

# 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.

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. Une exclusion en fin de 2e année est possible en cas de niveau insuffisant.

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 : 2

Travail de l'étudiant : 40 heures/ semestre

Semestre : 3 et 4

Méthodes : Travaux dirigés

#### **CULTURE NUMÉRIQUE**

Enseignant : Maxence Alcalde

Code HG2HA03

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures hebdomadaires : 1 h 30

Travail de l'étudiant : 30 heures/ semestre

Semestre : 3 et 4

Méthodes : cours magistraux

#### **HISTOIRE DE L'ART**

Enseignante : Corinne Laouès

Code HG2HA07

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures hebdomadaires : 2 (12 places)

Travail de l'étudiant : 30 heures/semestre

Semestre : 3 et 4

Méthodes : cours magistraux

#### ACTIVITÉS FACULTATIVES :

#### **PARLEZ-NOUS D'ART**

Enseignante : Corinne Laouès

Code HG2HA04

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures hebdomadaires : 2 (12 places)

Travail de l'étudiant : 40 heures/ semestre

Semestre : 3 et 4

Méthodes : cours magistraux

#### **ANALYSE FILMIQUE**

Enseignant : Maxence Alcalde

Code HG2HA05

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures hebdomadaires : 2 (12 séances dans l'année) Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre

Semestre : 3 et 4

Méthodes : cours magistraux, projections de films et débat

#### **MUMA BOX**

Enseignante : Lorence Drocourt

Code HG2HA06

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures hebdomadaires : 1 h 30

Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre

Semestre : 3 et 4

Méthodes : projections de films et débats

#### **PÔLE MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRES**

Semestre 3 h 16 crédits /

Semestre 4 h 14 crédits

#### **U.E. Image**

Semestre 3 : 6 crédits /

Semestre 4 : 4 crédits

#### **REPRODUCTIBILITÉ**

Enseignant : Yann Owens

Code HG2IM01

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 : travaux dirigés, suivi individuel, expérimentations

#### **ATELIER VIDÉO ET MOTION DESIGN**

Enseignant : Stéphane Trois Carrés

Code HG2IM03

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 : conception du projet, réalisation

#### **PROJETER DESSINER**

Enseignante : Lorence Drocourt

Code HG2IM04

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre

Semestre : 3 et 4

Méthodes : exercices et atelier

#### **PHOTO ET ART CONTEMPORAIN**

Enseignante : Colette Hyvrard

Code HG2IM05

Type d'activité : Cours pratique et connaissances théoriques Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre

Semestre : 3 et 4

Méthodes : visites d'expos, lectures collectives, exercices

## U.E. Graphisme et Multimédia

Semestre 3 : 10 crédits /  
Semestre 4 : 10 crédits

### RECHERCHES GRAPHIQUES 2

Enseignante : Rozenn Lanchec  
Code HG2GM01  
Type d'activité : Technique et mise en œuvre  
Nombre d'heures hebdomadaires : 3 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 : 3 h 30  
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

### ARDUINO/GENUINO

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

### LE RAPPORT TEXTE / IMAGE / CODE

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi  
Code HG2GM03  
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

### ACTIVITÉ FACULTATIVE :

### INITIATION CALLIGRAPHIE

Enseignante : Sonia Caramelo  
Code HG2GM05  
Type d'activité : Technique  
Nombre d'heures hebdomadaires : 1  
Travail de l'étudiant : 10 heures/semestre  
Semestre : 3 et 4  
Méthodes : Atelier découverte

### 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  
Méthodes : workshop de quatre jours en début de semestre

### SEMAINE WORKSHOPS 2

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

### WORKSHOP FLASH

Enseignant : selon le workshop choisi  
Code HG2RP04  
Type d'activité : Workshop  
Semestre : 4  
Méthodes : workshop de trois jours avant la JPO

### PÔLE RECHERCHES ET EXPÉRIMENTATIONS PERSONNELLES

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

### 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 DU DESIGN GRAPHIQUE

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

#### Objectifs

Le cycle de ce cours se déroule sur deux années, il a pour objectif d'impliquer les jeunes professionnels dans la culture de leur discipline.

#### Contenu

Cycle sur deux ans de conférences d'histoire du design graphique. Durant l'année 2, les conférences concernent la période de 1930 à aujourd'hui. Elles sont thématiques autour de mouvements comme le Surréalisme ou Fluxus. Elles mettent en avant la force graphique de certains courants (le modernisme suisse, le postmodernisme américain). Certains focus seront développés autour de la production de l'école polonaise de l'affiche, de Grapus. Des conférences tout au long de l'année questionneront le design graphique contemporain.

#### 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. Participation à un travail en groupe #HDDG, conception éditoriale (texte et images) informant sur l'histoire de design graphique à partir d'écrits d'étudiants (premier semestre). 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, des étudiants présentent un thème d'actualité artistique/design graphique émanant d'une source anglophone (descriptif

d'exposition, article de presse, film, documentaire...) et par la suite animent un débat en anglais avec toute la classe. En plus de sa participation à l'oral, chaque étudiant devrait rédiger en anglais un carnet par semestre contenant ses réflexions issues des débats en cours et aussi ses recherches personnelles. Ce carnet, qui pourrait devenir un objet de design graphique, devrait aussi 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.

#### 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

À partir de différents champs du savoir (histoire, sociologie, philosophie, esthétique,...) nous traiterons

des enjeux que soulève 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, partiel (dossier/sur table).

Activités facultatives :

## ANALYSE FILMIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde  
Type d'activité : Culture générale, analyse filmique  
Méthodes : projection/débat

Objectifs  
Appréhender la culture visuelle à travers des œuvres cinématographiques.

Contenu  
Chaque séance donnera lieu à la présentation d'un film autour d'une thématique à définir. Suite à la projection, les étudiant-e-s seront accompagnés dans leur analyse du film. Un volet méthodologique de l'analyse filmique sera aussi proposé

Évaluation  
Assiduité, rendu semestriel sous forme de texte de synthèse ou de production d'affiches.

## PARLEZ-NOUS D'ART

Enseignante : Corinne Laouès  
Type d'activité : Culture générale  
Méthodes : travaux dirigés, stages

Objectifs  
Cet atelier cherche à développer la pratique et la réflexion sur la médiation de l'art contemporain.

Contenu  
Différentes approches sont proposées : la prise en charge de l'accrochage d'une exposition et de sa présentation auprès de publics divers, des stages dans des institutions artistiques ou éducatives, des rencontres avec des professionnels de la médiation, des développements théoriques sur le fonctionnement du monde de l'art contemporain.

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

## MUMABOX

Enseignante : Lorence Drocourt  
Type d'activité : Films expérimentaux visionnés au MuMa  
Méthodes : conférences, projections

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

Évaluation  
Validé ou non, présence et rendus.

## PÔLE MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRE

### ATELIER VIDÉO ET MOTION DESIGN

Enseignant : Stéphane Trois Carrés  
Type d'activité : Expérience théorique et pratique de la vidéo  
Méthodes : cours magistraux et cours pratiques

Objectifs  
Ce cours a pour objet d'initier les étudiants aux fondamentaux du motion design et de la vidéo

Contenu  
Deux exercices de vidéo sont proposés sur deux semestres aux étudiants de deuxième année. Un support de cours vidéo est mis en ligne. L'objet de ce cours est la maîtrise des logiciels After Effect et Adobe Première et une initiation aux concepts et pratiques de la vidéo.

Évaluation  
Contrôle continu et qualité des rendus.

### PROJETER DESSINER

Enseignante : Lorence Drocourt  
Type d'activité : Pratique et mise en œuvre.  
Méthode : atelier de pratique du dessin et suivi individuel des projets.

Objectifs  
Inciter les étudiants à mettre en place une pratique régulière du dessin en utilisant films et vidéos comme déclencheurs. Créer des mini-récits et développer un questionnement sur les notions d'images fixes et animées.

Contenu  
Production de dessins d'après des projections de films classiques et expérimentaux, des vidéos d'artistes, des vidéos personnelles.  
Atelier : Trier et mettre en forme les dessins en récits séquentiels. Commencer à expérimenter l'animation des dessins (rotoscopie, gif animés.....).

Évaluation  
Contrôle continu. Assiduité aux séances de dessin et qualité des recherches et des réalisations.

### REPRODUCTIBILITÉ

Enseignant : Yann Owens  
Types d'activité : Initiation technique et pratique au sein du pôle impression  
Méthodes : démonstrations expérimentations

Objectifs  
Une réflexion peut s'opérer sur la nature des choix de l'étudiant 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'accent est mis sur le processus créatif. L'élève est incité à récolter un maximum de sources d'inspirations 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 + sérigraphie etc.  
Il s'agira de privilégier le projet personnel plutôt que la technique et faire 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 : cours magistraux et atelier

Contenu Semestre 3 : Cuisine Plastique.  
Les logiciels libres ([https://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel\\_libre](https://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel_libre)) offrent une très grande diversité d'approche, de méthodologie et de rendus propice à nourrir abondamment un processus de création artistique. Vous devrez chercher et expérimenter le plus grand nombre possible de logiciels puis les combiner pour inventer vos propres langages plastiques, artistiques. Nous appellerons ces combinaisons des « recettes ».  
En parallèle nous combinerons ces « recette » dans une édition mixte (imprimée et écran) réalisée en html/css, ce sera votre livre interactif de « Cuisine Plastique ».

Objectifs  
Apprendre à apprendre, découvrir de nouveaux outils numériques et les utiliser, acquérir des compétences de design et de mise en page avec html/css

Évaluation  
Contrôle continue + Rendu print et écran

Contenu Semestre 4 : On se Git! (atelier d'écriture interactive collaboratif).  
Nous découvrirons et utiliserons le système de versionnage git, système qui permet à des milliers de développeurs repartis sur toute la planète de travailler en collaboration. Nous utiliserons ici git pour programmer des œuvres interactives collective codées en javascript.

Objectifs  
Découvrir et utiliser git, approfondir vos compétence en javascript.

Évaluation  
Rendus via git.

### 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. Acquérir les notions fondamentales de la mise en page, de l'identité visuelle et des systèmes graphiques.

Contenu  
Expérimentations et méthodologie sur les signes, la mise en page et le rapport texte/image. Seront abordés les notions fondamentales de la macrotypographie : règles d'usage, hiérarchisation, grille. Découvertes et analyse de projets graphiques emblématiques.

Évaluation  
Contrôle continu et qualité des rendus

### 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 ensuite, 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, d'utilisation des leds, des transistors et de certains circuits intégrés.

## Évaluation

Contrôle continu.

## RECHERCHES GRAPHIQUES 2

Enseignante : Rozenn Lanchec

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'acquérir 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 normalisent pas de trop. Aussi l'expérimentation et la liberté de mouvement sont valorisées 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'acquerraient, au fil des semestres.

## Évaluation

Contrôle continu et bilans semestriels.

## PHOTOGRAPHIE ET ART CONTEMPORAIN

Enseignante : Colette Hyvrard

Type d'activité : cours pratique adossé à des connaissances théoriques.

Méthode : lecture collective 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...)

## Activité facultative :

## INITIATION CALLIGRAPHIE

Enseignante : Sonia Caramelo

Type d'activité : Technique

Méthodes : Atelier

### Objectifs

Appréhender les techniques de base de la calligraphie.

### Contenu

Chaque séance donnera lieu à la présentation d'un sujet, les études pratiques seront agrémentées de conseils de lecture et d'éléments de culture générale sur la calligraphie à travers les époques.

## Évaluation

Assiduité, rendu semestriel.

## 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 secrétariat pédagogique de son campus.

### Évaluation

Contenu du rapport de stage.

## PÔLE BILAN

### 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 (journal du spectateur).

### 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.