

ESADHaR - CAMPUS DU HAVRE

ANNÉE 4

DESIGN GRAPHIQUE ET INTERACTIVITÉ

Unité d'Enseignement et de Recherche : «Art Médias Environnement» (AME)

Coordinateurs : Helen Evans et Heiko Hansen

PRÉSENTATION DE L'U.E.R.:

Cette U.E.R. se compose d'enseignements bilingues français-anglais, il s'agit d'un projet profondément international.

Aujourd'hui, tout un champ de l'art est alimenté par des pratiques numériques ou transversales, générées aussi bien par des artistes que des designers : art numérique, art hybride, art environnemental, art génétique, bio-art, etc.

Cette U.E.R se base sur une double notion : à la fois critique de notre environnement média & technologique et développant une réflexion sur l'écologie. Elle s'ancre dans la matérialité des projets, qui –s'ils utilisent le numérique- donnent vie à des réalisations/sculptures/ installations qui peuvent agir dans l'espace public ou privé. Le développement du FabLab est essentiel à cette U.E.R.

Elle se nourrit aussi des échanges avec les enseignants-chercheurs de l'Université du Havre et avec les différents laboratoires scientifiques des Universités.

OBJECTIF DE LA PHASE PROJET:

L'objectif du second cycle est d'accompagner l'étudiant dans sa phase de recherche afin qu'il développe un travail de création original et personnel et qu'il sache l'inscrire dans le monde du design graphique qui nous est contemporain. Pour ce faire, l'étudiant doit optimiser les compétences techniques et théoriques acquises durant le premier cycle et acquérir les compétences complémentaires nécessaires à sa démarche. L'Unité d'Enseignement « Graphisme, multimédia et recherche » invite les étudiants de second cycle à participer à l'activité des différents groupes de recherche de ESADHaR RECHERCHE. Cette recherche « sur l'art » et « par l'art » revêt des formes diverses (recherche documentaire, entretiens, production personnelle...) permet une mise à distance de l'étudiant vis-à-vis de sa démarche personnelle autant qu'elle l'accompagne et l'enrichit. La quatrième année est l'année où l'étudiant peut commencer à préparer la période qui suivra sa sortie de l'école et son intégration professionnelle. Un stage est à effectuer pour une première « mise en situation » professionnelle. Durant la quatrième année les entretiens personnels avec les professeurs ont une importance capitale. L'étudiant peut choisir, en début du semestre 7, un directeur de recherche appelé à suivre son travail jusqu'à la fin de sa scolarité.

PÔLE PROJET PLASTIQUE PROSPECTIVE, MÉTHODOLOGIE, PRODUCTION

Semestre 7 : 20 crédits

Semestre 8 : 20 crédits

U.E. Graphisme, multimédia et recherche

Semestre 7 : 10 crédits

Semestre 8 : 10 crédits

Choisir deux modules spécifiques parmi les propositions suivantes :

IMAGE AS SPACE

Enseignants : Heiko Hansen et Helen Evans

Code HG4GM04

Type d'activité : Méthodologie de la Recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 6

Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre

Semestre : 7 et 8

Méthodes : recherche, conception de projets, atelier de pratique

LABORATOIRE DU VOIR

Enseignante : Colette Hyrard

Code HG4GM07

Type d'activité : Méthodologie de la Recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 60 heures/semestre

Semestre : 7 et 8

Méthodes : travaux dirigés et échanges collectifs

WATERSHARE TV

Enseignant : Stéphane Trois Carrés

Code HG4GM09

Type d'activité : Méthodologie de la Recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre

Semestre : 7 et 8

Méthodes : Conception du projet, réalisation

Choisir un module d'ouverture parmi les propositions suivantes :

ÉCRIRE ET ÉDITER AVEC SUPPORTS NUMÉRIQUES

Enseignant : Jean-Noël Lafargue

Code HG4GM06

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant : 60 heures/semestre

Semestre : 7 et 8

Méthodes : atelier

ÉLECTRONUM/FABLAB

Enseignant : Bruno Affagard

Code HG4GM05

Type d'activité : Atelier

Nombre d'heures hebdomadaires : 4

Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre

Semestre : 7 et 8

Méthodes : accompagnement de projets

COMITÉ DE LIBÉRATION NUMÉRIQUE

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi

Code HG4GM03

Type d'activité : Méthodologie de la Recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 4

Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre

Semestre : 7 et 8

Méthodes : atelier de recherche

ÉTUDE ET EXPÉRIMENTATION DES FORMES TYPOGRAPHIQUES

Enseignante : Sonia Caramelo da Rocha

Code HG4GM01

Type d'activité : Méthodologie de la recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 4

Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre

Semestre : 7 et 8

Méthodes : atelier

NUMÉRO 65

Enseignant : Gilles Acézat

Code HG4GM02

Type d'activité : Méthodologie de la recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant : 90 heures/semestre

Semestre : 7 et 8

Méthodes : pratique d'atelier, projet éditorial collectif

ÉDITH ET MULTIPLES

Enseignant : Yann Owens

Code HG4GM08

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre

Semestre : 7 et 8

Méthodes : suivi individuel

ATELIER WALLSTREET

Enseignante : Lorence Drocourt

Code HG4GM10

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre

Semestre : 7 et 8

Méthodes : conception de projets, atelier de pratique

AUTOUR DE L'IMPRIMÉ

Enseignant : Alain Rodriguez
Code HG4GM11
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 3
Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre
Semestre : 7 et 8
Méthodes : suivi individuel

ÉCRIRE ET ÉDITER AVEC SUPPORTS NUMÉRIQUES

Enseignant : Jean-Noël Lafargue
Code HG4GM06
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 3
Travail de l'étudiant : 60 heures/semestre
Semestre : 7 et 8
Méthodes : atelier

ACTIVITÉS FACULTATIVES :

MASTERPHARE

Enseignante : Danièle Gutmann
Code HG4GM06
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre
Semestre : 7 et 8
Méthodes : atelier

LES ENTREPRENEURIALES

Enseignants : différents intervenants
Code HG4GM12
Type d'activité : Création d'entreprise
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre
Semestre : 7
Méthodes : Cours magistraux et travaux dirigés

U.E. Stage

Semestre 7 : 0 crédit
Semestre 8 : 2 crédits

STAGE

Enseignant : coordinateur 4ème année
Code HG4ST01
Type d'activité : Stage
Travail de l'étudiant : 1 mois minimum sur les deux semestres
Semestre : 7 et 8
Méthodes : activité développée dans une structure professionnelle par le biais d'une convention

U.E. Évaluation

Semestre 7 : 10 crédits

BILAN, RECHERCHES PERSONNELLES

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur
Code HG4BI01
Type d'activité : Bilan de fin de semestre
Semestre : 7 et 8
Méthodes : présentation des travaux réalisés

SEMAINE WORKSHOPS 1

Enseignant : selon le workshop choisi
Code HG4BI02
Type d'activité : workshop
Semestre 7 obligatoire
Semestre 8 : facultatif
Méthodes : workshops de quatre jours

SEMAINES WORKSHOPS 2

Enseignant : selon le workshop choisi
Code HG4BI03
Type d'activité : workshop
Semestre 7 : obligatoire
Semestre 8 : facultatif
Méthodes : workshops de quatre jours en début de chaque semestre

5 ENTRETIENS INDIVIDUELS

Enseignants : tous les enseignants de l'ESADHaR
Code HG4BI04
Type d'activité : entretiens oraux
Travail de l'étudiant : 5 entretiens minimum par semestre

Semestre : 7 et 8
Méthodes : 5 entretiens individuels avec 5 professeurs choisis validés par une signature à la fin de ce livret

PÔLE INITIATION À LA RECHERCHE SUIVI DU MÉMOIRE, PHILOSOPHIE, HISTOIRE DES ARTS

Semestre 7: 9 crédits
Semestre 8: 9 crédits

CULTURE NUMÉRIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde
Code HG4HA07
Type d'activité : Culture générale
Nombre d'heures hebdomadaires : 1,5
Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre
Semestre : 7 et 8
Méthodes : cours magistraux et ateliers d'écriture

ACTIVITÉS FACULTATIVES :

HISTOIRE DE L'ART

Enseignante : Danièle Gutmann
Code HG4HA02
Type d'activité : Culture générale
Nombre d'heures hebdomadaires : 1,3
Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre
Semestre : 7 et 8
Méthodes : cours magistraux

PARLEZ-NOUS D'ART

Enseignante : Danièle Gutmann
Code HG4HA03
Type d'activité : Culture générale
Nombre d'heures hebdomadaires : 3
Travail de l'étudiant : 60 heures/semestre
Semestre : 7 et 8
Méthodes : Travaux dirigés, stages

ANALYSE FILMIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde
Code HG4HA04
Type d'activité : Culture générale
Nombre d'heures hebdomadaires : 1,5
Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre
Semestre : 7 et 8
Méthodes : cours magistraux, projections de films et débats

INTELLIGENCE COLLECTIVE

Enseignante : Apolline Brechotteau
Code HG4HA05
Type d'activité : création d'un groupe d'intelligence collective
Nombre d'heures hebdomadaires : 1,5
Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre
Semestre : 7
Méthodes : débats et exercices théâtraux

PÔLE LANGUE ÉTRANGÈRE

Semestre 7: 1 crédit
Semestre 8 : 1 crédit

ANGLAIS

Enseignante : Carol Porcheron
Code HG4LE01
Type d'activité : Langue vivante
Nombre d'heures hebdomadaires : 1
Travail de l'étudiant : 30 heures/semestre
Semestre : 7
Méthodes : cours magistraux et entretiens individuels

DESCRIPTIF DES ENSEIGNEMENTS

PÔLE PROJET PLASTIQUE, PROSPECTIVE, MÉTHODOLOGIE, PRODUCTION

U.E. Graphisme, multimédia et recherche

Enseignements spécifiques:

IMAGE AS SPACE - De l'image à l'espace

Enseignants : Helen Evans & Heiko Hansen
Type d'activité : Research, concept development, prototyping and collaboration.
Recherche, conception de projet, prototypage et collaboration.

Objectifs

Students are asked to develop projects that associate images and environments. Images have the power to describe and to define space. In radical experimental forms of art, design and architectural practice, image representations (such as collage, illustration, rendering) were used to propose spaces that push the limits of what might be possible. Students are asked to create a visual response to a particular environment and turn their images into a specific site installation.

Les étudiants développent des projets qui associent l'image et l'environnement. Les images ont le pouvoir de décrire et définir une proposition d'espace. Au croisement de l'art, du design et de l'architecture radicale et expérimentale, les représentations sous forme d'images (le collage, l'illustration, les images de synthèse) ont été utilisées de tout temps pour des propositions qui ont repoussé au maximum les limites du possible. En résonance avec ces démarches, ce module demande aux étudiants de créer une réponse visuelle à un environnement particulier et par la suite de matérialiser leur idée en matière d'installation in situ.

Contenu :

Students are asked to develop projects in response to a particular space and context. Any media is allowed.

Les étudiants développent des propositions en réponse à un espace particulier et à son contexte. Tous les médias sont permis.

Evaluation

A collective presentation will be organised at the end of each project and students are expected to document their project in video, photos and text. Students will be evaluated on their participation, the originality of their ideas, the appropriate use media, the ability to talk about and analyse their work.

Une présentation collective sera organisée à la fin de chaque projet et il sera exigé que chaque étudiant documente son projet sous forme de vidéo, image et texte. Les critères d'évaluation sont la participation active, l'originalité des idées, l'usage d'un média adapté, ainsi que la capacité de prendre la parole et d'analyser le travail.

WATERSHARE TV

Enseignant : Stéphane Trois Carrés
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Méthodes : Méthodologie de la recherche

«L'idée est de déporter le regard non plus de la côte vers la mer mais de la mer vers la côte. Le regard n'est plus statique mais en déplacement, utilisant les outils nomades de création numérique, l'artiste n'est plus l'observateur contemplatif qu'il fut à en déplacement, utilisant les outils nomades de création numérique, l'artiste n'est plus l'observateur contemplatif qu'il fut à l'époque impressionniste, mais un acteur de la scène décrite»

Objectifs

L'omniprésence de l'image dans de nombreux médias implique une multiplicité d'écritures et de protocoles techniques...
En effet on ne réalise pas de la même façon pour un téléphone portable que pour un spectacle interactif. Par conséquent deux axes pédagogiques sont à élaborer : l'acquisition de l'autonomie technique et une culture philosophique de base sur l'utilisation

des images dans un environnement numérique. De la peinture au cinéma expérimental, de la fiction à l'interactivité, il est difficile d'établir des catégories précises. Les catégories fluctuent d'autant que les pratiques sont exigeantes en termes de compétences techniques et le répertoire s'étend constamment.

Contenu

Deux phases : une phase théorique qui fait appel aux pratiques préparatoires, écritures, dessin, documentation. On y aborde des disciplines spéculatives science fiction, épistémologie, nouvelles écritures de l'image.
Sans la seconde partie, l'étudiant fera des recherches autour des outils logiciels, s'essayant sur différentes écritures, pixilation, stop motion, compositing, image de synthèse.
Des collaborations transversales seront effectuées avec différents enseignants d'art et de design graphique.

Évaluation

Contrôle continu

LABORATOIRE DU VOIR

Enseignante : Colette Hyvrard
Type d'activité : Pratique et théorique à partir d'une activité du laboratoire lié à la question des images.
Méthode : Favoriser les expériences pratiques à partir de projets professionnels (recherche d'images, accrochages d'expositions, assistantat...)
Faire régulièrement des tables rondes de partage des savoirs et des expériences.

Objectifs

Approfondir la réflexion sur l'image. Favoriser la relation entre une pratique étudiante et la vie professionnelle.

Contenu

Le labo incite les étudiants à s'engager dans des recherches au-delà de leurs projets plastiques menés à l'école, et à partir d'objectifs pratiques et théoriques collectifs, propres au labo. L'année sera consacrée à la préparation et l'exploitation des activités du laboratoire. Le premier semestre sera consacré à la préparation du colloque de janvier (sur le thème des « Images sans qualités », de l'exposition de Georges Adeagbo invité par le labo en janvier 2018 (principalement à Rouen), et de l'exploitation du site de la Grand'Mare (site de partage d'images créé pour les habitants du quartier de la Grand'Mare en 2017.) Une bonne mobilité des étudiants est demandée (pour des aller et retour entre Le Havre et Rouen mais aussi des voyages à Paris.)

Évaluation

Participation des étudiants, capacité à faire le lien entre sa pratique et les activités du labo, inscription dans la vie professionnelle.

Enseignements d'ouverture :

COMITÉ DE LIBÉRATION NUMÉRIQUE

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi
Type d'activité : Méthodologie de la Recherche
Méthodes : Atelier de recherche

Objectifs

Conception et réalisation de projets de création utilisant exclusivement des outils libres.

Contenu

Dans le contexte numérique actuel de quasi monopole des outils informatiques propriétaires (Microsoft, Adobe, Apple, Google...) notamment dans le champs de la création, nous travaillerons à évaluer par l'expérimentation pratique les possibilités des logiciels libres en termes de rendu, de praticabilité, de forme de vie, de sevrage...
Attention, l'objectif n'est pas d'établir une comparaison systématique, ou une échelle de valeurs, mais plutôt de découvrir sur quels chemins imprévus ces "autres outils" peuvent nous conduire. C'est l'Odyssée numérique.

Évaluation

Contrôle continu

ÉLECTRONUM/FABLAB

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi, Bruno Affagard, Heiko Hansen
Type d'activité : Atelier
Méthodes : Accompagnement de projets

Objectifs

Accompagnement dans la conception et la réalisation de projets de création numériques

Contenu

L'Atelier Électronum & le Fablab sont des ateliers de conception et réalisation dédié aux technologies numériques ou associées au numérique. Le Fablab est partagé avec la Faculté de Sciences de l'Université du Havre.

Évaluation

Contrôle continu

ÉCRIRE ET ÉDITER AVEC SUPPORTS NUMÉRIQUES

Enseignant : Jean-Noël Lafargue
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Méthodes : cours magistraux et exercices

Objectifs et contenu

Les modalités de diffusion de la littérature sont en train d'être bouleversées d'une façon que beaucoup comparent à la révolution provoquée il y a un peu plus de cinq siècles par Johannes Gutenberg, et l'on entend même certains prophètes affirmer que le livre est en passe de disparaître. En apparence, il n'en prend pas encore le chemin, puisque le volume de titres publiés chaque année persiste à croître : plus de soixante dix mille titres ont été publiés en 2011, pour un tirage total de plus de quatre cent cinquante millions d'exemplaires. Ces chiffres vertigineux ne cessent d'augmenter régulièrement, mais le secteur de l'édition n'en est pas moins convaincu de se trouver à un tournant critique de son histoire industrielle autant qu'esthétique : nouveaux canaux de diffusion, supports électronique de lecture, impression à la demande, livre « augmenté », oeuvres contributives... Avec la « home page » internet, née il y a vingt ans, puis avec le blog et les wikis, chacun peut créer son propre média, devenir son propre éditeur, pour un coût dérisoire. C'est grâce à leur production sur Internet que nombre de futurs auteurs sont découverts, et le phénomène est presque généralisé dans le domaine de la bande dessinée, où les auteurs entament à présent leur carrière professionnelle chez des éditeurs traditionnels après s'être fait la main et s'être constitués un lectorat grâce à leurs publications en ligne. Certains supports traditionnels tels que le fanzine ou la revue universitaire semblent amenés à n'exister que sous forme virtuelle à l'avenir. Nous tenterons d'aborder toutes ces questions, en allant de ce qui semble sans doute le plus mesquin, comme les questions de droits d'auteur et les inconnues professionnelles provoquées par l'émergence de l'amateur, jusques aux promesses esthétiques amenées par le livre multimédia, les oeuvres « trans-média » ou les nouveaux formats tels que le « post », le commentaire, l'application ou encore le tweet. Ces questions seront essentiellement abordées par la pratique.

Évaluation

Qualité des rendus de travaux

ÉTUDES ET EXPERIMENTATIONS DES FORMES TYPOGRAPHIQUES

Enseignante : Sonia da Rocha
Type d'activité : Expérimentation, méthodologie et mise en oeuvre
Méthodes : Atelier

Objectifs

La typographie est une discipline conditionnée par son temps et ses évolutions techniques. Les nouvelles possibilités offertes aujourd'hui par le numérique permettent des évolutions des formes

du langage. Elles nous mènent à repenser les méthodes de création et ouvrent de nouveaux champs d'expérimentation pour la typographie.

Contenu

Dans cet atelier il sera proposé aux étudiants une série de textes et de documents afin d'animer des discussions autour de l'écriture, la typographie et le langage. Ces sujets seront abordés sous différents axes : le système, la forme et la fonction. À partir d'une base historique nous ouvrirons ces questionnements aux enjeux contemporains.

Évaluation

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

NUMÉRO 65

Enseignants : Gilles Acézat en collaboration avec Vanina Pinter

Type d'activité : Méthodologie de la recherche dans le cadre de l'UER Design graphique et édition

Méthodes : Pratique d'atelier, projet éditorial collectif

Objectifs

Permettre aux étudiants de se confronter aux enjeux d'une publication, en explorant divers aspects de l'objet édité qu'il soit papier ou écran. S'exercer à l'écriture. Se familiariser avec le travail collectif tout en étant force de propositions.

Contenu

Création d'une parution minimum de numéro 65, revue du design graphique de l'ESADHaR spécifique au campus du Havre.

Réflexion sur les usages de lecture, les pratiques du design graphique et leurs évolutions actuelles.

Mettre en pratique les notions de mise en page et de typographie.

Production de textes et d'images.

Reportage sur Une Saison Graphique. Investigations diverses.

Réflexion sur l'objet édité et sa diffusion quelle soit papier ou écran.

Évaluation

Contrôle continu.

ATELIER WALLSTREET

Enseignante : Lorence Drocourt

Type d'activité : Réalisations de projets graphiques dans l'espace public.

Méthodes : réunion hebdomadaire et suivi individuel des projets.

Objectifs

Confronter l'étudiant à l'expérience de créations graphiques dans l'espace public.

Contenu

Accompagnement des projets individuels et collectifs, de leur émergence à leur réalisation.

Évaluation

Pertinence de la proposition et qualité de la réalisation.

AUTOUR DE L'IMPRIMÉ

Enseignant : Alain Rodriguez

Type d'activité : Design graphique et édition

Méthodes : Atelier

Objectifs

À partir d'exercices abordant les différents champs du livre et de l'édition, les étudiants seront amenés à développer un regard critique sur l'objet imprimé. Les réflexions menées sur différentes formes éditoriales leur permettront d'acquérir les compétences nécessaires en mise en page et leur garantiront une approche et une lecture sensible du support livre. Pour les étudiants en 5ème année nous nous focaliserons sur le développement des éléments composant leur diplôme (mémoires, éditions) afin de leur assurer un corpus cohérent et une production pertinente plastiquement et conceptuellement.

Contenu

Nous aborderons l'espace du livre et de l'imprimé par l'étude de la typographie, la composition, la couleur et la matérialité des objets. Nous observerons également les rapports existant entre texte et image afin de questionner les problématiques éditoriales qui en résultent. Un suivi technique sur les logiciels de mise en page accompagnera les différents exercices.

Évaluation

Exercices tout au long de l'année. Contrôle continu.

EDITH ET MULTIPLES

Enseignant : Yann Owens

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Méthodes : échanges individuels et collectifs

Édith est un groupe de recherche initié par l'ESADHaR en collaboration avec le Cneai (Centre National de l'Édition et des Arts Imprimés) et l'Université de Haute-Alsace, Mulhouse.

Édith développe un état des lieux des publications d'artistes et de graphistes des années 1980 à nos jours et explore les différentes formes éditoriales des publications d'auteurs.

L'équipe est constituée de chercheurs artistes, graphistes, historiens de l'art, historien du design graphique, bibliothécaire, commissaires d'exposition et sérigraphes. Une dizaine d'étudiants et diplômés apportent également leur contribution au laboratoire Édith. La méthodologie de ces travaux a trouvé d'emblée une forme en écho à la circulation contemporaine des œuvres, des auteurs, des idées. Un ouvrage sera publié en 2014, réunissant les actes du colloque organisé par le groupe de recherche, livre dont la forme sera conçue en cohérence avec les notions d'étape et de parcours, et qui mettra directement en jeu les travaux du laboratoire (journées d'études, colloque, performances, expositions, publications, participation à Art Sequana en 2014, etc.)

Objectifs

À travers cet atelier, il sera question d'interroger la production plastique mais aussi de la mettre en perspective avec les aspects concrets liés à la reproductibilité, à l'exposition, l'édition et la diffusion. Il sera proposé, à travers la lecture de textes, la rencontre avec certains des acteurs de l'édition (ARL, DRAC...) et des workshops avec des éditeurs (Éditions du livre...) de comprendre les différents enjeux de l'édition contemporaine.

Contenu

Accompagnement du projet personnel de chaque étudiant.

Évaluation

Évalués sur la qualité des travaux.

Activités facultatives :

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 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,...)

Ces ateliers, au nombre de 5 par semestre se déroulent les mercredis de 18h30 à 20h30.

Évaluation

Contrôle continu de l'implication

LES ENTREPRENEURIALES

PROGRAMME DES ENTREPRENEURIALES

Les Entrepreneuriales est un programme d'entraînement terrain à la création d'entreprise (de nov à fin mars) ouvert aux étudiants de toutes filières de formation d'écoles ou d'Universités à partir de Bac + 2 en cours. Porté par le Réseau Entreprendre Normandie Seine Eure et ses partenaires, il associe l'expertise de professionnels et l'accompagnement de parrains (chefs d'entreprise) et coachs (conseillers en création d'entreprise) pour chaque équipe. L'équipe est composée de 2 à 5 étudiant(e)s de profils de formation complémentaire.

Pour constituer votre équipe et vous inscrire,

Rendez-vous sur

www.les-entrepreneuriales.fr

Contact : Coordination régionale – Magali DEBRAY

lehavre@les-entrepreneuriales.fr

– Tél : 06 15 73 62 58

COMMUNIQUÉ

Composez votre équipe

Dépôt d'annonces sur le site :

>> Je veux rejoindre une équipe : je me présente ou

>> Je veux constituer une équipe : voici mon projet

Soirée Speed Dating

Inscrivez votre équipe en ligne

Vous ne pourrez inscrire votre équipe que le

lendemain de votre soirée speed dating.

>> Dossier d'inscription à remplir en ligne

U.E. Évaluation

STAGE

Enseignant : coordinateur 4ème 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 60 heures 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. L'étudiant devra réaliser un rapport de stage qu'il remettra au professeur coordinateur de son année.

Évaluation

Contenu du rapport de stage.

BILAN, RECHERCHES PERSONNELLES

Enseignant : 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 INITIATION À LA RECHERCHE SUIVI DU MÉMOIRE, PHILOSOPHIE, HISTOIRE DES ARTS

Cours obligatoires :

CULTURE NUMÉRIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde
Type d'activité : Culture générale
Méthodes : cours magistral

Objectifs

Comprendre et analyser les enjeux de la « culture numérique » au sein de la culture visuelle.

Contenu

A partir de différents champs du savoir (histoire, sociologie, philosophie, esthétique, ...) nous traiterons des enjeux que soulèvent ce qu'on a coutume d'appeler la « culture numérique » (images de synthèse, numérique/analogie, virtuel, internet et post internet, net art, jeux vidéo, réseaux sociaux, etc.). L'approche pluridisciplinaire permettra de comprendre la manière dont cette culture récente s'articule avec des cultures ou des usages plus anciens.

Évaluation

Assiduité, contrôle continu (dossier) et devoir sur table.

Activités facultatives:

PARLEZ-NOUS D'ART

Enseignante : Danièle Gutmann
Type d'activité : Culture générale
Méthodes : Travaux dirigés, stages

Objectifs

Cet atelier cherche à développer la pratique de la médiation artistique de l'art contemporain.

Contenu

Différentes approches sont proposées : la pratique orale du commentaire d'œuvre, la présentation d'expositions d'art contemporain auprès de publics divers, des stages dans les institutions artistiques, des rencontres avec des professionnels de la médiation.

Évaluation

Évaluation sur les interventions à l'oral, les comptes rendus de stages.

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.

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

Enseignant : 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'évoluer d'un esprit compétitif vers un esprit collectif.

Évaluation

Présence et engagement nécessaires. Contrôle continu.

PÔLE LANGUE ÉTRANGÈRE

ANGLAIS

Enseignante : Carol Porcheron
Type d'activité : Langue vivante
Méthodes : cours magistraux et entretiens individuels

Objectifs

Perfectionner les acquis de l'année précédente. Développer l'autonomie de l'étudiant à communiquer, travailler et réagir dans un contexte anglophone.

Contenu

Rendez-vous chaque semaine avec la totalité des étudiants des années 3, 4, 5 pour définir des projets personnels en anglais (à élaborer par la suite en entretiens individuels). Ces projets impliquent une remise à jour des écrits des années précédentes en vue de préparer d'éventuels stages, séjours d'études, périodes de travail, expositions, etc., à l'étranger, sans oublier la possibilité d'une plus grande diffusion du travail des étudiants par l'Internet. Les réunions en groupe hebdomadaire sont aussi l'occasion pour les étudiants de partager leurs expériences en anglais, raconter leurs voyages et s'entraider pour des projets.

Évaluation

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