

Catalogue de cours

Ecole supérieure d'art et design de Saint-Etienne

2024-2025

Année 2

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^e cycle tout en préservant une certaine transdisciplinarité par le choix d'un second atelier.

CURSUS ART ET DESIGN

Répartition des crédits semestres 3 & 4

Liste de cours – 2ème année option design	ECTS S3	ECTS S4
UE Histoire, théorie des arts et langue étrangère		
Histoire et théorie du design	1	1
Histoire des idées	2	2
Pratiques d'écriture	3	3
Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine	1	1
Anglais ou français langue étrangère (FLE)	1	1
UE Méthodologie, techniques et mises en œuvre		
Atelier objet – mobilier	3	3
Atelier textile (sur inscription)		
Atelier espace	3	3
Atelier graphisme	3	3
Atelier création numérique	3	3
Cours technique numérique		
Dessin	1	1
Initiation à la photographie	1	1
Initiation à la vidéo	1	
Initiation aux outils numériques	1	
Initiation céramique	0	0
Perfectionnement estampes	0	0
UE Recherches et expérimentations		
Pertinence des références et étapes de travail, carnet de recherche	1	2
Semaine intensive (workshop)	1	2
UE Bilan du travail plastique et théorique		
Présentation critique	2	2
Qualité plastique et présentation formelle	2	2

Récapitulatifs des crédits Ects	S3	S4
UE Histoire, théorie des arts et langue étrangère	8	8
UE Méthodologie, techniques et mises en œuvre	16	14
UE Recherches et expérimentations	2	4
UE Bilan du travail plastiques et théorique	4	4
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

Annexe – Cours de matériaux

Mise en place à titre expérimental d'un cours de matériaux en 2024-2025. Le contenu détaillé de cours figure en fin de catalogue en annexe.

Histoire des idées

Philippe Roux

Objectifs

A quoi ça sert l'art ?

Ces cours auront pour objectif de traverser les champs de l'art, ceci avant même que le mot "art" existe.

Mode d'enseignement

Cours magistral et échanges.

Charge de travail

Semestre 1 : 25 heures Semestre 2 : 25 heures

Contenus

D'exemples pris à la grotte Chauvet jusqu'aux artistes de la contemporanéité, vus sous un angle esthétique, anthropologique, le cours vise des fins de complexification des regards bien souvent stéréotypés sur ce qui est de l'art et sur ce qui n'en est pas.

Histoire du design

Thibault CHERY

Objectifs

Articuler l'histoire des arts décoratifs avec l'histoire du design.

Comprendre les continuités et les ruptures dans l'histoire matérielle et culturelle des formes, les conséquences des innovations techniques ou technologiques sur des produits du design moderne.

Assimiler l'influence d'un courant, d'un créateur (graphiste, designer, couturier, architecte), d'une production sur son époque.

Charge de travail

Semestre 1 : 14h à 20h Semestre 2 : 12h

Modalité d'évaluation

Assiduité dans la présence aux cours puis exercice semestriel.

Mode d'enseignement

Cours magistraux étayés par des projections de productions référencées et des extraits de documentaires vidéo.

Contenus

Histoire du design moderne, de la Première Guerre mondiale à la fin des Trente Glorieuses.

Pratique d'écriture

Anouk Schoellkopf

Objectifs

Mettre en place d'une pratique régulière de l'écriture.
Ouvrir à divers modes d'expression scripturale en vue de construire (d'un point de vue méthodologique) des manières de dire personnelles, adéquates ou complémentaires à l'expression plastique.

Mode d'enseignement

Cours inaugural d'introduction à la sémiologie et la linguistique.
Exercices dirigés, en temps limité, suivis de restitutions, et de mise en forme et réécriture.

Charge de travail

Semestre 1 : 40 heures Semestre 2 : 40 heures

Modalité d'évaluation

Présence et investissement dans les exercices d'écriture et de réécriture.

Contenus

Un cours inaugural mettant en place des bases théoriques d'un point de vue sémiologique et linguistique (acquisition du vocabulaire, des modèles et articulations de base de ses sciences) et les mettant à l'épreuve de la pratique par des exemples. La sémiologie, en ceci qu'elle n'est pas seulement l'étude des signes et systèmes, mais également celle de pratiques socio-historiques singulières et de productions effectives permettra d'aborder l'écriture en termes de pratique, d'expérimentation, de recherche tant d'un point de vue signifiant que stylistique et formel. Le propos est de mener les étudiants à une réappropriation de la langue et à une pratique personnelle de l'écriture.

Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine

Scolarité Sclarite

Objectifs

Offrir à tous les étudiant.e.s 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.

Contenus

Journée d'étude de l'unité de recherche Design & Création de l'Esadse : Qui et que fabrique la fiction ?

Rencontre Alumni : Kiti Brytkova

Sarngsan Na Soontorn : dans le cadre de l'exposition Le design en voyage, Ceramic & Food Route.

Diplômé en architecture (Chiang Mai, Thaïlande) et en Création Industrielle (ENSCI – Les Ateliers), Sarngsan Na Soontorn crée son propre studio après plusieurs expériences dans des studios de design à Paris. Il y explore les liens entre différents éléments (cultures, milieux, nature et échelle de projets).

dach&zephir : *Sé grenn diri ka fê sak diri* - ce sont les grains de riz qui font les sacs de riz (dans le cadre de l'exposition *simé grenn*).

Diplômés de l'École des Arts Décoratifs de Paris avec les félicitations du jury, Florian Dach et Dimitri Zephir forment depuis 2016 le duo de designers dach&zephir. Les projets qu'ils mènent, mélanges de ferveur et de poésie, ont vocation à être des porte-paroles de biographies et histoires plurielles — avec leurs richesses et leurs interférences — célébrant l'urgente et nécessaire diversité du Monde. Une approche qui s'inscrit dans la pensée Tout-monde du poète martiniquais Edouard Glissant.

Colloque : l'IA dans la création.

Rencontre Aurélie Pétreil : la matérialité de l'objet photographique, échange avec Alexandre Quoi, responsable du département scientifique du MAMC de Saint-Etienne.

Lara Almarcegui : Gravats de construction, friches et droits miniers : à qui appartient le sol et ce qui se trouve en-dessous ?

Lara Almarcegui s'intéresse au tissu urbain et à ses mutations. Au cœur des villes, où le paysage est rationalisé à l'extrême, elle étudie les destructions, les friches, les lieux en transition, qui sont pour elle des espaces de liberté.

Tejo Remy et Emmanuel Louisgrand

Keiji Takeuchi

Emilie Perotto

Anglais - Année 2

Molly JACOB

Objectifs

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

En année 2, les objectifs sont :

- Consolider l'écrit et l'oral
- 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

Charge de travail

Semestre 1 : 50 heures Semestre 2 : 50 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 écrite /orale sur un sujet abordé pendant le semestre.
- **Semestre 2** : évaluation orale : présenter un projet en art ou design effectué pendant cette première année à l'école. Pouvoir utiliser un langage simple, concis, clair en illustrant une recherche de vocabulaire propre au projet artistique proposé.

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 base de réflexion, d'analyse et de débat.

Contenus

- 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...
- Les cours sont organisé autour des 4 compétences : compréhension orale et écrite ; production orale et écrite en mettant l'accent sur l'oral.
- Le travail en petit groupe est privilégié pour favoriser les échanges et permettre à chaque étudiant de progresser.
- Chaque semestre, 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 : ' the crossover between art and design', ' the arts and crafts movement' etc.

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

Évaluation : 1 examen sur table abordant les 4 compétences.

Mode d'enseignement

Niveaux débutant et intermédiaire : cours de 2 heures par semaine.

Contenus

Contenus débutants :

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

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 Objet

Elen GAVILLET

Objectifs

Développer un projet très abouti, plastiquement, techniquement mais aussi dans l'intelligence de ses usages et sa symbolique.

Travailler sur son intuition, apprendre à se positionner en tant que designer, agrandir son territoire émotionnel par des références, des techniques et des expérimentations, développer son attitude de travail pour atteindre une grande souplesse intellectuelle et un regard sincère sur ce qui nous entoure.

Mise en place d'une méthode de travail par des étapes de recherche, d'expérimentations, de dessins et de maquettes.

Charge de travail

Semestre 1 : 70 heures Semestre 2 : 70 heures

Modalité d'évaluation

Un rendu d'étape mi-semestre.

Un rendu final en fin de projet.

Mode d'enseignement

Rendez-vous hebdomadaires individuels et rendus communs.

Contenus

Passer de l'idée au réel, de l'intention à la matière en concevant des objets tangibles, concrets, rituels, fonctionnels, domestiques ou fictionnels. Construction de projets qui allient réflexion intellectuelle et réalisation matérielle pour trouver des moyens plastiques efficaces pour créer un projet cohérent. Par des techniques et des matériaux simples et accessibles vous découvrirez comment créer de la magie autour de thématiques diverses : lampes en papier, costumes, accessoire de transport, tabouret, bijoux...

Atelier objet - textile

Cécile VAN DER HAEGEN

Objectifs

À partir du projet emblématique Autoprogettazione du designer Enzo Mari, vous allez explorer les principes fondamentaux de la conception et de la fabrication artisanale en reproduisant un objet de ce catalogue. Ce projet mettra en avant l'ingéniosité et la simplicité du design à travers des matériaux récupérés.

Ce projet vous permettra de développer une approche critique du design tout en expérimentant une méthode de création respectueuse de l'environnement et accessible à tous.

Charge de travail

Semestre 1 : 48 heures en demi groupe + travail autonome

Modalité d'évaluation

Respect des contraintes d'échelle et de matériaux.
Fidélité à l'esthétique et aux principes du projet Autoprogettazione.
Créativité dans l'utilisation des matériaux de récupération.
Qualité de la réalisation manuelle et des assemblages.
Clarté et pertinence du dossier de présentation.

Contenus

Choix de l'objet : Sélectionnez un objet du catalogue Autoprogettazione d'Enzo Mari que vous souhaitez reproduire. L'objet choisi doit refléter les principes de construction simples et modulaires propres au projet d'origine.

Matériaux : Vous utiliserez des matériaux issus de chutes d'atelier ou de sources personnelles. L'objectif est de travailler de manière durable en donnant une nouvelle vie à des matériaux destinés au rebut. Vous pouvez choisir une ou deux matières différentes pour la réalisation.

Échelle : L'objet doit être réalisé à une échelle de 1/2, tout en respectant les proportions et les détails de l'objet original. Une première maquette blanche sera demandée à l'échelle de votre choix.

Conception et fabrication : Réalisez l'objet en respectant les méthodes artisanales ou manuelles, favorisant ainsi une approche autonome du design, comme souhaité par Enzo Mari dans son projet. Vous devrez vous appuyer sur la simplicité des outils et des assemblages.

Présentation : Vous présenterez votre création accompagnée d'un dossier détaillant votre processus de conception, les matériaux choisis, les étapes de fabrication, et une réflexion sur l'impact du projet Autoprogettazione dans le contexte du design durable contemporain.

Atelier Espace (1/2 groupe)

Emmanuelle Becquemin, Laurent Gregori, Ernesto OROZA

Objectifs

Envisager la diversité des pratiques de l'espace à travers un sujet très ouvert et ancré dans des enjeux de la société contemporaine.

Expérimenter la diversité des propositions plastiques indépendamment des sectorisations (média, objet, espace).

Comprendre comment émerge une pratique personnelle.

Apprendre à ancrer son travail dans un champ de références en découvrant les pratiques de designers historiques et contemporains.

Comprendre ce qui fait méthodologie dans le projet de design pour progressivement trouver sa propre méthode de travail.

Charge de travail

Semestre 1 : 140 heures Semestre 2 : 140 heures

Modalité d'évaluation

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

Premier temps : tables rondes — échanges — prise de notes et comptes rendus à l'ensemble des participants, confrontation des pistes et présentation de l'avancée des projets au groupe.

Deuxième temps : suivi individuel de l'avancée des projets.

Contenus

Qu'est-ce qu'un lieu ? Qu'est-ce qu'un espace ?

Selon Michel de Certeau, dans L'Invention du quotidien, "l'espace est un lieu pratiqué". Alors que le lieu est stabilité, l'espace "est un croisement des mobiles". Le lieu devient espace lorsqu'il y a mouvement, direction et temporalité. Le marcheur est donc une figure centrale puisqu'en pratiquant le lieu, en "faisant avec" ce lieu, il construit l'espace et son récit. Il s'agira dans cet atelier de mettre à l'épreuve la pratique de l'étudiant en la situant et la confrontant à des lieux et/ou des espaces afin de faire émerger un regard sensible et critique et de tenter d'amener « une épaisseur au réel" (A. Branzi).

Les sujets proposés dans l'atelier s'articulent autour de deux manières de découvrir et de considérer l'espace comme point de départ de la création. L'accent est mis sur la notion de pratiques situées, c'est-à-dire confrontées au réel d'un espace (de ses usages, de ses enjeux ou déterminations sociopolitiques). L'enjeu de cet atelier est de penser une articulation entre espace et productions – productions qui peuvent être de tout ordre.

Il s'agit de produire dans et à partir d'un milieu, d'un environnement en faisant émerger une poétique du contexte. Il s'agit de découvrir l'espace autant comme un lieu, que comme un site, autant comme un espace imaginaire qu'un espace construit. Il s'agit de prendre en considération la complexité (au sens de densité, de richesse) de la définition de l'espace : espace d'usage, espace contextuel, espace physique, espace relationnel.

SEMESTRE 1

INTERVENIR LÉGÈREMENT À GRANDE ÉCHELLE

En fonction du quartier qui vous a été attribué : - Bergson La Chaléassière - Montaud / Avenue du Maréchal Foch - Centre 2 - Cours Fauriel - Beaulieu - La Métare

1 / Faire dans un premier temps un travail d'équipe pour rendre compte de la manière la plus objective possible de l'identité, des qualités et caractéristiques du quartier. - Quelles sont ces "données objectives" ? Comment les choisir, les trouver, les classer et en rendre compte ? - Comment se répartir le travail de recherche et de restitution au sein d'une équipe ? - Présentation le 10 octobre Groupes B1 et B2 et 17 octobre Groupes A1 A2 C2 C3

2 / Après réappropriation personnelle de ces données objectives, associées à sa propre approche sensible, faire une présentation personnelle d'une zone choisie et argumenter son intention d'y intervenir "légèrement" à grande échelle, c'est à dire sur une grande étendue spatiale. - Présentation le 15 novembre.

3 / Suivi de projet individuel ou par groupe en fonctions de vos affinités

Rendu final : 9 janvier

À titre d'exemple : - Graphisme et coloration de bâtiments. - Design d'éléments récurrents sur les façades (stores, persiennes, volets, etc... - Vêtures (habillage de façade) - Éléments urbains (Éclairage, entrées, mobilier, etc...) - Mais également tout type d'intervention plastique que l'on n'associe pas à une fonction clairement identifiée.

Atelier graphisme

Michel Lepetitdidier, Marie-caroline Terenne

Objectifs

Construire avec les outils graphiques une réflexion autour de la narration, de l'édition, de la fabrication.

Développer une écriture formelle et inscrire sa pratique avec ambition, curiosité et pertinence dans le champ du graphisme et de l'image illustrative ou photographique.

Charge de travail

Semestre 1 : 70 heures Semestre 2 : 70 heures

Modalité d'évaluation

Tout au long du semestre.

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

Mode d'enseignement

Suivi et expérimentation.

Travail en atelier en demi groupe.

Contenus

Le cours s'attachera au développement d'un récit texte/image suivant un protocole : sujet, analyse, scénario, usage, expérimentation, réalisation, finalisation, monstration.

Autour de la page, le cours tentera de poser sur les fondamentaux de la discipline, une vision du livre et de l'objet imprimé. Le travail sera avant tout méthodologique, avancer dans le projet par l'expérimentation, l'analyse, la synthèse et la production.

Atelier création numérique

Damien Bais, Anaïs BORIE

Objectifs

Ce cours, destiné aux étudiant·e·s de troisième année en design, option numérique, explore les intersections entre code, électronique, formes génératives et jeux vidéo, en s'appuyant sur les pratiques contemporaines de création numérique. À travers une approche technique et conceptuelle, il vise à développer une maîtrise critique et autonome des outils technologiques pour concevoir des projets à la croisée de l'interactivité, de l'immersion et de l'innovation formelle.

Charge de travail

Semestre 1 : 48 heures pratiques + 48 heures discussion critique
Semestre 2 : 48 heures pratiques + 48 heures discussion critique

Modalité d'évaluation

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

Participation, assiduité.

Évaluation en entretien individuel et contrôle continu.

Mode d'enseignement

Participation à un cours pratique de 4h par semaine.

Discussions critiques autour des projets de manière collective, 4h par semaine.

Participation à des workshops autour des pratiques numériques.

Cours de présentation de projets autour de pratiques numériques à l'international.

Compétences visées

Programmation et Codage : Maîtriser les langages de programmation pour créer des systèmes interactifs et génératifs.

Électronique et Interactivité : Concevoir des dispositifs interactifs avec microcontrôleurs, capteurs et actionneurs.

Création de Jeux Vidéo : Développer des mécaniques de jeu et des environnements interactifs avec des moteurs de jeu.

Design Génératif : Créer des formes et structures génératives à l'aide d'algorithmes et de modélisation.

Impression 3D : Concevoir des objets pour l'impression 3D et optimiser leur fabrication.

Création de Contenus Immersifs : Concevoir des installations interactives et des expériences multimédia.

Réflexion Critique et Artistique : Développer une écriture personnelle en lien avec les enjeux esthétiques et sociaux du numérique.

Contenus

L'apprentissage du code permettra d'aborder des logiques algorithmiques avancées, notamment pour la création de formes génératives et procédurales. Ces techniques offrent des opportunités de concevoir des systèmes évolutifs, des environnements immersifs et des récits dynamiques. L'électronique, intégrant microcontrôleurs, capteurs et actionneurs, viendra enrichir les créations par des dispositifs interactifs et réactifs capables de dialoguer avec leur environnement ou leurs utilisateurs.

Le volet jeux vidéo s'intéressera autant à la conception narrative et ludique qu'à la construction technique, en explorant des moteurs de jeu et des techniques de modélisation pour créer des expériences interactives. Ce cadre permettra d'interroger les formes émergentes de gameplay, d'interaction et de storytelling dans une perspective critique et esthétique.

Enfin, ce cours mettra l'accent sur l'exploration des formes génératives, où algorithmes et données deviennent des moteurs créatifs, ouvrant la voie à des œuvres et des expériences originales, ancrées dans les enjeux contemporains. Les étudiant·e·s seront encouragé·e·s à développer une écriture personnelle singulière en lien avec ces pratiques et à réfléchir sur les implications esthétiques, sociales et culturelles de leurs projets.

Initiation aux outils numériques

Jacques-daniel Pillon

Objectifs

Initiations aux divers outils numériques.

Mode d'enseignement

Par petits groupes de 15 étudiants.

Charge de travail

Semestre 1 : 30 heures Semestre 2 : 30 heures

Modalité d'évaluation

Assiduité et rendus de mini projets.

Contenus

De la 3D au web en passant par l'électronique et la programmation : le numérique sous toutes ses formes.

Initiation à la photographie

Sandrine Binoux

Objectifs

Permettre aux étudiants d'acquérir une technique de base en prise de vue numérique et retouche d'image.

Mettre en application les connaissances initiées par l'atelier dans une pratique effective de la photographie, soit comme prise de notes, documentation d'un projet, scénario d'usage, soit comme moyen d'expression pure.

Charge de travail

Semestre 1 : 25 heures Semestre 2 : 25 heures

Modalité d'évaluation

Tout au long du semestre au vu des réalisations, de l'assiduité et de l'investissement personnel des étudiant.e.s.

Mode d'enseignement

Initiation pratique par groupes

Contenus

L'appareil photographique: ses réglages et leurs incidences sur le rendu de l'image; le couple vitesse / diaphragme, la profondeur de champ, le choix d'une optique ; la température de couleur, la cellule, l'éclairage.

Initiation au studio de prise de vue.

Méthode de base de gestion de fichiers par Bridge, développement de l'image numérique dans Camera Raw, préparation d'un fichier pour impression jet d'encre dans Photoshop.

Initiation à la vidéo

JEANNE GORT

Objectifs

Maîtrise du matériel audiovisuel et logiciel de montage mis à disposition au pôle vidéo.

Approche théorique des écritures vidéographiques et filmiques, analyses critiques.

Charge de travail

Semestre 1 : 25 heures Semestre 2 : 25 heures

Modalité d'évaluation

Assiduité, qualité du travail, bilan semestriel.

Mode d'enseignement

Pratique au pôle vidéo et hors site ESADSE.

Contenus

Mention Art : Réalisation d'un film à partir d'un écran d'ordinateur, sans caméra, dans le but de maîtriser les principes d'écriture et de montage d'un film, du storyboard à la diffusion du film.

Mention Design : En lien avec le cours d'écriture, réaliser une vidéo de 3 minutes minimum, à partir d'un texte écrit par un autre groupe (il faut qu'au moins un plan du film soit réalisé en studio, et que le son soit pris à part avec un micro externe) ; Dans le but de maîtriser les principes d'écriture et de montage d'un film, ainsi que les bases techniques du matériel de prise de vue/son disponible à l'ESADSE.

Dessin

Anthony Verot

Objectifs

Apprendre à voir, acquérir diverses techniques du dessin.

Charge de travail

Semestre 1 : 25 heures Semestre 2 : 25 heures

Modalité d'évaluation

Accrochage des travaux en fin de cours.

Mode d'enseignement

Cours en atelier et en extérieurs.

Contenus

Cours de modèle vivant, dessin d'objet et représentation de l'espace (exemple, perspective).

Initiation céramique

Vincent Rivory

Objectifs

Cet atelier de 4 heures est une première approche de l'atelier céramique de l'école, une exploration des ressources et équipements de l'atelier. Ils auront l'opportunité de découvrir les techniques de base tout en s'initiant aux différents outils et moyens mis en place par l'école pour les accompagner dans leur création.

Charge de travail

Semestre 1 : 4 heures

Mode d'enseignement

Cet atelier, principalement axé sur l'initiation, vise à encourager l'exploration des techniques de céramique et la découverte des ressources de l'atelier. L'objectif principal est de permettre à chacun de prendre confiance en ses compétences créatives et de découvrir les moyens matériels mis à sa disposition pour avancer dans son apprentissage.

Contenus

Visite guidée de l'atelier :

La séance commencera par une visite guidée de l'atelier de céramique. Vous découvrirez les équipements disponibles (tours de potier, fours, tables de façonnage, outils de modelage et texturage) et les consignes de sécurité nécessaires à leur utilisation. Cette introduction vise à familiariser les participants avec les moyens techniques de l'école, ainsi que les possibilités offertes par l'atelier.

Introduction aux matériaux et outils :

Présentation des différents types d'argile et des outils de base (ébauchoirs, mirettes, éponges, couteaux de potier, etc.) disponibles pour chaque participant. Vous apprendrez les fonctions spécifiques de chaque outil et leur utilisation pour des techniques variées, en vous appuyant sur le matériel fourni par l'atelier.

Technique de modelage et création personnelle :

Sous l'accompagnement de l'enseignant, vous expérimenterez une technique de modelage simple (pincé, plaque, colombin) pour créer un petit objet. En plus des outils de façonnage, vous aurez accès à une sélection de matériaux pour personnaliser votre création, tels que des objets texturés ou des tampons à motifs. Ce moment d'expérimentation vous permettra d'explorer librement le potentiel de l'argile.

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.

Présentation critique

Michel Lepetitdidier

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 collègue 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

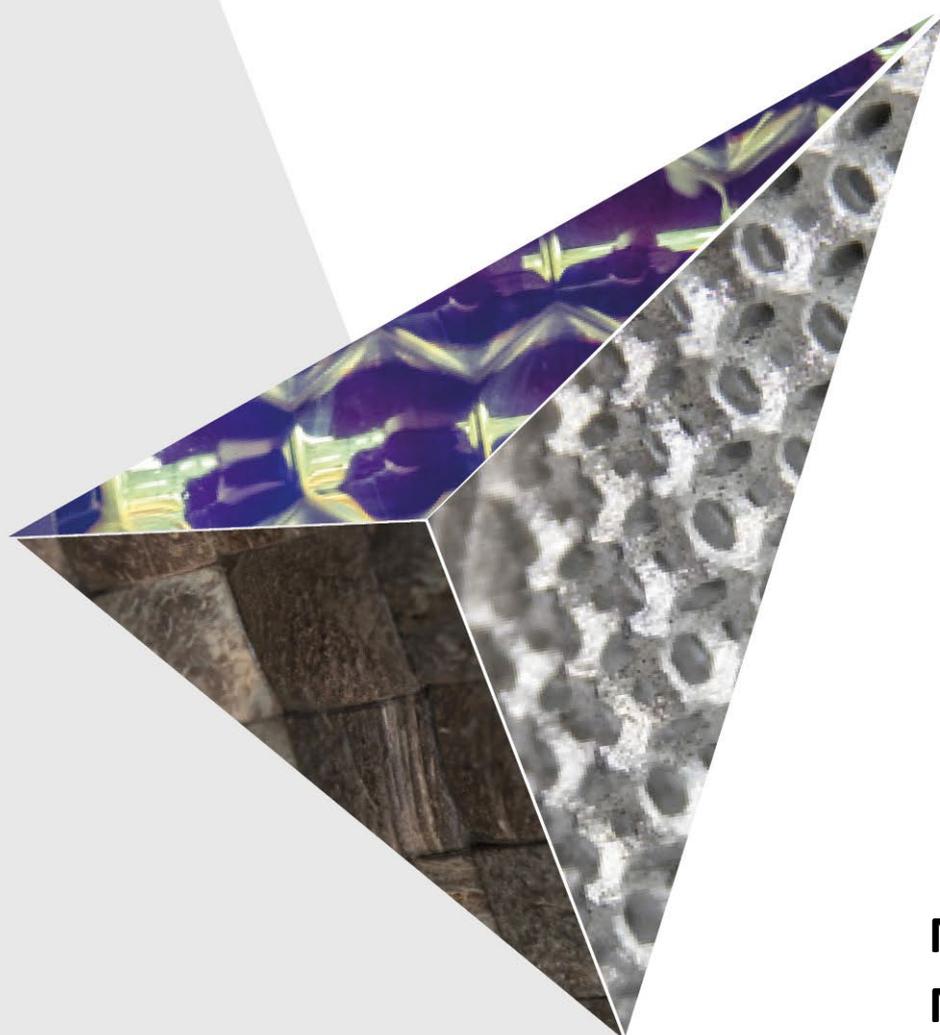
Dans le cadre de la phase programme, les aspects liés à l'approche critique et à la formalisation d'une production artistique ou créative sont déterminants dans l'élaboration du DNA. Ces exercices d'articulation doivent donner à l'étudiant la distance critique nécessaire à l'évolution de sa propre production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

Annexe

Matériau- thèque

Cité du design

Matériaux, processus de fabrication et mise en relation
des savoir-faire



Modules cours
Matériaux

2024 - 2025

Cité
du
design
◀▶

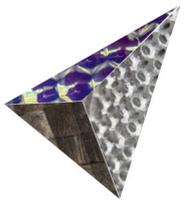
Ecole
supérieure
d'art
et design
◀▶

ville de
Saint-Étienne
L'expérience design/

SÉM
SAINT-ÉTIENNE
la métropole

La Région
Auvergne-Rhône-Alpes





Titre du cours :

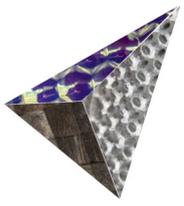
Matériaux et leurs Applications : Une Introduction aux Différentes Familles de Matériaux

Objectifs :

1. **Comprendre l'origine et les types** de matériaux : bois, béton, plastique, composites, verre, céramique, textile, cuir, papier, minéraux et marbre.
2. **Explorer les propriétés et les applications** de chaque type de matériau.
3. **Découvrir les techniques de transformation** utilisées pour chaque matériau.
4. **Connaître les innovations** récentes dans le domaine des matériaux.
5. **Analyser l'impact environnemental** et les solutions durables associées à chaque matériau.
6. **Découvrir des exemples de réalisations** dans l'architecture, le design et l'art utilisant ces matériaux.

Contenus :

1. **Introduction Générale :**
 - Définition et importance des matériaux.
 - Classification des matériaux.
2. **Bois (05.11.24) :**
 - Origine et types de bois.
 - Propriétés mécaniques et applications.
 - Techniques de transformation (sciage, séchage, traitement).
 - Innovations (bois lamellé-collé, bois modifié thermiquement).
 - Impact environnemental et solutions durables.
 - Exemples de réalisations en architecture, design et art.
3. **Béton (05.11.24) :**



- Composition et types de béton.
- Propriétés et applications.
- Techniques de mise en œuvre (coulage, préfabrication).
- Innovations (béton haute performance, béton auto-réparant).
- Impact environnemental et solutions durables.
- Exemples de réalisations en architecture, design et art.

4. **Plastique** (07.01.25) :

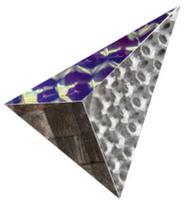
- Types de plastiques (thermoplastiques, thermodurcissables).
- Propriétés et applications.
- Techniques de transformation (injection, extrusion).
- Innovations (bioplastiques, plastiques recyclés).
- Impact environnemental et solutions durables.
- Exemples de réalisations en architecture, design et art.

5. **Composites** (07.01.25) :

- Définition et types de composites.
- Propriétés et applications.
- Techniques de fabrication (stratification, moulage).
- Innovations (composites à matrice polymère, composites bio-sourcés).
- Impact environnemental et solutions durables.
- Exemples de réalisations en architecture, design et art.

6. **Verre** (21.01.25) :

- Types de verre (float, trempé, feuilleté).
- Propriétés et applications.
- Techniques de transformation (soufflage, trempe).
- Innovations (verre intelligent, verre photovoltaïque).
- Impact environnemental et solutions durables.



- Exemples de réalisations en architecture, design et art.

7. Céramique (07.01.25) :

- Types de céramiques (traditionnelles, techniques).
- Propriétés et applications.
- Techniques de fabrication (pressage, frittage).
- Innovations (céramiques avancées, biocéramiques).
- Impact environnemental et solutions durables.
- Exemples de réalisations en architecture, design et art.

8. Textile (04.02.25) :

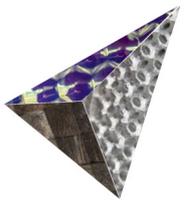
- Types de fibres (naturelles, synthétiques).
- Propriétés et applications.
- Techniques de transformation (filature, tissage).
- Innovations (textiles intelligents, textiles recyclés).
- Impact environnemental et solutions durables.
- Exemples de réalisations en architecture, design et art.

9. Cuir (04.02.25) :

- Origine et types de cuir.
- Propriétés et applications.
- Techniques de transformation (tannage, finissage).
- Innovations (cuir végétal, cuir synthétique).
- Impact environnemental et solutions durables.
- Exemples de réalisations en architecture, design et art.

10. Papier (11.02.25) :

- Types de papier (impression, emballage).
- Propriétés et applications.



- Techniques de fabrication (pâte, couchage).
- Innovations (papier recyclé, papier intelligent).
- Impact environnemental et solutions durables.
- Exemples de réalisations en architecture, design et art.

11. Minéraux et Marbre (11.02.25) :

- Types de minéraux et marbre.
- Propriétés et applications.
- Techniques de transformation (extraction, polissage).
- Innovations (marbre composite, minéraux synthétiques).
- Impact environnemental et solutions durables.
- Exemples de réalisations en architecture, design et art.

Mode d'enseignement actuel :

- **Cours magistraux** pour les concepts théoriques.
- **Études de cas** pour analyser des exemples réels d'utilisation des matériaux.

Mode d'enseignement complémentaire à construire :

- **Travaux pratiques** pour expérimenter les techniques de transformation.
- **Projets de groupe** pour encourager la collaboration et l'innovation.
- **Visites de sites** (usines, ateliers, expositions) pour une immersion pratique.
- **Conférences invitées** avec des professionnels du secteur.