

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 en donnant 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 redoublement 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. 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 : 2,5

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

PHOTOGRAPHIE

Enseignant : Patrick Galais

Code HG1IT05

Type d'activité : Technique et Culturelle

Nombre d'heures hebdomadaires : 2 heures

Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre

Semestre : 1 et 2

Méthodes : Travaux dirigés (projets) et Cours magistraux (histoire)

Activité obligatoire

INITIATION AU DESIGN GRAPHIQUE

Enseignant : Gilles Acézat

Code HG1IT06

Type d'activité : Technique et Mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 1,5 (1 semaine sur 2)

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

LA PAGE, ESPACE DYNAMIQUE

Enseignant : Alain Rodriguez

Code HG1IT08

Type d'activité : Design graphique et édition

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 30 heures/semestre

Semestre : 1 et 2

Méthodes : ateliers

Activité obligatoire

SIGNE ET TYPOGRAPHIE

Enseignante : Sonia da Rocha

Code HG1IT09

Type d'activité : Méthodologie, technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 1,5 (1 semaine sur 2)

Travail de l'étudiant : 30 heures/semestre

Semestre : 1 et 2

Méthodes : Atelier

U.E. Ateliers de pratique

Semestre 1: 10 crédits /

Semestre 2: 10 crédits

INITIATION IMPRESSION

Enseignant : Bruno Gavard

Code HG1AP01

Type d'activité : initiation technique et pratique au sein du pôle impression

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre

Semestre : 1 et 2

Méthodes : démonstrations expérimentations

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 : Atelier de recherches et de réalisations, dessin et volume
Activité obligatoire

PEINTURE

Enseignant : Édouard Prulhière
Code HG1AP03
Type d'activité : Méthodologie de la recherche
Nombre d'heures hebdomadaires : 2,5
Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre
Semestre : 1 et 2
Méthodes : 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, POLITIQUE

Enseignant : Stéphane Troiscarrés
Code HG1HA02
Type d'activité : Culture générale
Nombre d'heures hebdomadaires : 1,5
Travail de l'étudiant : 30h/ semestre
Semestre : 1 et 2
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 HG1HA06
Type d'activité : Initiation à la recherche en centre de documentation
Nombre d'heures hebdomadaires : 3
Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre
Semestre : 1 et 2
Méthodes : travaux pratiques

DESCRIPTIF DES ENSEIGNEMENTS

PÔLE INITIATION AUX TECHNIQUES ET AUX PRATIQUES ARTISTIQUES

U.E. Ateliers de pratique

INITIATION IMPRESSION

Enseignant : Bruno Gavard
Types d'activité : initiation technique et pratique au sein du pôle impression
Méthodes : démonstrations expérimentations

Objectifs

Acquérir les bases de la gravure, de la sérigraphie, de façon à rendre les étudiants autonomes dans ces techniques.

Contenus

1er semestre : GRAVURE
À partir d'un sujet donné par le professeur coordinateur de l'année, apprentissage des techniques de gravure sur différents supports (linoléum, bois et métal) et de reproduction sur presse.

ACTIVITÉS FACULTATIVES :

ANALYSE FILMIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde
Code HG1HA04
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

Enseignante : Lorence Drocourt
Code HG1HA05
Type d'activité : Culture générale
5 fois par semestre
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

2ème semestre : SÉRIGRAPHIE

À partir d'un sujet donné par le professeur coordinateur de l'année, apprentissage des techniques d'impression, d'insolation et de reproduction sur divers supports.

Évaluation

Évaluation des acquisitions au moyen d'un travail rendu par l'étudiant chaque semestre.

PLIER DÉPLIER

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

Objectifs

Inciter les étudiants à développer un goût pour : L'aventure et l'expérimentation, l'analyse critique, l'émancipation vis-à-vis des conventions et des injonctions techniques du dessin. Ils devront s'interroger sur la représentation du réel et l'envisager comme une énigme insoluble et passionnante.

Contenu

Mettre chaque étudiant en situation de:

Répondre à des hypothèses de travail.

Poser ses propres hypothèses.

Utiliser son intuition, sa mémoire.

Interroger sa production.

Inventer, imiter, manipuler, répéter des formes pliées 2D et dépliées 3D.

Explorer le sens, le non-sens et les sens interdits.

Évaluation

Contrôle continu et qualité des rendus.

PEINTURE

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

Objectifs et Contenu

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, 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,

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 permet aux étudiants d'investir une réflexion dépendante de choix personnels libres et sensibles.

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
Francoise Choay :
L'urbanisme, utopies et réalités

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

Giorgo Agamden :
Stanze, Paroles et fantômes 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.

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

Enseignante: 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.

PHOTOGRAPHIE

Enseignant : Patrick Galais
Type d'activité : Technique et Culturelle.
Méthodes : Travaux dirigés (projets) et Cours magistraux (histoire).

Objectifs et contenu
Semestre 1 : Introduction à l'histoire de la photographie et Initiation technique.
Semestre 2 : Projets photographiques sur thématique imposée en travaux dirigés.

Évaluation
Contrôle continu, participation, qualité des rendus.

Matériel indispensable :
Appareil photographique digital (Type réflex de préférence).

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.
Aborder différentes natures de supports.

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.

SIGNE ET TYPOGRAPHIE

Enseignante : Sonia da Rocha
Type d'activité : Méthodologie, technique et mise en œuvre
Méthodes : Atelier

Objectifs
Cet atelier aura pour objectif de transmettre quelques repères sur l'histoire des signes et de l'écriture. Et montrera l'importance de la typographie dans le champs du design graphique.

Contenu
L'atelier s'articule autour de cours théoriques (analyse de formes typographiques, bases historiques et techniques) et sera un lieu d'échanges de références au travers de présentation de documents et d'œuvre de graphiste et typographes importants.

Évaluation
Les étudiants seront évalués sur leur implication, leur maîtrise formelle et technique, leur capacité de réflexion et la qualité de leur documentation.

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.

LA PAGE, ESPACE DYNAMIQUE

Enseignant : Alain Rodriguez

Type d'activité : Design graphique et édition

Méthodes : Ateliers

Objectifs

Au travers d'exercices courts nous aborderons les questions d'espace et de composition dans la page par l'intermédiaire des formes et de la typographie. Ces exercices auront pour but de sensibiliser les étudiants à la mise en page et de les aider à comprendre les mécaniques formelles, conceptuelles et narratives du design graphique.

Contenu

Ce cours est envisagé comme une introduction au design graphique. Nous aborderons notamment la création des formes, l'usage de la couleur et le maniement de la typographie. Une sensibilisation au design graphique contemporain accompagnera les exercices afin d'apporter aux étudiants une connaissance visuelle nécessaire au développement de leur pratique personnelle.

Évaluation

Exercices tout au long de l'année.

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 XX^{ème} 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, POLITIQUE

Enseignant : Stéphane Troiscarrés

Type d'activité : Culture générale

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

Objectifs

A partir d'oeuvres 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'oeuvre 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.

ANALYSE FILMIQUE

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 : Recherche documentaire et appropriation des contenus documentaires

Méthodes : Temps dédié à la recherche documentaire dans la bibliothèque, réservée à cette occasion.

Objectifs

Aider les étudiants à s'approprier les ressources documentaires et à élaborer des projets de recherche grâce à l'expérimentation de l'outil bibliothèque.

Contenu

Ce cours a pour objectif de sensibiliser les étudiants aux ressources documentaires disponibles à la bibliothèque et de leur permettre de s'approprier les divers espaces, en toute autonomie. L'expérimentation de « l'atelier bibliothèque » permet ainsi de développer des méthodes de recherche qui trouveront leur équilibre entre recherche théorique et production plastique.

La bibliothécaire est présente afin d'épauler les projets individuels des étudiants.

Évaluation

Le module sera validé par la présence de l'étudiant. Toute absence injustifiée peut entraîner la non validation du module.

MUMABOX

Enseignante : Lorence Drocourt

Type d'activité : Culture Générale et dessin

Méthodes : séances de projections, captures d'images, et atelier de réalisation.

Objectifs

Ouvrir les étudiants à l'univers du cinéma expérimental afin d'enrichir leurs propositions plastiques et leur pratique du dessin.

Contenu

Collecte d'images et construction/déconstruction de récits graphiques.

Évaluation

Qualité du rendu semestriel.

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.