



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

# **2025 Catalogue 2026 de cours**

## **Année 3**

**Les années 2 et 3 forment la phase programme – premier cycle – et mènent à la présentation du Diplôme national d'art (DNA).**

L'Esadse propose deux options : art ou design. Cette phase permet de construire un enseignement articulé entre l'acquisition de fondamentaux liés aux options et le développement d'expérimentations favorisant l'émergence d'un questionnement spécifique et personnel. Un stage d'un mois minimum est obligatoire en deuxième année ou au premier semestre de la troisième année.

### **Option design**

La phase programme (année 1 à année 3) est conçue pour donner aux étudiants le temps de l'exploration et de l'expérimentation dans différents domaines de la création, puis leur permettre d'approfondir leur discipline dans un atelier principal choisi parmi les ateliers Objet, Espace ou Média qui préfigurent les mentions de 2<sup>e</sup> cycle tout en préservant une certaine transdisciplinarité par le choix d'un second atelier.

## CURSUS ART ET DESIGN

### Répartition des crédits semestres 5 & 6

Liste de cours – 3ème année option design	ECTS S5	ECTS S6
<b>UE Histoire, théorie des arts et langue étrangère</b>		
Histoire et théorie du design	2	1
Histoire des idées	3	1
Construction et définition du projet personnel	2	1
En-jeux contemporains	-	1
Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine	0	0
Anglais ou français langue étrangère (FLE)	2	1
<b>UE Méthodologie, techniques et mises en œuvre</b>		
Atelier numérique et capsule numérique	2 ateliers au choix parmi les 4 : 12 ects	1 atelier au choix parmi les 4 : 3 ects
Programmation numérique et suivi de projets		
Atelier objet – mobilier		
Atelier objet 2		
Atelier espace	-	-
Atelier graphisme		
Atelier textile (sur inscription)		
Gestion des moyens de production	-	1
<b>UE Recherches et expérimentations</b>		
Pertinence des références et étapes de travail	3	1
Workshop interdisciplinaire	-	2
Carnet de recherche	3	1
<b>UE Bilan du travail plastique et théorique</b>		
Présentation critique	2	-
Qualité plastique et présentation formelle	2	-
<b>UE Stage</b>		
Stage	-	2
<b>UE Diplôme</b>		
Diplôme National d'Art - DNA	-	15

Récapitulatifs des crédits Ects	S5	S6
UE Histoire, théorie des arts et langue étrangère	8	5
UE Méthodologie, techniques et mises en œuvre	12	4
UE Recherches et expérimentations	6	4
UE Bilan du travail plastiques et théorique	4	-
UE Stage	-	2
UE Diplôme National d'Art - DNA	-	15
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

### 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

# Histoire et théorie du design

Laurence MAUDERLI

## Objectifs

### L'exposition de design comme objet théorique

À travers l'étude d'expositions de design historiques et contemporaines, soit de divers documents, catalogues, revues de presse, vues des expositions, enregistrements, blogs, communiqués de presse, témoignages, entretiens de personnes qui ont contribué à l'exposition étudiée etc., les étudiant.e.s apprennent à identifier, analyser et replacer dans leurs contextes socio-culturels, politiques et économiques les problématiques matérialisées par celles-ci. Ils.elles apprennent à comparer des objets, des formes, des idées du passé avec celles du présent. Enfin, au-delà de saisir l'importance de l'exposition de design comme repère du design et de son histoire, les étudiant.e.s acquièrent des connaissances historiques et théoriques leur permettant de comprendre la place du design dans nos sociétés et, cela va de pair, avec leur propre positionnement dans le champ de la création contemporaine.

## Charge de travail

Semestre 1 : 25 heures Semestre 2 : 25 heures

## Modalité d'évaluation

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

## Mode d'enseignement

Cours magistraux, présentations, suivies de discussions-critiques, recherches, lectures, analyses, présentations par les étudiant.e.s.

## Contenus

Prenant comme stimulus le « vaste et ambitieux programme de recherche sur l'histoire des expositions » lancées en 2011 par le Centre Georges Pompidou, ce cours procède, à l'aune de l'histoire du design, d'un carottage dans l'histoire des expositions temporaires de design en France et ailleurs dans le monde. Le cours prend l'exposition de design comme un objet d'étude. L'idée est de 'prélever', via ces monstrations, une portion stratifiée d'un moment du design et de son histoire afin d'en saisir les enjeux historiques et contemporains. L'ambition est celle d'une analyse critique d'une sélection d'expositions qui soulèvent diverses problématique(s) de design. Le contexte temporel court de 1851 à aujourd'hui. Il donne à voir, non seulement une structuration, par l'exposition, du sujet 'design', mais aussi, une forme d'évolution de monstrations manifestes, tant persuasives que prospectives, du design qui font émerger, rendent comptes voire anticipent des enjeux majeurs du design.

Sélection d'expositions étudiées : 1851 : l'Exposition universelle de Crystal Palace (révolution industrielle, industrialisation à grande échelle, progrès, politique) ; 1944 : Are Clothes Modern ? (quelle relation entretenons-nous avec nos vêtements ?) ; 1969 : Qu'est-ce que le design ? (une quête épistémologique du design français), 1985: Les immatériels (nouvelles technologies et passage à la postmodernité), 1988 : Les Années 50 (un regard rétrospectif sur le design des années 50 dans les années 80), 1995 : Mutant Materials in Contemporary Design (les nouveaux matériaux du design) , 2021 : Here we are! Women in design today (leurs productions des 120 dernières années)

Mis à part les expositions historiques, les expositions qui relèvent de l'actualité sont constamment mis à jours, notamment au semestre 2.

# Histoire des idées

Anouk Schoellkopf

## Objectifs

Théorie critique, philosophie et esthétique.

Acquérir les bases conceptuelles transdisciplinaires à partir de thématiques contemporaines, selon une trame historique.

Mettre en évidence des points de vue articulés et développer l'aptitude à faire des choix et à exercer un regard critique.

L'intitulé « théorie critique » fait référence au travail d'analyse nécessaire à chaque thème. Il est issu de l'école de Francfort (Th.W. Adorno, M. Horkheimer, Ernst Bloch).

## Mode d'enseignement

En alternance :

- cours théoriques, projections de documents, interventions d'enseignants et d'intervenants ;

- exercices pratiques (exposés d'étudiants).

Chaque séance est une séance ouverte d'élaboration des dimensions spécifiques au design dans les pratiques de l'espace, les pratiques de production d'objet et les pratiques du graphisme.

Le cours tiendra compte des propositions et des thèmes de travail de chaque atelier pratique.

## Bibliographie générale commune

Th.W. Adorno, Théorie esthétique (1970), Klincksieck, 1974, 2011 Th. W. Adorno & M. Horkheimer, La Dialectique de la Raison (1944), Gallimard, 1974 V. Flusser, Petite philosophie du design, Circé, 2002 M. Foucault, L'Archéologie du savoir (1969) Gallimard, 2008 Hal Foster, Design et crime, Les Prairies ordinaires, 2008 Hal Foster, Le Retour du réel. Situation actuelle de l'avant-garde, a été traduit en français aux éditions La Lettre volée.

Max Horkheimer, Théorie traditionnelle et théorie critique, Gallimard, 1974 Jean-Marie Vincent, La Théorie critique de l'École de Francfort, Galilée, 1976 Une bibliographie spécifique sera remise aux étudiants lors de la première séance thématique.

## Charge de travail

Semestre 1 : 50 heures Semestre 2 : 50 heures

## Modalité d'évaluation

Présence aux cours, investissement dans les débats, qualité des exposés, aptitude à s'approprier les contenus abordés et à les articuler dans des carnets de bords.

## Contenus

La théorie critique est le questionnement produit par une discipline sur elle-même en s'appuyant sur des notions provenant d'autres domaines pour réévaluer ses fondements et ses horizons. Elle suppose qu'aucune discipline ne peut se permettre de fixer ses champs sans évaluer ses objets, ses thèmes et ses moyens (méthodes).

Les séances proposeront donc de définir des champs de pratiques situationnelles du design dans les disciplines et dans différents langages.

Cela permettra aux étudiants de situer leur pratique par rapports à des enjeux conceptuels et de travailler à un positionnement pouvant aboutir à des thématiques de recherche en design.

Les cours visent des approfondissements thématiques, l'acquisition de bases théoriques et la mise en évidence de problématiques contemporaines selon une trame historique.

Ils sont suivis de discussions où chacun doit s'impliquer activement. Les projections/présentations/exposés – exigeant une attention portée aux modes de communication visuelle – engagent chacun au partage, au dialogue et au questionnement en vue d'approfondir par complémentarité les sujets abordés.

Il s'agira d'aider les étudiants à élaborer les conditions de leur positionnement dans le champ du design lorsqu'il travaille sur des objets spécifiques.

La question de la place du designer (comme producteur, auteur ou créateur) fera dans chaque séance l'objet d'une attention particulière. Elle rejoint des questions contemporaines sur le statut de l'auteur, les nouvelles définitions de l'écriture depuis le XXe siècle pour repenser les relations de l'auteur au monde (S. Mallarmé et l'évanouissement de la subjectivité autoriale, W. Benjamin et l'auteur comme producteur, R. Barthes et la disparition de l'auteur). Cette dynamique est conjointe à l'émergence (plus exactement à la réémergence – puisque ce thème était actif au moment de la Renaissance italienne) du design comme projet et à la construction du design comme pratique industrielle spécifique au cours de la première moitié du XXe siècle.

Il faudra donc engager une réflexion sur les situations historiques qui ont fait du design une pratique prédominante.

Vilhèm Flusser a engagé, à partir des acquis de l'école de Francfort et des théories critiques issues de ce mouvement, une pratique interprétative des pratiques du design en tenant compte d'une de ses spécificités : la capacité à produire des désignations.

Le design, comme pratique théorique, rejoint également la manière de concevoir les relations interdisciplinaires des visual studies.

Nous consacrerons une séance particulière pour rendre compte des apports singuliers de cette manière de construire son objet par une discipline – l'attitude des visual studies rejoint certains pratiques théoriques empiriques (anthropologie culturelle, archéologie, etc.) dont nous tracerons les contours en relation avec les constructions d'objet graphique, d'objet spatial et d'objet matériel.

La question soulevée par le cours cherchera à concevoir une épistémologie des formes sensibles matérialisées par le design.

De ce point de vue les apports de M. Foucault pour distinguer au sein d'une pratique de savoir (épistémè de L'Archéologie du savoir) entre énoncé, proposition et formulation seront d'un grand secours.

# Construction et définition du projet personnel-conférences

Lucile Schrenzel

## Objectifs

Au fil du semestre et de ses expérimentations, l'étudiant.e commence à cerner les contours de la pratique et du champ de recherches qu'il souhaite développer.

## Contenus

Production personnelle.

## Charge de travail

Semestre 1 : 8 heures Semestre 2 : 8 heures

## Modalité d'évaluation

Bilan fin de semestre.

## Mode d'enseignement

Rendez-vous individuels.

## Compétences visées

L'étudiant.e acquiert une vision claire et précise de ses futurs apprentissages et de la suite de son cursus. L'étudiant.e entame ainsi les prémisses de son sujet de mémoire et du projet plastique de la phase projet.

# 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.

# Anglais - Année 3

Molly JACOB

## Objectifs

Initier à la langue anglaise telle qu'elle est activée dans le champ de l'art et du design.

En année 3, les objectifs sont :

- consolider l'écrit et l'oral: perfectionner les aptitudes
- leur donner une base de connaissances pour acquérir des moyens de communication dans leur domaine.
- perfectionner les compétences de compréhension et d'expression à l'oral et à l'écrit.
- apporter une ouverture culturelle sur l'histoire de l'art et du design dans les pays anglo-saxons
- préparer les étudiants pour leur éventuelle année de mobilité (CV, entretien etc)

## Charge de travail

Semestre 1 : 26 heures Semestre 2 : 26 heures

## Modalité d'évaluation

Les évaluations sont faites sous forme de contrôle continu.

Pour chaque semestre, il y a un rendu écrit et oral :

- Semestre 1 : évaluation orale sur un sujet abordé pendant le semestre.
- Semestre 2 : évaluation écrite : rédiger son CV en Anglais et écrire un modèle d'une lettre de motivation.

## Mode d'enseignement

Les étudiants sont moteurs de leur propre apprentissage. Les cours sont structurés par l'enseignante, mais ce sont les étudiants qui mènent leurs travaux de recherche et d'expression individuellement ou en petits groupes, avec un rendu écrit ou oral. A l'oral, le rendu peut prendre la forme d'un dialogue ou d'un débat.

Des supports variés (documentaires, films, extraits de radio, documents écrits, images, articles de presse et interviews d'artistes/designers) renforcent le travail oral en :

- mettant en évidence des expressions idiomatiques et du vocabulaire spécifique,
- proposant des bases de réflexion, d'analyse et de débat.

## Contenus

Plutôt qu'un contenu basé sur les thématiques linguistiques (grammaire, orthographe etc), l'enseignement part de sujets concrets qui ont trait à l'art et au design (histoire de l'art, analyse d'œuvres, exercices créatifs, etc.), bien entendu à 100% en anglais.

L'enseignement est basé sur l'expression personnelle et la participation au débat. Les étudiants, individuellement ou en petits groupes, présentent avec mon appui direct leurs travaux, projets, workshops, visites d'expositions...

Des supports variés, vidéos, radios, écrits et interviews d'artistes renforcent le travail oral par la mise en évidence d'expressions idiomatiques et de vocabulaire spécifique.

Les étudiants sont encouragés à comprendre l'importance de l'anglais comme outil de communication et de professionnalisation dans le milieu de l'art et du design.

Au Semestre 1, on aborde une thématique spécifique pour approfondir un vocabulaire ciblé par thème, et pour que les étudiants développent leurs idées et leur argumentation. Exemples de thématiques : ' Can we design our way out of the ecological crisis?', ' The artist/designer of Tomorrow'

Au Semestre 2, nous travaillons sur la rédaction du CV en Anglais et sur la forme et structure de la lettre de motivation.

# Français langue étrangère (FLE)

Catherine LAVAL

## Objectifs

Par groupe de niveau, aider les étudiants étrangers en échange ERASMUS ou nouveaux à l'école, qui sont débutants ou faux débutants, à acquérir les moyens de communication dans la vie quotidienne. Pour les plus avancés, il s'agit de perfectionner les compétences de compréhension et d'expression à l'oral et à l'écrit dans une visée universitaire.

Chaque cours est organisé autour des 4 compétences : compréhensions orales et écrites ; productions orales et écrites. Le travail en groupe est privilégié, pour favoriser les échanges culturels et interpersonnels, l'entraide entre étudiants et l'engagement participatif.

Chaque cours aborde un point de grammaire et de conjugaison dans une approche communicative, intégrée à un thème spécifique.

## Charge de travail

Semestre 1 : 24 heures Semestre 2 : 24 heures

## Modalité d'évaluation

Examen sur table abordant les 4 compétences.

## Contenus

### Contenus débutants :

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

- Peut comprendre et utiliser des expressions familiaires 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

### 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.
- 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 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

# Atelier numérique et capsule numérique

Jeremie Nuel, François Brument, Jacques-daniel Pillon, Lucile Schrenzel

## Objectifs

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

## Modalité d'évaluation

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

## Mode d'enseignement

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

## 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.

# Programmation numérique et suivi de projets

Damien Bais

## Objectifs

Ce cours est conçu pour offrir aux étudiant·e·s de troisième année en design, option numérique, une maîtrise approfondie des techniques de programmation appliquées à la création numérique. Il se distingue par une approche à la fois théorique et pratique, permettant d'acquérir des compétences techniques tout en développant des projets créatifs et personnels.

## Charge de travail

Semestre 1 : 30 heures Semestre 2 : 30 heures

## Mode d'enseignement

Apprendre les bases de la programmation et des langages informatiques (Python, JavaScript, Processing, etc.) pour concevoir des systèmes interactifs et génératifs.  
Mettre en pratique ces compétences dans la réalisation de projets individuels et collectifs, en lien avec les projets artistiques et design numérique.  
Développer une capacité de réflexion sur les enjeux créatifs du code, en lien avec l'art, le design et les nouvelles technologies.

## Compétences visées

Autonomie et réflexion critiques autour des projets numériques.

# Atelier Objet

Jean-François DINGJIAN

## Objectifs

Conception du mobilier pour l'espace extérieur de l'Esadse.

### Objectifs pédagogiques :

- Appréhender un projet avec des contraintes réelles.
- Travailler à l'échelle 1
- Dessiner avec les possibilités d'un matériau et de process.
- Aborder les notions d'usages.
- Réaliser des maquettes d'études à l'échelle 1
- Concevoir en 2 D et en 3D
- Faire des rendus réalistes.

### Collaboration avec la Tolerie Forezienne

Ce projet s'organisera en plusieurs temps. Ses objectifs pédagogiques consistent à acquérir une méthodologie de projet sérieuse en respectant un cahier des charges fonctionnel, la faisabilité des pièces en lien avec le savoir-faire de l'entreprise, et les contraintes d'un mobilier d'extérieur collectif.

L'entreprise pressentie est la Tolerie Forézienne qui est spécialiste du mobilier urbain et qui a un savoir faire de tôle reconnu.

Les étudiants travailleront à partir de ce savoir faire et l'entreprise apportera son expertise aux étapes clés du projet.

## Charge de travail

Semestre 1 : 70 heures Semestre 2 : 70 heures

## Modalité d'évaluation

Sur projet.

## Mode d'enseignement

Atelier.

## Contenus

### Déroulé et contenu

#### Phase 1 Analyse fonctionnelle

> Les étudiants travailleront collectivement à l'élaboration du cahier des charge en prenant en compte les contraintes du lieu et de production.

Nous organiserons une visite de l'entreprise afin de bien comprendre les possibilités offertes par l'outil de production et un groupe d'étudiants sera en charge de faire un document sur les techniques et formes que l'entreprise peut produire.

> Parallèlement, nous rencontrerons les architectes du projet afin d'appréhender l'espace, et d'évaluer les usages du lieu.

Un autre groupe synthétisera ces réflexions et les compilera dans un document pdf.

> Un troisième groupe dressera un panorama de l'existant (mobilier historique, contemporain, expérimental...) sous la forme d'un moodboard également mis en forme afin de le communiquer à l'ensemble.

Les 2 feront l'objet d'une restitution collective.

#### Phase 2 Avant-projet : Dessiner avec les contraintes de fabrication.

Les étudiants pourront travailler seul ou en binôme.

Les attendus d'un avant projet sont :

- Un cahier d'idées avec des références et des croquis.
- 1ères 3D
- Des 1ères esquisses à l'échelle 1
- Des prémaquettes en papier et cartons

#### Phase 3 projet détaillé.

Choix d'une esquisse et développement de celle-ci

3D de conception

Plan échelle 1 maquette échelle 1 avec les moyens de l'école.

#### Phase 4 Communication du projet.

Rendu 3D des modèles.

Chaque étudiant produira un jeu de plans et d'images 3D en vue de communiquer avec le comité qui sélectionnera le ou les projets.

Il présentera son projet de manière collective.

A l'issue de cette présentation, un projet sera sélectionné en vue d'être prototypé et chiffré par l'entreprise.

# Atelier espace (par groupe)

Laurent Gregori, Ernesto OROZA (S5), Emmanuelle Becquemin (S6)

## Objectifs

Ouvrir le champ de réflexion aux enjeux du design d'espace et d'interventions contextualisées, en extérieur ou en intérieur.  
Faire découvrir aux étudiants la pluralité des disciplines participant au développement d'un projet lié aux espaces, à leur identité et à leur pratiques.  
Développer les outils d'analyse, de conception et de communication du projet (maîtrise des échelles et de la matérialité des projets, représentations 2D et 3D)

## Charge de travail

Semestre 1 : 70 heures Semestre 2 : 70 heures

## Modalité d'évaluation

L'évaluation se fonde sur la capacité de l'étudiant à répondre aux différentes phases de l'atelier et sur son implication au sein de celui-ci. Les crédits sont attribués lors de la présentation finale du travail. Une attention particulière est portée à l'articulation pertinente entre l'analyse, le positionnement, le projet et sa communication.

Assiduité et rigueur.  
Curiosité et capacité à s'emparer d'un sujet et à définir une problématique.  
Qualités conceptuelles, plastiques et formelles des propositions abouties.  
Qualité des éléments de communication du projet.

## Mode d'enseignement

Sujets donnés d'ampleur variable, pouvant se dérouler sur un demi-semestre ou sur sa totalité .  
Echanges commun sous forme de table ronde, puis suivi individuel de chaque groupe ou étudiant lors de l'élaboration du projet.  
Présentation de l'avancée des travaux avec des dates de rendus intermédiaires précises, au cours desquels chacun participe à la présentation des autres.

Sujets des années précédentes :  
- Superwaste : conception et réalisation de l'espace restauration Superwaste pour la biennale 2019  
- Arches Carnot : Appel à projet bancs d'essai N°2  
- l'eau dans la ville  
- Biennale de l'eau  
- Cabinet de - votre - curiosité  
- Le ville la vie la nuit (En collaboration avec l'entreprise Selux)  
- l'espace rituel  
- Le parc du bois d'Avaize.  
- Espaces publics autour de l'Esadse / cité 2025

## Contenus

La recherche est dans un premier temps collective. Il s'agit de mettre en commun aussi bien les analyses de lieu (prises de données sur le terrain, aux archives, rencontres et entretiens, plans...) que les recherches sur la thématique elle-même (articles de revues, ouvrages, sites, conférences...) Un point hebdomadaire permet d'échanger sur l'avancée de l'analyse et sur les questions et problématiques soulevées par les étudiants.

Puis au vu de l'analyse et de la connaissance acquise en groupe, chacun présente son souhait d'intervention. En fonction des affinités de thématiques et du souhait de travailler seul ou en équipe, les groupes projets se constituent.

Enfin, suivi individuel des projets avec un temps d'échange hebdomadaire commun.

# Atelier graphisme

Denis Coueignoux

## Objectifs

À partir d'énoncés de projets donnés en début de semestre, il s'agit d'inciter l'étudiant.e à exercer un regard critique sur sa production et à acquérir au cours du semestre les outils critiques, théoriques et techniques qui lui permettront de formaliser ses intuitions dans le champ de la création visuelle.

## Charge de travail

Semestre 1 : 70 heures Semestre 2 : 70 heures

## Modalité d'évaluation

Evaluation continue.

## Mode d'enseignement

Rendez-vous hebdomadaires permettant des échanges et des réajustements des productions en cours. Suivi personnalisé de l'évolution de chaque étudiant.e.

## Compétences visées

Autonomie et méthodologie de travail dans le champs des recherches graphiques.

## Contenus

Sujets de recherches sur le temps du semestre et courts exercices permettant de préciser certaines notions. Partage de références.

# Atelier objet - textile

Cécile VAN DER HAEGEN

## Objectifs

Inspiré par le projet Basket Club, qui valorise l'exploration collective et créative des techniques de fabrication textile, vous allez concevoir un objet en expérimentant des techniques artisanales et textiles. Le but est de créer un design qui interroge les pratiques de production textile, tout en intégrant une dimension conceptuelle ou narrative.

## Charge de travail

Semestre 1 : 50 heures Semestre 2 : 50 heures

## Modalité d'évaluation

Cohérence avec le thème et la contrainte textile choisie.

Qualité de la recherche visuelle et technique.

Originalité dans l'utilisation des techniques textiles et des matériaux.

Soin dans la réalisation et qualité des finitions de l'objet final.

## Mode d'enseignement

Enseignement en atelier.

## Contenus

**Thématique et contrainte :** Un thème vous sera donné toutes les 2 semaines qui guidera votre projet. Votre projet doit être en lien avec une réflexion sur les pratiques textiles, les matériaux ou les techniques utilisées. Vous choisissez une contrainte technique (par exemple : tissage, tricot, nouage, ou impression) pour structurer votre processus créatif.

**Matériaux et techniques :** Vous êtes encouragés à utiliser des matériaux issus de chutes d'atelier, de textiles recyclés ou même des matières naturelles. Vous devrez maîtriser au moins une technique textile (tissage, crochet, tricot, macramé, etc.) et l'appliquer de manière innovante pour donner vie à votre concept.

**Conception et réalisation :** Créez un objet textile en 3D, qu'il s'agisse d'une œuvre artistique, d'un élément décoratif ou d'un accessoire fonctionnel. L'objet doit interroger les techniques de production textile tout en étant visuellement et tactiquement attrayant.

**Documentation et présentation :** Accompagnez votre réalisation d'un carnet de bord expliquant votre processus créatif, les matériaux choisis, les techniques employées, ainsi que les références à votre recherche initiale. Vous devrez présenter à la classe votre projet, en expliquant comment vous avez transformé une contrainte technique en une œuvre expressive.

**Collaboration et partage :** Comme Basket Club valorise l'aspect communautaire, vous devrez documenter et partager vos avancées avec le reste du groupe à travers des présentations régulières, favorisant un échange constructif et collaboratif.

# Gestion des moyens de production

Lucile Schrenzel

## Objectifs

Utilisation des outils adéquats afin de mener à bien les recherches plastiques.

## Contenus

Exercices proposés.

## Charge de travail

Semestre 1 : 8 heures Semestre 2 : 8 heures

## Modalité d'évaluation

Evaluation continue.

## Mode d'enseignement

Rendez-vous individuels et bilan de fin de semestre.

## Compétences visées

Fluidité entre les différents modes de représentations dans le champ du design.

# Workshop

## 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.

# Carnet de recherches

Lucile Schrenzel

## Objectifs

Permettre à l'étudiant de clarifier les conditions de production et de recherche dans le cadre de la présentation de son travail lors des bilans de fin de semestre.

Garantir l'adéquation entre les intentions du projet et la qualité des réalisations qui en découlent. Acquérir une méthodologie de travail.

## Mode d'enseignement

Carnet personnel de l'étudiant.

## 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 ; vérification des acquis théoriques et plastiques dans le champ de la production personnelle ; orientation du développement de projet.

Préparation au DNA.

## Charge de travail

Bilans semestriel 1 et 2

## Modalité d'évaluation

Contrôle continu et évaluation collective du travail par l'équipe pédagogique lors du bilan de fin de semestre. Une attention particulière sera accordée à l'examen du carnet de recherche.

# Carnet de recherches, suivis d'ateliers et rendez-vous individuels

Lucile Schrenzel

## Objectifs

Mettre à plat la pluralité des références.

## Contenus

Une compilation de référents artistiques (catalogues , articles , visuels, etc).

## Charge de travail

Semestre 1 : rendez-vous 20 minutes Semestre 2 : rendez-vous 20 minutes

## Modalité d'évaluation

Richesses des références, pertinence, originalité.

## Mode d'enseignement

De nombreux rendez vous avec les enseignants doivent enrichir le carnet de références.

# Présentation critique

Lucile Schrenzel

## 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.

## 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 collège d'enseignants.

## Charge de travail

Bilans semestriels 1 et 2

## Modalité d'évaluation

Elle est collégiale et donne lieu à l'attribution de crédits spécifiques sur la qualité du travail présenté, sa quantité, ainsi que sur la cohérence de l'articulation critique et formelle.

## Contenus

Dans le cadre de la phase programme, les aspects liés à l'approche critique et à la formalisation d'une production artistique ou créative sont déterminants dans l'élaboration du DNA. 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.

# Stage

## Objectifs

Permettre aux étudiants de s'immerger dans l'univers professionnel au travers d'un stage court d'observation d'une durée d'un mois. Il s'effectue entre le S3 et le S5. Il est obligatoire en phase programme.

## Mode d'enseignement

Un rapport de stage est demandé pour les étudiants qui ont passé une partie de semestre dans une entreprise, institution, ou chez une personne morale.

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

## Modalité d'évaluation

L'étudiant est évalué sur la qualité et la présentation de son rapport de stage. Les crédits sont attribués au semestre 5 (année 3). La présentation du rapport doit porter sur l'évolution de l'étudiant au sein de la structure d'accueil sur le plan culturel, professionnel et personnel.

# Diplôme National d'Art

## Objectifs

Le diplôme vise les futurs professionnels amenés à exercer dans les nombreux domaines relevant de la création artistique ou y faisant appel. De ce fait, la capacité à s'insérer dans une équipe - entreprise de production de biens ou de services, collectivité publique... - constitue un des éléments clé du diplôme. Le titulaire du DNA, outre cette aptitude au travail collaboratif avec des professionnels très divers, est à même d'apporter aux projets développés des compétences spécifiques de culture visuelle et esthétique - dessin et formalisation - acquises durant la formation.

Le diplôme national d'art confère grade de licence.

Le grade universitaire atteste l'acquisition d'un socle de connaissances et de compétences dans un champ disciplinaire ou pluridisciplinaire et sanctionne une formation adossée aux connaissances les plus avancées au niveau de qualification considéré.

## Mode d'enseignement

Présentation de 30 minutes hors délibération auprès d'un jury composé de 3 membres : un.e enseignant.e de l'école, un.e président.e de jury et un.e invité.e, personnalités exerçant dans le domaine de la création et extérieures à l'école.

Sont déclarés admis les candidats au DNA qui obtiennent une moyenne de 10/20 ou supérieure à 10.

Une mention est attribuée au candidat ayant obtenu une note comprise entre 14 et 16. Cette mention devra se référer à l'un ou plusieurs des quatre critères de notation (exemples : mention pour la qualité de la démarche, mention pour la qualité des travaux présentés, les connaissances et pratiques professionnelles) à l'exclusion de tout autre élément d'appréciation.

Des félicitations sont attribuées à chaque candidat ayant obtenu une note comprise entre 16 et 20.

## Modalité d'évaluation

Critères : présentation des travaux (formelle et critique), pertinence du parcours et des recherches liées aux travaux, contextualisation du travail (justesse et diversité des références, qualités des réalisations)