



*Livret de l'étudiant.e
4^e & 5^e années design graphique, A.M.E*



*Présentation
et description
des cours*

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. 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 LA PHASE PROJET

L'objectif du second cycle est d'accompagner l'étudiant.e dans sa phase de recherche afin qu'il développe un travail de création original et personnel qui s'inscrit dans le champ du design graphique contemporain. L'objectif est d'optimiser les compétences techniques et théoriques acquises durant le premier cycle pour développer les compétences complémentaires nécessaires à sa démarche. L'Unité d'Enseignement « Graphisme, multimédia et recherche » invite les étudiant.e.s à participer aux 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.e vis-à-vis de sa démarche personnelle autant qu'elle l'accompagne et l'enrichit.

La quatrième année est l'année où l'étudiant.e peut commencer à préparer la période qui suivra sa sortie de l'école et son insertion 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.e 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 240 crédits est requise pour le passage en semestre 9. En dessous de 228 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).

La cinquième année est celle de la préparation du DNSEP (Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique), année durant laquelle les efforts de l'étudiant.e sont concentrés sur l'aboutissement et la présentation de son projet personnel. Les entretiens individuels revêtent une importance particulière en 5ème année et constituent le cœur de l'accompagnement individuel de chaque étudiant.e. 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.

Coordinatrice du parcours 4^e et 5^e années : Helen Evans
Coordinateur de la 5^e année : Jean-Noël Lafargue

4^E ANNÉE P. 5

5^E ANNÉE P. 19

*Organisation
générale
4^e année*

DISTRIBUTION DES CRÉDITS

PÔLE PROJET PLASTIQUE PROSPECTIVE,
MÉTHODOLOGIE, PRODUCTION P.7

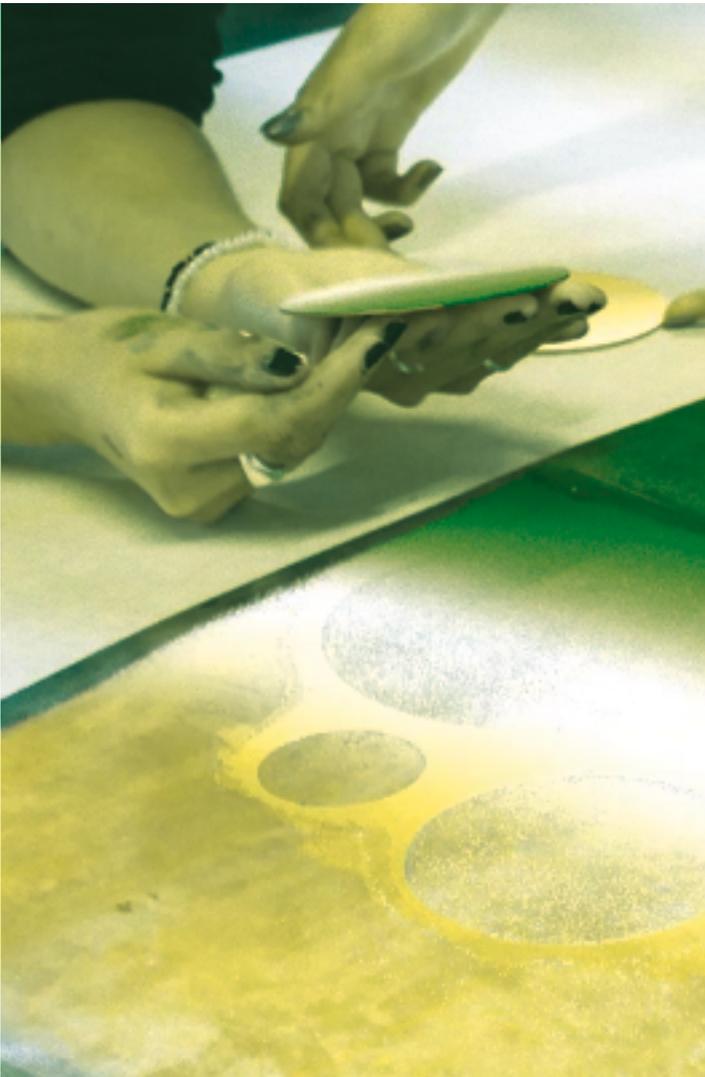
Semestre 7 : 20 crédits / Semestre 8 : 20 crédits

PÔLE INITIATION À LA RECHERCHE SUIVI DU MÉMOIRE,
PHILOSOPHIE, HISTOIRE DES ARTS P.15

Semestre 7 : 9 crédits / Semestre 8 : 9 crédits

PÔLE DE LANGUE ÉTRANGÈRE P.17

Semestre 7 : 1 crédit / Semestre 8 : 1 crédit



*Pôle projet plas-
tique prospective,
méthodologie,
production*

U.E. GRAPHISME, MULTIMÉDIA ET RECHERCHE

ENSEIGNEMENT OBLIGATOIRE

IMAGE AS SPACE, (DE L'IMAGE À L'ESPACE)

Enseignants : Heiko Hansen et Helen Evans

Code HG4GM04

Type d'activité : Méthodologie de la
Recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 4

Travail de l'étudiant.e : 100 heures/
semestre

Semestres : 7 et 8

Méthodes

Recherche, conception de projets, atelier de
pratique

Objectifs

Les étudiant.e.s 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 maxi-
mum les limites du possible. En résonance
avec ces démarches, ce module demande aux
étudiant.e.s 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 étudiant.e.s développent des propositions
en réponse à un espace particulier et à son
contexte. Tous les médias sont permis.

Évaluation

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

CHOISIR UN MODULE SPÉCIFIQUE PARMIS LES
PROPOSITIONS SUIVANTES

STUDIO PRO

Enseignant : Gilles Acézat

Code HG4GM02

Type d'activité : Méthodologie de la
recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre

Semestres : 7 et 8

Méthodes

Pratique d'atelier, projet collectif

Objectifs

L'atelier vise à aborder les différentes phases
pragmatiques du design graphique en vue de
préparer les étudiant.e.s à leur avenir profes-
sionnel à travers une pratique d'atelier.

Contenu

Certains paramètres non créatifs : administra-
tifs, économiques, juridiques... sont essentiels
dans le fonctionnement d'une pratique profes-
sionnelle. Leur méconnaissance donne lieu à
beaucoup de découragements et de méprises
quand on débute son activité, que ce soit pour
monter sa structure, être recruté, comprendre
les droits d'auteur, chiffrer justement son tra-
vail, déclarer et remplir sa déclaration fiscale,
savoir collaborer, ou encore trouver les bons
canaux de diffusion... il s'agit d'éclaircir ce par-
cours nébuleux, semé d'embûches pour faci-
liter le démarrage de l'activité professionnelle.
Nous aborderons ces différentes notions avec
l'intervention ponctuelle de professionnel.le.s
tout en les appliquant de façon concrète dans
des projets de commande collectifs notam-
ment de partenariats ou d'événements qui
ponctuent la vie de l'école.

Évaluation

Participation et engagement dans l'atelier,
ponctualité, assiduité et qualité des rendus.

ET SI L'ESPACE TEMPS ?

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi

Code HG4GM03

Type d'activité : Méthodologie de la
Recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 4
Travail de l'étudiant.e : 100 heures/
semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes

Atelier de recherche

Contenu

Nous évoluons dans des espaces multiples : architecturaux, sociaux, artistiques, politiques, mentaux, numériques, intersidéral, révolutionnaires, zad, la plage, temps!

Souvent reliés, parfois discrets, souvent seuls, parfois ensemble, en perpétuel changement, nous tentons de les habiter et ils nous habitent, sans aucun doute.

Depuis 50 ans, l'odyssée numérique nous promet de nouveaux espaces, plus joyeux, plus riches, plus libres, infinis, mais qu'en est-il vraiment? En passant par la « Convivialité » de Ivan Illich, les « dispositifs » de Giorgio Agamben, ou encore la contre culture des années 60, entre bien d'autres, nous travaillerons à coder de nos doigts des expérimentations numériques à travers les quelles nous chercherons à questionner nos rapports aux espaces en général et aux espaces numériques en particulier.

Évaluation

Contrôle continu.

IMAGES EN MOUVEMENT

Enseignants : 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.e : 70 heures/semestre

Semestre : 7 et 8

Méthodes

Conception du projet, réalisation

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.e 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.

LITTÉRATURE GÉNÉRATIVE INTERACTIVE ET VISUELLE

Enseignant : Jean-Noël Lafargue

Code HG4GM06

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre

Semestres : 7 et 8

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 auteur.ice.s sont découvert.e.s, et le phénomène est presque généralisé dans le domaine de la bande dessinée, où les auteur.ice.s entament à présent leur carrière professionnelle chez des éditeur.ice.s traditionnel.le.s 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.ice. 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.

MESSAGES PERSONNELS...LA

SUITE! Enseignante : Laurence Drocourt

Code HG4GM10

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre

Semestres : 7 et 8

Méthodes

Atelier de pratique, projets éphémères dans l'espace urbain.

Objectif

Expérimenter dans le réel les limites espaces

privés/espaces publiques.

Jouer de l'art de la citation, du cut up, de l'appropriation, du détournement, de l'aphorisme, de la paraphrase, du clin d'oeil, du paradoxe, de l'à-peu-près, de l'erreur intentionnelle, de l'injonction contradictoire, du double langage, du sous-entendu...

Les différentes réalisations permettront aux étudiants d'affûter leur savoir faire en matière de composition texte/image sur la membrane de la vitrine dans un autre rapport d'échelle que les supports classiques du graphisme. (2m50 sur 3m25). Réalisation des avant-projets sous forme de photomontage.

Contenu

Cet atelier utilisera comme outil et support mon espace de diffusion alternatif «défense d'afficher». Il s'agit de la vitrine d'un ancien local commercial donnant sur une des artères principales du Havre; un espace de diffusion d'art contemporain à l'identité fragile, brouillée, non institutionnelle et qui échappe aux stratégies de marchandisation.

Une fois toutes les 3 semaines Vanina Pinter et le groupe d'étudiants dialogueront autour des différents projets, de leur ancrage culturel, des mots, des signes, des dessin choisis.

Pour la réalisation des visuels sur la vitrine, nous utiliserons la technique mise au point l'année précédente (pochoirs découpe laser et vinyle et essuyage dans le blanc d'Espagne) en essayant d'en développer le potentiel.

Évaluation

Présence et pertinence des interventions.

L'ÉPUISEMENT D'UN LIEU, HISTOIRES DE PAYSAGE

Enseignante : Ilanit Illouz

Code HG4GM07

Type d'activité : Méthodologie de la Recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre

Semestres : 7 et 8

Objectifs

- Enseigner des pratiques de la photographie. Explorer les différents registres de la photographie. Expérimenter différentes techniques, approches. Donner du temps à la dérive, à l'essai. Alimenter ces recherches en organisant des temps forts dans l'année autour d'axes particuliers, par exemple : l'édition, le livre d'artiste.
 - Ouvrir ce lieu privilégié de la démarche personnelle au collectif, en favorisant les échanges - artistiques, techniques, critiques - entre les étudiant·es et en mettant en place des situations de recherche.
 - Organiser régulièrement des rendez-vous collectifs et individuels avec les étudiant·es pour accompagner le développement de leur travail et le nourrir par des présentations de diverses natures à discuter et à débattre.
 - Amener les étudiant·es à se forger un regard critique sur le monde et sur leur propre pratique. Encourager l'observation et l'analyse ainsi que l'expérimentation et l'interaction avec une réalité sociale, économique, culturelle et/ou technologique pour qu'ils affirment une position et les contours d'une pratique assumée.
- L'Atelier sera le lieu de révélation des images, un laboratoire, faisant référence à la camera-obscura.

Contenu

Comment rendre compte d'événements ou de phénomènes invisibles ?

Roland Barthes nous rappelle que le monde existe même quand nous ne le regardons pas. Ce cours vise à explorer des réalités sensibles et singulières portées par l'image contemporaine. Il tentera d'articuler un travail photographique autour du processus de création (gestes de travail, un espace à soi etc.) à partir d'une collecte de motifs, de résidus, de relevés photographiques, et de divers matériaux récoltés dans, autour de l'école, la ville, la maison, la chambre etc.

Les étudiant·es rassembleront un ensemble de signes, un répertoire de formes afin de réaliser un ensemble d'images.

La mise en abîme d'un territoire, d'une recherche est le point départ de ce cours. La diversification des points de vue et des approches pour tenter de cerner un lieu-sujet sera au cœur de cette intervention. Nous travaillerons ensemble autour de l'image afin

de révéler un enchaînement de créations successives qui dérivent les unes par rapport aux autres, de par l'articulation renouvelée entre plusieurs techniques, supports et médiums. Un même sujet peut prendre différentes formes suivant le médium, le support que l'on choisit de filtrer. Nous établirons un certain nombre d'assemblages, d'expériences possibles (ou impossibles) nous permettant de tenter de retranscrire un récit en creux, et faire émerger des images souterraines, prêtes à surgir à la surface.

La dimension pratique de ce cours vise à initier les étudiant.e.s à différentes techniques (analogiques et numériques) d'impression et de projection. Ils.elles sont invité.e.s à explorer et à inventer d'autres modalités de présentation de leurs photographies.

Mode d'évaluation

Les étudiant.e.s seront évalué.e.s sur leur implication, leur maîtrise formelle et technique, leur capacité de réflexion et la qualité de leur documentation.

“REVERSE - ENGINEERING”

Enseignante : Oriane Pichuèque

Code HG4GM05

Type d'activité : Atelier

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre

Semestres : 7 et 8

Méthodes

Accompagnement de projets

Objectifs

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

Contenu

Une opacité faite de capteurs et de code informatique façonne nos sociétés actuelles. Les infrastructures matérielles sont abstraites, presque magiques ou surnaturelles. Comment l'artiste peut construire des alternatives narratives à ces boîtes noires à priori invisibles, alors même que leur impact sur les environnements naturels que nous habitons est extraordinairement tangible ?

Sous la forme d'une recherche en direct, dite

“live”, il s’agira de questionner socialement et politiquement une technologie, une machine ou une infrastructure, dont émergera divers dispositifs d’installations d’art permettant de rendre ladite technologie lisible, déroutante ou méritant simplement d’être explorée. Ce serait le résultat d’une tentative de comprendre le monde technologique dans lequel nous évoluons. Il pourrait s’agir d’approches extradisciplinaires permettant de s’approprier un média afin de produire un geste artistique, qu’il soit performatif, prenant la forme d’une installation, d’un objet, de vidéos, etc. Cette pluridisciplinarité permettrait de laisser place à une transversalité entre les différents parcours de l’école puisque les questionnements émanant de la recherche se matérialisent tant dans les disciplines issues de l’art que du design éditorial ou numérique. Le cours se construira autour d’un support de références artistiques et théoriques permettant d’enrichir et de développer votre propre recherche, le tout émanant des savoir-faire et des souhaits de chacun.

Méthodes

Atelier de recherche et création

Évaluation

Rendu installation

DESIGN NUMÉRIQUE

Enseignant : Jean-Noël Lafargue

Code HG4GM12

Type d’activité : Technique et mise en œuvre, séminaire et atelier

Nombre d’heures hebdomadaires : 2

Travail de l’étudiant.e : 60 heures/semestre

Semestres : 7 et 8

Méthodes

Atelier et cours magistral, 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, etc. Ces sujets seront abordés sous le prisme des sciences humaines (sociologie/anthropologie, histoire, politique) mais seront aussi l’occasion d’explications techniques. Chaque étudiant.e sera incité.e à produire des objets relevant du design numérique.

Évaluation

Sur projets.

PERSISTANCES DES UNITÉS PERDUES

Enseignante : Sonia Da Rocha et Yann Owens

Code HG4GM01

Type d’activité : Méthodologie de la recherche

Nombre d’heures hebdomadaires : 2

Travail de l’étudiant.e : 70 heures/semestre

Semestre : 7 et 8

Méthodes

Atelier

Objectifs

Cet atelier aura pour objectif la création d’une revue d’artiste, avec un nouveau numéro par semaine entre décembre et janvier, (environ 6 numéros). caractères, avec une approche historique, analytique et technique.

Contenu

Nous partirons du livre Les unités perdues d’Henri Lefebvre, qui constitue un inventaire d’œuvres égarées, détruites, inachevées ou jamais commencées.

Au travers d’une sélection de titres, de personnes, de récits nous imaginerons un espace d’expérimentation textuel, photographique, pictural ou encore fictionnel, créant ainsi dans chaque numéro de la revue une nouvelle forme d’existence d’une œuvre disparut. « Le temps ne trie rien, ne transforme rien, ne retient rien, ne distille ni n’excrète. Ce sont quelques hommes qui passent, qui sortent des livres ou les rangent sur les rayons, qui publient, qui pilonnent. Trois professeurs de

grammaire alexandrins ont compilé certaines tragédies grecques. On se satisfait de ce qu'on a. On ne tremble pas assez à l'idée de ce qu'on n'a pas. » Pascal Quignard, « Le tribunal du temps », Petits Traités.

Mode d'évaluation

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

ACTIVITÉS FACULTATIVES

INITIATION VR

Enseignant : Stéphane Trois Carrés

Code HG4GM13

Type d'activité : Initiation technique, acquisition des principes de la réalité virtuelle

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant.e : 50 heures/semestre

Semestres : 7 et 8

Méthodes

Atelier et travaux dirigés

Objectifs

Création d'un studio de réalité virtuelle.

Contenu

Ce cours a lieu le mercredi de 16h30 à 19h. Il s'adresse à des groupes de trois ou quatre étudiants au 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

Code HG4GM 14

Type d'activité : Technique

Nombre d'heures hebdomadaires : 1h

Travail de l'étudiant.e : 10 heures/semestre

Semestre : 7 et 8

Méthodes

Atelier découverte

Objectifs

Transmettre aux étudiant·e·s les fondamentaux du dessin de caractères par la création d'une famille typographique.

Contenu

Création d'un caractère typographique.

Évaluation

Les étudiant·e·s seront évalué·e·s sur leur implication, leur maîtrise formelle et technique, leur capacité de réflexion et la qualité de leur documentation.

U.E. STAGE

STAGE

Enseignant : coordinateur 4^e année

Code HG4ST01

Type d'activité : Stage

Travail de l'étudiant.e : 1 mois minimum sur les deux semestres

Semestres : 7 et 8

Méthodes

Activité développée dans une structure professionnelle 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.

U.E. ÉVALUATION

BILAN, RECHERCHES PERSONNELLES

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur

Code HG4BI01

Type d'activité : Bilan de fin de semestre

Semestres : 7 et 8

Méthodes

Présentation des travaux réalisés

Objectifs

- Évaluer l'ensemble des travaux réalisés par l'étudiant.e 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.

SEMAINE WORKSHOPS 1

Enseignant : selon le workshop choisi

Code HG4BI02

Type d'activité : workshop

Semestre : 7

Méthodes

Workshops de quatre jours en début de semestre

SEMAINE WORKSHOPS 2

Enseignant : selon le workshop choisi

Code HG4BI03

Type d'activité : workshop

Semestre : 7

Méthodes

workshops de quatre jours en début de semestre

WORKSHOP FLASH

Enseignant : selon le workshop choisi

Code HG4BI05

Type d'activité : workshop

Semestre 8 : obligatoire

Méthodes

Workshops de trois jours avant la JPO

5 ENTRETIENS INDIVIDUELS

Enseignants : tous les enseignants de l'ESADHaR

Code HG4BI04

Type d'activité : entretiens oraux

Semestres : 7 et 8

Travail de l'étudiant.e

5 entretiens minimum par semestre



*Pôle initiation à la
recherche suivi du
mémoire, philosophie,
histoire des arts*

SÉMINAIRE DE RECHERCHE / CULTURE NUMÉRIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde

Code HG4HA07

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures hebdomadaires : 1,3

Travail de l'étudiant.e : 30 heures/semestre

Semestres : 7 et 8

Méthodes

Cours magistraux et ateliers d'écriture

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 amené 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/RECHERCHE

Enseignant : Maxence Alcalde

Code HG4HA08

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures hebdomadaires : 1,3

Travail de l'étudiant.e : 30 heures/semestre

Semestres : 7 et 8

Méthodes

Cours magistraux et ateliers d'écriture

Objectifs

Aider à la mise en œuvre des outils nécessaire à l'écriture du mémoire de 5^e année.

Contenu

Dans un premier temps, le cours sera composé d'exercices d'écriture destinés à expérimenter des formes en vue du mémoire et plus

généralement de l'écriture sur l'art. Dans un second temps, les étudiant-e-s seront accompagnés dans la définition de leurs problématiques de recherche. Un volet méthodologique de la recherche sera aussi proposé.

Évaluation

Assiduité, participation et interventions.

ACTIVITÉ FACULTATIVE

ANALYSE FILMIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde

Code HG4HA04

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures hebdomadaires : 2 (12 séances sur l'année)

Travail de l'étudiant.e : 20 heures/semestre

Semestres : 7 et 8

Méthodes

Cours magistraux, projections de films et débats

Objectifs

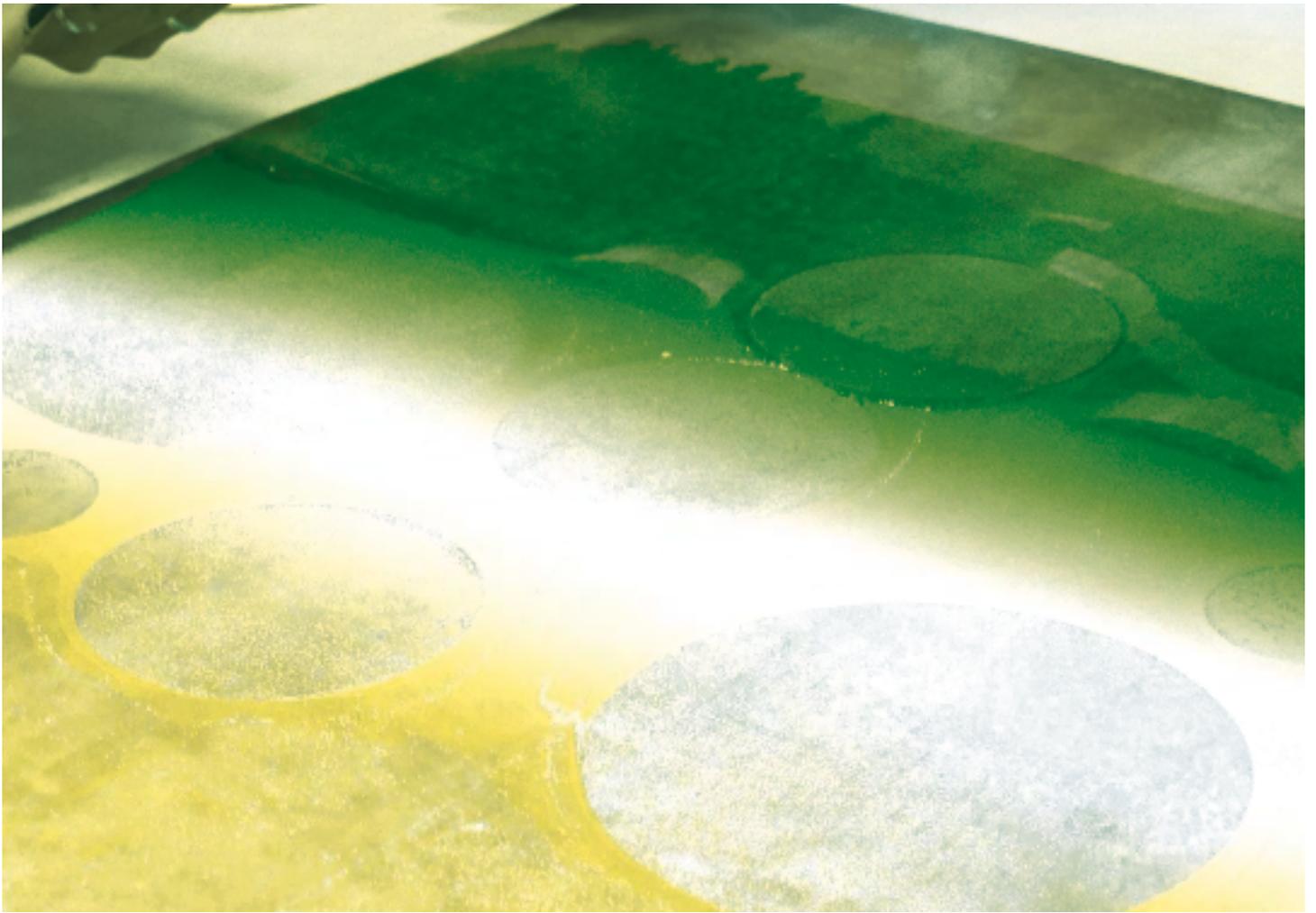
Appréhender la culture visuelle à travers des œuvres cinématographiques.

Contenu

Chaque séance donnera lieu à la présentation d'un film autour d'une thématique à définir. Pour donner suite à la projection, les étudiant.e.s seront accompagné.e.s 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.



*Pôle langue
étrangère*

ANGLAIS

Enseignante : Carol Porcheron

Code HG4LE01

Type d'activité : Langue vivante

Nombre d'heures hebdomadaires : 1

Travail de l'étudiant.e : 30 heures/semestre

Semestres : 7 et 8

Méthodes

Cours magistraux et entretiens individuels

Objectifs

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

Contenu

Rendez-vous chaque semaine avec la totalité des étudiant.e.s 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 étudiant.e.s 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.

*Organisation
générale
5^e année*

PÔLE MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE P.21

Semestre 9 : 20 crédits

PÔLE MISE EN FORME DU PROJET PERSONNEL P.29

Semestre 9 : 10 crédits



*Pôle
méthodologie de
la recherche*

U.E. GRAPHISME, MULTIMÉDIA ET RECHERCHE

ENSEIGNEMENT OBLIGATOIRE

IMAGE AS SPACE, (DE L'IMAGE À L'ESPACE)

Enseignants : Heiko Hansen et Helen Evans

Code HG5GM04

Type d'activité : Méthodologie de la
Recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 4

Travail de l'étudiant.e : 100 heures/
semestre

Semestres : 9 et 10

Méthodes

Recherche, conception de projets, atelier de
pratique

Objectifs

Les étudiant.e.s 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 maxi-
mum les limites du possible. En résonance
avec ces démarches, ce module demande aux
étudiant.e.s 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 étudiant.e.s développent des propositions
en réponse à un espace particulier et à son
contexte. Tous les médias sont permis.

Évaluation

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

CHOISIR UN MODULE SPÉCIFIQUE PARMİ LES
PROPOSITIONS SUIVANTES

DESIGN NUMÉRIQUE

Enseignant : Jean-Noël Lafargue

Code HG5GM12

Type d'activité : Technique et mise en
œuvre, séminaire et atelier

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant.e : 60 heures/semestre

Semestres : 9 et 10

Méthodes

Atelier et cours magistral, 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 sémi-
naire 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 plu-
sieurs thématiques : objets intelligents, réseau
Internet, réseaux sociaux, création numérique,
jeu vidéo, intelligence artificielle, représen-
tation de données, capteurs, etc. Ces sujets
seront abordés sous le prisme des sciences
humaines (sociologie/anthropologie, histoire,
politique) mais seront aussi l'occasion d'expli-
cations techniques. Chaque étudiant.e. sera
incité.e à produire des objets relevant du
design numérique.

Évaluation

Sur projets.

CHOISIR UN MODULE SPÉCIFIQUE PARMİ LES
PROPOSITIONS SUIVANTES

ET SI L'ESPACE TEMPS ?

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi

Code HG5GM03

Type d'activité : Méthodologie de la
Recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 4

Travail de l'étudiant.e : 100 heures/
semestre

Semestres : 9 et 10

Méthodes

Atelier de recherche

Contenu

Nous évoluons dans des espaces multiples : architecturaux, sociaux, artistiques, politiques, mentaux, numériques, intersidéral, révolutionnaires, zad, la plage, temps!

Souvent reliés, parfois discrets, souvent seuls, parfois ensemble, en perpétuel changement, nous tentons de les habiter et ils nous habitent, sans aucun doute.

Depuis 50 ans, l'odyssée numérique nous promet de nouveaux espaces, plus joyeux, plus riches, plus libres, infinis, mais qu'en est-il vraiment? En passant par la « Convivialité » de Ivan Illich, les « dispositifs » de Giorgio Agamben, ou encore la contre culture des années 60, entre bien d'autres, nous travaillerons à coder de nos doigts des expérimentations numériques à travers les quelles nous chercherons à questionner nos rapports aux espaces en général et aux espaces numériques en particulier.

Évaluation

Contrôle continu.

LITTÉRATURE GÉNÉRATIVE INTERACTIVE ET VISUELLE

Enseignant : Jean-Noël Lafargue

Code HG5GM06

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre

Semestres : 9 et 10

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 auteur.ice.s sont découvert.e.s, et le phénomène est presque généralisé dans le domaine de la bande dessinée, où les auteur.ice.s entament à présent leur carrière professionnelle chez des éditeur.ice.s traditionnel.le.s 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.ice. 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.

IMAGES EN MOUVEMENT

Enseignants : 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.e : 70 heures/semestre

Semestre : 7 et 8

Méthodes

Conception du projet, réalisation

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.e 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.

REVERSE - ENGINEERING”

Enseignante : Oriane Pichuèque

Code HG5GM05

Type d'activité : Atelier

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre

Semestres : 9 et 10

Méthodes

Accompagnement de projets

Objectifs

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

Contenu

Une opacité faite de capteurs et de code informatique façonne nos sociétés actuelles. Les

infrastructures matérielles sont abstraites, presque magiques ou surnaturelles. Comment l'artiste peut construire des alternatives narratives à ces boîtes noires à priori invisibles, alors même que leur impact sur les environnements naturels que nous habitons est extraordinairement tangible ?

Sous la forme d'une recherche en direct, dite "live", il s'agira de questionner socialement et politiquement une technologie, une machine ou une infrastructure, dont émergera divers dispositifs d'installations d'art permettant de rendre ladite technologie lisible, déroutante ou méritant simplement d'être explorée. Ce serait le résultat d'une tentative de comprendre le monde technologique dans lequel nous évoluons. Il pourrait s'agir d'approches extradisciplinaires permettant de s'approprier un média afin de produire un geste artistique, qu'il soit performatif, prenant la forme d'une installation, d'un objet, de vidéos, etc. Cette pluridisciplinarité permettrait de laisser place à une transversalité entre les différents parcours de l'école puisque les questionnements émanant de la recherche se matérialisent tant dans les disciplines issues de l'art que du design éditorial ou numérique. Le cours se construira autour d'un support de références artistiques et théoriques permettant d'enrichir et de développer votre propre recherche, le tout émanant des savoir-faire et des souhaits de chacun.

Méthodes

Atelier de recherche et création

Évaluation

Rendu installation

CHOISIR UN MODULE D'OUVERTURE PARMIL LES PROPOSITIONS SUIVANTES

MESSAGES PERSONNELS...LA

SUITE ! Enseignante : Laurence Drocourt

Code HG5GM10

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre

Semestres : 9 et 10

Méthodes

Atelier de pratique, projets éphémères dans l'espace urbain.

Objectif

Expérimenter dans le réel les limites espaces privés/espaces publics.

Jouer de l'art de la citation, du cut up, de l'appropriation, du détournement, de l'aphorisme, de la paraphrase, du clin d'oeil, du paradoxe, de l'à-peu-près, de l'erreur intentionnelle, de l'injonction contradictoire, du double langage, du sous-entendu...

Les différentes réalisations permettront aux étudiants d'affûter leur savoir faire en matière de composition texte/image sur la membrane de la vitrine dans un autre rapport d'échelle que les supports classiques du graphisme. (2m50 sur 3m25). Réalisation des avant-projets sous forme de photomontage.

Contenu

Cet atelier utilisera comme outil et support mon espace de diffusion alternatif «défense d'afficher». Il s'agit de la vitrine d'un ancien local commercial donnant sur une des artères principales du Havre; un espace de diffusion d'art contemporain à l'identité fragile, brouillée, non institutionnelle et qui échappe aux stratégies de marchandisation.

Une fois toutes les 3 semaines Vanina Pinter et le groupe d'étudiants dialogueront autour des différents projets, de leur ancrage culturel, des mots, des signes, des dessin choisis.

Pour la réalisation des visuels sur la vitrine, nous utiliserons la technique mise au point l'année précédente (pochoirs découpe laser et vinyle et essuyage dans le blanc d'Espagne) en essayant d'en développer le potentiel.

Évaluation

Présence et pertinence des interventions.

L'ÉPUISEMENT D'UN LIEU, HISTOIRES DE PAYSAGE

Enseignante : Ilanit Illouz
Code HG5GM07

Type d'activité : Méthodologie de la Recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre

Semestres : 9 et 10

Objectifs

- Enseigner des pratiques de la photographie. Explorer les différents registres de la photographie. Expérimenter différentes techniques, approches. Donner du temps à la dérive, à l'essai. Alimenter ces recherches en organisant des temps forts dans l'année autour d'axes particuliers, par exemple : l'édition, le livre d'artiste.

- Ouvrir ce lieu privilégié de la démarche personnelle au collectif, en favorisant les échanges - artistiques, techniques, critiques - entre les étudiant·es et en mettant en place des situations de recherche.

- Organiser régulièrement des rendez-vous collectifs et individuels avec les étudiant·es pour accompagner le développement de leur travail et le nourrir par des présentations de diverses natures à discuter et à débattre.

- Amener les étudiant·es à se forger un regard critique sur le monde et sur leur propre pratique. Encourager l'observation et l'analyse ainsi que l'expérimentation et l'interaction avec une réalité sociale, économique, culturelle et/ou technologique pour qu'ils affirment une position et les contours d'une pratique assumée.

L'Atelier sera le lieu de révélation des images, un laboratoire, faisant référence à la camera-obscura.

Contenu

Comment rendre compte d'événements ou de phénomènes invisibles ?

Roland Barthes nous rappelle que le monde existe même quand nous ne le regardons pas. Ce cours vise à explorer des réalités sensibles et singulières portées par l'image contemporaine. Il tentera d'articuler un travail photographique autour du processus de création (gestes de travail, un espace à soi etc.) à partir d'une collecte de motifs, de résidus, de relevés photographiques, et de divers matériaux récoltés dans, autour de l'école, la ville, la maison, la chambre etc.

Les étudiant·es rassembleront un ensemble de signes, un répertoire de formes afin de réaliser

un ensemble d'images.

La mise en abîme d'un territoire, d'une recherche est le point départ de ce cours. La diversification des points de vue et des approches pour tenter de cerner un lieu-sujet sera au cœur de cette intervention. Nous travaillerons ensemble autour de l'image afin de révéler un enchaînement de créations successives qui dérivent les unes par rapport aux autres, de par l'articulation renouvelée entre plusieurs techniques, supports et médiums. Un même sujet peut prendre différentes formes suivant le médium, le support que l'on choisit de filtrer. Nous établirons un certain nombre d'assemblages, d'expériences possibles (ou impossibles) nous permettant de tenter de retranscrire un récit en creux, et faire émerger des images souterraines, prêtes à surgir à la surface.

La dimension pratique de ce cours vise à initier les étudiant.e.s à différentes techniques (analogiques et numériques) d'impression et de projection. Ils.elles sont invité.e.s à explorer et à inventer d'autres modalités de présentation de leurs photographies.

Mode d'évaluation

Les étudiant.e.s seront évalué.e.s sur leur implication, leur maîtrise formelle et technique, leur capacité de réflexion et la qualité de leur documentation.

AUTOUR DE L'IMPRIMÉ

Enseignant : Alain Rodriguez

Code HG5GM11

Type d'activité : Technique et mise en œuvre, Design graphique et édition

Nombre d'heures hebdomadaires : 5

Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre

Semestres : 9 et 10

Méthodes

Suivi individuel, 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.

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 existants 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.

PERSISTANCES DES UNITÉS PERDUES

Enseignante : Sonia Da Rocha et Yann Owens

Code HG5GM01

Type d'activité : Méthodologie de la recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre

Semestre : 9 et 10

Méthodes

Atelier

Objectifs

Cet atelier aura pour objectif la création d'une revue d'artiste, avec un nouveau numéro par semaine entre décembre et janvier, (environ 6 numéros). caractères, avec une approche historique, analytique et technique.

Contenu

Nous partirons du livre Les unités perdues d'Henri Lefebvre, qui constitue un inventaire d'œuvres égarées, détruites, inachevées ou jamais commencées.

Au travers d'une sélection de titres, de personnes, de récits nous imaginerons un espace d'expérimentation textuel, photographique, pictural ou encore fictionnel, créant ainsi dans chaque numéro de la revue une nouvelle forme d'existence d'une œuvre disparut. « Le temps ne trie rien, ne transforme rien, ne retient rien, ne distille ni n'excrète. Ce sont quelques hommes qui passent, qui sortent des livres ou les rangent sur les rayons, qui publient, qui pilonnent. Trois professeurs de grammaire alexandrins ont compilé certaines

tragédies grecques. On se satisfait de ce qu'on a. On ne tremble pas assez à l'idée de ce qu'on n'a pas. » Pascal Quignard, « Le tribunal du temps », Petits Traités.

Mode d'évaluation

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

STUDIO PRO

Enseignant : Gilles Acézat

Code HG5GM02

Type d'activité : Méthodologie de la recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre

Semestres : 9 et 10

Méthodes

Pratique d'atelier, projet collectif

Objectifs

L'atelier vise à aborder les différentes phases pragmatiques du design graphique en vue de préparer les étudiant.e.s à leur avenir professionnel à travers une pratique d'atelier.

Contenu

Certains paramètres non créatifs : administratifs, économiques, juridiques... sont essentiels dans le fonctionnement d'une pratique professionnelle. Leur méconnaissance donne lieu à beaucoup de découragements et de méprises quand on débute son activité, que ce soit pour monter sa structure, être recruté, comprendre les droits d'auteur, chiffrer justement son travail, déclarer et remplir sa déclaration fiscale, savoir collaborer, ou encore trouver les bons canaux de diffusion... il s'agit d'éclaircir ce parcours nébuleux, semé d'embûches pour faciliter le démarrage de l'activité professionnelle. Nous aborderons ces différentes notions avec l'intervention ponctuelle de professionnel.le.s tout en les appliquant de façon concrète dans des projets de commande collectifs notamment de partenariats ou d'événements qui ponctuent la vie de l'école.

Évaluation

Participation et engagement dans l'atelier,

ponctualité, assiduité et qualité des rendus.

ACTIVITÉS FACULTATIVES

INITIATION VR

Enseignant : Stéphane Trois Carrés

Code HG4GM13

Type d'activité : Initiation technique, acquisition des principes de la réalité virtuelle

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant.e : 50 heures/semestre

Semestres : 7 et 8

Méthodes

Atelier et travaux dirigés

Objectifs

Création d'un studio de réalité virtuelle.

Contenu

Ce cours a lieu le mercredi de 16 h 30 à 19h. Il s'adresse à des groupes de trois ou quatre étudiants au 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

Code HG4GM 14

Type d'activité : Technique

Nombre d'heures hebdomadaires : 1h

Travail de l'étudiant.e : 10 heures/semestre

Semestre : 7 et 8

Méthodes

Atelier découverte

Objectifs

Transmettre aux étudiant.e.s les fondamentaux du dessin de caractères par la création d'une famille typographique.

Contenu

Création d'un caractère typographique.

Évaluation : Les étudiant.e.s seront évalué.e.s sur leur implication, leur maîtrise formelle et

technique, leur capacité de réflexion et la qualité de leur documentation.

U.E. STAGE

STAGE

Enseignant : coordinateur 4^e année

Code HG4ST01

Type d'activité : Stage

Travail de l'étudiant.e : 1 mois minimum sur les deux semestres

Semestres : 7 et 8

Méthodes

Activité développée dans une structure professionnelle 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.

U.E. SUIVI DE MÉMOIRE, PHILOSOPHIE, HISTOIRE DES ARTS, LANGUE ÉTRANGÈRE

SÉMINAIRE DE RECHERCHE / CULTURE NUMÉRIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde

Code HG4HA07

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures hebdomadaires : 1,3

Travail de l'étudiant.e : 30 heures/semestre

Semestres : 7 et 8

Méthodes

Cours magistraux et ateliers d'écriture

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 amené 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

Code : HG5HA08

Type d'activité : Suivi de mémoire

Nombre d'heures hebdomadaires : 1 h 30

Travail de l'étudiant.e : 30 heures/semestre

Semestre : 9

Méthodes

Rendez-vous individuel

Objectifs

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

ANGLAIS

Enseignante : Carol Porcheron

Code HG5HA02

Type d'activité : Langue vivante

Nombre d'heures hebdomadaires : 1

Travail de l'étudiant.e : 30 heures/semestre

Semestre : 9

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.

ANALYSE FILMIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde

Code HG4HA04

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures hebdomadaires : 2 (12 séances sur l'année)

Travail de l'étudiant.e : 20 heures/semestre

Semestres : 7 et 8

Méthodes

Cours magistraux, projections de films et débats

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. Pour donner suite à la projection, les étudiant.e.s seront accompagné.e.s 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.



*Pôle mise en forme
du projet personnel*

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

Objectifs

- Évaluer l'ensemble des travaux réalisés par l'étudiant.e 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.

SEMAINE WORKSHOPS 1

Enseignant : selon le workshop choisi

Code HG4BI02

Type d'activité : workshop

Semestre : 9

Méthodes

Workshops de quatre jours en début de semestre

SEMAINE WORKSHOPS 2

Enseignant : selon le workshop choisi

Code HG5BI03

Type d'activité : workshop

Semestre : 9

Méthodes

Workshops de quatre jours en début de semestre