

## ANNÉE 5

## DESIGN GRAPHIQUE ET INTERACTIVITÉ

Coordination générale : Jean-Noël Lafargue

## Parcours : « Art Médias Environnement » (AME)

Coordinateurs : Helen Evans et Heiko Hansen

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. Ce parcours 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 de l'ESADHaR est au cœur du projet pédagogique.

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 L'ANNÉE :

La cinquième année est celle de la préparation du DNSEP (Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique), année durant laquelle les efforts de l'étudiant sont concentrés sur l'aboutissement et la présentation de son projet personnel. 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...) et permet une mise à distance de l'étudiant vis-à-vis de sa démarche personnelle autant qu'elle l'accompagne et l'enrichit. Le suivi de l'évolution de chaque démarche par les enseignants lors d'entretiens individuels et d'entretiens avec les professeurs coordinateurs de la cinquième année est indispensable.

Le semestre 10 est entièrement consacré à la préparation du diplôme.

Pour le passage du DNSEP, 270 crédits sont nécessaires (30 crédits seront donnés automatiquement avec l'obtention du diplôme). Le DNSEP peut être tenté deux fois.

## • PÔLE MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE

Semestre 9 : 20 crédits

**U.E. Recherche et projets**

Semestre 9 : 10 crédits

Enseignement obligatoire :

**IMAGE AS SPACE (obligatoire)**

Enseignants : Heiko Hansen et Helen Evans  
Code HG5RP04

Type d'activité : Méthodologie de la Recherche  
Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre  
Semestre : 9

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 HG5RP03

Type d'activité : Méthodologie de la Recherche  
Nombre d'heures hebdomadaires : 4

Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre  
Semestre : 9

Méthodes : atelier de recherche

**ÉLECTRONUM/FABLAB**

Enseignant : Bruno Affagard  
Code HG5RP05

Type d'activité : Atelier

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre  
Semestre : 9

Méthodes : accompagnement de projets

**DESIGN NUMÉRIQUE**

Enseignant : Jean-Noël Lafargue  
Code HG5GM12

Type d'activité : Technique et mise en œuvre  
Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 60 heures/semestre  
Semestre : 9

Méthodes : atelier et cours magistral

**IMAGES EN MOUVEMENT**

Enseignants : Stéphane Trois Carrés et Jean-Noël Lafargue

Code HG5RP09

Type d'activité : Méthodologie de la Recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 4

Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre

Semestre : 9

Méthodes : Conception du projet, réalisation

Choisir un module d'ouverture parmi les propositions suivantes :

**LITTÉRATURE GÉNÉRATIVE INTERACTIVE ET VISUELLE**

Enseignant : Jean-Noël Lafargue

Code HG5RP06

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre

Semestre : 9

Méthodes : atelier

**NUMÉRO 65**

Enseignant : Gilles Acézat

Code HG5RP02

Type d'activité : Méthodologie de la recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre

Semestre : 9

Méthodes : pratique d'atelier, projet éditorial collectif

**ATELIER WALLSTREET**

Enseignante : Lorence Drocourt

Code HG5RP10

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre

Semestre : 9

Méthodes : conception de projets, atelier de pratique

**EDGAR**

Enseignant : Yann Owens

Code HG5RP08

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 4

Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre  
Semestre : 9  
Méthodes : suivi individuel

## **AUTOUR DE L'IMPRIMÉ**

Enseignant : Alain Rodriguez  
Code HG5RP11  
Type d'activité : Technique et mise en œuvre  
Nombre d'heures hebdomadaires : 3  
Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre  
Semestre : 9  
Méthodes : suivi individuel

ACTIVITÉS FACULTATIVES :

## **LES ENTREP'**

Enseignants : différents intervenants  
Code HG5RP12  
Type d'activité : Création d'entreprise  
Nombre d'heures hebdomadaires : 2  
Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre  
Semestre : 9  
Méthodes : Cours magistraux et travaux dirigés

## **INITIATION V.R**

Enseignant : Stéphane Trois carrés  
Code HG5MT13  
Type d'activité : Initiation technique  
Nombre d'heures hebdomadaires : 3  
Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre  
Semestre : 9  
Méthodes : Atelier et travaux dirigés

## **INITIATION CALLIGRAPHIE**

Enseignante : Sonia Da Rocha  
Code HG5MT14  
Type d'activité : Technique  
Nombre d'heures hebdomadaires : 1  
Travail de l'étudiant : 10 heures/semestre  
Semestre : 9  
Méthodes : Atelier découverte

## **U.E. Suivi de mémoire, philosophie, histoire des arts, langue étrangère**

Semestre 9 : 10 crédits

## **ANGLAIS**

Enseignante : Carol Porcheron  
Code HG5HA01  
Type d'activité : Langue vivante  
Nombre d'heures hebdomadaires : 1  
Travail de l'étudiant : 30 heures/semestre  
Semestre : 9  
Méthodes : cours magistraux et entretiens individuels

## **ÉCRITURE / MÉMOIRE**

Enseignant : Maxence Alcalde  
Code : HG5HA08  
Type d'activité : Suivi de mémoire  
Nombre d'heures hebdomadaires : 1 h 30  
Travail de l'étudiant : 30 heures/semestre  
Semestre 9  
Méthodes : rendez-vous individuel

## **SÉMINAIRE DE RECHERCHE /CULTURE NUMÉRIQUE**

Enseignant : Maxence Alcalde  
Code HG5HA07  
Type d'activité : Culture générale  
Nombre d'heures hebdomadaires : 1 h 30  
Travail de l'étudiant : 30 heures/semestre  
Semestre : 9  
Méthodes : cours magistraux et ateliers d'écriture

ACTIVITÉS FACULTATIVES :

## **ANALYSE FILMIQUE**

Enseignant : Maxence Alcalde  
Code HG5HA04  
Type d'activité : Culture générale  
Nombre d'heures hebdomadaires : 2 (12 séances sur l'année)  
Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre  
Semestre : 9  
Méthodes : cours magistraux, projections de films et débats

## **LABORATOIRE DU VOIR**

Enseignante : Colette Hyvrard  
Code HG5RP06  
Type d'activité : Méthodologie de la Recherche  
Nombre d'heures hebdomadaires : 3  
Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre  
Semestre : 9  
Méthodes : travaux dirigés et échanges collectifs

## **• PÔLE MISE EN FORME DU PROJET PERSONNEL**

Semestre 9 : 10 crédits

## **PREMIER BILAN DE SEMESTRE 9**

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur  
Code HG5BI01  
Type d'activité : Bilan de fin de semestre  
Semestre : 9  
Méthodes : présentation des travaux réalisés

## **BILAN PRÉPARATOIRE AU DIPLÔME**

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur  
Code HG5BI01  
Type d'activité : Bilan de fin de semestre  
Semestre : 9  
Méthodes : présentation des travaux réalisés

## **SEMAINE WORKSHOPS 1**

Enseignant : selon le workshop choisi  
Code HG5BI02  
Type d'activité : workshop  
Semestre 9 obligatoire  
Méthodes : workshops de quatre jours en début de semestre

## **SEMAINES WORKSHOPS 2**

Enseignant : selon le workshop choisi  
Code HG5BI03  
Type d'activité : workshop  
Semestre 9 : obligatoire  
Méthodes : workshops de quatre jours en début de semestre

## **5 ENTRETIENS INDIVIDUELS**

Enseignants : tous les enseignants de l'ESADHaR  
Code HG5BI04  
Type d'activité : entretiens oraux  
Travail de l'étudiant : 5 entretiens minimum par semestre  
Semestre : 9  
Méthodes : 5 entretiens individuels avec 5 professeurs choisis validés par une signature.

## **ÉPREUVE DU DIPLÔME**

Code : HG5DI01  
Semestre 9 : 0 crédit /  
Semestre 10 : 30 crédits  
(Mémoire : 5 crédits- Travail plastique : 25 crédits)

DESCRIPTIF DES ENSEIGNEMENTS

**• PÔLE PROJET PLASTIQUE PROSPECTIVE, MÉTHODOLOGIE, PRODUCTION**

**U.E. Graphisme, multimédia et recherche**

Enseignement obligatoire :

**IMAGE AS SPACE DE L'IMAGE À L'ESPACE**

Enseignants : Helen Evans & Heiko Hansen

Recherche, conception de projet, prototypage et collaboration.

**Objectifs**

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 :**

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

**Evaluation**

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. Dans 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

**Contenu**

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 champ 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 sur la forme à donner à ces expérimentations dans un objectif de documentation, de partage et de mise en place d'une 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 numériques

**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.

**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.

Choisir un enseignement d'ouverture au choix :

**LITTÉRATURE GÉNÉRATIVE INTERACTIVE ET VISUELLE**

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 électroniques 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

**NUMÉRO 65**

Enseignants : Gilles Acézat  
Type d'activité : Méthodologie de la recherche  
Méthodes : Pratique d'atelier, projet éditorial collectif

**Objectif**

Cet atelier invite les étudiants à se confronter aux enjeux d'une publication, en explorant divers aspects de l'objet édité. S'exercer à l'investigation, à l'écriture. Se familiariser avec le travail collectif tout en étant force de propositions et autonome.

**Contenu**

Création d'une parution, de numéro 65, revue du design graphique de l'ESADHaR spécifique au campus du Havre. Investigations, réflexions, recherches, collaborations, formulations éditoriales.

Évaluation  
Contrôle continu.

**ATELIER WALLSTREET**

Enseignante : Lorence Drocourt  
Type d'activité : Réalisation de projets graphiques dans l'espace public.  
Méthodes : réunion hebdomadaire, suivi individuel des projets et atelier collectifs de créations des vitrines.

Objectifs et contenu  
Confronter l'étudiant à l'expérience de créations

graphiques individuelles dans l'espace public.  
Accompagnement des projets de leur émergence à leur réalisation.  
Atelier de fabrications des images et scénographies collectives.  
Montages de vitrines évolutives à Hors service.

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 5e 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  
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.

Activités facultatives :

## Les Entrep'

Les Entrepreneurs 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-entrepreneurs.fr](http://www.les-entrepreneurs.fr)

Contact : Coordination régionale – Magali DEBRAY  
[lehavre@les-entrepreneurs.fr](mailto:lehavre@les-entrepreneurs.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

## RÉALITÉ VIRTUELLE

Enseignant : Stéphane Trois Carrés  
Type d'activité : Acquisition des principes de la réalité virtuelle  
Méthodes : cours pratique

### Objectifs

Création d'un studio de réalité virtuelle.

### Contenu

Ce cours a lieu le mercredi de 16 h 30 à 19 heures. Il s'adresse à des groupes de trois ou quatre étudiants maximum. Initiation aux fonctionnalités de la réalité virtuelle Découverte des outils, des logiciels et des protocoles Conception.

### Évaluation

Présence / participation / maîtrise et pertinence du projet par rapport aux technologies / conception.

## INITIATION CALLIGRAPHIE

Enseignante : Sonia Da Rocha  
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.

## U.E. Suivi de mémoire, philosophie, histoire des arts, 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.

## SÉMINAIRE DE RECHERCHE EN CULTURE NUMÉRIQUE

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

### Objectifs

Comprendre et analyser les enjeux de la « culture numérique » à travers la présentation d'objets et leur mise en perspective lors de discussion pendant le séminaire.

### Contenu

Le cours débutera par quelques séances théoriques puis les étudiant-e-s seront amenés à proposer des exposés sur les sujets de leurs préoccupations liés à la culture numérique (objets, pratiques, usages, textes, etc.). Les exposés seront suivis de discussion ou chacun pourra apporter son propre contenu.

### Évaluation

Assiduité, participation et interventions.

## ÉCRITURE DU MÉMOIRE (LUTTE FINALE)

Enseignant : Maxence Alcalde  
Type d'activité : Recherche  
Méthodes : atelier de recherche

### Objectifs

Aider à la rédaction et la finalisation du mémoire de 5e année, dégager des problématiques et les inscrire dans le champ de l'art et de la recherche. Prépare la soutenance.

### Contenu

Les étudiant-e-s présenteront l'état de leurs recherches. L'accompagnement de l'étudiant-e-s consistera en une discussion collégiale autour de leurs problématiques de recherches. Un volet méthodologique de la recherche sera aussi proposé.

### Évaluation

Assiduité, participation et interventions.

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.

## 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.

## • PÔLE MISE EN FORME DU PROJET

### PERSONNEL

Semestre 9 : 10 crédits

## PREMIER BILAN DE SEMESTRE 9

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.

## BILAN PRÉPARATOIRE AU DIPLÔME

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur

Type d'activité : Bilan préparatoire au diplôme

Méthodes : présentation des travaux réalisés (avec un invité extérieur au minimum)

### Objectifs

Évaluer l'ensemble des travaux réalisés par l'étudiant durant le semestre.

Inviter l'étudiant à « penser » son mode d'accrochage à quelques semaines de son diplôme.

### 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.