

# ESADHaR - CAMPUS DU HAVRE

## ANNÉE 1

### DESIGN GRAPHIQUE ET INTERACTIVITÉ

#### PRÉSENTATION DES COURS

La première année Design graphique tente, à la fois, de faire découvrir différentes disciplines artistiques fondamentales, tout donant les bases fondamentales nécessaires dans le champ du design graphique. L'objectif de cette première année est également de permettre à l'étudiant d'améliorer sa capacité de travail et de recherche, sa capacité d'analyse et sa capacité d'imaginer sa relation au monde. Dans le souci d'un confort pédagogique, pour certains cours, les étudiants de première année sont divisés en deux ou trois groupes, c'est le cas pour le volume, la photographie ou encore l'initiation bois.

L'ensemble des 60 crédits est nécessaire pour le passage en seconde année.

Dans le cas de la non-obtention des 60 crédits, la décision d'une réorientation de l'étudiant ou de l'admission en seconde année avec modalités de rattrapage est prise par le directeur sur proposition de l'équipe pédagogique.

Coordonnatrice : Lorence Drocourt

#### **PÔLE INITIATION AUX TECHNIQUES ET AUX PRATIQUES ARTISTIQUES**

Semestre 1: 18 crédits /

Semestre 2: 16 crédits

#### **U.E. Ateliers de pratique**

Semestre 1: 10 crédits /

Semestre 2: 10 crédits

#### **ATELIER IMPRESSION DE L'ORIGINAL AU MULTIPLE : EXPÉRIMENTATION**

Enseignant : Yann Owens

Code HG1AP01

Type d'activité : Pratique plastique

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre

Semestre : 1 et 2

Méthodes : cours pratiques dirigés et suivis

Activité obligatoire

#### **PLIER DÉPLIER**

Enseignante : Lorence Drocourt

Code HG1AP02

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre

Semestre : 1 et 2

Méthodes : travaux dirigés, suivi individuel, cours pratiques et théoriques

Activité obligatoire

#### **PEINTURE**

Enseignant : Édouard Prulhière

Code HG1AP03

Type d'activité : Méthodologie de la recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant : 90 heures/semestre

Semestre : 1 et 2

Méthodes : atelier

Activité obligatoire

#### **ATELIER VOLUME**

Enseignant : François Maître-pierre

Code HG1AP04

Type d'activité : Méthodologie de la recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 4

Travail de l'étudiant : 90 heures/semestre

Semestre : 1 et 2

Méthodes : atelier

Activité obligatoire

#### **INITIATION PERFORMANCE**

Enseignant : Jean-Paul Albinet

Code HG1AP05

Type d'activité : Méthodologie de la recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre

Semestre : 1 et 2

Méthodes : atelier

Activité obligatoire

#### **U.E. Initiations techniques**

Semestre 1: 8 crédits /

Semestre 2: 6 crédits

#### **INTRODUCTION À L'INTERACTIVITÉ ET À LA PROGRAMMATION WEB**

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi

Code HG1IT01

Type d'activité : Technique

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 45 heures/semestre

Semestre : 1 et 2

Méthodes : présentation des logiciels et exercices

Activité obligatoire

#### **INITIATION TECHNIQUE À LA VIDÉO ET AU SON**

Enseignant : Emmanuel Lalande

Code HG1IT02

Type d'activité : Technique

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 35 heures/semestre

Semestre : 1 et 2

Méthodes : présentation technique du matériel, des logiciels et exercices

Activité obligatoire

#### **INITIATION TECHNIQUE BOIS**

Enseignante : Hélène Pitassi

Code HG1IT03

Type d'activité : Technique

Nombre d'heures hebdomadaires : 1,5

Travail de l'étudiant : 30 heures/semestre

Semestre : 1

Méthodes : présentation des outils et exercices

Activité obligatoire

#### **LE CODE COMME OUTIL DE CRÉATION**

Enseignant : Jean-Noël Lafargue

Code HG1IT04

Type d'activité : Technique

Nombre d'heures hebdomadaires : 1

Travail de l'étudiant : 25 heures/semestre

Semestre : 1 et 2

Méthodes : présentation des langages de programmation et exercices

Activité obligatoire

#### **DU STÉNOPÉ AU NUMÉRIQUE**

Enseignant : Patrick Galais

Code HG1IT05

Type d'activité : Technique

Nombre d'heures hebdomadaires : 2 heures

Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre

Semestre : 1 et 2

Méthodes : présentation des outils et exercice

Activité obligatoire

#### **INITIATION AU DESIGN GRAPHIQUE**

Enseignant : Gilles Acézat

Code HG1IT06

Type d'activité : Technique et Mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 1

Travail de l'étudiant : 30 heures/semestre  
Semestre : 1 et 2  
Méthodes : Alternance de cours théoriques, de pratique d'atelier et de bilans collectifs  
Activité obligatoire

## INITIALES DG

Enseignante : Rozenn Lanchec  
Code HG1IT07

Type d'activité : Technique et Mise en œuvre  
Nombre d'heures hebdomadaires : 2, une semaine sur deux  
Travail de l'étudiant : 30 heures/semestre  
Semestre : 1 et 2  
Méthodes : cours théoriques et pratique d'atelier  
Activité obligatoire

## PÔLE HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET LANGUE ÉTRANGÈRE

Semestre 1: 10 crédits /  
Semestre 2: 10 crédits

## INTRODUCTION À L'HISTOIRE DES ARTS

Enseignante : Danièle Gutmann  
Code HG1HA01

Type d'activité : Culture générale  
Nombre d'heures hebdomadaires : 2  
Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre  
Semestre : 1 et 2  
Méthodes : cours magistraux

## ART, SCIENCES POLITIQUES

Enseignant : Stéphane Troiscarrés  
Code HG1HA02

Type d'activité : Culture générale  
Nombre d'heures hebdomadaires : 1,5  
Travail de l'étudiant : 30h/ semestre  
Semestre : 1  
Type d'activité : cours magistral,

## ANGLAIS

Enseignante : Carol Porcheron  
Code HG1HA03

Type d'activité : Langue vivante  
Nombre d'heures hebdomadaires : 2, une semaine sur deux  
Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre  
Semestre : 1 et 2  
Méthodes : travaux pratiques

## RECHERCHE DOCUMENTAIRE

Enseignante : Apolline Brechotteau  
Code HG1HA04

Type d'activité : Initiation à la recherche en centre de documentation  
Nombre d'heures hebdomadaires : 2, une semaine sur 4  
Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre  
Semestre : 1  
Méthodes : travaux pratiques

## ACTIVITÉS FACULTATIVES :

### CINÉ-CLUB

Enseignant : Maxence Alcalde  
Code HG1HA05  
Type d'activité : Culture générale  
Nombre d'heures hebdomadaires : 1,5  
Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre  
Semestre : 1 et 2  
Méthodes : cours magistraux, projections de films et débats

### MUMA BOX

Enseignant : François Maîtreperrière  
Code HG1HA06  
Type d'activité : Culture générale  
Nombre d'heures hebdomadaires : 1,5  
Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre  
Semestre : 1 et 2  
Méthodes : cours magistraux, projections de films et débats

### PÔLE BILAN DU TRAVAIL PLASTIQUE ET THÉORIQUE

Semestre 1: 2 crédits /  
Semestre 2: 4 crédits

### BILAN

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur  
Code HG1BI01  
Type d'activité : Bilan de fin de semestre  
Semestre : 1 et 2  
Méthodes : présentation des travaux réalisés et rendu d'un document contenant les références artistiques de l'étudiant  
Coefficient 8

### SEMAINE WORKSHOPS 1

Enseignant : selon le workshop choisi ou imposé  
Code HG1BI02  
Type d'activité : workshop  
Semestre : 1 et 2  
Méthodes : 2 workshop de quatre jours en début de chaque semestre  
Coefficient 1

### SEMAINE WORKSHOPS 2

Enseignant : selon le workshop choisi ou imposé  
Code HG1BI03  
Type d'activité : workshop  
Semestre : 1 et 2  
Méthodes : 2 workshop de quatre jours en début de chaque semestre  
Coefficient 1

## DESCRIPTIF DES ENSEIGNEMENTS

### PÔLE INITIATION AUX TECHNIQUES ET AUX PRATIQUES ARTISTIQUES

#### U.E. Ateliers de pratique

#### ATELIER IMPRESSION DE L'ORIGINAL AU MULTIPLE : EXPÉRIMENTATION

Enseignant : Yann Owens  
Type d'activité : Pratique plastique  
Méthodes : cours pratique dirigé et suivi

##### Objectifs

Initiation progressive aux langages graphiques et aux transpositions possibles du dessin vers la linogravure et la sérigraphie.

##### Contenu

Sept axes architectureront la progression pendant l'année:

1. la ligne et l'écriture graphique
2. le passage au noir
3. les espaces positifs, les espaces négatifs

4. les qualités des supports, ce qu'ils nous disent (matrice et papiers)
5. de l'impression à la surimpression (linogravure et sérigraphie)
6. il y a toujours un envers à l'endroit
7. vers le multiple ou comment envisager une variation

##### Semestre 1

Introduction à quelques pratiques contemporaines du dessin.

Le dessin pour constater et construire et communiquer.

Le dessin comme empreinte comme trace.

Le dessin en quête d'un symbolisme individuel.

Du dessin de l'original au multiple.

##### Semestre 2

Introduction aux techniques de l'estampe et des multiples. Découvertes de la mise en œuvre. Sensibilisation à l'expérimentation de l'image encrée et imprimée. Initiation à la taille d'épargne et taille douce.

##### Évaluation

Une attention particulière sera portée à la transposition et à la capacité de synthèse et d'appropriation des supports de chaque étudiant. Des présentations publiques des travaux en cours

auront lieu régulièrement au sein de l'atelier.

### PLIER DÉPLIER

Enseignante : Lorence Drocourt  
Type d'activité : Technique et mise en œuvre  
Méthodes : Atelier de recherches et réalisations, dessin et volume

##### Objectifs

Donner à l'étudiant le goût de l'aventure et de l'expérience, une conscience critique, une autonomie vis-à-vis des conventions et paramètres techniques du dessin. Aborder la re-présentation du réel comme une énigme insoluble mais passionnante.

##### Contenu

Mettre l'étudiant en situation de :  
-répondre à des hypothèses de travail  
-poser ses propres hypothèses  
-utiliser intuitions, décantation, mémoire  
-interroger sa production  
-mettre en place des stratégies  
-aborder les problématiques des représentations du réel et de l'imaginaire  
-inventer, imiter, manipuler, répéter des formes pliées 2D et dépliées 3D  
-explorer les sens, le non-sens et les sens interdits

Évaluation  
Contrôle continu

## PEINTURE

Enseignant : Édouard Prulhière  
Type d'activité : Enseignement théorique et pratique  
Méthodes : Atelier

### Objectifs et Contenu

Les étudiants rassembleront différents éléments qu'ils trouveront à l'annexe.  
Morceaux de bois, plastique, cartons, cordes draps, etc..

À partir de ces éléments, ils construiront et mettront en place des espaces à peindre.

Comment engager matériellement et techniquement à travers un processus les questions qui permettent à chacun d'articuler librement un travail plastique incitant à développer l'utilisation de différents médiums en relation à la peinture?

Avec des dispositifs divers, dépendant des matériaux trouvés et choisis en début d'année à l'annexe, les étudiants commenceront à mettre en place des projets de peinture dépendants de l'espace ou des espaces qu'ils déterminent comme endroit(s) de travail. Quelle que soit l'approche ou l'investissement d'autres médiums, ce sont des questions relatives à la peinture qui s'articuleront autour des projets de chacun.

Supports, matériaux, couleurs espaces deviennent matières à différentes expériences pratiques, plastiques et encouragent les discussions.

Le travail initial (récupération d'objets trouvés matériaux « pauvres ») permet aux étudiants d'investir une réflexion dépendante de choix personnels libres et sensibles.

La deuxième phase du travail engage une recherche plus précise venant du désir de l'étudiant à créer des objets pérennes.

Les étudiants ramèneront des éléments, Objets / matériaux venant de chez eux ou qu'ils auront choisis de se procurer pour compléter

Au fur et à mesure de l'avancée du travail, la conceptualisation d'un projet dépendant de formes plastiques et artistiques s'instaure et la possibilité d'aller vers les ateliers spécifiques et techniques de l'école pour concevoir, réaliser et préciser prend plus de sens.

Les travaux réalisés seront présentés lors d'accrochages à l'école ainsi qu'au sein des bilans.

### Bibliographie

Jacques Rancière :  
Le maître ignorant  
Le spectateur émancipé

Jean Baudrillard :  
Le système des objets

Michel Pastoureau :  
L'étoffe du diable, Histoire des rayures et des tissus  
Françoise Choay :  
L'urbanisme, utopies et réalités

Miles Davis :  
Au delà de Blade Runner, Los Angeles et l'imagination du désastre.

Giorgio Agamben :  
Stanza, Paroles et fantasmes dans la culture occidentale.  
Qu'est ce que le contemporain ?

Walter Benjamin :  
L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique  
Petite histoire de la photographie

Évaluation  
Contrôle continu.

## INITIATION PERFORMANCE

Enseignant : Jean-Paul Albinet  
Type d'activité : Pratique plastique  
Méthodes : cours pratique dirigé et suivi

Objectifs  
Initiation à la performance

Contenu  
«L'art performance est un moyen d'expression interdisciplinaire.  
Le corps, le temps, l'espace peuvent en constituer les matériaux de base.»

Dans le cadre du cours d'initiation à cette pratique artistique, une série de travaux sera proposée autour de ce langage plastique allant de dessin ou de la peinture performative aux actions individuelles, ou collectives.

Cet atelier prendra en compte sur le plan pédagogique, la mise en place d'un événement «Art/ Actions», organisé par les étudiants, au cours de l'année.

Évaluation  
Implication personnelle durant les cours, qualité de la performance réalisée.

## ATELIER VOLUME

Enseignant : François Maître-pierre  
Type d'activité : Technique et mise en œuvre  
Méthodes : Atelier de recherches et réalisations, dessin et volume

Objectifs  
Appréhension des 3 dimensions de l'espace par différents médiums

Contenu  
À partir d'une thématique semestrielle :  
- pratique du dessin d'observation et photos repérages  
- recherches documentaires  
- expérimentation et pratique des matériaux  
- visite de sites  
- élaboration d'une fiche de synthèse de projet

Évaluation  
Contrôle continu .

### U.E. Initiations techniques

## INITIATION TECHNIQUE À LA VIDÉO ET AU SON

Enseignant : Emmanuel Lalande  
Type d'activité : Technique  
Méthodes : présentation technique du matériel et exercices

Objectifs  
Maîtriser les bases de la vidéo (prise de vue et montage).

Contenu  
Découverte de l'outil caméra.  
Apprentissage des techniques de prise de vue.  
Apprentissage du montage avec le logiciel Final-Cut.  
Réalisation, lors du 1er semestre, d'un film d'animation par étudiant et, lors du 2ème semestre, d'un très court-métrage vidéo. Pour ces deux films, obligation d'écriture d'un synopsis et d'un storyboard.  
Initiation à l'histoire de la télévision.

Évaluation  
Contrôle continu.

## INITIATION TECHNIQUE BOIS

Enseignant e: Hélène Pitassi  
Type d'activité : Technique  
Méthodes : présentation des outils et exercices

Objectifs  
Aborder les différentes techniques utilisées dans le travail du bois. Appréhender les outils et les machines présents dans l'atelier menuiserie. Avoir une approche sensible des matériaux et acquérir une connaissance de leurs propriétés.

Contenu  
Présentation/démonstration des différentes machines des ateliers bois, et explication des normes de sécurité afférentes aux machines et ateliers.  
Réalisation de pièces en bois sur une thématique dépendant des ateliers « Volume ».

Évaluation  
Évaluation basée sur le respect des consignes et sur la qualité des réalisations.

## INTRODUCTION À L'INTERACTIVITÉ ET À LA PROGRAMMATION WEB

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi  
Type d'activité : Technique  
Méthodes : présentation des logiciels et exercices

Objectifs  
Maîtriser les logiciels de création graphique. Expérimenter l'utilisation des éléments graphiques, du langage visuel et des principes de création.

### Contenu

Semestre 1 : introduction à l'interactivité  
Durant ce premier semestre nous aborderons certains aspects fondamentaux du design interactif à travers deux réalisations ne nécessitant pas (forcement) de compétences techniques.

Semestre 2 : introduction aux technologies web  
En collaboration avec Édouard Prulhière.  
Dans le cadre d'une pratique personnelle du dessin, comment communiquer à la fois cette pratique et les productions via une interface web écran ? Cet atelier est l'occasion d'avoir une première approche (simple) de la programmation.

Évaluation  
Contrôle continu.

## LE CODE COMME OUTIL DE CRÉATION

Enseignant : Jean-Noël Lafargue  
Type d'activité : Technique  
Méthodes : présentation des langages de programmation et exercices

Objectifs  
Atelier d'initiation à la programmation informatique, où l'on envisagera le code informatique comme espace de création langagière. Ce lieu d'organisation symbolique, conjugaison de médiums, encouragera l'émergence de sens.

Contenu  
Il s'agit de développer une écriture spécifique avec les langages Java et ActionScript de laquelle nous dégagerons une dramaturgie de l'interactivité sur support spécifique.

Évaluation  
Contrôle continu.

## DU STÉNOPÉ AU NUMÉRIQUE

Enseignant : Patrick Galais  
Type d'activité : Technique  
Méthodes : présentation technique du matériel et exercices

Objectifs  
Pour appréhender les évolutions techniques et les nouveaux usages numériques dans les pratiques photographiques, un passage par la matérialité du laboratoire argentique s'avère indispensable.

## Contenu

Seront abordés dans cet atelier, au-delà des aspects techniques, la notion de projet, les logiques de séries, les exigences nécessaires à la mise en place d'un point de vue.

Tout acte photographique, qu'on le veuille ou non, s'inscrit déjà dans l'histoire de la photographie...

## Évaluation

Contrôle continu.

## INITIATION AU DESIGN GRAPHIQUE

Enseignant : Gilles Acézat

Type d'activité : Technique et Mise en œuvre

Méthodes : alternance de cours théoriques, de pratique d'atelier et de bilans collectifs

## Objectifs

Sensibiliser le regard des étudiants au design graphique.

Expérimenter pour percevoir les enjeux formels et conceptuels du graphisme.

## Contenu

- Expérimentations et méthodologie sur le rapport texte/image, le signe et la page.

- Technique du dessin vectoriel

- Analyse et découvertes de projets graphiques emblématiques

## Évaluation

Contrôle continu, qualité des réalisations.

## INITIALES DG

Enseignante : Rozenn Lanchec

Type d'activité : Théorie et pratique

Méthodes : Cours & atelier en demi-groupe

## Objectifs

L'univers du design graphique, l'étendue du domaine sont envisagés par le biais de sujets mettant en jeu des concepts, des notions de base au moyen du dessin, de la peinture, la photo ou le collage. Afin de permettre à l'étudiant d'acquérir des rudiments et d'envisager les contraintes propres au domaine.

## Contenu

Il s'agit d'une introduction au design graphique par la pratique et l'abord de notions théoriques et techniques fondamentales, pour la partie cours. Conjointement, ces principes de base sont abordés par le biais de l'apprentissage des logiciels liés à l'édition : travail de l'image, techniques de reproduction, d'impression, conception de mises en page.

## Évaluation

Contrôle continu, comprenant la participation au cours/atelier, et la qualité des réalisations.

## PÔLE HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET LANGUE ÉTRANGÈRE

### INTRODUCTION À L'HISTOIRE DES ARTS

Enseignante : Danièle Gutmann

Type d'activité : Culture générale

Méthodes : cours magistraux

## Objectifs

Développement de la culture artistique.

Apprentissage de la recherche documentaire et de la prise de parole.

## Contenu

Ce cours étudie les pratiques artistiques de la préhistoire à l'époque contemporaine, en privilégiant l'art du XXème siècle. Sans se vouloir ni chronologique, ni exhaustif, il adopte des méthodes d'approches variées (historique, thématique, stylistique ou monographique) et cherche également à accompagner des projets pédagogiques issus d'autres cours, à préparer des voyages ou autre rencontre culturelle. Les relations avec les

institutions artistiques de la Ville du Havre sont également privilégiées.

## Évaluation

Contrôle continu et dossier.

## ART, SCIENCES POLITIQUES

Enseignant : Stéphane Troiscarrés

Type d'activité : Culture générale

Méthodes : cours théoriques, visites en extérieurs, visionnage de documentaires...

## Objectifs

A partir d'œuvres d'art et de textes, les questions de libertés, de droits et de devoirs seront discutées autour des idées d'émancipation et d'innovation sociale. A l'aide d'une initiation à la philologie, au droit et à la philosophie politique les étudiants pourront accéder à une terminologie opérationnelle dans le champ de la critique politique et de l'organisation des projets de citoyenneté. L'objectif : enrichir leur culture générale et leur bagage théorique basique afin d'amener à une plus forte prise de conscience de l'impact de leurs actions.

## Contenu

Le module Art, Science Politique est un cours d'initiation aux questions de sciences politiques liées aux réflexions sur l'art.

Les conditions contemporaines du spectacle en politique brouillent les grilles idéologiques et la capacité de déterminer une posture politique crédible. Ce cours est construit sur des faits historiques et législatifs permettant aux étudiants de comprendre les mécanismes à l'œuvre dans les démocraties ou les Etats Autoritaires.

## Évaluation :

L'évaluation se fera sur la participation orale et sur un rendu écrit.

## ANGLAIS

Enseignante : Carol Porcheron

Type d'activité : Langue vivante

Méthodes : travaux pratiques

## Objectifs

Redonner ou donner l'envie et les moyens d'apprendre l'anglais. Réactiver et mettre en application des connaissances déjà acquises. Approfondir les compétences linguistiques et le savoir culturel. Faciliter la capacité de communiquer à l'oral et à l'écrit.

## Contenu

Travail régulier en petits groupes (maximum 10 étudiants) axé sur des échanges d'informations entre les participants (discussions, exposés, jeux de rôles...) en rapport avec leurs besoins et leurs intérêts artistiques.

Le travail à l'oral doit être renforcé par la production des documents pertinents à la vie d'un étudiant en art (CV, lettres de motivation, textes de présentation de travaux, résumés et traductions de recherches documentaires, écrits personnels, poésies, vidéos...).

## Évaluation

Contrôle continu basé sur la qualité de la participation orale et des écrits demandés.

## CINÉ-CLUB

Enseignant : Maxence Alcalde

Type d'activité : Culture générale

Méthodes : projections de films et production de textes

## Objectifs et contenu

Le ciné-club se déroule sous la forme d'une séance de projection d'un film suivi d'une discussion sur ce film et des thèmes qu'il développe. L'évaluation consistera en la production d'un texte critique sur un des films projetés durant l'année. La liste des séances est diffusée en cours d'année.

## Évaluation

Qualité des restitutions.

## RECHERCHE DOCUMENTAIRE

Enseignante : Apolline Brechotteau

Type d'activité : Initiation à la recherche en centre de documentation

Méthodes : Travaux pratiques

## Objectifs

Comprendre l'environnement documentaire d'aujourd'hui, du centre de ressources documentaires à l'Internet.

## Compétences visées

Identifier les mots-clés liés à une recherche documentaire.

Savoir utiliser les ressources documentaires (plateformes numériques, catalogues, bases de données, centres de ressources documentaires, etc). Apprendre à hiérarchiser l'information.

## Contenu

Élaboration d'une stratégie de recherche documentaire débutant par l'appropriation et la définition du sujet de recherche.

Étude des ressources documentaires disponibles et choix de celles-ci au regard du sujet traité.

Méthodes de constitution d'une bibliographie sélective.

## Évaluation

Les étudiants présentent une bibliographie en utilisant à la fois des sources imposées et des sources choisies.

## MUMABOX

Enseignant: François Maitrepierre

Type d'activité : Films expérimentaux visionnés au MuMa

Méthodes : conférences, projections

## Objectifs et contenu

Dans le cadre d'une convention de partenariat, le MuMa, musée Malraux, offre la possibilité aux étudiants de l'ESADHaR d'assister aux projections de MuMaBox. Cette participation bien que facultative fait partie intégrante du cursus scolaire et fait l'objet d'un rendu un rendu témoignage écrit (ce que j'ai vu, ce qui m'a plu) à remettre en fin de semestre. Une présentation de MuMaBox aura lieu début octobre en présence de Christophe Guérin, responsable de la programmation.

## Evaluation

Une note alliant assiduité et qualité du rendu validera ce cours.

Assiduité : présence et participation obligatoire aux séances sur tout le semestre.

Qualité du Rendu : évaluation définitive en fin de semestre par le rendu d'une édition.

## PÔLE BILAN DU TRAVAIL PLASTIQUE ET THÉORIQUE

### BILAN

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur

Type d'activité : Bilan de fin de semestre

Méthodes : présentation des travaux réalisés et rendu d'un document contenant les références artistiques de l'étudiant

## Objectifs

Évaluer l'ensemble des travaux réalisés par l'étudiant durant le semestre.

Inviter l'étudiant à « penser » son mode d'accrochage.

## Contenu

Accrochage des travaux réalisés dans le semestre.

Présentation orale et visuelle de ces travaux.

Échanges avec les enseignants.

## Évaluation

Qualité des réalisations, cohérence du discours, pertinence des références, engagement de la démarche personnelle.