

ESADHaR - CAMPUS DU HAVRE

ANNÉE 2

DESIGN GRAPHIQUE ET INTERACTIVITÉ

PRÉSENTATION DES COURS

Les semestres 3 et 4 ont pour objectif l'approfondissement des connaissances théoriques, techniques et pratiques, ainsi que le début de l'élaboration d'une recherche personnelle. Cette période doit aussi être celle de la découverte de ce qui constitue la création contemporaine en arts visuels.

Le choix du département se fait en fin de première année. Tout au long de l'année, l'étudiant peut demander son passage à l'autre groupe aux coordinateurs de seconde année.

L'obtention de 108 à 120 crédits est requise pour le passage en semestre 5. En dessous de 120 crédits, les crédits manquants doivent obligatoirement être rattrapés au cours de la troisième année.

L'obtention des 120 crédits des quatre premiers semestres permet l'obtention du CEAP (Certificat d'Études d'Arts Plastiques). La non-obtention d'un minimum de 108 crédits exclut l'admission en semestre 5 jusqu'à l'obtention des crédits manquants.

Tout comme en première année, la présence en seconde année est obligatoire et des absences non justifiées peuvent donner lieu à la non-attribution des crédits.

Coordinateur : Bachir Soussi Chiadmi

PÔLE HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS, ET LANGUE ÉTRANGÈRE

Semestre 3 : 8 crédits /
Semestre 4 : 8 crédits

HISTOIRE DU DESIGN GRAPHIQUE

Enseignante : Vanina Pinter
Code HG2HA01
Type d'activité : Culture générale
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : cours magistraux

ANGLAIS

Enseignante : Carol Porcheron
Code HG2HA02
Type d'activité : Langue vivante
Nombre d'heures hebdomadaires : 1
Travail de l'étudiant : 20 heures/ semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : Travaux dirigés

ACTIVITÉS FACULTATIVES :

HISTOIRE DE L'ART

Enseignante : Danièle Gutmann
Code HG2HA03
Type d'activité : Culture générale
Nombre d'heures hebdomadaires : 1,3
Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : cours magistraux

ANALYSE FILMIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde
Code HG2HA04
Type d'activité : Culture générale
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : cours magistraux, projections de films et débats

MASTERPHARE

Enseignante : Danièle Gutmann
Code HG2HA05
Type d'activité : Culture générale
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : atelier

INTELLIGENCE COLLECTIVE

Enseignante : Apolline Brechotteau
Code HG2HA06
Type d'activité : Création d'un groupe d'intelligence collective
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : débats et exercices théâtraux

ART, SCIENCES, POLITIQUE

Enseignant : Stéphane Troiscarrés
Code HG2HA07
Type d'activité : Culture générale
Nombre d'heures hebdomadaires : 1,5
Travail de l'étudiant : 30h/ semestre
Semestre : 3 et 4
Type d'activité : cours magistral

PÔLE BILAN

Semestre 3 : 4 crédits /
Semestre 4 : 4 crédits

BILAN

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur
Code HG2BI01
Type d'activité : Bilan de fin de semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : présentation des travaux réalisés

PÔLE RECHERCHES ET EXPÉRIMENTATIONS PERSONNELLES

Semestre 3 : 2 crédits /
Semestre 4 : 4 crédits

ÉVALUATION DE LA RECHERCHE PERSONNELLE

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur
Code HG2RP01
Type d'activité : Suivi individuel de travaux
Semestre : 3 et 4
Méthodes : échanges avec chaque étudiant lors de l'accrochage semestriel

SEMAINE WORKSHOPS 1

Enseignant : selon le workshop choisi
Code HG2RP02
Type d'activité : Workshop
Semestre : 3 et 4
Méthodes : workshop de quatre jours en début de chaque semestre

SEMAINE WORKSHOPS 2

Enseignant : selon le workshop choisi
Code HG2RP03
Type d'activité : Workshop
Semestre : 3 et 4
Méthodes : workshop de quatre jours en début de chaque semestre

PÔLE MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRES

Semestre 3 : 16 crédits /
Semestre 4 : 14 crédits

U.E. Image

Semestre 3 : 6 crédits /
Semestre 4 : 4 crédits

REPRODUCTIBILITÉ

Enseignant : Yann Owens
Code HG2IM01
Type d'activité : initiation technique et pratique au sein du pôle impression
Nombre d'heures hebdomadaires : 2,5
Travail de l'étudiant : 60 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : démonstrations expérimentations

ATELIER PHOTOGRAPHIE

Enseignant : Patrick Galais
Code HG2IM02
Type d'activité : Technique et culturelle
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : Travaux dirigés (projets) et Cours magistraux (histoire)

ATELIER VIDÉO

INITIATION IMAGE/MOUVEMENT

Enseignant : Stéphane Trois Carrés
Code HG2IM03
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant : 60 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : conception du projet, réalisation

PHOTOGRAPHIE ET ART CONTEMPORAIN

Enseignante : Colette Hyrard
Code HG2IM05
Type d'activité : cours pratique adossé à des connaissances théoriques
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : lecture collectives des propositions des étudiants, visites d'expositions

INITIATION TECHNIQUE À LA RELIURE

Enseignante : Hélène Pitassi
Code HG2IM04
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 1,5
Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : atelier d'initiation technique

U.E. Graphisme et Multimédia

Semestre 3 : 10 crédits /
Semestre 4 : 10 crédits

RECHERCHES GRAPHIQUES 1

Enseignante : Rozenn Lanchec
Code HG2GM01
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : atelier

DESIGN GRAPHIQUE

des signes & des pages

Enseignant : Gilles Acézat
Code HG2GM02
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 4
Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : alternance de cours théoriques, de pratique d'atelier, de bilans collectifs et d'entretiens individuels

IMAGES EN MOUVEMENT

Enseignant : Jean-Noël Lafargue
Code HG2GM03
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre
Semestre : 4
Méthodes : cours magistraux et exercices

ARDUINO/GENUINO

Enseignant : Bruno Affagard
Code HG2GM04
Type d'activité : Technique et Mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 3h, une semaine sur 2
Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : atelier

GRAPHISME ET TYPOGRAPHIE

Enseignante : Sonia Caramelo da Rocha
Code HG2GM05
Type d'activité : Méthodologie de la recherche
Nombre d'heures hebdomadaires : 3
Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : atelier

LE RAPPORT TEXTE / IMAGE / CODE

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi
Code HG2GM06
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant : 60 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : cours magistraux et exercices

b.a.-ba & ABC

notions de base typo.-graphiques

Enseignante : Rozenn Lanchec
Code HG2GM07
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : atelier

STAGE DE PREMIER CYCLE :

STAGE

Enseignant : coordinateur de l'année
Code HG3ST01
Type d'activité : Stage
Travail de l'étudiant : 2 semaines minimum
Semestre : 3 ou 4
Méthodes : activité développée dans une structure professionnelle par le biais d'une convention
Activité obligatoire validée en semestre 5

DESCRIPTIF DES ENSEIGNEMENTS

PÔLE HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS, ET LANGUE ÉTRANGÈRE

HISTOIRE DE L'ART

Enseignante : Danièle Gutmann
Type d'activité : Culture générale
Méthodes : cours magistraux

Objectifs et Contenu

Approfondir une problématique ou une thématique annuelle permettant d'articuler l'art du passé à l'art contemporain, de comprendre la spécificité de chaque démarche artistique, de son contexte

particulier, ainsi que les interprétations et débats théoriques qu'elle suscite.

Évaluation

Contrôle continu, constitution d'un dossier de recherches personnelles.

HISTOIRE DU DESIGN GRAPHIQUE

Enseignante : Vanina Pinter
Type d'activité : culture générale
Méthodes : cours magistraux

Objectifs

Le cycle se déroule sur deux années, il a pour objectif d'impliquer les jeunes professionnels dans la

culture de leur discipline.

Contenu

Dans ce cours, l'approche de l'histoire du graphisme est chronologique. La première année débute avec l'étude du mouvement Arts & Crafts et prend fin avec la figure de Cassandre. L'essentiel se concentre sur les apports des Avant-gardes. L'objectif des conférences est de donner une vision des fondements du graphisme en France et en Europe. L'année commence par une conférence thématique sur le design graphique contemporain. L'histoire du design graphique est appréhendée à travers l'étude d'objets (affiches, livres, identités visuelles, ephemera...) en relation avec le contexte artistique plus général.

Évaluation

Rendus écrits sur des analyses d'objets graphiques et rendus de textes concernant le design graphique. Toute recherche doit être documentée avec une bibliographie et témoigner d'une mise en forme réfléchie. Questionnaires de connaissances sur le contenu du cours.

ANGLAIS

Enseignante : Carol Porcheron
Type d'activité : Langue vivante
Méthodes : travaux dirigés

Objectifs

Perfectionner les acquis de l'année précédente. Donner confiance à l'étudiant de prendre la parole en public.

Contenu

Chaque semaine, un (ou deux) étudiant présente un thème d'actualité artistique émanant d'une source anglophone (descriptif d'exposition, article de presse, film, documentaire...) et par la suite anime un débat en anglais avec toute la classe. En plus de sa participation à l'oral, chaque étudiant doit écrire un carnet par semestre contenant ses réflexions issues des débats en cours et aussi ses recherches personnelles. Ce carnet doit refléter les progrès de l'étudiant en anglais et la richesse de son parcours culturel.

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.

INTELLIGENCE COLLECTIVE

Enseignante : Apolline Brechotteau
Type d'activité : Création d'un groupe d'intelligence collective
Méthodes : débats et exercices théâtraux

Objectifs

Apprendre à organiser et animer le partage des connaissances au sein d'un groupe ou d'une communauté.

Contenu

Ce cours a pour objectif de sensibiliser les étudiants à la thématique de l'individu, du "soi" au sein d'un groupe. A travers des exercices autour du rapprochement des individus et de notions telles que l'égalité et la diversité, les étudiants expérimenteront un espace de liberté et de créativité propre à l'intelligence collective. Au profit de la mise en place d'un groupe démocratique et collaboratif, les étudiants tenteront d'évaluer d'un esprit compétitif vers un esprit collectif.

Évaluation

Présence et engagement nécessaires. Contrôle continu.

MASTERPHARE

Enseignante : Danièle Gutmann
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Méthodes : atelier

Objectifs et Contenu

Dans le cadre d'une convention de partenariat, Le Phare, centre chorégraphique national du Havre Haute Normandie, offre la possibilité à 5 étudiants (tes) toutes options (années 2,3,4,5) de l'ESADHaR de participer aux MASTERPHARES, ateliers permettant d'expérimenter l'univers d'un artiste sous forme ludique et sans pré-requis.

Cette participation bien qu'optionnelle fait partie intégrante du cursus scolaire et fait l'objet d'un rendu écrit à remettre en fin de semestre (présentation CCN, rencontres vécues, ressentis, influence dans vos pratiques,...). Attention! Tous étudiants (tes) inscrits (tes) ont obligation de présence.

Évaluation

Contrôle continu de l'implication.

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.

PÔLE MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRE

ATELIER VIDÉO

INITIATION IMAGE/MOUVEMENT

Habillage transmédia, interface animée, typographie en mouvement, effets spéciaux, publication online, montage.
Enseignant : Stéphane Trois Carrés
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Méthodes : Conception du projet, réalisation

Objectifs

Ce cours est conçu sur le cursus des cinq années où le projet de l'étudiant se définit progressivement. A partir de la 2e année l'étudiant en design graphique doit acquérir les notions techniques nécessaires au compositing permettant de mettre en place un projet de graphisme animé. Cette période est propice pour aborder la question du temps de l'information visuelle après avoir compris les notions fondamentales de son espace. Ce cours est constitué d'exercices de réalisation d'interfaces mobiles et de génériques, récits animés et typographiés. Au fil de l'acquisition technique et des problématiques posées par les projets en cours l'étudiant cerne son champ de compétences et ses objectifs pratiques et théoriques. Une attention est portée au long du cursus sur les usages de la typographie animée en connexion avec les cours de typographie assurés par les enseignants de l'imprimé.

Contenu

L'image animée a subi ces dernières décennies une transformation radicale avec l'apparition des technologies digitales, les modes de traitement et de diffusion se sont multipliés ; ainsi l'étudiant bénéficie de nombreuses possibilités d'utilisation des images animées.

Des pratiques intuitives (tourné-monté, pixilation) aux pratiques complexes (compositing, image de synthèse), l'étudiant acquiert une connaissance générale permettant de mettre en place des pratiques adaptées à son projet.

La pratique du son est intégrée au cursus. L'étudiant devra aussi réfléchir et apprendre à rédiger son projet. Sous la forme de dossier, écrit et illustré permettant de formaliser l'organisation de son travail et de le transmettre clairement. Ce cours est accompagné d'une initiation à l'histoire de l'image/mouvement, cinéma expérimental, vidéo art, clip vidéo et vidéo interactive et vjing.

Évaluation

Contrôle continu.

ATELIER PHOTOGRAPHIE

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

Objectifs et contenu

Semestre 1 : Histoire de la photographie et Perfectionnement technique.
Semestre 2 : Projets photographiques sur thématique d'auteur assumé en travaux dirigés.

Évaluation :

Contrôle continu, participation, qualité des rendus.

Matériel indispensable :

Appareil photographique digital (Type réflex de préférence).

PHOTOGRAPHIE ET ART

CONTEMPORAIN

Enseignante : Colette Hyvrard
Type d'activité : cours pratique adossé à des connaissances théoriques.
Méthode : lecture collectives des propositions des étudiants, visites d'expositions.

Objectif

Favoriser une culture de la photographie et de

l'image à travers la description de ses utilisations depuis sa création. Connaître les lieux d'exposition de la photo à Paris et dans la région.

Contenu

Le cours sera à la fois théorique et pratique, à partir de sujets proposés aux étudiants basés sur des problématiques techniques et (ou) théoriques.

Évaluation

L'évaluation se fera sur un rendu pratique adossé à un texte théorique (qui pourra être de différente nature, interview d'artiste, compte rendu d'expo, étude de texte sur la photo...)

REPRODUCTIBILITÉ

Enseignant : Yann Owens

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

Méthodes : démonstrations expérimentations

Objectifs

Une réflexion peut alors s'opérer sur la nature des choix de l'étudiants en coordination avec les autres enseignants, afin de faire émerger un engagement. Le développement de la forme se fait au sein de l'atelier de sérigraphie, en laissant toutefois une porte ouverte vers des transversalités et encourager ainsi des pratiques croisées (photocopies - lithographie-gravure - sérigraphies) ou multimédias (installation / image fixe / image en mouvement).

Contenu

L'importance est mise sur le processus créatif. L'élève est incité à récolter un maximum de sources d'inspirations personnelles liées à ses expériences ou à ses ambitions.

1 - mise en place de projet d'édition (livres / fanzines / affiches etc.)

2 - comprendre les enjeux de l'édition cette expérience sera menée par exemple autour de workshop avec des invités extérieurs : éditeurs, artistes, diffuseurs, ou graphistes invités)

3-+++ hybridations / logique et limites des techniques. Rencontres avec les autres ateliers d'impressions et les autres modes d'incarnations de l'image imprimée. Photocopie + serigraphie etc.

Il s'agira de privilégier le projet personnel plutôt que la technique et sortir l'objet de l'atelier. Les choix qui s'opèrent de la part de l'étudiant au niveau des projets et de la technique lui permettront de s'affirmer en tant que graphiste.

Évaluation

Contrôle continu et qualité des rendus.

LE RAPPORT TEXTE / IMAGE / CODE

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Méthodes : atelier

Objectifs

Mise en place d'une pratique de publication régulière sur le sujet du design interactif.

Contenu

Semestre 3

On se Git! atelier d'écriture collaboratif.

Nous découvrirons et utiliserons le système de versionning git, système qui permet à des milliers de développeurs repartis sur toute la planète de travailler en collaboration. Nous utiliserons ici git non pas pour programmer mais pour écrire. Les textes produits donneront lieu à des éditions imprimées mise en forme grâce aux techniques web acquises le semestre précédent.

Semestre 4

En collaboration avec Yann Owens.

Images alternatives : faire de la sérigraphie avec nodebox (outil de programmation alternatif orienté image)

Contexte/Prétexte ?

Évaluation

Implication au développement de cet atelier, sur la qualité des réalisations.

INITIATION TECHNIQUE À LA RELIURE

Enseignante : Hélène Pitassi

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Méthodes : atelier d'initiation technique

Objectifs

Être capable de produire une édition de qualité (maîtrise des techniques de découpe, coutures propres et soignées, réalisation de dos carrés-collés, etc.).

Contenu

Ce cours facultatif doit permettre aux étudiants de 2ème années inscrits en « Design graphique » d'acquies des connaissances techniques basiques en reliure : découverte des différents types de reliures, apprentissage des techniques de découpe, prise en main des divers outils.

Évaluation

Évaluation sur pièces finies.

DESIGN GRAPHIQUE

des signes & des pages

Enseignant : Gilles Acézat

Type d'activité : Technique et Mise en œuvre

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

Objectifs

Expérimenter pour comprendre les enjeux formels et conceptuels du design graphique. Acquies les notions fondamentales de la mise en page. Comprendre les enjeux de l'identité visuelle et des systèmes graphiques.

Contenu

- Expérimentations et méthodologie autour du signe, de la page et du rapport texte/image.
- Notions fondamentales de la macrotypographie : règles d'usage, hiérarchisation, grille.
- Analyse et découvertes de projets graphiques emblématiques.

Évaluation

Contrôle continu, qualité des réalisations.

Références bibliographiques

- Petit manuel de composition typographique, Muriel Paris

- Typographie guide pratique, Damien Gautier, Pyramyd

- Comprendre la typographie, Ellen Lupton, Pyramyd

- Le livre en lettres, Stéphane Darricau, Pyramyd

- Typo du 20e siècle, Lewis Blackwell, Flammarion

- Histoire de l'écriture typographique, Yves Perrouseaux

- Pour une sémiologie de la lettre, Pierre Duplan, Atelier Perrouseaux

ARDUINO/GENUINO

Enseignant : Bruno Affagard

Type d'activité : Technique et Mise en œuvre

Méthodes : atelier

Objectifs

Un enseignement autour de la carte Arduino (qui devient Genuino) permettra d'obtenir un bagage qui permettra, dès la troisième année de concevoir des réalisations multimédia à plus grande échelle.

Contenu

Présentation des différentes versions de cartes "Arduino", ses caractéristiques techniques (entrées, sorties, tensions...)

L'environnement du logiciel arduino, utilisation des

librairies, gestion des entrées et sorties de la carte, par programmation et gestion des périphériques utilisables par celle-ci et communication entre la carte et l'ordinateur.

Notions d'électronique, sur l'utilisation des leds, des transistors et de certains circuits intégrés.

Évaluation

Contrôle continu.

RECHERCHES GRAPHIQUES 1

Enseignante : Rozenn Lanhec

Type d'activité : Méthodologie de la recherche

Méthodes : atelier

Objectifs et Contenu

Au travers de sujets assez simples à considérer, permettre l'apprentissage des notions théoriques et techniques de base du design graphique. Au 1er semestre, l'accent est porté sur l'abord des rudiments des logiciels, afin d'acquies une autonomie suffisante rapidement. Libre à l'étudiant de travailler à la main ou entièrement sur ordinateur ensuite. Je m'attache à faire en sorte que l'ordinateur, mais aussi la rigueur propre au design graphique ne viennent pas restreindre la créativité de l'étudiant, ne la normalise pas de trop. Aussi l'expérimentation, la liberté de mouvement sont valorisés par le biais d'une immersion rapide et directe dans le champ du design graphique. Dans une tension entre apprentissage et recherche, création ex nihilo et connaissances qui s'acquies, au fil des semestres.

Évaluation

Contrôle continu et bilans semestriels.

IMAGES EN MOUVEMENT

Enseignant : Jean-Noël Lafargue

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Méthodes : cours magistraux et exercices

Objectifs

Apprentissage des différentes techniques de l'animation.

Contenu

Le cours sera consacré à l'analyse et à la réalisation de séquences animées selon des méthodes traditionnelles (calques, stop motion) ou numériques (avec les logiciels Flash, TVpaint et Processing). Nous aurons recours à la photographie, au dessin, à la vidéo mais aussi à la programmation informatique ou à tout médium qui nous paraîtra intéressant à expérimenter. L'œuvre de graphistes et d'artistes tels que Oskar Fischinger, Norman Mc Laren, Pablo Ferro, Maurice Binder, ou Saul Bass sera étudiée, tout comme le dessin animé à vocation populaire (Fleischer, Disney, Hanna Barbera, Miazaki) ou le cinéma expérimental depuis Georges Méliès.

Évaluation

Contrôle continu.

b.a.-ba & ABC

notions de base typo.-graphiques

Enseignante : Rozenn Lanhec

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Méthodes : atelier

Objectifs

Permettre l'acquisition des usages et notions de base du design graphique et de la typographie.

Analyse de travaux visibles sur internet ou sur papier. Le point de vue sollicité n'est pas celui, habituel, du regardeur, du lecteur ou du spectateur, mais celui du concepteur. Une distance est ainsi amenée, de même qu'une mise en mouvement, imaginaire, avant d'être effective.

Contenu

Apprentissage des notions de base au travers d'exemples issus de l'histoire du graphisme, enrichi d'un apport lié à la consultation et l'analyse de

travaux français et étrangers - afin de considérer les aspects théoriques, conceptuels et formels liés au domaine.

La participation orale, tout comme l'amorce d'un discours critique contribuent à l'évaluation du travail.

Évaluation
Contrôle continu.

GRAPHISME ET TYPOGRAPHIE

Enseignante : Sonia Caramelo Da Rocha
Type d'activité : Méthodologie, techniques et mise en œuvre
Méthodes : atelier

Objectifs
Cet atelier aura pour objectif de transmettre aux étudiants les fondamentaux de la typographie en l'abordant à trois niveaux : la composition, le bon usage et la connaissance de la diversité des signes, et le dessin des caractères ; avec à chaque fois une approche historique, analytique et technique.

Contenu
L'atelier s'articule autour de cours théoriques et techniques — histoire et évolution formelle de la typographie, classifications, anatomie des caractères, initiation à la calligraphie humanistique, tracés vectoriels, dessin typographiques, fonctionnalités opentype, unicode, etc.

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

PÔLE BILAN

BILAN

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur
Type d'activité : Bilan de fin de semestre
Méthodes : présentation des travaux réalisés

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.

PÔLE RECHERCHES ET EXPÉRIMENTATION PERSONNELLES

ÉVALUATION DE LA RECHERCHE PERSONNELLE

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur
Type d'activité : Suivi individuel de travaux
Méthodes : échanges avec chaque étudiant lors de l'accrochage semestriel

Objectifs
Évaluer la part d'expérimentation, de recherche personnelle et de développement d'une proposition artistique cohérente chez l'étudiant.

Contenu
Lors de l'accrochage semestriel, échanges sur les expérimentations et recherches de l'étudiant ainsi que sur les projets à venir.

Évaluation
Singularité des réalisations. Audace des expérimentations.

STAGE DE PREMIER CYCLE :

STAGE

Enseignant : coordinateur de l'année
Type d'activité : Stage
Méthodes : activité développée dans une structure professionnelle artistique par le biais d'une convention

Objectifs
Acquérir une expérience dans le milieu professionnel de la création.

Contenu
Stage d'au moins deux semaines dans une structure artistique, culturelle, ou du domaine de la communication. Le stage se fera dans le cadre d'une convention entre l'école d'art et la structure après l'accord du professeur coordinateur de l'année. L'étudiant devra réaliser un rapport de stage qu'il remettra au professeur coordinateur de son année.

Évaluation
Contenu du rapport de stage.