

# ESADHaR - CAMPUS DU HAVRE

## ANNÉE 4

### DESIGN GRAPHIQUE ET INTERACTIVITÉ

Parcours : «Art Médias Environnement» (AME)

Coordinateurs : Helen Evans et Heiko Hansen

PRÉSENTATION du parcours:

Ce parcours 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.

Il 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.

Ce parcours 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 l'ESADHaR. 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 d'un mois est à effectuer pour une première « mise en situation » professionnelle. Durant la quatrième année les entretiens individuels avec les professeurs revêtent une importance capitale. L'étudiant peut choisir, en début du semestre 7, un co-tuteur de recherche appelé à suivre son travail jusqu'à la fin de sa scolarité.

L'obtention de 228 crédits est requise pour le passage en semestre 9. En dessous de 240 crédits, les crédits manquants doivent obligatoirement être rattrapés au cours de la cinquième année. L'obtention des 240 crédits donne droit au CESAP (Certificat d'Études Supérieures en Arts Plastiques).

#### **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

#### **IMAGE AS SPACE (obligatoire)**

Enseignants : Heiko Hansen et Helen Evans

Code HG4GM04

Type d'activité : Méthodologie de la Recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 4

Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre

Semestre : 7 et 8

Méthodes : recherche, conception de projets, atelier de pratique

Choisir un module spécifique parmi les propositions suivantes :

#### **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

#### **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

#### **IMAGES EN MOUVEMENT**

Enseignant : Stéphane Trois Carrés et Jean-Noël Lafargue

Code HG4GM09

Type d'activité : Méthodologie de la Recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 4

Travail de l'étudiant : 100 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 : 70 heures/semestre

Semestre : 7 et 8

Méthodes : atelier

#### **EXEMPLAIRES (S7) ET NUMÉRO 65 (S8)**

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

#### **EDGAR**

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

## DESIGN NUMÉRIQUE

Enseignant : Jean-Noël Lafargue  
Code HG4GM12  
Type d'activité : Technique et mise en œuvre  
Nombre d'heures hebdomadaires : 2  
Travail de l'étudiant : 60 heures/semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : atelier et cours magistral

ACTIVITÉS FACULTATIVES :

## 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  
Semestre 8 : 10 crédits

## BILAN, RECHERCHES PERSONNELLES (S7 et S8)

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 (S7)

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

## SEMAINES WORKSHOPS 2 (S7)

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

## WORKSHOP FLASH (S8)

Enseignant : selon le workshop choisi  
Code HG4BI04  
Type d'activité : workshop  
Semestre 8 : obligatoire  
Méthodes : workshops de trois jours avant la JPO

## 5 ENTRETIENS INDIVIDUELS (S7 et S8)

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.

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

Semestre 7 : 9 crédits  
Semestre 8 : 9 crédits

## CULTURE NUMÉRIQUE / ACTUALITÉ ET RECHERCHE

Enseignant : Maxence Alcalde  
Code HG4HA07  
Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures hebdomadaires : 1,5  
Travail de l'étudiant : 30 heures/semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : cours magistraux et ateliers d'écriture

## ÉCRITURE

Enseignant : Maxence Alcalde  
Code HG4HA07  
Type d'activité : Culture générale  
Nombre d'heures hebdomadaires : 1,5  
Travail de l'étudiant : 30 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 : 30 heures/semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : cours magistraux

## ANALYSE FILMIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde  
Code HG4HA04  
Type d'activité : Culture générale  
Nombre d'heures hebdomadaires : 3 (12 séances sur l'année)  
Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : cours magistraux, projections de films et débats

## LABORATOIRE DU VOIR

Enseignante : Colette Hyvrard  
Code HG4HA06  
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

## 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

Enseignement obligatoire :

#### IMAGE AS SPACE (OBLIGATOIRE)

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.

Choisir un enseignement spécifique au choix :

#### IMAGES EN MOUVEMENT

Enseignants : Stéphane Trois Carrés et Jean-Noël Lafargue

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Méthodes : méthodologie de la recherche

#### 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.

#### COMITÉ DE LIBÉRATION NUMÉRIQUE

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi

Type d'activité : Méthodologie de la Recherche

Méthodes : atelier de recherche

Semestre 7 et 8 : Conception et réalisation de projets de création utilisant exclusivement des outils libres. 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. Nous travaillerons également à la forme données à ces expérimentations dans un objectif de partage et de création de communauté.

Évaluation : Contrôle continu.

#### ÉLECTRONUM/FABLAB

Enseignant : Bruno Affagard

Type d'activité : Atelier

Méthodes : Accompagnement de projets

#### Objectifs

Accompagnement dans la conception et la réalisation de projets de création numérique.

#### Contenu

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

#### Évaluation

Contrôle continu.

Choisir 1 enseignements d'ouverture au choix:

#### 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 », œuvres 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 œuvres « 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

#### EXEMPLAIRES (S7) NUMÉRO 65 (S8)

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

#### EXEMPLAIRES (S7)

#### Objectifs :

Cet atelier s'inscrit dans le programme dédié à la participation de l'ESADHaR à la biennale d'EXEMPLAIRES formes et pratiques de l'édition 2019. Il fera l'objet d'une réflexion sur le design éditorial contemporain et visera à proposer une sélection de 6 ouvrages « EXEMPLAIRES ».

#### Contenu

Investigations, réflexions, recherches individuelles. Production de textes et d'images. Échanges, discussions, collaborations.

#### NUMERO 65 (S8)

#### Objectif

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 : Réalisation 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.

## EDGAR

Enseignant : Yann Owens

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Méthodes : échanges individuels et collectifs

EDGAR est un groupe de recherche initié par l'ESADHaR dans le cadre de l'événement Une Saison Graphique.

## 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 graphistes (Éditions du livre...) de comprendre les différents enjeux du design graphique contemporain et de son exposition.

## Contenu

Accompagnement du projet personnel de chaque étudiant.

## Évaluation

Évalués sur la qualité des travaux.

## DESIGN NUMÉRIQUE

Enseignant : Jean-Noël Lafargue

Type d'activité : Séminaire et atelier

Méthodes : cours magistraux, débats, production

## Objectifs

Il est vital de ne pas être un usager naïf des technologies dites « numériques » mais de se positionner en acteur critique de leur usage et de leur développement futur. Dans ce séminaire atelier nous nous interrogerons sur les enjeux des nouvelles technologies et nous produirons des objets virtuels ou tangibles.

## Contenu

Les premières semaines seront dédiées à des cours magistraux et à des échanges sur plusieurs thématiques : objets intelligents, réseau Internet, réseaux sociaux, création numérique, jeu vidéo, intelligence artificielle, représentation de données, capteurs,... Ces sujets seront abordés sous le prisme des sciences humaines (sociologie/anthropologie, histoire, politique) mais seront aussi l'occasion d'explications techniques. Chaque étudiant sera incité à produire des objets relevant du design numérique.

## Évaluation

Sur projets.

## Activités facultatives :

## 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](http://www.les-entrepreneuriales.fr)

Contact : Coordination régionale – Magali DEBRAY

[lehavre@les-entrepreneuriales.fr](mailto: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 ACTUALITÉ ET RECHERCHE

Enseignant : Maxence Alcalde

Type d'activité : Culture générale

Méthodes : cours magistral obligatoire

## Objectifs

Comprendre et analyser les enjeux de la « culture numérique » au sein de la culture visuelle, se familiariser avec l'actualité du numérique

## 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. Une partie du cours sera consacré à des recherches personnelles des étudiants autour des thématiques traitées pendant le cours.

## Évaluation

Assiduité, exposé problématisé.

## ÉCRITURE

Enseignant : Maxence Alcalde

Type d'activité : Culture générale, préparation du mémoire

Méthodes : entretiens individuels et temps de réflexion collectifs

## Objectifs

Accompagnement à la rédaction du mémoire de DNSEP.

## Contenu

Entretiens individuels avec chaque étudiant, suivi de la rédaction et de la réalisation de l'objet mémoire. Le mémoire est pensé comme un outil essentiel de documentation, de réflexion articulée. Mais il est aussi un espace où l'étudiant affirme la singularité de ses choix, de ses écritures (par des textes, par ses outils de graphistes). Ce travail servira par la suite, le jeune professionnel à établir une méthodologie de recherche pour tout sujet. Préparation à l'oral (soutenance du mémoire et du jury de diplôme).

Activités facultatives:

## 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.

### LABORATOIRE DU VOIR

Enseignante : Colette Hyvrard

Type d'activité : Pratique et théorique à partir d'une activité du laboratoire liée à la question des images.

Méthode : favoriser les expériences pratiques à partir de projets professionnels (recherche d'images, accrochages d'expositions, assistanat...).

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.

#### Évaluation

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

### 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.

### 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 professionnel anglophone.

#### Contenu

Rendez-vous chaque semaine avec la totalité des étudiants des années 4 et 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 de 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 et des recherches en design graphique.

#### Évaluation

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