquant la démarche adoptée.

Approche professionnelle : après l'école !

Scolarité Scolarite

Objectifs

Afin d'éclairer et d'accompagner les étudiant.e.s de 4e et 5e années dans leur vie professionnelle après l'école, l'ESADSE propose un programme centré sur cette thématique les 27, 28, 29 et 30 janvier 2025.

Mode d'enseignement

4 jours de séminaire avec une quinzaine d'intervenants professionnels.

Charge de travail

Semestre 1 : 28 heures

Contenus

Organisées au sein de l'Auditorium de l'école, ces journées mêleront :

- apports théoriques pour identifier les fondements et le vocabulaire nécessaires à la structuration de son projet professionnel après ses études et tout au long de son parcours,
- rencontres avec des professionnel.le.s, ancien.ne.s étudiant.e.s de l'ESADSE, qui viendront témoigner de leurs parcours respectifs.

Une thématique par journée :

- S'insérer professionnellement
- Se structurer professionnellement
- Les droits d'auteur, la contractualisation et la rémunération
- Valoriser son travail et le diffuser

Anglais - Années 4 et 5

Molly JACOB

Objectifs

En 4e année, l'idée est de proposer un accompagnement individualisé spécifique, en fonction des besoins de chaque étudiant, incluant par exemple :

- Poursuite du développement de l'expression orale et écrite ;
- Accompagnement dans l'écriture d'un texte portant sur le projet personnel et le projet de diplôme ;
- Possibilité d'échanger de manière professionnelle sur les projets des étudiants ;
- Conversation autour de leur projet de Mémoire, de manière succincte et structurée.

Charge de travail

Charge de travail S7 et S9 : 30h par semestre

Modalité d'évaluation

Les évaluations sont faites sous forme de contrôle continu

Mode d'enseignement

Théorique et pratique.

Prise de rendez-vous individuel obligatoire sous forme d'entretien.

Les étudiants sont encouragés à proposer des contenus ou des problématiques liés à leur travail, considérés comme suffisamment autonomes professionnellement et en anglais.

Contenus

- Approche de l'expression en anglais sur les projets personnels des étudiants, travail écrit et présentation orale ;
- Contenus souvent alimentés par les étudiants eux-mêmes ;
- Rédaction d'un CV et lettre de motivation en anglais pour dossier ERASMUS ;
- Traduction et présentation de leur portfolio en Anglais.

Partenariat académique, Erasmus ou bilatéral

Objectifs

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

Mode d'enseignement

Modalité d'enseignement de l'établissement d'accueil.

Charge de travail

1 semestre complet (12 semaines à temps plein)

Modalité d'évaluation

Pour un séjour dans un établissement d'enseignement artistique supérieur à l'étranger, l'étudiant doit faire valider ses 30 crédits Ects 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.

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 crédits Ects minimum pour permettre l'équivalence à un semestre d'enseignement de niveau master 1.

Stage long

Objectifs

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

Mode d'enseignement

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).

Charge de travail

1 semestre complet (minimum 12 semaines à temps plein)

Modalité d'évaluation

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.

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 résonnance 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).

Mémoire

Contenus

Écriture et soutenance d'un mémoire de Master.

Le jury de DNSEP est composé de 5 membres :

- un.e présidente de jury, personnalité qualifiée dans le domaine d'activité invitée extérieure
- trois membres de jurys, personnalités qualifiées dans le domaine d'activité invitées extérieures
- un.e enseignant de l'école, qui a le rôle "d'accompagnant" au diplôme et aura suivi le travail et les projets de l'ensemble des candidats.s durant leur 5ème année d'études.

Le jury de soutenance de mémoire est composé de l'enseignants de l'école et d'une des quatre personnalités qualifiées, l'une de ces deux personnes doit être titulaire d'un doctorat.

Charge de travail

Durée de la soutenance de mémoire : 20 minutes hors délibération

Modalité d'évaluation

Critères d'évaluation prévus à la fiche individuelle de notation :

Mémoire

- Précision dans la définition de la (des) problématique(s)
- Originalité et singularité de l'approche
- Qualité de la documentation, appropriation et utilisation des références
- Capacité à énoncer un point de vue personnel
- Progression de l'argument
- Qualités rédactionnelles
- Présentation du mémoire (qualités graphiques)

Soutenance

- Clarté de l'exposé et qualités de synthèse
- Capacité à adopter une position critique à l'égard du travail de recherche
- Qualités d'écoute et prise en considération des remarques et questions du jury

Travaux plastiques

Contenus

Conception, élaboration, production et présentation d'un projet personnel plastique auprès du jury de DNSEP.

Charge de travail

Durée de la soutenance : 45 minutes hors délibération

Modalité d'évaluation

Critères d'évaluation de la soutenance de travaux plastiques prévus à la fiche individuelle de notation :

- Présentation des travaux (formelle et critique)
- Origine et évolution du projet (évaluation des phases de la recherche et de la production)
- Inscription culturelle du travail (pertinence des références, diversité des connaissances)
- Qualités de réalisations

Tou.te.s candidat.e.s qui obtient une note égale ou supérieure à 10/20 est déclaré.e.s admis.e.s au DNSEP. A partir de 14/20 et au-delà, le.la candidat.e obtient une mention dans l'un des quatre critères de notation du projet plastique. A partir de 16/20 et au-delà, le.la candidat.e obtient les félicitations du jury.