ésad saint-étienne
cité du design

l'école du faire

école supérieure d'art et design de saint-étienne

Catalogue de cours

Année 1 - Une année généraliste

Il s'agit, au travers de cette première année, de préparer conceptuellement et plastiquement les étudiants aux divers parcours qu'ils vont pouvoir effectuer à l'école. Les unités d'enseignement qui la composent sont articulées de manière à permettre à l'étudiant de faire l'acquisition des fondamentaux nécessaires à une pratique plastique ; d'améliorer sa capacité de travail et de recherche ; de se familiariser avec les outils méthodologiques et conceptuels permettant d'engager une réflexion sur la création moderne et contemporaine ainsi que sur sa propre production ; d'évaluer la qualité de son désir et de ses aptitudes pour entamer un cycle d'études supérieures d'art et design.

26
27

Répartition des crédits semestres 1 & 2

Liste de cours - 1ère année	ECTS S1	ECTS S2
UE Histoire, théorie des arts et langue étrangère		
Histoire des arts décoratifs et du design	2	2
Révisons les classiques	1	2
Déambulation dans le cinéma et les images en mouvement	1	-
Atelier d'écritures - séminaire d'écriture	2	2
La question du numérique en art et en design	-	2
Initiation à la recherche documentaire	1	-
Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine	1	1
Anglais ou Français langue étrangère (FLE)	2	1
UE Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques		
Dessin d'observation	2	2
Dessin expérimental	1	1
Couleur et peinture	1	1
Initiation théorique et pratique aux outils techniques et numériques	4	-
Camera Less (Initiation cyanotype)	-	-
Dessein - Dessin	2	2
Sculpture	2	2
Design	2	2
Graphisme	2	2
Création en milieu numérique	2	2
Projet collectif transversalité	-	2
UE Bilan du travail plastique et théorique		
Bilan de fin de semestre	2	-
Recherches personnelles, carnet de recherches, expérimentations	-	2
Présentation critique et formelle, qualités plastiques	-	2

Récapitulatifs des crédits Ects	S1	S2
UE Histoire, théorie des arts et langue étrangère	10	10
UE Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques	18	16
UE Bilan du travail plastique et théorique	2	4
Total	**30**	**30**

Crédit Ects (European Transfer and Accumulation System)

Un crédit Ects valide 25h à 30h de travail (cours, stage, atelier, etc).
La charge de travail à l'Esad Saint-Etienne 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

Compétences RNCP (Répertoire National des Certifications Professionnelles)

Le RNCP recense les diplômes et titres à vocation professionnelle. L'inscription au RNCP atteste d'un niveau de qualification et de connaissances nécessaires à l'exercice d'activités professionnelles.
Chaque certification s'appuie sur un référentiel de compétences identifiant les compétences requises. Un bloc de compétences est un ensemble homogène et cohérent de compétences contribuant à l'exercice autonome d'une activité professionnelle et pouvant être évaluées et validées.

Histoire des arts décoratifs et du design

Thibault CHERY

Contenu

Histoire des arts décoratifs et du protodesign, de l'Antiquité à la Première Guerre mondiale.

Objectifs

Comprendre les continuités et les ruptures dans l'histoire matérielle et culturelle des formes, les conséquences des innovations techniques sur des productions des métiers d'art et du design.

Assimiler l'influence d'un courant, d'un créateur (architecte, menuisier, ébéniste, céramiste, orfèvre, tapissier, verrier, couturier), d'une production sur son époque.

Méthodes

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

Compétences RNCP

Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.

Développer une argumentation avec un esprit critique.

Se servir aisément des différents registres d'expression écrite de la langue française.

Constituer un corpus personnel de références.

Modalité d'évaluation

Assiduité dans la présence aux cours.

Nombre d'heures hebdomadaires

1h30

Références

CHAPON Dominique, Chronologie de l'Histoire de l'Art, éditions Larousse-Bordas, collection "Le temps déployé", septembre 1997

Révisons les classiques

Éric SUCHÈRE

Contenu

Comment envisager une pratique artistique contemporaine, par le truchement d'oeuvres phares de la modernité. Révisons les classiques est un cours d'histoire de l'art, dans une approche sensible, matérielle et théorique permettant de voir en quoi les oeuvres, tout au long de l'histoire, nous concernent.

Objectifs

Acquérir les connaissances de base sur la modernité.

Méthodes

Cours magistral.

Compétences RNCP

Développer une argumentation avec esprit critique.

Constituer un corpus personnel de références.

Modalité d'évaluation

Devoir sur table et examen des prises de notes.

Nombre d'heures hebdomadaires

1h30

Déambulation dans le cinéma et les images en mouvement

Fabrice LAUTERJUNG

Contenu

Découverte du cinéma et de sa proto-histoire par une approche volontairement a-chronologique, agrémentée de projections de films, d'extraits de films ou d'oeuvres vidéo, avec une mise en perspective historique et quelques pistes de réflexions analytiques.

Objectifs

Pourvoir à la découverte du cinéma, de son histoire et ses nombreuses ramifications, afin de permettre aux étudiant·e·s d'en mieux envisager les enjeux artistiques, tout en permettant l'acquisition d'un premier socle de connaissances qui sera développé par la suite (en Année 2, Art et Design).

Méthodes

Cours théoriques.

Compétences RNCP

Identifier et sélectionner avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité pour documenter un sujet.

Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.

Développer une argumentation avec esprit critique.

Constituer un corpus personnel de références.

Identifier les problématiques et enjeux contemporains pour la création.

Participer à la transmission des arts visuels.

Modalité d'évaluation

Présence et participation aux cours théoriques. Pertinence des réponses apportées lors du questionnaire de fin d'année.

Nombre d'heures hebdomadaires

4 séances au cours du semestre

Atelier d'écritures - séminaire d'écriture

Nicolas TARDY

Contenu

Présentations et lectures d'oeuvres littéraires (principalement poétiques), comprises entre le milieu du 20e siècle et aujourd'hui. Temps d'écriture individuels, d'échanges collectifs et individuels, de lectures orales. Visites d'expositions avec temps d'écriture face aux œuvres (en fonction du calendrier).

Objectifs

Développer une aisance dans la pratique de l'écriture et à l'oral. Découvrir des procédés d'écriture et voir quelles relations ils peuvent entretenir avec d'autres arts.

Méthodes

Informations théoriques. Travaux pratiques individuels ou en groupes. Travail sur l'oralisation (temps de présentation de ses productions, lecture des textes produits à l'ensemble de la classe).

Compétences RNCP

Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.

Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.

Développer un projet personnel.

Concilier une pratique d'auteur avec les contraintes d'une commande.

Travailler en équipe.

Modalité d'évaluation

Rendu à faire par e-mail d'une sélection de travaux dans les jours qui suivent le workshop. Sont pris en compte le respect de la consigne, l'engagement et l'implication de l'étudiant·e (dans le travail rendu et durant la semaine), sa prise de risque dans l'expérimentation, la qualité littéraire du texte.

Nombre d'heures hebdomadaires

2 workshops de 5 jours chacun

Références

Caisse à outils : un panorama de la poésie française aujourd'hui, Jean-Michel Espitallier

Les ready-mades textuels, Nicolas Tardy

Sac à dos : une anthologie de poésie contemporaine pour lecteurs en herbe, Jean-Michel Espitallier

Format américain, l'intégrale : 1993-2006, Juliette Valéry

Initiation à la recherche documentaire

Marie-Hélène DESESTRÉ

Contenu

Discussion commune autour des livres, de la lecture, des bibliothèques.

Recherches actives dans le catalogue, recherche dans les rayons.

Présentation de revues et de livres.

Objectifs

Connaître le fonctionnement, les ressources et les services de la Médiathèque.

Connaître le réseau des autres bibliothèques stéphanoises.

Appréhender la diversité des collections et leurs interactions.

Se repérer dans les systèmes de classement et d'indexation.

Comprendre les enjeux de la documentation dans une École d'art et design.

Comprendre la structure d'un livre, évaluer sa documentation.

Pouvoir utiliser les outils de base pour la recherche.

S'initier aux langages documentaires.

Méthodes

Ateliers participatifs par petits groupes (10-15 étudiant·e·s).

Compétences RNCP

Rechercher et identifier des ressources documentaires (personnes, lieux, outils...) en matière artistique, scientifique et technique.

Identifier et sélectionner avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité pour documenter un sujet.

Initier un travail de veille en lien avec son activité artistique.

Modalité d'évaluation

Participation active à la séance.

Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine

Contenu

Florence JUNG / "I'll tell you what I want, what I really, really want" - 29 septembre

Florence Jung est artiste et écrit des scénarios. En l'absence d'images, ces situations scriptées circulent à travers des récits oraux et écrits. Cependant, rien n'est fictif. Chaque scénario est réel.

Steven MÜLLER / "Traces et silences : l'image et l'objet, sources de récits des homosexuels" - 21 octobre

Steven Müller est médiateur culturel à la Galerie nationale du Design / Mastérant-chercheur au département d'Histoire de l'Université Lyon-Saint-Étienne - Historien du contemporain, du matériel, du genre et des sexualités.

Gina PROENZA / "Every Entrance is an Exit" - 2 novembre

Gina Proenza vit et travaille à Lausanne. Dans son travail, elle souhaite interroger les rapports de pouvoir liés au langage et à l'oralité. Gargouilles qui tirent une langue motorisée, enseignes lumineuses transformées en partitions et onomatopées ou bancs à bascule qui font dialoguer les corps entre elleux : les langues, qu'elles soient orales, écrites, allégoriques ou anatomiques, sont au cœur de sa pratique. Se déployant à partir de ses héritages colombien et français et de ses deux langues maternelles -indissociables de l'histoire coloniale-, sa pratique prend position au travers de sculptures, d'installations, de pièces sonores et de vidéos.

Fanny LALLART et Burn~Août - 9 novembre

Fanny Lallart est éditrice et autrice. Elle s'intéresse particulièrement aux récits minoritaires, aux voix qui se constituent depuis les marges et à leur dispersion. Depuis 2019, elle participe aux éditions Burn~Août et mène notamment la collection d'auto-fictions appelée «39°5». En tant qu'autrice, elle a publié des récits autofictionnels ainsi que des poèmes dans plusieurs revues (Censored, Médiathèque, Wages, etc). Elle performe ses textes dans le cadre de festivals ou d'expositions. Son premier livre, Sang chaud, est paru aux éditions Rag en 2025.

Alexandre CHOLLIER - 16 novembre

Alexandre Chollier est géographe et écrivain à Genève. Ses travaux explorent les liens entre géographie, littérature et représentation du monde. Il vient de publier November, November, consacré aux photographies prises par l'équipage d'Apollo 17, dont la célèbre Blue Marble.

Modalité d'évaluation

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

Jonathan Omar et Lionel Dinis-Salazar - 2 décembre

Designers et fondateurs de Döppel Studio. Conférence en lien avec l'exposition "SOLAIRE, une odyssée sensible"sur le Site Le Corbusier.

Rencontre / conférence en résonance avec l'exposition « Pierre Guariche, un éclaireur de la modernité » - 3 décembre

Rencontre organisée dans le cadre de l'exposition «Pierre Guariche, un éclaireur de la modernité» organisée par Cinna, Sammode et la Cité du design du 4 décembre 2026 au 2 mai 2027, qui présente les différentes étapes de conception et de développement des projets lauréats du concours Cinna - Révélateur de talents, depuis leur élaboration en milieu pédagogique jusqu'à leur mise en production et commercialisation.

Programme du second semestre en cours de finalisation.

Objectifs

Offrir à tous les étudiant·e·s la possibilité de découvrir et de rencontrer différents intervenants du champ de l'art et du design.

Anglais

Molly JACOB

Contenu

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.), 100% en anglais. L'enseignement est basé sur l'expression personnelle et la participation au débat. Les étudiant·e·s, individuellement ou en petits groupes, présentent leurs travaux, projets, workshops, visites d'expositions, etc.
Des supports variés, vidéos, radios, écrits et interviews d'artistes/designers 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 dans le milieu de l'art et du design.

Objectifs

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

En année 1, les objectifs sont :

- harmoniser les niveaux,

- donner une base de connaissances pour acquérir des moyens de communication dans le domaine de l'art et du design,

- perfectionner les compétences de compréhension et d'expression à l'oral et à l'écrit.

Méthodes

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.

Compétences RNCP

Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambigüe, dans au moins une langue étrangère.

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.

Nombre d'heures hebdomadaires

2

Français langue étrangère (FLE)

Catherine LAVAL

Contenu

Selon les niveaux de langue française (A1, A2, B1, B2), les étudiant·e·s développent des compétences linguistiques orales et écrites, leur permettant d'évoluer dans un environnement universitaire dans les domaines de l'art et du design. Les cours s'articulent autour des acquisitions lexicales, syntaxiques et phonétiques, adaptées aux niveaux initiaux.

Objectifs

Selon le niveau de langue initial, les étudiants sont positionnés dans les cours de français A1, A2, B1 ou B2.

Cours de français A1 :
- peut comprendre et utiliser des expressions familières et quotidiennes,
- peut se présenter ou présenter quelqu'un et poser à une personne des questions la concernant. Peut décrire simplement des personnes et des objets,
- peut communiquer de façon simple si l'interlocuteur parle lentement.

Cours de français A2 :
- peut comprendre des phrases isolées et des expressions fréquemment utilisées en relation avec des domaines immédiats de priorité,
- 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 et évoquer des sujets qui correspondent à des besoins immédiats. Peut présenter un artiste.

Cours de français B1:
- peut comprendre les points essentiels quand un langage clair et standard est utilisé,
- peut raconter un événement, une expérience, décrire un projet et exposer des raisons ou explications pour un projet. Peut présenter une oeuvre.

Cours de français B2 :
- peut comprendre le contenu essentiel de sujets concrets ou abstraits dans un texte complexe,
- peut communiquer avec spontanéité et aisance dans une conversation avec un locuteur natif,
- 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. Peut présenter son travail dans les domaines artistiques et du design.

Méthodes

Chaque cours est organisé autour de 4 compétences : compréhension orale/écrite, production orale/écrite. Le travail en groupe est privilégié, pour favoriser les échanges culturels et interpersonnels, l'entraide entre étudiant·e·s et l'engagement participatif. Chaque cours aborde un point de grammaire et de conjugaison dans une approche communicative.

Compétences RNCP

Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.

Modalité d'évaluation

Exposé oral sur un thème défini selon le niveau de langue (présentation d'un artiste, présentation d'une oeuvre, présentation de son lieu de vie, présentation de ses travaux). Examen sur table.

Nombre d'heures hebdomadaires

2

Voyage à Chaumont

Michel LEPETITDIDIER

Contenu

Le voyage au Signe, Centre national du graphisme, à Chaumont, constitue depuis des années un temps fort de la pédagogie en année 1. Ce voyage sur deux journées permet aux étudiant·e·s d'appréhender et de comprendre les multiples champs d'une discipline tel que le graphisme.
Durant ce séjour, le directeur, les médiatrices et médiateurs du Signe accueillent l'ensemble des étudiants pour une histoire du lieu, une histoire d'une discipline aux enjeux sociétaux, politiques et plastiques.

Par la suite, différents ateliers en groupe sont proposés ainsi qu'une médiation autour des expositions en cours.

Objectifs

Découvrir le graphisme dans toutes ses composantes, tant historiques que contemporaines.

Travailler en atelier.

Découvrir la richesse de l'édition dédiée au graphisme et à l'image.

Comprendre la notion d'accrochage, le comment exposer.

Comprendre les enjeux.

Dessin d'observation

Vitalii DATCHENKO

Contenu

Ce cours est structuré de manière progressive, guidant l'étudiant·e de l'analyse d'objets simples vers l'appréhension d'espaces complexes.

Le programme s'articule autour de plusieurs modules thématiques :
- étude des formes fondamentales : analyse et déconstruction d'objets simples, compréhension des volumes, des proportions, de l'échelle,
- complexification de la forme : introduction du rendu des textures, du travail de la lumière et de l'étude des drapés,
- le dessin dans l'espace : représentation de l'espace intérieur (objets in situ, perspectives intérieures) puis ouverture vers l'extérieur (dessin d'architecture, paysage urbain, croquis sur le vif),
- expérimentation technique : pratique approfondie d'outils analogiques variés (crayon, fusain, encre de Chine, marqueurs) pour explorer la diversité des écritures graphiques.

Objectifs

L'objectif principal est de doter l'étudiant·e d'une solide culture du regard et d'une maîtrise technique lui permettant d'utiliser le dessin sous deux angles complémentaires :
- le dessin comme outil de projet : développer le sens des proportions, du volume et de l'échelle, maîtriser les différents types de perspectives afin de pouvoir analyser, synthétiser et projeter une idée plastique ou de design,
- le dessin comme médium artistique autonome : sensibiliser l'étudiant à la plasticité propre du dessin, à l'expressivité de la ligne et à la formation d'un langage plastique singulier.

Méthodes

Travaux pratiques et ateliers dirigés : exercices intensifs en atelier d'après nature (modèles, natures mortes, structures géométriques) pour acquérir les automatismes du regard et de la main.
Cours théoriques courts : introductions méthodologiques sur les lois de la perspective, l'anatomie des formes et la théorie de la lumière.
Croquis extérieurs / sessions hors-les-murs : sorties pédagogiques pour confronter les étudiants à l'échelle de l'architecture et du paysage urbain.
Pratique du carnet de croquis : encouragement à une pratique quotidienne et autonome pour constituer un répertoire personnel de formes.

Compétences RNCP

Développer un langage plastique singulier et sensible.

Mettre en oeuvre des outils analogiques et numériques de conception et de production.

Appliquer et expérimenter des techniques de conception et de production à des objets uniques ou sériels.

Constituer un corpus personnel de références.

Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.

Modalité d'évaluation

L'évaluation s'effectue sous forme de contrôle continu tout au long du semestre, complété par un rendu final.
50% : contrôle continu (assiduité, investissement dans les exercices en atelier, progression technique et plastique, gestion des techniques imposées).
20% : carnet de croquis (évaluation du travail personnel, de la régularité et de la curiosité visuelle hors du temps d'atelier).
30% : rendu final / accrochage (présentation d'une sélection de dessins de fin de semestre démontrant la maîtrise de l'espace, de la perspective complexe et d'un positionnement artistique singulier).

Nombre d'heures hebdomadaires

3h30

Références

BAMMES Gottfried, tous les livres.
ROBERTSON Scott, BERTLING Thomas, How to Draw, Design Studio Press.
ITTEN Johannes, Le Dessin et la Forme.
PIRANÈSE Jean-Baptiste

Dessin expérimental

Anthony VÉROT

Contenu

Expérimenter les techniques et les supports. Travailler le dessin comme réflexion pour un projet.

Objectifs

Apprendre à construire un espace cohérent.

Utiliser le dessin comme outil de réflexion.

Méthodes

Cours en extérieur, carnet de croquis, prises de notes rapides. Dessin en atelier, expérimentation des matériaux, des supports, etc.

Compétences RNCP

Développer un langage singulier et sensible.

Identifier les problématiques et enjeux contemporains pour la création.

Constituer un corpus personnel de références.

Modalité d'évaluation

Contrôle continu, accrochage des travaux et discussion avec les étudiants en fin de cours.

Nombre d'heures hebdomadaires

3

Couleur et peinture

Anthony VÉROT

Contenu

Expérimenter la couleur et la picturalité.

Objectifs

Apprendre plusieurs techniques de peinture (aquarelle, gouache, huile, collages, etc.).
Expérimenter des supports différents (papier, toile, bois, carton, etc.).

Méthodes

Exercices différents chaque semaine posant une question sur la matérialité de la peinture, la composition et la couleur.
Travail en groupe en collaboration avec un autre enseignant afin de mélanger les pratiques (exemple : peinture et graphisme - réaliser une pochette de disque ou une affiche de cinéma).

Compétences RNCP

Développer un langage singulier et sensible.

Constituer un corpus personnel de références.

Développer un projet personnel.

Modalité d'évaluation

Contrôle continu et accrochage en fin de cours.

Un travail plus long à rendre chaque semestre.

Nombre d'heures hebdomadaires

4h30

Initiation théorique et pratique aux outils techniques et numériques

Sandrine BINOUX, Juliette FONTAINE, Jean-Philippe JULLIEN, Anne-Sophie SEGUIN, Samantha ZANNONI

Contenu

Pour introduire la globalité des ressources aux années 1 et amorcer une pratique d'atelier propre aux cursus de l'ESAD Saint-Etienne, un dispositif d'initiations sur les 3 premières semaines de cours est organisé.

Ces initiations sont un pré-requis pour prolonger et approndir les pratiques afin de viser l'autonomie des étudiants sur ce type de matériel. Que ce soit à travers les futurs workshops ou des projets co-construits avec des enseignants, les étudiants auront durant leur cursus un certain nombre d'opportunités pour approfondir les disciplines abordés en initiation.

Dans chaque pôle, le contenu d'enseignement permettra une production ou une découverte des contextes de production représentatives des possibles de la technique en jeu.
Bois-Métal : conception et fabrication d'une boîte par la découverte des contraintes imposées par les matériaux et les outils (assemblage, charnière, ...).
Photo : le photogramme (son histoire et son statut dans l'art), composition, tirage et développement argentique Noir & Blanc, suivi au deuxième semestre d'expérimentations cyanotype.
Libre-arbitre numérique : découverte des fondamentaux des logiciels de création visuelle et d'édition, en vue d'acquérir une agilité indispensable aux pratiques numériques.
Sérigraphie : découverte et mise en œuvre de l'impression sérigraphique par la production d'une polychromie évolutive incluant texte/image.
Fablab & print libre-service : découverte de l'équipement du pôle numérique et du fonctionnment des imprimantes libre-service gratuites et payantes.
Vidéo : présentation de l'équipement et des outils permettant la pratique de l'image en mouvement à l'ESAD Saint-Etienne, échange autour de l'art vidéo aujourd'hui.
Médiathèque : présentation suivie d'un atelier « actif » de recherche dans le catalogue de la médiathèque. Initiation à l'évaluation de l'information - documentation.
Sculpture : initiation modelage pour un premier contact avec la matière.

Objectifs

Découverte des pôles par la rencontre des équipes en charge des ateliers, la géographie des lieux, leurs équipements, leur mode de fonctionnement.

Sensibilisation aux fondamentaux théoriques et techniques nécessaires à l'appréciation de la faisabilité d'un projet.

Premières acquisitions de techniques de production, des outils et processus de mise en œuvre spécifiques à chaque pôle.

Modalité d'évaluation

Assiduité et participation active aux ateliers.

Nombre d'heures hebdomadaires

3 semaines d'initiation en début d'année

Camera Less (Initiation cyanotype)

Sandrine BINOUX

Contenu

Semestre 1: exercice autour du photogramme.
Sesmestre 2 : investir collectivement un tissu enduit de cyanotype en le considérant comme un espace à habiter, afin d'appréhender la photographie comme une construction visuelle et spatiale.

Objectifs

Semestre 1 : comprendre les notions de trace, d'empreinte, de temps et de lumière en photographie.
Semestre 2 : apprendre à penser un projet en groupe, établir un travail de recherche, créer une composition dans un espace défini.

Méthodes

Théorique et pratique.

Compétences RNCP

Développer un langage plastique singulier et sensible.

Se positionner dans une dynamique collective et collaborative.

Modalité d'évaluation

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

Dessein - Dessin

Marie-Aurore STIKER-METRAL

Contenu

Cet atelier vise à faciliter les passages de la 2D à la 3D à travers différents sujets et différentes expérimentations. Le cours apprendra aux étudiant·e·s à aller du dessin d'intention au plan puis au volume ou inversement. Le dessin sera exploré avec ses différents statuts (croquis, recherches, observation, représentation, présentation, communication, dessin technique, etc.).
La mise en volume de matériaux simples comme le papier, le carton, le tissu, sera travaillée dans ce cours. Des notions de découpes, de pliages, d'empilements, de patronnages seront abordées.

Objectifs

Le titre du cours, qui joue sur le double sens de la traduction du mot design en français, est révélateur de son intention : aborder le dessin avec une approche de designer.

Ce cours a pour objectifs :
- de familiariser les étudiants avec les outils du dessin et de la maquette en vue de l'élaboration des projets de design,
- de développer un langage plastique personnel,
- de passer d'une intention à une réalisation.

Méthodes

Ateliers, travaux pratiques, expérimentation, prise de recul, présentations collectives.

Compétences RNCP

Développer un langage plastique singulier et sensible.

Participer à l'élaboration d'un projet artistique : analyse, expérimentation, conception (maquettes, prototypes).

Articuler la conception d'une production avec sa réalisation.

Participer aux étapes de production.

Modalité d'évaluation

Assiduité, qualité des propositions, engagement dans les sujets.

Nombre d’heures hebdomadaires

Workshop de 3 jours toutes les 5 semaines

Sculpture

Émilie PEROTTO

Contenu

Appréhender les pratiques de la sculpture comme des pratiques du corps / dans un espace / par la manipulation de matière.

Expérimenter de façons diverses, rythmées et répétées, l'implication du corps dans le travail de la matière, via des matériaux simples à mettre en oeuvre.

Envisager les pratiques de la sculpture comme des espaces de projections, mais aussi comme des terrains de construction, à travers, par exemple, des exercices de patron et de maquette.

Au 1er semestre, le cours, sous forme de workshop, sera concentré sur la pratique du modelage-moulage.

Objectifs

Aborder les pratiques de la sculpture comme des pratiques physiques, constituées de gestes et expérimentations via la matière, pour peu à peu envisager les pratiques de la sculpture comme des espaces de projections et de constructions.

Comprendre par le faire.

Méthodes

Atelier

Compétences RNCP

Appliquer et expérimenter des techniques de conception et de production à des objets uniques ou sériels (œuvres, maquettes, prototypes, objets, imprimés, objets multimédias, etc.).

Travailler en équipe.

Identifier et mobiliser de nouveaux outils dans le cadre de sa pratique.

Modalité d'évaluation

L'évaluation se fait tout au long du semestre au vu des réalisations, de l'assiduité et de l'investissement personnel des étudiant·e·s, ainsi que de leur engagement au sein du groupe de travail.

Nombre d'heures hebdomadaires

Workshop de 5 jours

Design

Grégory GRANADOS

Contenu

Explorer les multiples dimensions de la conception d'objets à travers le dessin, la manipulation et l'usage d'outils spécifiques.

L'accent est mis sur la compréhension par le faire, où chaque étape de travail devient un terrain d'apprentissage et d'analyse.

Objectifs

En s'appuyant sur des références culturelles variées, les étudiant·e·s développent une méthode de conception personnelle.

Ils/Elles sont invité·e·s à interroger les multiples interactions entre l'objet, son usage, son contexte, et produire des réponses sensibles, critiques et engageantes.

Méthodes

Présentations orales en fin de chaque workshop.

Techniques numériques : apprentissage de la modélisation 3D.

Production de dessins et maquettes.

Compétences RNCP

Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.

Développer une argumentation avec esprit critique.

Développer un langage plastique singulier et sensible.

Participer à l'élaboration d'un projet artistique : analyse, expérimentation, conception (maquettes, prototypes…).

Articuler la conception d'une production avec sa réalisation.

Travailler en équipe.

Constituer un corpus personnel de références.

Modalité d'évaluation

Évaluation continue, basée sur l'implication, la progression et la réflexion critique issue des expériences pratiques.

Nombre d'heures hebdomadaires

Workshop de 3 jours toutes les 5 semaines

Graphisme

Michel LEPETITDIDIER

Contenu

Le cours s'articulera autour de multiples exercices pratiques et d'expériences rapides d'écriture/lecture, de création/monstration.
Chaque journée, un exercice nouveau s'appuit sur le précédent, construisant ainsi une suite logique et formelle, formatrice dans le développement de sa pensée et de sa production.

Objectifs

Aborder et appréhender le champ du graphisme, par nature transversal, à travers l'expérience et l'expérimentation.
Acquérir une pratique, développer une écriture en s'appuyant sur les fondamentaux d'une discipline.
Manier les outils et les médiums, articuler les langages tant formels que conceptuels en s'appuyant sur des formes exemplaires inscrites dans l'histoire des signes et des langages.
Du signe à l'écriture, de la lettre à la typographie, de la page à l'espace, l'étudiant·e est, par la main, invité·e à prototyper les formes d'une réflexion, à travers des articulations simples, justes, lisibles, économes et efficientes.

Méthodes

Sous forme de modules de trois jours, en alternance avec les autres enseignements, deux fois au semestre 1 et deux fois au semestre 2, soit douze journées sur l'année.

Compétences RNCP

Développer un langage plastique singulier et sensible.

Travailler en équipe.

Développer une argumentation avec esprit critique.

Modalité d'évaluation

Tout au long du semestre (contrôle continu).
Assiduité, curiosité, suivi de la qualité, de la pertinence et de l'investissement personnel, ainsi que de l'engagement collectif, condition première à la réussite de ce grand atelier vivant, généreux et débordant.

Nombre d'heures hebdomadaires

Workshop de 3 jours toutes les 5 semaines

Création en milieu numérique

Jérémie NUEL

Contenu

Du « desktop movie » aux narrations non-linéaires, en passant par le dessin algorithmique, le jeu vidéo ou les technique OSINT, l'histoire du design et des arts visuels ne limite pas le numérique à sa dimension technique mais l'intègre comme un milieu fertile et inventif, avec des enjeux sociaux et politiques qui ouvrent sur le contemporain. En atelier, nous explorerons collectivement différentes modalités de travail, à partir de dispositifs simples, pour appréhender ce champ de la création actuelle.

Chaque session de travail donnera lieu à un développement théorique spécifique à partir de lectures et de références. Le développement technique impliquera le plus souvent des outils numériques accessibles sans formation préalable.

Objectifs

Il s'agit ici d'appréhender les enjeux contemporains autour des théories médiatiques et des pratiques de création numérique à la fois dans le champ de l'art et du design.

À partir d'un corpus de références, d'exemples et d'échanges individuels sur la durée de l'atelier, l'étudiant·e développera ses propres conclusions pour les exploiter dans son projet et les intégrer à la fois conceptuellement et visuellement.

Méthodes

L'atelier s'organise autour de sessions longues entre 2 et 5 jours réparties dans l'année, parfois en collaboration avec d'autres enseignant·e·s et intervenant·e·s. Chaque session de travail s'articule autour d'un sujet et se conclue par une production et une séance de présentation collective.

Les projets sont le plus souvent menés en groupe et parfois, de façon individuelle.

Compétences RNCP

Identifier et sélectionner avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité pour documenter un sujet.

Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambigüe, dans au moins une langue étrangère.

Identifier les problématiques et enjeux contemporains pour la création.

Rechercher et identifier des ressources documentaires (personnes, lieux, outils, etc.) en matière artistique, scientifique et technique.

Modalité d'évaluation

Chaque production est évaluée, ainsi que l'engagement de l'étudiant·e dans l'atelier : l'assiduité, l'autonomie, le travail en groupe, les qualités visuelles et techniques, l'argumentation. Une note globale accompagnée d'un commentaire est attribuée à la fin de chaque semestre.

Nombre d'heures hebdomadaires

Workshop de 3 jours toutes les 5 semaines

Références

N. Katherine Hayles. Lire et penser en milieux numériques, attention, récits, technogenèse. ELLUG. 2016.

Valentina Tanni. Vibes Lore Core, esthétique de l'évasion numérique. Audimat. 2025

Workshop inaugural

Michel LEPETITDIDIER, Jérémie NUEL, Anthony VÉROT, Grégory GRANADOS, Marie-Aurore STIKER-METRAL, Vitalii DATCHENKO

Contenu

La première semaine de cours de l'année prend la forme d'un workshop pluridisciplinaire autour d'un sujet classique de l'histoire de l'art. Cette année, c'est la thématique de la nature morte qui a été retenue.

Lors de cette semaine, un collège d'enseignant·es se relayent afin d'envisager le sujet par différentes entrées, autour de leur pratique : le dessin, le multiple photographique, le graphisme, le volume, la couleur, la peinture.

Le workshop se termine par un travail de commissariat et d'accrochage, et l'ensemble de l'école est invitée à venir découvrir la restitution d'une semaine de production collective.

Objectifs

Rencontrer les étudiants et les enseignants.

Découvrir les espaces de l'école.

Appréhender un sujet.

Travailler de manière individuelle et collective, dans une approche pluridisciplinaire.

Comprendre la notion d'accrochage.

Se familiariser avec les différentes disciplines.

Comprendre les enjeux de la présentation dans l'espace.

Se familiariser avec les outils.

Modalité d'évaluation

Présentation orale.

Qualité du dessin et des volumes.

Qualité des échanges.

La question du numérique en art et en design

David-Olivier LARTIGAUD

Contenu

Histoire (principalement occidentale) des rapports entre art, design et numérique depuis les années 1960.

Du « Early Computer Art » aux expérimentations contemporaines, un parcours sera proposé à partir de documents multiples (textes, productions audio-visuelles, etc.) afin de donner un aperçu de la création « numérique » depuis plus de 60 ans.

Cette approche historique et esthétique recouvrira un champ plus large que le seul « monde de la création » en questionnant le contexte d'apparition sociétal de certaines œuvres et pratiques.

Quelques aspects techniques seront également abordés.

Objectifs

Acquérir des connaissances concernant l'histoire et l'actualité du numérique en art et design, des années 1960 à nos jours, afin de pouvoir y inscrire une production personnelle.

Méthodes

Cours magistral.

Compétences RNCP

Identifier les problématiques et enjeux contemporains pour la création.

Initier un travail de veille en lien avec son activité artistique.

Identifier et mobiliser de nouveaux outils dans le cadre de sa pratique.

Identifier et sélectionner avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité pour documenter un sujet.

Repérer d'autres champs de connaissances justifiés par le projet et la pratique.

Modalité d'évaluation

Présentiel et QCM.

Nombre d'heures hebdomadaires

1h30

Recherches personnelles, carnet de recherche

Michel LEPETITDIDIER

Contenu

« C'est en faisant que je trouve ce que je cherche » (Soulages)
Développer un travail personnel, libre de tout sujet ou exercice donné en atelier.
Ces recherches n'ont pas obligatoirement le statut de projet(s) et doivent permettre à l'étudiant d'expérimenter un travail de recherche autour d'une idée, d'une forme, d'un sujet.
Elles devront toutefois être présentées de façon organisée et argumentée, permettant au jury de comprendre la démarche de travail mise en jeu par l'étudiant.

Objectifs

Développer une ou des propositions autour de sujet(s) personnel(s).
Apprendre à chercher, expérimenter.
Comprendre quels sont les enjeux d'une démarche de création personnelle.

Bilan de fin de semestre

Michel LEPETITDIDIER

Contenu

Les aspects liés à l'approche critique et à la formalisation d'une production artistique ou créative sont déterminants. 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.

Objectifs

Donner à l'étudiant les moyens d'articuler les aspects théoriques et pratiques de sa production.

Lui permettre de mesurer l'importance de la formalisation d'une pratique créative.

Modalité d'évaluation

La présentation critique et formelle a lieu au moment du bilan du semestre 2.
L'évaluation se fait de façon 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.
Elle constitue un élément important dans l'attribution des crédits et le passage en année 2.

ésad saint-étienne
cité du design

École supérieure d'art
et design de Saint-Étienne
14, rue Marius Patinaud
42000 Saint-Étienne

Service scolarité
scolarite@esadse.fr