

Livret de l'étudiant·e

2025 – 2026

ésadhar

École Supérieure d'Art et Design Le Havre-Rouen

Infos pratiques	3	L'organisation des études	18
Calendrier 2025 – 2026	4	Unités d'enseignements	19
Les équipes	5	Obtention des crédits et validation des semestres	20
Les instances et l'engagement étudiant	6	Organisation des diplômes	21
Les ateliers des étudiant-es	7	Les stages	23
Les ateliers techniques	8	La recherche	24
Les bibliothèques	10	Relations internationales	27
Espaces ressources	11	Les partenariats universitaires	28
Boîte à outils étudiante	12	La mobilité internationale	28
Dispositifs d'accompagnement social	14	Profession artiste	30
Services de santé	15		
Autres adresses utiles	16		
Égalité, diversité et prévention des discriminations	16		
Engagement étudiant	17		

Partenariats	31
Programmation culturelle	32
TALKS!	33
La galerie 65 Campus Le Havre	33
Programme pédagogique pour l'année 2024 – 2025	34

Infos pratiques

ésadhar — École Supérieure d'Art et Design Le Havre-Rouen
02 35 53 30 31

Campus Le Havre

65, rue Demidoff
76600 Le Havre

Le campus est ouvert pendant les périodes scolaires du lundi au jeudi de 8 h à 20h, et le vendredi de 8 h à 19h

Comment s'y rendre ?

Le campus est situé à 10 minutes à pied de la gare SNCF du Havre et à côté de l'arrêt de tram Université.

Campus Rouen (siège social)

2, rue Giuseppe-Verdi
76000 Rouen

Le campus est ouvert pendant les périodes scolaires du lundi au vendredi de 8 h à 21h.

Comment s'y rendre ?

Depuis la gare SNCF de Rouen, prendre le métro direction Georges-Braque ou Technopôle, jusqu'à la station Théâtre-des-Arts. Puis le bus T2 direction Tamarelle, jusqu'à la station Couperin.

Cher-es étudiant-es,

Je suis heureuse de vous souhaiter la bienvenue pour cette rentrée 2025/2026, que vous commenciez vos études à l'ésadhar ou que vous poursuiviez votre parcours parmi nous.

Étudier dans une école d'art et de design est un choix exigeant et passionnant : c'est un voyage singulier où chacun-e construit sa voie, mais aussi une manière d'agir dans la société, de dialoguer avec ses enjeux et d'imaginer des débouchés multiples, parfois inattendus. À l'ésadhar, enseignant-es et personnels vous accompagnent dans ce cheminement, tout en veillant à ce que l'école reste ouverte sur le monde et attentive à la qualité de la vie étudiante, à l'équité, à l'accueil et aux transitions écologiques.

Dans cet esprit, je souhaite souligner une avancée majeure : les étudiant-es boursier-es n'auront désormais plus de frais de scolarité à acquitter dans les écoles territoriales. Cette mesure, décidée par le ministère de la Culture et portée de longue date par nos écoles, renforce l'équité au sein de l'enseignement supérieur artistique. De plus, la réforme de la CVEC – la contribution à la vie étudiante et de campus – permet désormais à des établissements comme le nôtre d'accéder aux moyens nécessaires pour offrir une vie étudiante digne. C'est grâce à cette évolution que nous avons pu conclure de nouveaux accords avec nos universités partenaires, ouvrant l'accès aux services de santé universitaire mais aussi à une pratique sportive à coût réduit et à une offre culturelle diversifiée.

Au quotidien, plusieurs nouveautés viennent enrichir votre vie à l'école : chaque campus dispose désormais d'un espace cuisine complet, favorisant une alimentation plus saine, une meilleure maîtrise du budget, et la convivialité.

De nouveaux projets structurants rythmeront l'année : le lancement de STEP Strategies for Transformative Education for art in Public spaces, programme financé par Erasmus+ en partenariat avec l'Académie des Beaux-Arts de Bruxelles, Fontys School of Arts à Tillburg aux Pays-Bas, la Kunstuniversität de Linz en Autriche et l'Académie de Belas Artes à Porto au Portugal, permettra aux étudiant-es du parcours ESP de participer à une dynamique européenne pendant trois années. La troisième édition de la résidence de recherche de pratiques curatoriales et socialement engagées à Rouen, offrira aux étudiant-es en niveau master la possibilité d'expérimenter de pratiques collaboratives avec des partenaires de l'école et construire la préfiguration d'un nouveau parcours de formation qui ouvrira à la rentrée en 2026. L'ouverture d'un Fablab à Rouen équipé d'outils de prototypage numérique améliorera l'acquisition de compétences techniques utiles à la professionnalisation et plusieurs résidences de professionnalisation pour nos diplômé-es, en France comme à l'étranger offrent des opportunités d'améliorer son insertion dans l'écosystème artistique.

Grâce au soutien de la Région Normandie, nous renforcerons aussi l'accompagnement pour que chaque étudiant-e puisse effectuer un séjour à l'étranger. À partir de septembre 2026, l'alternance commencera progressivement à diversifier les parcours d'études.

Je rappelle que l'ésadhar est membre du réseau ANdÉA, qui rassemble les 44 écoles supérieures d'art et de design publiques. En 2025, l'association fête ses 30 ans et organise les Assises nationales de l'enseignement des arts visuels et du design à Marseille, du 4 au 7 novembre. J'encourage celles et ceux qui le souhaitent à candidater pour représenter l'école lors de cet événement national.

Je vous souhaite une année riche en expérimentations, en découvertes et en réussites. Engagez-vous dans la vie collective et dans les instances de l'école : c'est la participation de chacun-e qui nourrit notre projet commun.

Bienvenue à l'ésadhar !

Ulrika Byttner

Calendrier 2025 – 2026

Le Havre

Rentrée administrative étudiante
24.09.2025

Rentrée pédagogique et présentation
des cours
25.09.2025

Visite des acteurs culturels
& partenaires
26.09.2025

Début des cours
29.09.2025

Rouen

Visite des acteurs culturels
& partenaires
24.09.2025

Rentrée administrative étudiante
25.09.2025 (primo-arrivants)

Début des cours (hors workshop)
13.10.2025

Chaque semestre commence par deux semaines de workshops inter-année et inter-campus

Workshops du premier semestre
du 29.09 au 10.10.2025

Workshops du second semestre
du 02.02 au 13.02.2025

Vacances de Noël
du 20.12.2025 au 04.01.2026

Vacances d'hiver
du 14.02.2026 au 01.03.2026

Vacances de printemps
du 11.04.2026 au 26.04.2026

Fermeture estivale
du 16.07.2026 au 23.08.2026

Les équipes

Toutes les personnes peuvent être contactées par e-mail: prenom.nom@esadhar.fr

Équipe de direction

en cours de recrutement — directrice générale

Jean-Baptiste Jacob — secrétaire général, directeur administratif et financier

en cours de recrutement — directrice des études et de l'international (campus Le Havre)

Marie-José Ourtilane — directrice des études, de la recherche et de la VAE (campus Rouen)

Flore Bihl — assistante de direction

Équipe de l'administration et des finances

Emmanuel Blondel — Chargé de finances

Sophie De Smet — assistante des ressources humaines

Thibaut Gindensperger — chargé de coordination administrative et financière

Céline Monnier — assistante des ressources humaines

Équipe projets & développement

Judy Kaam Foko — Chargée de mission relations internationales

Perrine Rousselet — Chargée de mission développement de la filière design et territoire

Océane Thoron — Chargée de projet – ingénierie de développement national et international

Équipe du pôle informatique

Tristan Poiré
responsable informatique

Campus Le Havre

Diane Chevallier
chargée de communication
et du développement des publics
07 88 83 11 38

François Desnoyers
responsable technique et logistique
06 31 61 48 01

Marine Leplant
accueil et secrétariat des cours publics
02 35 53 30 31

Julie Calvez
chargée de pédagogie
02 35 53 79 05

Cédric Vimont
agent d'entretien et de surveillance

Pablo Anton
service civique sensibilisation aux
gestes et pratiques éco-responsables

Lola Paynel
service civique communication &
médiation

Najet Benmansour
service civique magasin

Bibliothèque

Emmanuelle Lepeltier

Technicien-nes pédagogiques

Timoté Delahaye — impression
Adrien Langlois — fabrication numérique
Anna Tabutiaux — reliure

Professeur-es cours publics

Isabelle Bianchini — dessin
Danièle Gutmann — histoire de l'art
Mathis Lebatcheley — bande-dessinée

Maïlis Roëlandt — volume et céramique
Hélène Souillard — arts plastiques

Professeur-es

Gilles Acézat — design graphique
Maxence Alcalde — esthétique
Nicole Caligaris — création littéraire
Sonia Da Rocha — typographie
Laurence Drocourt — dessin, sculpture
Helen Evans — art, environnements
et interactivité
Frédéric Forte — création littéraire
Heiko Hansen — art, environnements
et interactivité
Carol Harriss — cultures anglophones
Ilanit Illouz — photographie
Jean-Noël Lafargue — pratiques
numériques
Rozenn Lanchec — design graphique
Corinne Laouès — histoire de l'art
Christophe Leclercq — histoire de l'art
et espaces publics
Christophe Manon — écritures
contemporaines
Yann Owens — sérigraphie et gravure
Vanina Pinter — histoire du design
graphique
Alain Rodriguez — design graphique
Bachir Soussi-Chiadmi — design
intermédia
Stéphane Trois Carrés — vidéo

Campus Rouen

Emmanuelle Daché
secrétaire pédagogique
02 32 08 31 03

Nicolas Godefroy
agent d'entretien et de surveillance

Mathieu Guérout
responsable technique et de logistique

Renat Mutalapov
agent d'entretien et de surveillance

Muriel Nasri
chargée de l'accueil et du secrétariat
des cours publics
02 35 53 30 31

Camille Guilloux
chargé de communication

Laïna-Maïté Diallo
Service civique vie étudiante

Lou-Ann Fleuret
Service civique magasin

Professeur-es

Lionel Bayol-Thémines
photographie numérique
Jean-Paul Berrenger — installation,
écriture

Virginie Bobin — histoire de l'art
et pratiques socialement engagées

Béatrice Lussol — dessin, écriture

Dominique De Beir — pratiques
éditoriales

Sophie Dubosc — sculpture

Katja Gentric — cultures anglophones

Éric Helluin — techniques
de l'impression

Jason Karaïndros — vidéo, multimédia

Corinne Laouès — histoire de l'art

Anne Lemeteil — reliure

Miguel-Angel Molina — peinture

Sébastien Montero — installation

Élise Parré — dessin, installation
& écriture

Edouard Prulhière — peinture

Tania Vladova — esthétique



Assistant d'enseignement

Patrick Galais — photographie

Bibliothèque

Valentine Traverse

Technicien-nés pédagogiques

Manuel Lefebvre — volume

Laura Pinel — métal

Jim-Kevin Queré — impression

Thibault Soyeux — multimédia

Étienne Muller — fabrication numérique

Professeur-es cours publics

Zoé Autin — céramique (adulte), décors
sur céramique (adulte)

Justine Bartczak — peinture (adulte),
techniques mixtes (adulte), atelier créatif
(enfant)s, prépa intensive (stage)

Alexandrine Bonicki — gravure (adulte)

Marc Hamandjian — peinture nature
morte (adulte), dessin – modèle vivant
(adulte), prépa

Freid Lachnowicz — modèle vivant
(adulte), BD (enfant), création numérique
(ado et +)

Les instances et l'engagement étudiant

Les étudiant-es participent aux instances de gouvernance de l'établissement
et élisent leurs représentant-es à chaque début d'année pour une durée d'un an.

Conseil d'administration (CA)

Le CA se réunit trois à quatre fois par an et règle par ses délibérations les grandes
orientations de l'école. Il prend des décisions concernant les questions budgétaires,
l'emploi et la vie administrative de l'école.

Le CA réunit des représentant-es des membres fondateurs de l'école : Métropole
de Rouen, Ville du Havre, Région Normandie, État. Vingt-deux participant-es,
dont des représentant-es des personnels administratifs, techniques et pédagogiques
et des étudiant-es élu-es, ainsi que des personnes qualifiées sont présent-es.

Conseil de la pédagogie et de la vie étudiante (CPVE)

Le CPVE débat des orientations pédagogiques de l'école, de l'organisation des
études et de la vie étudiante. Présidé par la directrice générale, le CPVE réunit des
représentant-es élu-es pour les étudiant-es, les professeur-es coordinateur-rices
et les personnels administratifs et technique, ainsi que les directrices des études.
Il est commun aux deux campus et se déroule deux fois par an.

Conseil de perfectionnement

Le conseil de perfectionnement permet de faire évoluer la pédagogie de manière
innovante et collaborative. Il se déroule une fois par an, par campus et par cycle.

Présidé par les directrices des études, le conseil de perfectionnement réunit
les secrétaires pédagogiques, les professeur-es coordinateur-rices, un-e professeur-e
désigné-e par la direction, les étudiant-es délégué-es, ainsi qu'une personnalité
extérieure à l'établissement choisie parmi les partenaires de l'école.

↑

Ateliers des étudiant·es, ateliers techniques, bibliothèques et espaces ressources

Les ateliers des étudiant·es

Durant tout son cursus, chaque étudiant·e dispose d'un espace de travail dédié au sein d'un atelier partagé. Il constitue le cœur de l'école et permet à chaque étudiant·e de construire son savoir, d'expérimenter en autonomie. L'atelier est aussi un espace de vie, il s'organise chaque année par affinités entre les étudiant·es.

Vivre et travailler ensemble

Les ateliers de travail et les ateliers techniques sont des lieux collectifs où la collaboration, l'entraide et le respect mutuel entre les usager·ères sont attendus.

À son inscription, chaque étudiant·e signe un contrat de prêt d'espace d'atelier stipulant les conditions d'accès et d'utilisation des ateliers. Les étudiant·es s'engagent à maintenir collectivement leur espace de travail en bon état.

À la fin de l'année :

- les ateliers sont restitués dans leur état originel. Si besoin, les étudiant·es remettent en état collectivement les espaces.
- il appartient à chacun·e de vider intégralement ses atelier et casier (aucun matériel ni aucune production ne peuvent être entreposés d'une année à l'autre).

Pour rappel : fumer et consommer de l'alcool à l'intérieur de l'école sont interdits.

Les ateliers techniques

Chaque étudiant-e accède à l'ensemble des ateliers techniques et aux ressources des deux campus. Les ateliers techniques sont gérés par des technicien-nés responsables d'atelier, assisté-es par des étudiant-es tuteur-rices.

Chaque atelier dispose de ses propres horaires et organisations. Les étudiant-es doivent se renseigner sur ces modalités. Les règlements intérieurs spécifiques

Achat de matériaux

Certains matériaux peuvent être achetés directement auprès de l'école : papier d'impression, typon, papier photo, bois, terre, etc. Les étudiant-es peuvent demander un bon de commande au responsable d'atelier concerné et effectuer le paiement auprès de la chargée d'accueil du campus.

Les photocopies sont à la charge de l'étudiant-e. Le règlement s'effectue avec la Léocarte. Pour cela, il est nécessaire d'avoir rechargé son compte Izly (informations sur son fonctionnement dans la rubrique Vie étudiante).

Règles générales de sécurité pour l'utilisation des ateliers techniques

Tenue adéquate : éviter les vêtements amples, cheveux longs attachés, chaussures fermées.

Les équipements de protection individuelle (EPI), les gants, lunettes, bouchons d'oreilles ou chaussures de sécurité sont obligatoires avec certaines machines.

Certaines techniques nécessitent des précautions de sécurité particulières, notamment l'utilisation des produits chimiques. Avant d'utiliser de nouveaux produits, renseignez-vous systématiquement auprès de la personne responsable de l'atelier pour connaître les conditions d'utilisation.

Interdiction stricte de fumer.

Interdiction d'utiliser les machines sans la présence d'une personne habilitée.

Certains travaux, nécessitant une quantité importante de matériaux ou une technicité particulière, ne peuvent être réalisés sans l'accord préalable du/de la professeur-e concerné-e et de la personne responsable d'atelier.

Le stockage des travaux en cours dans les ateliers techniques est interdit.

Toute demande d'utilisation d'outils en dehors de l'atelier technique doit faire l'objet d'une validation préalable.

CAMPUS LE HAVRE

Atelier bois

Équipement

- Combinés à bois (4 fonctions)
- Perceuse à colonne
- Scie à ruban
- Scie radiale
- Matériel portatif

Atelier adapté pour la pratique du modelage, de la sculpture de pièces uniques, principalement en grès et terre cuite. Le montage des travaux à la main, le colombinage, le façonnage à la plaque et en masse ou l'utilisation des tours de potier y sont également possibles. Initiation aux techniques d'émaillage, coulage, engobage.

L'atelier est accessible uniquement sur réservation en présence d'un-e étudiant-e tuteur-ric-e.

L'atelier est accessible pendant les horaires de présence du technicien atelier-bois.lh@esadhar.fr

Atelier fabrication numérique

Équipement

- Imprimantes 3D (résine et argile)
- Machines CNC
- Découpe laser
- Fraiseuse numérique
- Matériel pour objets électroniques interactifs (Arduino, etc.)

L'atelier est accessible pendant les horaires de présence du technicien fablab.lh@esadhar.fr

Atelier fabrication de livre

Équipement

- Cousoir
- Encolleuse (colle blanche)
- Plioir
- Perforeuse semi-automatique
- Raineuse
- Emporte-pièce
- Table à découper
- Agrafeuse semi-automatique, agrafes plates et à boucles
- Massicot semi-automatique et manuel

Livres d'artiste, revues, mémoires, catalogues, l'atelier de fabrication est le lieu de conception et de fabrication de divers projets éditoriaux. C'est aussi l'endroit où les étudiant-es peuvent acheter du papier.

L'atelier est accessible pendant les horaires de présence de la technicienne atelier-reliure.lh@esadhar.fr

Pôle impression

Équipement

Salle gravure

- Pointe-sèche

- Burin
- Eau-forte
- Aquatinte
- Trois presses taille-douce (dont une presse grand format 1,20 x 2,20 m)
- Deux petites presses à épreuves A3

Salle sérigraphie

- Insoleuse pour des tirages couleur en grand format (60 x 80 cm)
- Table d'impression avec aspiration
- Tables de tirages d'essais

Salle image

- Risographie deux couleurs
- Traceur (61 cm de laize)

L'atelier est accessible pendant les horaires de présence du/de la professeur-e et du technicien pédagogique.
atelier-impression.lh@esadhar.fr

Studio vidéo

Équipement

- Logiciels de montage vidéo, réalité virtuelle et traitement de l'image
- Casques de réalité virtuelle HTC vive
- Matériel de prise de vue (caméra, lampes Fresnel et LED, trépieds...)
- Fond vert Chroma key
- Microscope vidéo

Le studio est ouvert sur rendez-vous après validation du projet de l'étudiant-e. Il est accessible sur rendez-vous sur les horaires de présence du professeur de vidéo et de l'étudiant-e tuteur-ric(e) vidéo (atelier-video.lh@esadhar.fr).

Les étudiant-es de l'esadhar ont aussi accès à l'atelier vidéo de l'université du Havre (enregistrement son et régie vidéo). L'accès se fait après validation du projet auprès des professeur-es de l'esadhar.

oriane.pichueque@esadhar.fr
stephane.trois-carres@esadhar.fr

L'encadrement est réalisé par les technicien-nes de l'université.

Laboratoire de photographie argentique

Les étudiant-es de l'esadhar ont accès au laboratoire de photographie argentique de l'université du Havre. L'accès se fait après validation du projet auprès de la professeure de photographie de l'esadhar
ilanit.illouz@esadhar.fr

L'encadrement est réalisé par les technicien-nes de l'université.

Le Garage

Programmation, électronique, dispositifs interactifs, intelligence artificielle, etc. : un atelier dédié aux pratiques intermédia.

Équipement

- Postes PC d'expérimentation sous Linux
- Matériel électronique (cartes Arduino, capteurs, etc.)
- Matériel son (contrôleurs midi, cartes son, moniteurs)
- Vidéoprojecteurs, écrans

L'atelier est accessible pendant les horaires de présence des professeurs et du technicien de fabrication numérique.

jean-noel.lafargue@esadhar.fr
bachir.soussi-chiadmi@esadhar.fr
fablab.lh@esadhar.fr

Primo studio et Editing Lab

Les salles informatiques et l'atelier intermédia sont en accès libre pour un travail en autonomie (hors plages réservées aux cours). Ils sont équipés d'ordinateurs Mac et Windows, dotés de logiciels libres et propriétaires (suite Adobe, création typographique, montage audio, etc.).

CAMPUS ROUEN

Pôle volume

Équipement

Atelier bois

- Dégauchisseuse-raboteuse
- Scie à ruban
- Toupie
- Combiné scie circulaire-toupie
- Perceuse à colonne
- Mortaiseuses à chaîne, à mèche
- Scie à format
- Matériel portatif : défonceuse, rabot électrique, visseuse-perceuse, scie circulaire, ponceuse à bandes, ponceuse rotative

Atelier métal

- Table de soudage
- Perceuse à colonne
- Scie à ruban
- Plieuse
- Rouleuse
- Disqueuses
- Postes de soudure MIG, à l'arc et TIG
- Découpeuse à plasma
- Guillotine (2 mm)
- Cintreuse
- Petite forge

Atelier fabrication numérique

- Fraiseuse numérique CNC
- Imprimantes 3D
- Scanner 3D

Atelier céramique

- Four 1 000 l (jusqu'à 1 300 °C) et un four 250 l (jusqu'à 1 000 °C)
- Cabine d'émaillage

Les ateliers bois, métal et fabrication numérique proposent des initiations aux étudiant-es du premier cycle et accompagnent globalement les projets étudiants. Ils sont accessibles sur rendez-vous du lundi au vendredi

de 9 h à 12 h et de 14 h à 17 h 15 auprès du responsable du pôle volume (manuel.lefebvre@esadhar.fr) et de la technicienne métal (laura.pinel@esadhar.fr).

L'atelier céramique est accessible sur inscription auprès des étudiant-es tuteur-ric(e)s.

Les matériaux et consommables sont à la charge des étudiant-es.

Pôle impression

Équipement

Atelier gravure

- Deux presses taille-douce (grand format et moyen format) qui ouvrent la possibilité de faire des tirages 160 × 120 cm ou 130 × 60 cm
- Eau-forte
- Aquatinte en morsure chimique
- Pointe-sèche, burin

Atelier lithographie

- Tirage sur pierre ou plaque d'aluminium
- Presse litho
- Petite presse à épreuves A3

Atelier sérigraphie

- Châssis d'insolation 160 × 120 cm
- Insoleuse UV
- Table d'impression avec aspiration
- Tables de tirages d'essais
- Écrans, encres, racles, meuble-séchoir, etc.

Atelier héliogravure

- Châssis d'insolation 160 × 120 cm
- Imprimante jet d'encre
- Deux presses taille-douce
- Différents produits chimiques et solvants : encres, rouleaux, papiers

Impression numérique

- Traceur (110 cm de laize)

Atelier reliure

- Cousoir
- Encolleuse / colle blanche
- Plioir
- Perforeuse semi-automatique
- Raineuse
- Emporte-pièce
- Table à découper
- Agrafeuse semi-automatique, agrafes plates et à boucles
- Massicot semi-automatique et manuel

Les ateliers d'impression sont accessibles le mardi de 9 h à 12 h 30 et de 14 h à 17 h 15 sur rendez-vous auprès du technicien (jim.quere@esadhar.fr) et du professeur de techniques de l'impression (eric.helluin@esadhar.fr).

Des consommables (encres, etc.) sont mis à disposition des étudiant-es, le papier d'impression numérique est à leur charge.

L'atelier reliure est accessible du lundi au jeudi de 9 h à 12 h 30 et de 14 h à 17 h 15 sur rendez-vous auprès de la professeure de reliure (anne.lemeteil@esadhar.fr).

Pôle image et son

Équipement

Studio de prise de vue

- Fond permettant prises de vues en lumière flash ou continue
- Fond vert
- Éclairages tungstène
- Appareils photos argentique et numérique, du 24 × 36 à la chambre 4 × 5 en passant par le 6 × 6 pouces.

Laboratoire photographie argentique noir et blanc

- Agrandisseurs pour tous formats

Studio de production audiovisuelle

- Ordinateurs Mac, logiciels:
 - Logic Pro x, Adobe première
- Cartes son et système audio (enceintes, table de mixage, cabine son)
- Claviers maîtres
- Synthétiseur Minimoog Voyager
- Caméra 4K avec pied vidéo
- Perche et micro Rode
- Matériel de prise de son analogique et numérique

Le studio de prise de vue et le laboratoire photographique sont accessibles du lundi au vendredi de 8 h 30 à 17 h 15 sur rendez-vous auprès de l'assistant d'enseignement (patrick.galais@esadhar.fr) et du technicien (thibault.soyeux@esadhar.fr).

Les produits chimiques de développement photographique sont fournis par l'école, le papier est à la charge des étudiant-es.

Atelier multimédia

Équipement

- Ordinateurs Mac et PC dotés de logiciels de traitement des images et du dessin, édition
- Scanner Epson
- Tablette graphique WACOM Cintiq 22 HD
- Massicot

Accès libre (hors plages réservées aux cours) du lundi au vendredi de 8 h 30 à 17 h 15.

Les bibliothèques

Les deux bibliothèques de l'esadhar abritent plus de 20 000 documents : imprimés (monographies, livres d'artistes, catalogues d'exposition, essais), documents audiovisuels (CD audio, DVD) et périodiques (revues d'art et de graphisme françaises et internationales).

Le fonds documentaire s'enrichit en lien avec l'actualité artistique, les enseignements dispensés et l'ensemble de la programmation culturelle de l'établissement. Dans ces centres de ressource documentaire d'art et de design, les étudiant-es sont formé-es à la recherche bibliographique et sont invité-es à participer à différents groupes de lecture sur des sujets en lien avec l'actualité de l'école. Le fonds documentaire de l'école est enrichi tous les ans par

Conditions d'accès et de prêt

La consultation et le travail sur place sont ouverts à tous·tes. Le prêt est réservé aux étudiant-es, aux élèves des cours publics, ainsi qu'à toute personne justifiant d'un travail de recherche auprès des bibliothécaires.

- Les étudiant-es ont également accès à un vaste réseau de ressources :
- La Base Spécialisée en Art et Design (BSAD) permet de retrouver des références d'articles de revues spécialisées en art et design.
 - Accès libre aux bibliothèques universitaires du Havre et de Rouen (documents consultables sur place uniquement).

Au Havre, la BU centrale est située sur le site Lebon de l'Université du Havre, en face de l'esadhar.
Plus d'informations [ici](#).

À Rouen, la BU Lettres, SHS, STAPS et Sciences est située rue Lavoisier, bâtiment 9, 76821 Mont-Saint-Aignan.
Plus d'informations [ici](#).

→ Accès libre et gratuit dans les bibliothèques municipales
[Ville du Havre](#)
[Ville de Rouen](#)

Bibliothèque campus Le Havre

Les modalités de prêt, de réservation et de retour sont fixées par le réseau municipal de lecture publique. L'inscription permet d'emprunter dix documents au maximum pendant un mois.

Le catalogue de la bibliothèque de l'ésadhar, intégré à celui de la bibliothèque Oscar Niemeyer et du réseau des bibliothèques du Havre, est accessible [ici](#).

La bibliothèque est ouverte pendant les périodes scolaires du lundi au vendredi de 9 h à 12 h et de 14 h à 18 h.

Contact

bibliotheque.lh@esadhar.fr
02 35 71 90 49

Bibliothèque campus Rouen

L'inscription permet d'emprunter quatre documents au maximum pendant un mois. Un renouvellement de deux semaines peut être accordé s'il est sollicité avant tout retard.

Seule une partie du catalogue est consultable en ligne. Une recherche préalable sur place est recommandée.

La bibliothèque est ouverte pendant les périodes scolaires du lundi au jeudi de 9 h à 12 h 30 et de 13 h 30 à 17 h.

Contact

bibliotheque.rouen@esadhar.fr
02 35 71 90 49

Espaces ressources

Les magasins de prêt

Sur chaque campus, un service de prêt de matériel technique et de mobilier est mis à disposition des étudiant-es.

Type de matériel disponible

Vidéoprojecteurs, écrans, moniteurs, caméras, appareils photographiques, matériel son et audiovisuel, table, présentoir, socle, etc.

Le matériel prêté est sous la responsabilité de l'étudiant-e (lors d'éventuelles dégradations, les coûts de réparation ou de remplacement sont à sa charge).

À noter : lors des bilans et des diplômes, le matériel est à réserver une semaine à l'avance. Les horaires de fonctionnement sont affichés sur la porte des magasins.

Les récupérathèques

Les récupérathèques sont des espaces autonomes et coopératifs, ouverts à tous-tes les étudiant-es et dédiés à l'échange de matériaux de réemploi. Elles leur permettent d'accéder à de nombreux matériaux tout en favorisant l'économie circulaire et solidaire. Les récupérathèques disposent de leur propre système de monnaie que les étudiant-es peuvent obtenir : en adhérant, en faisant des dons de matériaux, ou en rendant des services (permanences, événements...). L'échange de matériaux contre la monnaie s'évalue en fonction de la quantité, de la qualité, de l'état et du type de matériaux donnés. Des permanences sont assurées pendant la semaine.

L'ésadhar est membre de la Fédération des récupérathèques, regroupant un ensemble de récupérathèques déployées dans les écoles d'art, en France et en Europe.

Vie étudiante

Boîte à outils étudiante

Statut étudiant-e et Léocarte

La Léocarte est une carte multiservice pour les étudiant-es en Normandie délivrée lors de l'inscription administrative. Elle permet d'accéder aux services de restauration du Crous et aux photocopieurs de l'école. Pour utiliser ces services, il faut charger de l'argent sur son **compte Izly**.

Démarches et renseignements (activer son compte, le recharger...) [ici](mailto:tristan.poire@esadhar.fr).
tristan.poire@esadhar.fr

La Léocarte est un justificatif officiel de votre statut étudiant européen. En cas de perte ou de vol : merci de contacter le service informatique afin de la désactiver. La réédition d'une carte coûte 15 euros.

Se connecter et communiquer

Chaque étudiant-e dispose d'un identifiant esadhar unique lui permettant de :

- se connecter aux postes informatiques de l'école
- accéder à sa boîte e-mail
- accéder à son compte Taïga
- accéder à la version en ligne de Microsoft 365

L'identifiant se compose comme suit : prenom.nom@esadhar.fr

En cas de perte du mot de passe, il est possible de le réinitialiser en accédant à [cette adresse](#).

Toutes les communications liées à l'activité de l'école se font par la messagerie @esadhar.fr. L'accès aux e-mails se fait via Outlook (une application mobile est disponible). Il est possible de rediriger cette adresse vers une messagerie personnelle (à la propre initiative de chacun-e).

Il appartient à chacun-e de consulter régulièrement ses messages et d'y répondre lorsque nécessaire.

Les listes de diffusion servent à transmettre des informations dans le cadre des études et doivent être utilisées aux fins de fonctionnement général de l'établissement. Dans une approche éconumérique, nous invitons les étudiant-es à une utilisation raisonnée des listes de diffusion.

Les étudiant-es ont accès à la version en ligne de Microsoft 365 (Word, Teams, Excel, OneDrive, SharePoint, etc.) en se connectant avec leur identifiant esadhar.

Contact du responsable informatique
informatique@esadhar.fr

À son arrivée, chaque étudiant-e signe la charte informatique. Elle est consultable sur le site internet.

Extraits

- l'identifiant unique ésadhar est strictement nominatif;
- l'accès aux postes informatiques est soumis à l'utilisation du compte utilisateur nominatif, il est donc important de se déconnecter ou de verrouiller sa session lorsque l'on quitte un poste;
- chacun-e s'engage à ne pas modifier la configuration du matériel ou d'installer de nouveaux logiciels sans l'accord préalable des personnes habilitées;
- l'étudiant-e est conscient-e de l'obligation de respecter les réglementations légales en matière de protection des données;
- chaque étudiant-e dispose des droits d'accès, de rectification, de limitation et de portabilité de ses données. Pour joindre le délégué à la protection des données (DPO): dpo@esadhar.fr

Taïga

La plateforme Taïga est l'espace de la pédagogie et permet de:

- finaliser l'inscription administrative en début d'année;
- faire l'inscription pédagogique (s'inscrire aux cours souhaités);
- accéder aux relevés de notes;
- télécharger le certificat de scolarité, l'attestation d'affiliation au régime de sécurité sociale et la quittance de paiement des frais d'inscription.

La plateforme est accessible à cette adresse, en renseignant son identifiant ésadhar unique.

CVEC (Contribution de vie étudiante et de campus)

Les étudiant-es doivent s'acquitter de la CVEC qui est la contribution à la vie étudiante et de campus, cette démarche est obligatoire pour s'inscrire dans l'enseignement supérieur. Le montant de la CVEC est de 103 euros pour la rentrée 2024 – 2025.

La CVEC permet de développer des services et activités destinés au quotidien des étudiant-es: santé, accompagnement social, soutien aux initiatives étudiantes, pratique sportive, activités culturelles, et amélioration générale de l'accueil des étudiant-es.

Certain-es étudiant-es peuvent être exonéré-es de la CVEC

- les étudiant-es boursier-ères bénéficiant d'une bourse sur critère sociaux ou d'une allocation annuelle attribuée par le Crous ou une Région
- les réfugié-es
- les bénéficiaires de la protection subsidiaire
- les demandeurs d'asile disposant du droit de se maintenir sur le territoire

Les étudiant-es exonéré-es doivent obligatoirement fournir une attestation d'acquiescement de la CVEC avant leur inscription.

À noter que les étudiant-es en mobilité entrante à l'ésadhar ne sont pas concerné-es par l'acquiescement de la CVEC.

Couverture sociale

L'inscription administrative à l'ésadhar entraîne une affiliation automatique et gratuite à la Caisse primaire d'assurance maladie (CPAM).

Vous êtes donc rattaché-es à la sécurité sociale. Vous n'avez aucune démarche à faire. Vous ne changez plus de régime obligatoire d'assurance maladie pour le remboursement de vos frais de santé. Vous demeurez rattaché-e à votre régime de protection sociale actuel. Il s'agit généralement de celui de vos parents, sauf si vous exercez une activité professionnelle qui vous fait dépendre d'un autre régime (régime général, régime agricole, régimes spéciaux). Vous avez la qualité d'assuré-e dès l'âge de 18 ans.

Pour l'Assurance Maladie, vous n'êtes plus ayant droit, vous devenez assuré-e: vous gérez l'administration de votre santé et vous n'êtes plus rattaché-e à vos parents (ou représentant légal). Avant 18 ans, vous bénéficiez généralement du remboursement de vos frais de santé en tant qu'ayant-droit de l'un au moins de vos parents (ou représentant légal).

<https://www.ameli.fr/>

Pour les étudiant-es étranger-ères non inscrit-es en études supérieures l'année précédant leur inscription à l'ésadhar, il est obligatoire de se préaffilier ici.

Complémentaire santé / mutuelle

En complément des remboursements de l'assurance maladie, les étudiant-es peuvent souscrire à une complémentaire santé. Plusieurs options sont possibles, l'adhésion à: une mutuelle étudiante, celle des parents de l'étudiant-e ou une

autre assurance complémentaire. Selon leurs ressources et leurs situations sociales, les étudiant-es peuvent solliciter la Complémentaire santé solidaire (C2S).

Plus de renseignements sur les conditions d'attributions.

Assurance de responsabilité civile

L'assurance de responsabilité civile couvre les dommages matériels ou corporels de l'étudiant-e en cas d'incident.

Une attestation de responsabilité civile est obligatoirement fournie au moment de l'inscription administrative. Cette attestation peut être soit incluse dans des assurances parentales soit incluse dans des mutuelles étudiantes.

Restauration

Sur le campus Rouen, un espace de restauration (micro-ondes, tables, cuisine, frigo) est disponible pour l'ensemble des étudiant-es. À proximité de l'école se trouvent un supermarché, une boulangerie et une pizzeria.

Sur le campus Le Havre, une cafétéria (Le Moulin) créée et autogérée par les étudiant-es est en accès libre. Un restaurant universitaire du Crous se situe juste en face du campus. Boulangeries, supermarchés, restaurants se trouvent également à proximité.

Dispositifs d'accompagnement social

Crous (bourse et logement)

Une bourse nationale d'études peut être attribuée par le Crous aux étudiant-es sous réserve de remplir les conditions relatives aux ressources financières familiales.

Plus de renseignements [ici](#).

Crous – Le Havre

Adresse : 117, rue Casimir-Delavigne, 76600 Le Havre

02 35 19 74 74

Du lundi au vendredi de 8 h 30 à 12 h 30 et de 13 h 30 à 16 h 15

Crous – Rouen

Adresse : 135, boulevard de l'Europe, 76100 Rouen

09 72 59 65 14

Du lundi au vendredi de 9 h à 12 h et de 13 h 30 à 16 h 30

Aides sociales (Caf, APL, AAH, etc.)

La Caisse d'allocations familiales (Caf) permet d'obtenir une aide personnelle au logement (APL) calculée en fonction de votre lieu de résidence, de la composition et des ressources de votre foyer. Elle est versée mensuellement soit au locataire bénéficiaire soit directement au bailleur.

Une simulation APL permet d'estimer le montant auquel vous avez droit directement en ligne.

D'autres dispositifs d'aide concernant la location (caution, prêt) existent via d'autres organismes : [Locapass](#), [Clé \(Caution locative étudiante\)](#) et [prêt étudiant](#).

Plus généralement, la Caf propose des aides selon différentes situations : vie personnelle, vie professionnelle, logement, handicap (AAH), etc. Un récapitulatif est disponible [ici](#).

Caf – Le Havre

207, chaussée du 24ème Territorial, 76600 Le Havre

Du lundi au vendredi de 8 h 30 à 12 h 30 et de 13 h 30 à 16 h 30

09 69 37 32 30 (coût d'un appel local depuis un poste fixe)

Site web : [caf.fr](#)

Caf – Rouen

65, avenue Jean-Rondeaux, 76100 Rouen

Du lundi au vendredi de 8 h 30 à 12 h 30 et de 13 h 30 à 16 h 30

09 69 37 32 30 (coût d'un appel local depuis un poste fixe)

Site web : [caf.fr](#)

Aides financières complémentaires

Les étudiante-s, boursier-ères ou non, peuvent solliciter :

- l'Aide spécifique allocation annuelle culture (ASAAC) est à destination des étudiant-es non éligibles aux bourses sur critères sociaux. Les critères d'éligibilité incluent : l'autonomie financière, la rupture familiale, la reprise d'études après 28 ans ;
- l'Aide spécifique ponctuelle du Crous (ASP) s'adresse aux étudiant-es confronté-es à des difficultés imprévues, qui remettent en cause la réussite de leurs études. Elle vise à apporter un soutien rapide en cas de dépenses urgentes, comme des frais de santé, des accidents ou des besoins essentiels. Cette aide temporaire est accordée après examen d'un dossier par le service social du Crous et peut être renouvelée si les problèmes persistent. Pour solliciter cette aide, les étudiant-es doivent s'adresser au service social de leur Crous.
- Des bourses d'études en formation artistiques permettent à des étudiant-es de financer leurs mobilités sortantes selon les pays. Par exemple, l'OFAJ (office franco-allemand pour la jeunesse) a un programme de financement des mobilités sortantes en Allemagne à destination d'étudiant-es en école de beaux-arts. Plus de renseignements [ici](#).

Et en Normandie spécifiquement :

- Atouts Normandie est une aide à destination des jeunes normands âgés de 15 à 25 ans, qui permet de financer les loisirs, la formation ou encore des projets personnels. Plus de renseignements [ici](#) ;
- le Pass Monde est un dispositif de soutien à la mobilité internationale qui peut être sollicité dans le cadre d'études supérieures ou de parcours de formation (plus de renseignements [ici](#)) ;
- un récapitulatif des aides en Normandie à destination des 15-25 ans englobant culture, sport, citoyenneté, transport, mobilité, formation, peut être consulté [ici](#).

Services de santé

Numéros d'urgence Secours

Samu: **15**
Urgences médicales: **116-117**
Police: **17**
Pompiers: **18**
Appel d'urgence européen: **112**
Appel d'urgence pour personnes
sourdes et malentendantes: **114**
Centre antipoison: **02 41 48 21 21**

Services de santé Urgences médicales Rouen

**Centre hospitalier universitaire
Urgences adultes Charles-Nicolle**
37, boulevard Gambetta,
76000 Rouen
02 32 88 82 51

Urgences adultes Saint-Julien
02 32 88 65 65
2, rue Guillaume-Lecointe,
76140 Le Petit-Quevilly

Urgences médicales Le Havre

Hôpital Flaubert
55 bis, rue Gustave-Flaubert,
76600 Le Havre
02 32 73 32 32

Hôpital Jacques-Monod
29, avenue Pierre-Mendès-France,
76290 Montivilliers
02 32 73 34 16

Clinique des Ormeaux
36, rue Marceau,
76600 Le Havre
02 32 74 32 74

Soins : suivis et consultations santé, psychologiques, addictions, préventions, informations, orientations... Qare

Qare est un service de télémedecine
gratuit et sans avance de frais,
dont bénéficient tous-tes les
étudiant-es de l'ésadhar. Pour pouvoir
s'inscrire les étudiant-es reçoivent
un e-mail d'activation de compte
en début d'année.

***Attention, ne pas tenter de s'inscrire
avant réception de l'e-mail d'activation
(sinon vous ne pourrez pas bénéficier
de la totale gratuité des frais de santé)!***

- Plus de cinquante spécialités
disponibles (médecins généralistes,
psychiatres, gynécologues...)
- Médecins disponibles
en téléconsultation de 6h à 23h, 7j/7

En plus du service Qare, d'autres
structures de soins sont accessibles
aux étudiant-es :

Dispositif Santé Psy étudiant

Les étudiante-s peuvent bénéficier
de huit séances gratuites avec
un psychologue. Ces séances sont
cumulables avec celles proposées par
le programme Mon soutien psy.

Renseignements
Rendez-vous

CASP – Centre d'accueil et de soins psychiatriques – Rouen

Le CASP assure des consultations
médicopsychologiques et sociales.
L'accueil est sans rendez-vous ou sur
rendez-vous dans les 24 à 48 h.

3, place de l'Église-Saint-Gervais,
76000 Rouen

Du lundi au vendredi de 9 h à 17 h
02 35 98 01 05

Hôpital Pierre-Janet Unité d'accueil et de crise Le Havre

L'Unité d'accueil et de crise offre
la possibilité de rencontrer dans
l'urgence un psychiatre de garde tous
les jours de l'année, 24 h / 24.

47, rue de Tourneville,
76600 Le Havre
02 32 73 39 40

Le Planning familial

Information, écoute et orientation
de toutes les personnes ayant des
questions sur l'IVG, la contraception,
les sexualités.

Appels anonymes et gratuits
0800 08 11 11

Fil Santé Jeunes

Répond aux questions de santé
physique, mentale et sociale.

0 800 235 236

Pour les 12-25 ans, anonyme et gratuit,
tous les jours de 9 h à 23 h

Autres adresses utiles

Logement étudiant hors Crous AHLOET — Le Havre

AHLOET est une association havraise qui met en relation les propriétaires avec les étudiant-es des établissements d'enseignement supérieur. Service gratuit.

Logeo Seine Le Havre & Rouen

Logeo Seine est un service qui permet de trouver une colocation clés en main à bas prix et sans frais d'agence à destination des étudiant-es en Normandie.

139, Cours de la République,
76600 Le Havre
Du lundi au vendredi de 8 h 30
à 12 h et de 13 h 30 à 17 h
02 78 34 11 11
E-mail: coloc@logeofr

Partageons un Havre Le Havre

Le logement intergénérationnel
09 79 71 48 98
E-mail:
contact@partageonsunhavre.org

Le CLHAJ 76 Le Havre et Rouen

Le CLHAJ 76 (Comité pour le logement et l'habitat des jeunes de Seine-Maritime) est une association qui conseille et propose des logements aux jeunes

de 16 à 30 ans qu'importent leur situation sociale, professionnelle et familiale.

02 35 19 69 76

La Carte des colocs — Le Havre et Rouen

Service gratuit qui permet de trouver une colocation dans la ville souhaitée. Le site permet d'être mis en contact avec les propriétaires ou l'agence.

Les résidences étudiantes privées au Havre

- Résidence [Cosy&Study](#)
- Résidence [Twenty Campus](#)
- Résidence [Student Factory](#)

Les résidences étudiantes privées à Rouen

- [Neoresid](#)
- [Gambetta et Corneille](#)
- [Mascf](#)

Jobs étudiants

Vous pouvez candidater aux offres d'emploi proposées

- par l'école (mission, service civique, tutorat, etc.)
- par les partenaires culturels de l'ésadhar (médiation, accueil pour des spectacles, etc.)
- sur d'autres sites permettant de cibler les offres d'emplois en Normandie: [Infos jeunes Normandie](#), [Plateforme Jobaviz du Crous](#), [ProfilCulture](#)

Égalité, diversité et prévention des discriminations

Victime ou témoin de harcèlement ? Signalez-le ! Réagissons tous-tes ensemble !

Au sein de l'École Supérieure d'Art et Design Le Havre-Rouen, le respect des personnes est un principe fondamental. L'ésadhar s'engage à construire un environnement d'études et de travail respectueux du bien-être de tous-tes, basé sur les valeurs d'égalité, de parité et de mixité. Ces principes fondamentaux se traduisent par la lutte contre les exclusions et les violences sous toutes leurs formes, notamment à l'égard de l'orientation sexuelle, de l'identité de genre ou d'un handicap.

L'ésadhar met en place un dispositif d'information, de sensibilisation, de mobilisation et de formation en direction de tous-tes les étudiant-e-s et personnels de l'établissement pour lutter efficacement contre les discriminations.

Plus d'informations:
[Plaquette d'information ésadhar](#)
L'ésadhar est signataire de la [charte de l'ANdÉA](#) contre les discriminations.

Référent-e handicap / discriminations / harcèlement

Contactez la direction des études
Campus Rouen
marie-jose.ourtilane@esadhar.fr

Contactez les référent-es
discriminations / harcèlement
Campus Le Havre
emmanuelle.lepeltier@esadhar.fr
marine.leplant@esadhar.fr

Campus Rouen
beatrice.lussol@esadhar.fr
dominique.de-beir@esadhar.fr
virginie.bobin@esadhar.fr
emmanuel.blondel@esadhar.fr
jim.quere@esadhar.fr

Faire un signalement par e-mail
ecoute@esadhar.fr

Changement du prénom d'usage et reconnaissance du prénom d'usage

En 2019, le ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche (MESR) a mis en place des initiatives pour lutter contre la haine et les discriminations anti-LGBT. Désormais, sans qu'il soit nécessaire de modifier l'état civil auprès de la mairie, les étudiant-es peuvent adopter un changement de prénom d'usage sur divers documents, tels que la carte étudiante, le certificat de scolarité, l'adresse e-mail et les relevés de note.

Pour toute information sur les modalités de mise en œuvre, merci de contacter le service pédagogique.

Engagement étudiant

L'ésadhar encourage l'engagement et les projets étudiants.

S'engager dans les instances

Les élections ont lieu en début d'année. Pour participer aux instances de l'école, vous pouvez :

- être élu·e au Conseil d'administration (un·e étudiant·e par campus)
- être élu·e au Conseil de la pédagogie et de la vie étudiante (deux étudiant·es par campus)
- être délégué·e d'année (présent·e au Conseil de perfectionnement)

Pour plus de renseignements sur les procédures, contacter le service pédagogique.

S'engager dans les réseaux des écoles d'art

L'ésadhar est membre de plusieurs réseaux fédérant les écoles d'art, dont :

- l'ANdÉA (Association nationale des écoles supérieures d'art et design publiques)
- l'ELIA (European League of Institutes of the Arts)

Ces réseaux permettent la bonne circulation des informations et portent une voix plus forte et unie sur les enjeux actuels des écoles d'art en France et en Europe.

Les étudiant·es peuvent prendre part aux activités de l'ANdÉA en :

- étant élu·es (l'élection se déroule en octobre) et ainsi représenter une voix étudiante

- se portant candidat·es pour siéger au conseil d'administration

S'engager pour transmettre : le tutorat

Le tutorat offre la possibilité à chacune de transmettre savoirs et compétences spécifiques à d'autres étudiant·es. L'engagement repose sur quatre heures hebdomadaires rémunérées sur un total de vingt-huit semaines.

La répartition des permanences se fait en accord avec la direction des études de chaque campus.

Renseignements

Campus Le Havre
tiphanie.dragaut@esadhar.fr

Campus Rouen
marie-jose.ourtilane@esadhar.fr

Initiatives étudiantes Les BDE

Les deux campus disposent d'un bureau des étudiant·es (BDE). Les BDE sont des associations loi 1901 où les membres sont élu·es une fois par an. Ils reposent sur l'engagement et l'initiative des étudiant·es. À l'écoute des étudiant·es et passerelle potentielle avec d'autres interlocuteur·rices, le BDE crée du lien, promeut les travaux des étudiant·es et participe à l'animation de la vie de campus. Son rôle est de proposer des événements, expositions, repas, soirées et d'élaborer des projets améliorant la vie de campus.

BDE Le Havre

[le Gabarit graphique](#)
(legabaritgraphique@outlook.com)

BDE Rouen

[Dissidence Technique](#)
(dissidence.technique@gmail.com)

Le Moulin — Le Havre

Le Moulin est la cafétéria du campus Le Havre. Pensé et conçu par les étudiant·es du parcours Environnements et Situations Publiques accompagnés de leurs professeur·es, cet espace est envisagé comme un outil de recherche autour de la convivialité et de la nourriture.

Les récupérathèques

Les récupérathèques des deux campus sont des espaces autonomes et coopératifs dédiés à l'échange de matériaux de réemploi. Créées à l'initiative des étudiant·es, elles sont autogérées. Les équipes sont constituées à chaque début d'année.

Pour participer et s'engager, contacter

pedagogie.lh@esadhar.fr
pedagogie.rouen@esadhar.fr

L'organisation des études

L'organisation des études à l'ésadhar est régie par le décret n°88-1033 du 10 novembre 1988 portant sur l'organisation de l'enseignement des arts plastiques dans les écoles nationales, régionales et municipales d'art habilitées par le ministre de la Culture, par les arrêtés du 16 juillet 2013 et du 9 juillet 2021 portant sur l'organisation de l'enseignement supérieur d'arts plastiques dans les établissements d'enseignement supérieur délivrant des diplômes et par le règlement des études de l'École (en annexe).

Les études en art et en design se déploient en deux cycles. Le cycle 1 composé de six semestres est sanctionné par le Diplôme National d'Art (DNA) valant grade de licence. Le cycle 2, composé de quatre semestres, est sanctionné par le Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique (DNSEP) valant grade de master.

L'objectif du premier cycle est l'acquisition d'outils pratiques et théoriques fondamentaux en vue de la construction d'un début de parcours personnel dans le champ de la création contemporaine.

Le deuxième cycle est organisé autour de l'approfondissement des acquis du premier cycle. L'étudiant-e est capable d'affirmer un positionnement artistique singulier, à la fois bâti sur la maîtrise d'outils et de méthodes adaptés à son projet personnel, et soutenu par un socle de références exigeantes.

Unités d'enseignements

Chaque semestre se compose de trois unités d'enseignements (UE) qui regroupent des cours, ateliers de recherche et création (arc), studios, séminaires et workshops. Dans le cadre du système d'enseignement supérieur européen initié par le processus de Bologne (qui assure une transparence et une lisibilité claire de tous les diplômes européens d'enseignement supérieur et facilite les échanges entre établissements), les unités d'enseignements sont validées par des « crédits »

Cycle 1

Année 1 ART et DESIGN GRAPHIQUE ET INTERACTIVITÉ

Unités d'enseignements	Semestre 1	Semestre 2
Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques	18	16
Histoire, théorie des arts et langue étrangère	10	10
Bilan du travail plastique et théorique	2	4
Crédits	30 crédits	30 crédits

L'ensemble des 60 crédits est nécessaire pour le passage en deuxième année.

Année 2 ART et DESIGN GRAPHIQUE ET INTERACTIVITÉ

Unités d'enseignements	Semestre 3	Semestre 4
Méthodologie, techniques et mises en œuvre	16	14
Histoire, théorie des arts et langue étrangère	8	8
Recherches et expérimentations	2	4
Bilan	4	4
Crédits	30 crédits	30 crédits

Année 3 ART et DESIGN GRAPHIQUE ET INTERACTIVITÉ

Unités d'enseignements	Semestre 5	Semestre 6
Méthodologie, techniques et mises en œuvre	12	4
Histoire, théorie des arts et langue étrangère	8	5
Recherches personnelles plastiques	6	4
Bilan (semestre 5) et diplôme (semestre 6)	4	15
Stage		2
Crédits	30 crédits	30 crédits

Durant le cycle 1, le stage peut avoir lieu sur plusieurs périodes :
– à la fin du semestre 3
– au cours du semestre 4, 5 ou 6
Les crédits de stage sont attribués jusqu'à la fin du semestre 6 pour les étudiant-es qui l'effectueraient après leur diplôme.

Cycle 2

Année 4

Unités d'enseignements	Semestre 7	Semestre 8
Projet plastique Prospective, méthodologie, production	20	20
Initiation à la recherche Suivi du mémoire, philosophie, histoire des arts	9	9
Langue étrangère	1	1
Crédits	30 crédits	30 crédits

Année 5

Unités d'enseignements	Semestre 9	Semestre 10
Mise en forme du projet personnel	10	
Méthodologie de la recherche	20	Soutenance : 5
Épreuves du diplôme		Travail plastique : 25
Crédits	30 crédits	30 crédits

Obtention des crédits et validation des semestres

Chaque semestre, les étudiant-es acquièrent des crédits ECTS nécessaires au passage en année supérieure. Les ECTS facilitent la mobilité étudiante en permettant le transfert des acquis des étudiant-es d'un établissement européen à l'autre. Un ECTS est insécable. Pour valider une unité d'enseignement (UE), les étudiant-es doivent avoir obtenu la moyenne dans chacun des cours composant l'UE, faute de quoi il y a nécessairement rattrapage. Pour valider un semestre, l'étudiant-e doit avoir validé 30 crédits.

Des modalités d'évaluation sont définies pour chaque unité d'enseignement.

Il peut s'agir :

- d'une évaluation continue qui prend en compte l'engagement personnel de l'étudiant-e, son assiduité et la qualité des réalisations au regard des intentions
- d'une évaluation sous la forme d'un exercice nécessitant un rendu
- d'un bilan à la fin de chaque semestre

Ce bilan auquel assiste un collègue composé du-de la coordinateur-riche et de deux autres professeur-es est une présentation sous forme d'accrochage des travaux réalisés pendant le semestre. Chaque année est placée sous la responsabilité d'un-e professeur-e coordinateur-riche.

Relais entre les étudiant-es, l'administration et les autres professeur-es, les coordinateur-rices créent une relation privilégiée et un rapport de confiance avec les étudiant-es en veillant à la place de chacun-e. Les coordinateur-rices instaurent une dynamique de groupe au sein de la promotion et ont un rôle de référent-es dans l'organisation pédagogique afin de :

- assurer l'accueil des étudiant-es lors de la prérentrée, de veiller aux conditions matérielles de travail des étudiant-es et à leur bonne installation dans leurs ateliers
- organiser l'élection du-de la délégué-e des étudiant-es de l'année et de communiquer les résultats à l'administration et au secrétariat pédagogique
- effectuer le suivi du relevé de notes selon les critères ECTS et de participer à la commission d'attribution des crédits à chacun des semestres
- établir un calendrier de rattrapage des notes et crédits, à la suite de la commission semestrielle d'attribution des crédits
- travailler en étroite relation avec la direction des études et d'évoquer avec elle des difficultés éventuelles rencontrées par l'étudiant-e (absences, problèmes de santé, situation personnelle...) ou par le groupe
- constituer les jurys de bilans et proposer des personnalités à même de composer les jurys de diplômes
- assurer la bonne tenue des ateliers des étudiant-es de son année (rangement, propreté, respect des règles sanitaires et écologiques, etc.)
- effectuer le suivi du travail personnel de chaque étudiant-e
- veiller à l'assiduité des étudiant-es à l'ensemble des cours ou ateliers

Les délégué-es d'année

En début d'année, les étudiant-es désignent les deux délégué-es qui assureront le lien entre les étudiant-es, l'équipe pédagogique et l'administration de l'école.

Parmi ces délégué-es, certain-es sont élu-es pour participer aux instances pédagogiques et de gouvernance de l'école.

Le conseil semestriel d'attribution des crédits

Il a pour mission de vérifier, en fin de semestre, que chaque étudiant-e a bien la moyenne dans chaque unité d'enseignement. Il valide tous les crédits requis, et permet l'inscription dans le semestre supérieur. Il se compose des coordinateur-rices, des directrices des études et / ou des secrétaires pédagogiques.

L'étudiant-e n'ayant pas obtenu l'intégralité de ses 30 crédits se voit donner la possibilité de rattraper les ECTS qui lui manquent avant le semestre suivant.

Le règlement concernant l'organisation des études (attribution des crédits, validation des unités d'enseignement, acquisition des crédits manquants...) est détaillé dans le document « Règlement des études », téléchargeable sur le site internet de l'ésadhar.

Aménagement de scolarité

Les étudiant-es peuvent solliciter une dispense d'assiduité sous réserve de l'approbation des professeur-es concerné-es et de la direction des

études. La demande doit être justifiée par la situation de l'étudiant-e (contrat de travail, certificat médical, etc.).

La commission de mobilité interne

Les étudiant-es souhaitant changer d'option doivent en informer leur professeur-e coordinateur-ric(e) et présenter un dossier devant la commission de mobilité interne.

Il est à noter qu'en cas d'échec en première année, l'étudiant-e n'est pas autorisé-e à redoubler dans une autre option.

La commission de passage

L'admission en quatrième année n'est pas automatique. Tout étudiant-e de 3^e année souhaitant poursuivre en cycle 2 doit constituer un dossier de candidature.

Les dossiers sont à déposer en ligne sur le serveur de l'école.

L'admission est soumise à :
— l'obtention du DNA
— un avis favorable de la commission de passage

La commission de passage est composée des directrices des études, des secrétaires pédagogiques, des professeur-es coordinateur-ric(e)s et d'au moins un-e autre professeur-e du département concerné.

Les étudiant-es ayant obtenu leur DNA avec les félicitations sont automatiquement admis-es en second cycle.

Organisation des diplômes

Le Diplôme National d'Art (DNA)

Le DNA vient sanctionner les trois années d'études du cycle 1. C'est un diplôme d'enseignement supérieur inscrit au RNCP (Répertoire national des certifications professionnelles) de niveau 6, conférant le grade de licence. L'inscription au passage du DNA n'est pas automatique, c'est une décision commune de l'équipe pédagogique et de l'étudiant-e.

Pour se présenter aux épreuves (qui se déroulent en général dans le courant du mois de juin), les étudiant-es doivent avoir obtenu 165 crédits. L'obtention du DNA donne lieu à l'attribution de 15 crédits, ce qui porte à 180 crédits l'ensemble de ces trois années. Aucun-e candidat-e ne peut se présenter plus de deux fois aux épreuves du DNA.

Le jury du DNA comprend trois membres : deux personnalités qualifiées extérieures à l'établissement et le-la professeur-e coordinateur-ric(e) d'année.

L'épreuve du DNA, d'une durée de trente minutes, prend la forme d'un entretien avec le jury comprenant la présentation par l'étudiant-e d'un projet personnel constitué d'une sélection de travaux plastiques et d'un document écrit (le mémoire de troisième année).

Les travaux plastiques sont présentés sous la forme d'un accrochage, il s'agit d'une sélection de travaux réalisés durant la troisième année et qui témoignent d'un positionnement artistique singulier.

Le mémoire de troisième année est consulté au moment de la présentation du travail plastique. Cette formalisation permet à l'étudiant-e de contextualiser sa démarche et ses productions, notamment lors de sa présentation orale du diplôme. Il est conçu comme un prolongement du projet personnel, dans le cadre duquel l'écriture joue un rôle déterminant, mais non exclusif. Il se présente sous la forme d'un livre expérimental et est réalisé avec les médiums les plus en adéquation avec les recherches de chaque étudiant-e.

L'évaluation s'appuie sur quatre critères :

- présentation formelle et critique des travaux
- origine et évolution du projet
- inscription culturelle du travail (pertinence des références et diversité des connaissances)
- qualité des réalisations

Chacun de ces critères est noté sur 5. Une moyenne de 10 est nécessaire pour l'obtention du diplôme. Une mention peut être attribuée à partir d'une note de 14. Les félicitations du jury sont données aux candidat-es dont la note atteint ou dépasse 16.

Le Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique (DNSEP)

Le DNSEP vient sanctionner les deux années d'études qui constituent le cycle 2. C'est un diplôme d'enseignement supérieur inscrit au RNCP (Répertoire national des certifications professionnelles) de niveau 7, conférant le grade de master.

Pour se présenter aux épreuves, les étudiant-es doivent avoir obtenu 90 crédits à l'issue du semestre 9 (soit 270 crédits sur l'ensemble des deux cycles). L'obtention du DNSEP donne lieu à l'attribution de 30 crédits, ce qui porte à 120 crédits l'ensemble de ces deux années (soit 300 crédits sur l'ensemble des deux cycles). Aucun-e candidat-e ne peut se présenter plus de deux fois aux épreuves du DNSEP.

Le jury du DNSEP est constitué de cinq membres : quatre personnalités qualifiées extérieures à l'établissement (dont un-e docteur-e) et le-la coordinateur-riche d'année.

Le jury de soutenance du mémoire comprend le-la professeur-e référent-e choisi-e par l'étudiant-e, et l'une des quatre personnalités qualifiées.

Le passage du DNSEP est constitué de deux épreuves : la soutenance du mémoire (qui a lieu généralement courant du mois de mars), et la présentation du projet plastique (généralement courant du mois de juin).

À l'issue de la soutenance du mémoire, d'une durée de vingt minutes, le jury de soutenance établit un rapport écrit qui est communiqué aux autres membres du jury du diplôme. Le mémoire de master est un travail de réflexion et d'analyse à partir d'une thématique définie par l'étudiant-e, en regard de son projet personnel plastique. Il est attendu de l'étudiant-e d'être capable d'annoncer une problématique et d'en exposer les enjeux, tout en opérant une prise de distance critique. Le mémoire démontre sa faculté à mettre en forme une pensée et à engager une réflexion singulière.

L'épreuve de présentation du travail plastique, d'une durée de quarante minutes, prend la forme d'un accrochage et est ouverte au public. L'étudiant-e conçoit et réalise son projet personnel durant ses deux années de master, en cohérence avec ses recherches artistiques déjà entamées. Ce travail implique une documentation rigoureuse et une description détaillée du processus de recherche afin de constituer une argumentation solide, présentée lors de la soutenance du diplôme.

À l'issue de l'épreuve de présentation du travail plastique, le jury délibère sur l'attribution du DNSEP en tenant compte du rapport établi par le jury de soutenance de mémoire. Il délivre les crédits correspondant au travail plastique (25 crédits) et au mémoire (5 crédits).

L'évaluation s'appuie sur quatre critères :

- présentation formelle et critique des travaux
- origine et évolution du projet
- inscription culturelle du travail (pertinence des références et diversité des connaissances)
- qualité des réalisations

Les stages

Les stages font partie intégrante du cursus :

- au minimum, un stage doit être effectué par cycle
- ils peuvent être suivis dans une structure culturelle, une entreprise, auprès d'un-e artiste, etc.
- il est vivement conseillé de le planifier pendant les vacances d'été.

En cycle 1, un stage de deux semaines (au minimum 70 heures) est obligatoire. Validé officiellement en troisième année, il est recommandé de le faire dès la deuxième année.

En cycle 2, un stage d'un mois (au minimum 140 heures) est obligatoire. Il doit être effectué avant la fin de la quatrième année (juin). Il peut être réalisé durant les vacances d'été entre la troisième et la quatrième année.

- Le stage doit avoir lieu à l'extérieur de l'école.
- La convention doit être signée avant le 30 juin pour les stages pendant les vacances d'été.
- Attention : les étudiant-es de 5^e année ne disposent du statut étudiant que jusqu'au 31 août. L'ésadhar ne peut signer une convention qu'à condition que le stage ne dépasse pas cette date.
- Le stage peut avoir lieu à l'étranger. Dans ce cas il est possible de solliciter une bourse Erasmus+

Convention de stage

Une convention de stage doit être établie avant le stage. Un modèle de convention est disponible sur le site de l'ésadhar.

La convention, en trois exemplaires, est signée par :

- l'étudiant-e
- le-la professeur-e coordinateur-riche qui valide ce stage
- le-la maître de stage qui reçoit le stagiaire
- la direction de l'ésadhar (ou sa représentante)

Puis elle doit être remise au secrétariat pédagogique du campus de l'étudiant-e.

Rapport de stage

Le rapport de stage est validé par le-la professeur-e coordinateur-riche d'année.

Ce document peut être présenté en version numérique ou papier.

Les rapports de stage sont évalués selon un barème d'évaluation commun, tenant compte de la capacité de l'étudiant-e à prendre du recul sur son expérience professionnelle et de la qualité de l'expression écrite. Ce barème est détaillé dans le document « Plan pour rapport de stage », disponible sur le site de l'ésadhar.

Pour toute information complémentaire : <https://esadhar.fr/fr/documents-necessaires-effectuer-stage>

La recherche

L'ésadhar contribue par ses nombreuses activités de recherche à ouvrir des pistes d'exploration pratique et critique dans le champ de l'art et du design. La recherche nourrit le parcours d'études en conjuguant l'expérimentation, la pratique artistique et la réflexion théorique. Il s'agit de faire de l'alliance entre forme et pensée un processus inédit passant par la conception, la production, la diffusion et la réception. La recherche en art invente à tout moment ses propres dispositifs au-delà des frontières disciplinaires. En étroite collaboration avec la pédagogie, les activités de recherche constituent un espace de travail et de réflexion qui occupe une place importante dans les formations proposées par l'ésadhar, notamment au niveau master.

L'unité de recherche ésadhar est référencée au sein du Répertoire national des structures de recherche du ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche.

Les différents groupes de recherche développent l'expérimentation à la jonction des techniques plastiques traditionnelles et des technologies du numérique ; les pratiques artistiques de cocréation et socialement engagées ; l'innovation dans les pratiques éditoriales ; les pratiques artisanales en lien avec les nouvelles matérialités.

L'école fait connaître ses travaux de recherche par des journées d'étude, expositions, rencontres et publications. La revue thématique annuelle ARD – Art Recherche Design propose des articles scientifiques et des formats de publications plus expérimentaux.

RADIAN

Le programme doctoral RADIAN allie étroitement recherche et création artistique. Il s'adresse à des candidat-es titulaires d'un diplôme de niveau master engagé-es par leur pratique sur la scène de la création contemporaine. Il repose sur un modèle innovant qui envisage la recherche en art, design graphique, création littéraire et architecture par la pratique et qui place l'œuvre et le processus de création au cœur du travail de doctorant-e, en dialogue avec une recherche académique.

Le doctorat RADIAN est porté depuis 2018 conjointement par l'ésadhar, l'école supérieure d'arts & médias de Caen / Cherbourg, l'École nationale supérieure d'architecture de Normandie et l'école doctorale 558 Normandie Humanités. Le programme doctoral RADIAN est soutenu par la Région Normandie et le ministère de la Culture.

Résidence de recherche en pratiques curatoriales

La résidence Grand'Mare est un programme de recherche curatoriale installé sur le campus de Rouen. Pendant un an, il permet à un-e curateur-riche d'expérimenter avec un groupe d'étudiant-es des pratiques de cocréation. À travers ce programme, l'ésadhar interroge les pratiques artistiques dans un contexte social et développer une approche consciente et éthique de l'engagement de l'artiste dans la cité. La résidence Grand'Mare est portée par l'ésadhar en partenariat avec C-E-A (association française des commissaires d'exposition) et le centre André-Malraux, avec le soutien de la DRAC Normandie, de la Ville de Rouen et de la Région Normandie.

Première lauréate en 2023-2024, Virginie Bobin a proposé « Faire avec ». Il s'agit d'un programme curatorial ouvert aux étudiant-es qui s'est concrétisé par :

- une journée d'étude sur les pratiques artistiques socialement engagées ;
- des workshops autour de l'alimentation, ses enjeux sociaux, politiques, économiques et affectifs ;
- une journée de restitution du travail mené avec le CFA métiers de bouche et les étudiant-es réunissait les différents publics du quartier de la Grand-Mare. Un livre de recettes participatives a également été publié.

L'ésadhar accueille Lilia Demuro, commissaire invité-e en 2024 – 2025.

Pour toute information complémentaire, contacter
marie-jose.ourtilane@esadhar.fr

L'ésadhar collabore avec différents établissements d'enseignement supérieur

- Université Le Havre Normandie
- Université de Rouen-Normandie
- EM Normandie
- École nationale supérieure maritime
- Institut national des sciences appliquées de Rouen
- Sciences Po Le Havre
- École 42
- Collège de France
- École des hautes études en sciences sociales
- École pratique des hautes études
- Université PSL
- École nationale supérieure d'architecture de Normandie
- École supérieure d'arts et médias de Caen-Cherbourg
- École des beaux-arts de Marseille
- École supérieure d'art et design Grenoble-Valence
- Accademia di belle arti di Palermo

ard — art / recherche / design

ard est la revue annuelle de l'Unité de Recherche ésadhar Recherche. Elle s'articule en de deux parties. Une partie Théma, qui comme son nom l'indique constitue une spéculation, une exploration, une réflexion critique, un état des lieux répondant à une thématique avec appel à contributions adressée à des chercheurs et à des personnes qualifiées.

Une seconde partie appelée Varia, regroupe des publications diverses validées par un comité scientifique, de nos différents groupes de recherche, de professeurs et enfin de doctorants. La revue ard, antérieurement revue RADIAL a change de nom en 2024. Cinq numéros ont été publiés sous l'appellation RADIAL.

Groupe de Recherche Fiction / Science

Le groupe de recherche Fiction / Science est à l'initiative de séminaires, de publications, et de voyages d'études.

Leurs activités explorent le commun des pratiques artistiques et scientifiques en cela qu'elles utilisent les démarches similaires que sont l'expérimentation et l'observation. Que veut dire observer et expérimenter en tant qu'artiste ? Quelle est la différence avec l'observation et l'expérimentation scientifiques ?

Les approches méthodologiques misent place grâce aux expérimentations menées ont progressivement conduit au questionnement esthétique sur l'expérience du beau aujourd'hui et aux affinités entres écologie, nature et art à partir d'une triple perspective : géomorphologique, esthétique et pratique artistique — **Projet NATIVIS (Beauté naturelle et perspectives écologiques)**.

Actuellement le groupe travail sur le projet pluridisciplinaire et international **Belle Morue** qui vise la création d'un groupe de recherches interdisciplinaire, constitué à la fois de spécialistes du littoral et de la population maritime islandaise (Samuel Etienne, Christophe Pampoulie), de la recherche médicale et chirurgicale (Bernard Devauchelle et l'équipe de l'Institut Faire Faces), de spécialistes en histoire et théorie de l'art (Adalheidur Gudmundsdottir, Tania Vladova), d'artistes (Dominique De Beir, Philippe Richard) et des étudiants des Ecoles des beaux-arts de Reykjavik et de Rouen dans l'objectif de réunir les énergies et les forces créatrices autour d'un objet de recherche et création commun : la morue. Cela permettra d'explorer les méthodologies de recherche fondées sur la pratique

plastique développées en France et en Islande et encouragera les expérimentations de production d'œuvres et de savoirs. Une attention particulière sera accordée à la restitution et diffusion des résultats du travail.

Le groupe de recherche est porté par : Dominique De Beir (artiste, professeure à l'ésadhar), Samuel Etienne (géomorphologue, directeur d'études à l'EPHE) et Tania Vladova (docteure de l'EHESS et professeure d'esthétique à l'ésadhar).

Groupe de Recherche La Fronde

La Fronde est un groupe de recherche et de création sur des archives graphiques et typographiques féministes. En 2023 — 2024 ses activités ont été :

- Visite des archives La Contemporaine, Nanterre en février 2024 : étude des affiches féministes ou engagées du fonds. (8 étudiantes en Option Design graphique et interactivité, 2 professeures)
- Publication du premier numéro du journal La Houle en septembre 2024. Ce numéro zéro est consacré à l'avortement et aux luttes garantissant son accès à toutes.

Le groupe de recherche est porté par : Sonia Da Rocha (créatrice de caractères et calligraphe, professeure à l'ésadhar) et Vanina Pinter (historienne du design graphique, professeure à l'ésadhar).

Relations internationales

L'ésadhar déploie une ouverture à l'international à travers un environnement d'étude multilingue, une équipe pédagogique composée de professeur·es internationaux·ales, de modules d'enseignements théoriques et pratiques qui se déroulent en anglais, des expositions et des projets transnationaux.

L'ésadhar est membre actif d'ELIA (European League of Institutes of the Arts), et participe à des événements internationaux et des projets de coopération qui contribuent à l'ouverture de l'école sur le monde.

L'ésadhar participe et anime EuroFabrique, un réseau interdisciplinaire composé de 58 écoles d'art européennes et 588 étudiant·es, des institutions culturelles et des partenaires politiques de 17 pays européens. Ce programme de travail et événement récurrent propose des formats éphémères d'échanges et de créations, des tables rondes, des *think camps*, des ateliers pratiques, des conférences, etc., dans différents pays européens. L'objectif est d'expérimenter « un vivre ensemble européen », d'interroger certains aspects de l'identité européenne ou ses problématiques actuelles, tels que le langage, l'hospitalité, la crise environnementale, le folklore ou la montée des extrêmes, dessinant collectivement les contours d'un nouvel imaginaire commun et permettant d'entamer un débat sur l'avenir de l'Europe. Depuis l'événement fondateur au Grand Palais à Paris en 2022, EuroFabrique essaie régulièrement des rendez-vous au travers l'Europe : à Cluj en Roumanie en mai 2023, à Chaumont avec le *design camp* en février 2024, et pendant la Biennale de Cerveira au Portugal, en septembre 2024, avec un *think camp*.

En 2024, 26 étudiant·es issu·es de trois écoles d'art et design européennes, dont les étudiant·es du DNSEP ESP à l'ésadhar, se sont réunis à l'ésadhar, campus du Havre, pour participer à un programme incluant conférences, visite et ateliers de pratique collective, autour de l'art dans l'espace public. En 2025, le lancement de STEP Strategies for Transformative Education for art in Public spaces, programme financé par Erasmus+ en partenariat avec l'Académie des Beaux-Arts de Bruxelles, Fontys School of Arts à Tilburg aux Pays-Bas, la Kunstuniversität de Linz en Autriche et l'Académie de Belas Artes à Porto au Portugal, permettra aux étudiant·es du parcours ESP de participer à une dynamique européenne pendant trois années.

L'ésadhar développe un réseau de plus d'une trentaine d'écoles et structures partenaires permettant aux étudiant·es et à l'équipe enseignante d'effectuer des séjours d'étude ou de formation dans le monde entier. Les étudiant·es ont la possibilité de partir en deuxième ou en quatrième année. L'ésadhar accueille aussi régulièrement des étudiant·es venu·es d'ailleurs.

Les partenariats universitaires

L'ésadhar développe régulièrement de nouveaux partenariats avec des établissements étrangers, soit par des accords Erasmus+, soit par des conventions bilatérales (hors Europe). Il existe de nombreuses possibilités d'échanges et si un-e étudiant-e souhaite faire un semestre d'étude dans un établissement

Liste des établissements partenaires

(cette liste évolue quotidiennement, n'hésitez pas à contacter la pédagogie pour les mises à jour)

Allemagne

- Nürnberg, Akademie der Bildenden Künste
- Karlsruhe, Staatliche Akademie der Bildenden Künste
- Saarbrücken, Hochschule für Bildenden Künste
- Köln, Cologne Game Lab
- Braunschweig, Hochschule für Bildenden Künste
- Muthesius University of Fine Arts and Design, Kiel (en cours)

Belgique

- Bruxelles, Académie Royale des Beaux-arts
- Tournai, Académie des Beaux-arts
- Liège, ESA Saint-Luc Liège School of Art (en cours)

Bulgarie

- Sofia, National Academy of Art

Espagne

- Valence, Escola d'Arti Superior de Disseny
- Séville, Escuela Superior de Enseñanzas Artísticas de Osuna
- Madrid, Facultad Bellas Artes

Finlande

- Lappeenranta, Saimaa University of Applied Sciences

Irlande

- Cork, The Crawford College of Art and Design
- Dublin, Institute of Art, Design and Technology

Italie

- Palermo, Accademia di Belle Arti
- Accademia di belle arti di Carrara

Lettonie

- Riga, The Art Academy of Latvia

Lituanie

- Vilnius College of Technologies and Design

Norvège

- Volda, Volda University College

Portugal

- Porto, Escola Superior de Artes e Design, Matosinho
- Faculdade de Belas Artes da Universidade, Porto (en cours)
- Escola Superior de Media Artes e Design, Porto (en cours)

Roumanie

- Bucarest, Universitatea Nationale de Arte
- Cluj, University of art and design

Brésil

- Goiânia, Universidade Federal de Goiás

Corée du Sud

- Séoul, Paju Typography Institute
- Korea National University of Arts, Séoul (en cours)

Indonésie

- Yogyakarta, Institut Seni Indonesia

La mobilité internationale

Partir en mobilité

Les séjours à l'étranger permettent d'être au contact d'autres réalités, d'autres formes et méthodologies artistiques, d'acquérir de nouvelles compétences et références, en améliorant les capacités de communication ainsi que l'ouverture au monde.

À l'ésadhar, la mobilité est encouragée dès la deuxième année et concerne en priorité les étudiant-es des 2^e et 4^e années. Le séjour à l'international se fait dans le cadre d'un échange avec un établissement d'enseignement supérieur (un semestre ou une année), ou d'un stage (deux mois au minimum pour bénéficier d'une bourse Erasmus+).

Il est possible pour les étudiant-es parti-es en cycle 1 d'effectuer une seconde mobilité en cycle 2.

Afin d'accompagner les étudiant-es dans leur projet de mobilité, il est possible de bénéficier d'une bourse Erasmus+ dont le montant varie selon les destinations. Les choix d'établissements d'enseignement supérieur et les projets de mobilité sont présentés et validés par la personne responsable des relations internationales. Elle accompagne

l'étudiant-e dans la constitution du dossier de candidature qui sera transmis à l'établissement concerné. Les critères de sélection étant différents d'un établissement à l'autre, il convient de se renseigner en amont sur le calendrier et sur la procédure à respecter. Il appartient aux étudiant-es de vérifier les dates limites de candidature susceptibles de changer d'une année à l'autre.

Les étudiant-es de l'ésadhar qui effectuent un séjour de mobilité internationale restent administrativement inscrit-es à l'ésadhar. Les étudiant-es s'acquittent normalement de leurs frais d'inscription et reçoivent une Léocarte.

En fin de mobilité, l'établissement d'accueil remet un relevé de notes aux étudiant-es qu'ils-elles doivent transmettre à l'ésadhar afin de faire valider les crédits obtenus.

Procédure pour les demandes de mobilité

→ Être en 1^e ou 3^e année en 2025 – 2026 pour une mobilité dans le cadre d'un semestre d'étude ou pour une mobilité dans le cadre d'un stage être inscrit-es en année 2 ou en année 4 pour 2026 – 2027.

→ Assister à la réunion d'information en janvier 2026

→ Envoyer vos 3 vœux de destination + semestre de mobilité souhaitée par mail au plus tard le 9 février

→ Envoi d'un dossier de candidature par Wetransfer

Toutes les informations sont à envoyer à : international@esadhar.fr

– Pour un départ au 1^{er} semestre : envoi du dossier avant le 5 mars 2026

– Pour un départ au 2^e semestre : envoi du dossier avant le 30 avril 2026

Venir en mobilité

L'ésadhar accueille des étudiant-es du monde entier en échange pour un ou deux semestres.

L'inscription pédagogique est obligatoire pour tous-tes les étudiant-es en échange, afin, entre d'autre, d'obtenir une Léocarte. La souscription à une assurance de responsabilité civile est obligatoire.

Les étudiant-es accueilli-es dans le cadre d'une convention bilatérale ou d'un accord Erasmus+ sont exonéré-es des frais d'inscription.

En fin de mobilité, l'ésadhar remet aux étudiant-es un relevé de notes (exprimé en ECTS), afin qu'ils-elles fassent valider les études faites à l'ésadhar auprès de leur établissement d'origine.

L'ésadhar propose des cours de perfectionnement de langue française qui ont lieu à l'université du Havre ou de Rouen.

Les modalités de candidature pour venir en échange à l'ésadhar sont détaillées sur le site internet de l'école.

Procedure for incoming students (exchange)
[download.pdf](#)

Application exchange programs

- Portfolio
- Cover letter in French
- CV in French
- A photocopy of their identity card or passport

Exchange students are admitted to the ésadhar exchange programs for one semester or one academic year and are generally enrolled in the second or in the 4th year and in one of the different departments. The maximum study period may not exceed one year.

Deadlines

Nomination and application deadlines for exchange students:

- Semester 1 and the whole academic year : 30 April
- Semester 2 : 31 October

If you wish to apply for mobility period to ésadhar, please contact:
international@esadhar.fr

Pour toute information complémentaire:
international@esadhar.fr

Profession artiste

L'ésadhar souhaite préparer au mieux les jeunes artistes et créateur·rices à s'insérer dans leur activité professionnelle en leur donnant les clés de la création de leur activité, et en favorisant rencontres et échanges avec des personnalités ressources du secteur.

À l'ésadhar, la professionnalisation a lieu tout au long des études. Dès la première année, les étudiant·es sont initié·es aux techniques de l'accrochage, à la recherche documentaire et bibliographique et à la médiation. À partir de la deuxième année la présentation écrite et orale du travail fait l'objet d'enseignements spécifiques. Lors de la troisième année et tout au long du cycle 2, des enseignements comme Studio Pro proposent des ateliers et rencontres permettant avec un·e intervenant·e spécialisé·e d'approfondir un champ particulier lié à la professionnalisation (contexte culturel et institutionnel, conditions de production et de présentation d'œuvres, communication et stratégies de parcours professionnel et artistique en début de carrière, marché de l'art, le droit d'auteur, le statut artiste-auteur, etc.).

Voyages d'études 2025 – 2026

Tout au long de l'année et selon les options et projets, des déplacements en France (Les Utopiales à Nantes, biennale Exemplaires à Metz) et en Europe sont proposés : Paris, Marseille, Bruxelles, Pays-Bas, Autriche, Capdenac-Gare, Porto (Portugal), etc. Ils permettent de découvrir la création contemporaine, des institutions culturelles, de rencontrer des acteur·rices du monde de l'art et de partager un moment de vie.

Rrose Sélavy

Avec Rrose Sélavy, l'ésadhar déploie un programme spécifique à destination des étudiant·es dès la 3^{ème} année et des jeunes diplômé·es : rencontres, conférences, expositions, ateliers pratiques, voyages d'études, journées professionnelles,...

Les programmes de résidences

Après l'école, l'ésadhar permet à ses diplômé·es de prendre part à des programmes de résidences et expositions tels que :

— l'exposition des diplômé·es en

partenariat avec le réseau régional et national des acteurs culturels

- **la Résidence d'été**, résidence proposée par l'ésadhar et la galerie Duchamp en partenariat avec la Cité internationale des arts et le Palais de Tokyo
- **la résidence de création littéraire** pour jeunes auteur·rices à Medellín en Colombie, portée par l'ésadhar et l'université Le Havre Normandie, en partenariat avec l'Alliance française de Medellín et la Ville du Havre
- **l'atelier du fort de Tourneville**, dispositif de résidences porté par la Ville du Havre en collaboration avec l'ésadhar, Un Été au Havre et Le Portique
- **la Fabrique**, dispositif de professionnalisation dédié aux jeunes diplômé·es des deux campus
- **la MABA**, cette résidence s'inscrit dans une dynamique d'accompagnement à la professionnalisation avec un dispositif dédié aux jeunes diplômé·es de l'ésadhar, en partenariat avec la MABA, le centre d'art de la Fondation des Artistes

Partenariats

L'action, l'engagement et la professionnalisation sont au centre de la pédagogie de l'ésadhar, et ce, dès la première année. Les formations s'organisent à partir de projets et de partenariats entrepris au niveau local, national et international avec d'autres établissements d'enseignement supérieur, des structures culturelles et des entreprises. Des workshops autour de commandes concrètes se déroulent, à de nombreuses occasions, dans et hors les murs de l'école. L'ésadhar est notamment étroitement associée à la manifestation Un Été au Havre. Chaque année, les étudiant-es sont accompagné-es dans le développement d'un projet pour la saison à venir. Le projet lauréat est ensuite produit et diffusé aux côtés d'artistes

Partenaires culturels

- Frac Normandie
- Le Signe, centre national du graphisme
- Un Été Au Havre
- Imec, Institut mémoires de l'édition contemporaine
- AURH – Agence d'urbanisme Le Havre Estuaire de la Seine
- MABA, Fondation des Artistes
- EuroFabrique
- Palais de Tokyo
- Cité internationale des arts de Paris
- Galerie Duchamp, Yvetot
- Centre dramatique national de Normandie-Rouen
- Le Volcan, scène nationale du Havre
- Le Phare, centre chorégraphique national du Havre
- Maison des arts Agnès-Varda
- Le Point du Jour, centre d'art / éditeur
- Le Portique, centre régional d'art contemporain
- Le SHED, centre d'art contemporain de Normandie
- Maison des Arts Solange-Baudoux
- Musée d'art moderne André Malraux
- MuMa Le Havre
- Réunion des Musées métropolitains de Rouen Normandie
- Alliance française de Medellín (Colombie)
- Alliance française de Cluj (Roumanie)
- C-E-A / Association française des commissaires d'exposition

- Grand Chantier, réseau multiacteur du réemploi
- Pépinière du Fort de Tourneville
- Festival Béton
- Hatch, galerie du livre et de l'objet imprimé
- Triennal art public, Ivry-sur-Seine
- Le Tetris, Le Havre

L'ésadhar s'investit dans plusieurs réseaux professionnels nationaux et internationaux de l'enseignement et de la culture

- ANdÉA, Association nationale des écoles supérieures d'art et design publiques
- ELIA, European League of Institutes of the Arts
- RN13BIS, art contemporain en Normandie
- RROUEN, Réseau arts visuels Rouen métropole
- Normandie Université, la Communauté d'Universités et Établissements normande (ComUE)
- CHEERS, Conférence havraise des établissements d'enseignement et de recherche du supérieur
- ANÉAT, Association nationale des écoles d'art territoriales de pratiques amateurs
- BEAR, Bibliothèques d'écoles d'art en réseau

Programmation culturelle

L'ésadhar est un acteur culturel engagé dans le soutien à la création contemporaine. En lien direct avec les contenus pédagogiques de ses formations, l'établissement organise et accueille tout au long de l'année des expositions et des conférences dans et hors les murs. L'ésadhar participe à des festivals et des salons, et accueille également des événements culturels ouverts à tous·tes en partenariat avec différents réseaux et structures de l'enseignement supérieur, des arts visuels, du spectacle vivant, du cinéma, de la littérature, de la danse, des musiques actuelles, etc.

Les événements culturels sont autant de sources d'inspiration dans le parcours des étudiant·es et d'occasions de rencontrer des professionnel·les de la culture, que des moments permettant à l'ensemble des usager·ères de l'établissement de découvrir les recherches en cours au sein de l'école.

Les étudiant·es sont vivement encouragé·es à assister aux événements organisés tout au long de l'année par les partenaires culturels de l'ésadhar (conférences, vernissages, expositions, etc.).

TALKS!

Un cycle de conférences qui permet à la fois de rencontrer des acteur·rices du monde de l'art, d'échanger sur des pratiques artistiques et des usages, et de soutenir la professionnalisation des étudiant·es et alumni. Ce temps d'échange propose des discussions participatives, ouvertes à tous·tes.

Campus Le Havre : le mercredi à 18 h

Programme campus Le Havre

2025

8 octobre — Marie Longhi, designer textile et sérigraphe

Novembre — Laurent Lacotte, artiste et enseignant à la Via Ferrata, École préparatoire des Beaux-arts de Paris

2026

Janvier — Adrien Parlange, auteur-illustrateur

Programme campus Rouen

2025

16 octobre — Carla Adra, artiste

13 novembre — Sarah Tritto, artiste

11 décembre — François Durif, écrivain et artiste

2026

5 février — Marie Losier, réalisatrice et curatrice

5 mars — Laura Bernard, professeure agrégée d'arts plastiques et d'histoire des arts ; **Nicolas Coutant**, directeur adjoint du Musée national de l'Éducation

19 mars — Jean-Noël Lafargue, programmeur, auteur et enseignant

26 mars — Anna Buno, artiste-chercheuse

13 mai — Nicolas Guiet, artiste

La galerie 65 Campus Le Havre

La galerie de l'école est à la fois conçue comme un espace d'exposition et de recherche, et une plateforme de professionnalisation. Elle permet aux étudiant·es d'initier ou de participer à des projets artistiques aux multiples formes d'expressions contemporaines : expositions, lectures, performances, séminaires, concerts, projections, rencontres, etc. La galerie est également destinée à accompagner la professionnalisation des étudiant·es et des diplômé·es de l'ésadhar en leur permettant de se confronter aux pratiques du commissariat, du montage d'exposition et de la médiation. La programmation artistique s'articule

Messages/Images, Graphisme d'intérêt général

Du 12 au 29 septembre 2025

L'exposition *Messages/Images, Graphisme d'intérêt général* présente le travail de seize designers graphiques et collectifs.

Avec Atelier Tout va bien, Doriane Baubiat et Clémence Michon, Zineb Benassarou, BRD, Bye Bye Binary, Tom Cazin, Dugudus, Filloque & Zammit, Isabelle Jégo, Malte Martin, Gérard Paris-Clavel, Vincent Perrottet, Achim Reichert, Eddy Terki, Vanessa Vérillon, Toan Vu-huu.

L'exposition est organisée en partenariat avec le Centre nationale des arts plastiques (cnap) et présentée dans le cadre de l'ÉDITION #6 : DESIGN UTILE de FRANCE DESIGN WEEK.

La Quinte du loup et le beau tox,

Du 15 janvier au 13 février 2026

L'exposition *La Quinte du loup et le beau tox* présente le travail de Christophe Gaudard. Elle a été produite par la MABA, Centre d'art contemporain de la Fondation des artistes. L'exposition à l'ésadhar fait partie de « Rose Sélavy », programme d'insertion professionnelle et de professionnalisation soutenu par la DRAC Normandie.

Le dispositif envisagé est réalisé dans le cadre d'une expérience curatoriale autour de la pratique de l'exposition, de ses mutations et de ses usages appliqués à la pédagogie d'une école d'art.

Programme

pédagogique

pour l'année

2024 — 2025

Calendrier pédagogique	35
---------------------------	----

CYCLE 1	36
---------	----

Année 1	36
---------	----

Année 2	51
---------	----

Année 3	66
---------	----

Épreuve du diplôme	85
--------------------	----

CYCLE 2	86
---------	----

Année 4 — Design Graphique et Interactivité	86
---	----

Année 5 — Design Graphique Et Interactivité & Parcours Art Médias et Environnements	105
--	-----

**SPECIFICITÉS POUR
L'ANNÉE 5 — PARCOURS
ART MÉDIAS ET
ENVIRONNEMENTS 125**

**Année 4 et 5 —
Environnement
et Situations
Publiques 141**

Année 4 144

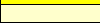
Année 5 144

**Année 4 et 5 — DNSEP
option Art mention Création
littéraire & Master
de Création littéraire 161**

Calendrier pédagogique Campus Le Havre

LE HAVRE

septembre 2025				octobre 2025		novembre 2025		decembre 2025		janvier 2026			février 2026			mars 2026			avril 2026			mai 2026			juin 2026			juillet 2026		Aout 2026		septembre 2026																							
L	1			M	1	WORKSHOP	S	1	féried	L	1	CPVE RO		J	1	VACANCES DE NOËL	D	1			D	1			M	1	Bilans 3	Date limite confirmation vœux PS et dépôt dossier	V	1	féried	L	1	BILAN 2		M	1		S	1			M	1											
M	2			J	2		D	2				M	2				V	2		L	2			L	2				J	2			S		2		M	2		D	2			M	2										
M	3			V	3		L	3				M	3				S	3		M	3			M	3				V	3		Conseil Perfectionnement Cycle 1 & Cycle 2			D	3		M	3			V	3			L	3			J	3				
J	4			S	4		M	4	ASSISES ANDEA MARSEILLE	J	4			D	4			M	4			M	4			S	4			L	4			J	4		Com crédits 2		S	4			M	4			V	4							
V	5	Concours d'entrée bis			D	5		M		5		V	5			L	5			J	5			D	5			M	5			V	5			D	5			M	5			S	5										
S	6			L	6		S	6				S	6			M	6			V	6	Rendus N.J 3		L	6		féried	M	6	Entretiens Concours	S	6	Nuits Blanches		L	6			J	6			V	6			D	6							
D	7			M	7		V	7				D	7			M	7	Bilans 4	S	7			M	7				J	7				D	7			M	7			V	7			L	7									
L	8			M	8	WORKSHOP	S	8			L	8			J	8				D	8			M	8				V		8	féried	L	8			M	8			S	8			M	8									
M	9			J	9		D	9			M	9			V	9			Com crédits 4		L	9			L	9			J	9				S	9			M	9			D	9			M	9								
M	10			V	10		L	10			M	10			S	10				M	10			V	10			Choix critères visio candidats PS		D	10				M	10	DNSEP CRÉA LITT	V	10			L	10			J	10								
J	11	Diplômes VAE			S	11		M	11	féried	J	11			D	11			M	11	WORKSHOP			M	11			S	11			J	11			S		11			M	11			V	11									
V	12	Début Expo Galerie 65 "Messages Images"			D	12		M	12			V	12			L	12			J		12			J	12			Date limite vœux PS		D	12			V	12				D	12			M	12			S	12						
S	13			L	13		J	13	Journées d'Etudes "Graphisme en France"		S	13			M	13			V	13				Fin Expo Maba	V	13			L	13			M	13			S	13			L	13			J	13			D	13					
D	14			M	14		V	14			D	14			M	14	Bilans 2		S	14			S	14			M	14			J	14	féried		D	14			M	14	féried		V	14			L	14							
L	15				M	15		S	15		L	15			J	15				D	15			Début Expo Maba	D	15			M	15			V	15			L	15	DNA	M	15			S	15			M	15						
M	16				J	16		D	16		M	16			V	16				L	16			Com crédits 2	L	16			L	16			J	16			M	16				D	16			M	16								
M	17	Venue de 45 lycéens des Pays-Bas			V	17	Deadline élect des délégués		L	17		M	17	Bilans 3 & 5		S	17			M	17			S	17			M	17			V	17			D	17				S	17			J	17									
J	18				S	18		M	18		J	18				D	18			M	18			Rendus Mémoires 5	D	18			M	18			S	18			L	18			J	18			S	18			M	18			V	18	
V	19			D	19		M	19			V	19				L	19			J	19				L	19			M	19			D	19			S	19			M	19			D	19			S	19					
S	20			L	20		J	20			S	20			M	20	Bilans 1		V	20			S	20			M	20			J	20			L	20			J	20			D	20			L	20							
D	21			M	21		V	21			D	21			M	21				J	21			V	21			M	21			D	21			S	21			M	21			V	21			L	21						
L	22			M	22		S	22			L	22			J	22				D	22			D	22			M	22			V	22			L	22	DNSEP DGI	M	22			S	22			M	22							
M	23	Piémère - LH			J	23		D	23		M	23			V	23			L	23			L	23			J	23			S	23			M	23				D	23			M	23										
M	24			V	24		L	24			M	24			S	24			M	24			M	24			V	24			D	24			M	24				V	24			L	24			J	24						
J	25	WORKSHOP CRÉA LITT	Inscriptions pédagogiques et présentation des cours		S	25		M	25		J	25			D	25			M	25			M	25			S	25			L	25	féried		J	25			S	25			M	25			V	25							
V	26			D	26		M	26			V	26			L	26	Séminaire pédagogique n° 1		J	26			J	26			D	26			M	26			V	26			D	26			M	26			S	26							
S	27			L	27		J	27			S	27			M	27	Soutenances mémoires DGI et ESP	V	27			V	27			L	27			M	27	Bilans 1	Fête fin cours publics	S	27			L	27			J	27			D	27								
D	28			M	28		V	28			D	28			M	28				S	28			S	28			M	28					J	28			D	28			M	28			V	28			L	28				
L	29	WORKSHOP	1er jour de rentrée et des cours		M	29	Élect représentants des étudiants		S	29		L	29			J		29			D	29			M	29			V	29					S	29			L	29	Séminaire pédagogique n° 2		M	29			S	29			M	29			
M	30	Fin Expo			J	30		D	30			M	30			V	30	Com crédits 1						L	30			J	30			S	30			M	30			D	30			M	30										
				V	31						M	31			S	31							M	31			D	31							V	31			L	31															

 Programme Culturel
 Autres activités

CYCLE 1

DNA option Design Graphique et Interactivité

Le parcours de l'étudiant-e dans l'option Design graphique et interactivité permet l'acquisition de compétences fondamentales dans le champ du design graphique, à travers les grandes disciplines du domaine : design éditorial, identité visuelle, design d'interaction, webdesign et langages de programmation. L'option forme les designers graphiques de demain, des créateur-trices d'une grande polyvalence formelle et intellectuelle, autonomes et engagé-es. L'enseignement en première année vise l'acquisition des fondamentaux pratiques, théoriques et historiques du design graphique se rapportant à l'imprimé, le numérique, les médias et les différents secteurs de la communication. Ancrés dans la tradition des écoles d'art, les étudiant-es développent en parallèle des compétences et des savoir-faire en dessin, peinture, sculpture et photographie, leur permettant d'affirmer leur position de créateur-rice nourrie d'une culture générale de la création contemporaine.

Durant les années 2 et 3, les étudiant-es approfondissent les enseignements débutés en première année, tout en laissant progressivement plus de place à l'expérimentation personnelle. Une grande variété de formats de travail et de recherche permet à chacun-e de construire son positionnement et d'affirmer son identité. L'accent est mis sur l'élaboration de langages visuels singuliers et sur la capacité des étudiant-es à articuler enjeux de sens et questions plastiques. Les projets en contexte réel et le contact avec des professionnel-les poussent à développer les capacités de travail en équipe, initient aux enjeux économiques, ergonomiques et écologiques des projets, et à leur faisabilité. La troisième année est structurée en fonction du projet personnel de l'étudiant-e qui sera présenté lors du Diplôme National d'Art (DNA).

Année 1

- **Coordinateur :** Gilles Acézat
- **Rendez-vous de coordination :** Jeudi de 9h à 10h
- **Salle :** Editing Lab

PÔLE INITIATION AUX TECHNIQUES ET AUX PRATIQUES ARTISTIQUES

Semestre 1: 18 crédits
Semestre 2: 16 crédits

Les ateliers du Faire

— Enseignements

- Cours dessin
- Cours volume « chacun cherche son chien »
- Le code informatique comme outil de création
- Design graphique
- Dessiner pour être lu et compris
- Initiales DG
- Introduction à l'interactivité
- Signe et typographie
- De l'écran à l'encre

— Introduction et pratique technique

- Atelier de fabrication numérique
- Atelier fabrication de livres

— Workshops

- 2 workshops obligatoires — semestre 1
- 1 workshop obligatoire — semestre 2

Activité facultative

- Calligraphie

PÔLE HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET LANGUE ÉTRANGÈRE

Semestre 1: 10 crédits
Semestre 2: 10 crédits

- Méthodes de la curiosité
- Histoire de l'art
- Monday morning
- Recherche documentaire
- Programme culturel

Programme culturel

- Talks!
- Analyse filmique

PÔLE BILAN DU TRAVAIL PLASTIQUE ET THÉORIQUE

Semestre 1: 2 crédits
Semestre 2: 4 crédits

Pôle initiation aux techniques et aux pratiques artistiques

Semestre 1: 18 crédits
Semestre 2: 16 crédits

Les ateliers du Faire

La pratique en atelier est au cœur de la pédagogie. Il s'agit de découvrir, de partager, transmettre un savoir-faire, et pratiquer collectivement accompagné-e-s d'un enseignant-e ou d'un-e assistant-e technicien-ne d'enseignement. Les ateliers du faire sont accessibles en permanence. Des horaires spécifiques sont proposés à chaque année afin d'expérimenter, de découvrir et d'appréhender l'ensemble des ateliers.

— Enseignements

COURS DESSIN

- **Enseignante** : Lorence Drocourt
- **Code** : HG1TP02
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures / semestre
- **Semestre** : 1
- **Crédits S1** : 2

Contenu

Cet atelier a pour objectif de stimuler et d'approfondir la pratique du dessin en s'appuyant sur une diversité de sources visuelles telles que des films, des photographies ou des vidéos, utilisées comme déclencheurs créatifs. Les participants seront amenés à créer des mini-récits visuels ou des séquences d'images abstraites et expérimentales, tout en s'interrogeant sur la perception visuelle et les notions d'image fixe et animée.

Méthodes

Phase 1 – Exploration pratique

Des séances de dessin guidées seront organisées dans un dispositif immersif inspiré de la salle de cinéma, afin de favoriser une approche sensible et contextuelle de l'image.

Phase 2 – Création numérique

Les dessins réalisés seront numérisés et organisés en séquences narratives ou abstraites, donnant lieu à une production finale sur support numérique.

Compétences à développer

- Comprendre le vocabulaire lié à la pratique artistique,
- Expérimenter des procédés de fabrication et articuler sens et plasticité en vue d'une production personnelle (se repérer dans les étapes de la réalisation, anticiper les difficultés éventuelles),
- Choisir, organiser, mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'elles produisent,

Évaluation

Contrôle continu

Références

Le cinéma intérieur, Lionel Naccache – L'image fixe dans l'image animée,
Charline Maillot – Dessiner avec les yeux, Michel Paysant Dailymotion

COURS VOLUME « CHACUN CHERCHE SON CHIEN » EXPLORATION DE LA FIGURE CANINE DANS L'ART CONTEMPORAIN

- **Enseignante** : Lorence Drocourt
- **Code** : HG1TP03
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures / semestre
- **Semestre** : 2
- **Crédits S2** : 2

Contenu

Ce cours propose une réflexion critique et sensible autour de la représentation du chien dans l'art contemporain. Animal ambivalent, à la fois compagnon fidèle et figure marginale, le chien occupe une place singulière dans l'imaginaire artistique. Il oscille entre le trivial, le grotesque, le pathétique, et parfois le sacré, souvent abordé avec ironie ou cynisme par les artistes. Les étudiant-es seront invité-es à interroger leur propre rapport à cet animal, à travers une approche plastique et conceptuelle, en s'appuyant sur des références historiques, culturelles et artistiques.

Méthodes

Travail en volume à partir de matériaux de récupération, en quatre phases :

- Phase 1 – Recherche documentaire* : Étude de la morphologie canine, iconographie, représentations dans l'histoire de l'art et la culture populaire
- Phase 2 – Conception du projet* : Élaboration d'un projet de sculpture : esquisses, plans, choix techniques et matériaux
- Phase 3 – Réalisation* : Création d'un chien en taille réelle, incarnant une vision personnelle, critique ou poétique
- Phase 4 – Installation collective* : « La meute » : Présentation des oeuvres dans la Galerie 65, accompagnées de dessins préparatoires et de photographies

Compétences à développer

- Expérimenter des procédés de fabrication et articuler sens et plasticité en vue d'une production personnelle (se repérer dans les étapes de la réalisation, anticiper les difficultés éventuelles),
- Choisir, organiser, mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'elles produisent,
- Acquérir des savoir-faire de base, se familiariser avec différentes problématiques, notions et techniques liés aux pratiques artistiques traditionnelles et contemporaines.

Évaluation

Présence, participation, implication

Références

Michel Blazy – William Wegman – Zhou Chunya – Jeff Koons – Lionel Sabatté / Lucian Freud – Francis Bacon
– Annette Messager – Pierre Huyghe / David Shrigley – Kiki Smith

LE CODE INFORMATIQUE COMME OUTIL DE CRÉATION

- **Enseignant** : Jean-Noël Lafargue
- **Code** : HG1TP10
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 1h
- **Travail de l'étudiant** : 50 h/semestre S1 – 25 h/semestre S2
- **Semestres** : 1 et 2
- **Crédits S1** : 2
- **Crédits S2** : 1

Objectifs

Comprendre comment la programmation informatique peut être utilisée pour produire et transformer des œuvres visuelles (fixes, animées, interactives, etc.).

Contenu

Initiation à l'utilisation de la programmation pour la génération d'images. Le langage Processing sera privilégié. Ce cours permet de comprendre les bases l'image numérique, et de s'initier à l'interactivité.

Méthodes

Cours magistral

Compétences à développer

- Expérimenter des procédés de fabrication et articuler sens et plasticité en vue d'une production personnelle (se repérer dans les étapes de la réalisation, anticiper les difficultés éventuelles),
- Identifier les différentes ressources technologiques,
- Mettre en œuvre des techniques et des technologies.

Évaluation

Examen en fin de semestre afin de vérifier la bonne compréhension de la logique de la programmation par les étudiants.

Références bibliographiques

Télécharger le logiciel Processing sur <https://www.processing.org>

DESIGN GRAPHIQUE

- **Enseignant :** Gilles Acézat
- **Code :** HG1TP16
- **Type d'activité :** Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 3h
- **Travail de l'étudiant :** 75 h /semestre S1 - 50h/semestre S2
- **Semestres :** 1 et 2
- **Crédits S1 :** 3
- **Crédits S2 :** 2

Objectifs

Sensibiliser introduire les pratiques du design graphique et en comprendre certains enjeux, notamment de conceptualisation — Acquérir des bases techniques sur Photoshop, Illustrator et Indesign — Mettre en place une méthodologie de travail de recherche articulant expérimentations formelles et ressources théoriques — Développer un vocabulaire graphique transposé via différents medium et supports

Contenu

- Expérimentations et méthodologie sur le relevé d'informations, la retranscription par le texte et l'image, et la transposition d'intentions via un objet graphique spécifique
- Seront abordés les notions fondamentales de la macrotypographie : règles d'usage, hiérarchisation, grille, dans une approche de lisibilité, intelligibilité et transmission
- Initiation et mise en œuvre via les logiciels Photoshop, Illustrator et Indesign
- Élaborations transversales conjointement avec les ateliers de l'école
- Analyses et découvertes de projets graphiques emblématiques

Méthodes

Alternance de cours techniques, de pratique d'atelier et de bilans collectifs

Compétences à développer

- Choisir, organiser, mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'elles produisent,
- Expérimenter différents outils, matériaux et techniques en vue d'un socle de connaissances de base et d'un vocabulaire commun,
- Capacité à repérer et à dépasser des stéréotypes,
- Développer une curiosité intellectuelle, artistique, conceptuelle,
- Acquérir des savoir-faire de base, se familiariser avec différentes problématiques, notions et techniques liés aux pratiques artistiques traditionnelles et contemporaines.
- Identifier les différentes ressources technologiques,

Évaluation

Contrôle continu, qualité de l'implication et des réalisations, ancrage culturel du travail — Une évaluation technique par semestre

DESSINER POUR ETRE LU ET COMPRIS. DU DIGITAL À L'ANALOGIQUE, DE L'OUTIL À LA MAIN

- **Enseignant :** Stéphane Trois Carré
- **Code :** HG1TP04
- **Type d'activité :** Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 2h
- **Travail de l'étudiant :** 50 heures / semestre
- **Semestres :** 1 et 2
- **Crédits S1 :** 2
- **Crédits S2 :** 2

Contenu

Semestre 1

Les étudiant-e-s dessinent à partir de photos qu'ils ont réalisé-e-s et conçoivent un premier dossier / édition. Les objectifs : acquérir des techniques simples de reproduction d'images et envisager une interprétation libre d'une documentation personnelle sur la base de dessins. Ce cours démystifie les techniques de dessin afin d'engendrer des réflexes pratiques et souples pour un projet qui nécessite des illustrations.

Semestre 2

L'exercice est étendu aux systèmes d'intelligence artificielle (Midjourney, Stable diffusion, Canvas, etc.). Une initiation à la rédaction des prompts et une compréhension des outils d'IA permettent de mieux appréhender le processus et d'en comprendre les principes essentiels pour être utilisés par la suite sur des projets peints ou dessinés.

Compétences à développer

- Expérimenter des procédés de fabrication et articuler sens et plasticité en vue d'une production personnelle (se repérer dans les étapes de la réalisation, anticiper les difficultés éventuelles),
- Choisir, organiser, mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'elles produisent,
- Acquérir des savoir-faire de base, se familiariser avec différentes problématiques, notions et techniques liés aux pratiques artistiques traditionnelles et contemporaines.

Évaluation

Présence, participation, implication et rendu d'un dossier rédigé et illustré

INITIALES DG

- **Enseignant** : Rozenn Lanchec
- **Code** : HG1TP06
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures / semestre
- **Semestres** : 1 et 2
- **Crédits S1** : 2
- **Crédits S2** : 2

Contenu

Le design graphique est abordé par la production d'ephemera en lien avec le fab lab et l'atelier reliure. L'accent est porté sur la pratique d'atelier et la découverte de fondamentaux via différents procédés (logiciels, techniques, outils). L'objectif est d'acquérir les bases du design graphique par l'expérimentation et la production de différents supports.

Méthodes

Au moyen de sujets précis, apprentissage du vocabulaire, découverte des notions de base et savoir-faire du design graphique, via la pratique d'atelier et introduction à la culture du domaine par le biais de lectures de textes, consultation de sites, revues.

Compétences à développer

- Expérimenter différents outils, matériaux et techniques en vue d'un socle de connaissances de base et d'un vocabulaire commun,
- Mettre en œuvre des techniques et des technologies,
- Identifier les outils nécessaires à la réalisation d'un projet,
- Développer une curiosité intellectuelle, artistique, conceptuelle,

Évaluation

Continue, participation orale et projets présentés

Références

www.bnf.fr/fr/les-collections-dimagerie-et-dephemera
oa.letterformarchive.org

INTRODUCTION À L'INTERACTIVITÉ ET À LA PROGRAMMATION WEB

- **Enseignant** : Bachir Soussi-Chiadmi
- **Code** : HG1TP11
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 3h
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures / semestre
- **Semestres** : 1 et 2
- **Crédits S1** : 2
- **Crédits S2** : 2

Objectifs

Approfondir les notions d'interactivité dans le cadre d'une oeuvre artistique
Approfondir les notions fondamentales de programmation informatique et acquérir les bases du html/css/javascript

Contenu

Semestre 1 – Scratch

Introduction à la programmation / Durant ce premier semestre nous aborderons les fondamentaux de la programmation et du design interactif à travers la réalisation d'un jeu programmé avec scratch (<https://scratch.mit.edu>)

Semestre 2 – JavaScript

Introduction aux technologies web / En dialogue avec un autre cours de votre choix, vous devrez transposer votre production plastique « analogique » sur écran et l'envisager comme « œuvre » interactive. Vous devrez développer votre projet jusqu'à aboutir à une œuvre interactive complète. Cette fois nous programmerons en html/css/js. Pour cela vous aurez accès à un cours technique en ligne de transition entre Scratch et JS puis vous devrez rapidement devenir autonomes dans votre apprentissage puisque nous nous concentrerons aux aspects artistiques de votre production.

Compétences à développer

- Acquérir des savoir-faire de base, se familiariser avec différentes problématiques, notions et techniques liés aux pratiques artistiques traditionnelles et contemporaines.
- Identifier les différentes ressources technologiques,
- Développer une curiosité intellectuelle, artistique, conceptuelle,

Évaluation

Contrôle continu et rendus

Méthodes

Apprentissage autonome accompagné techniquement et artistiquement en cours

SIGNE ET TYPOGRAPHIE

- **Enseignante** : Sonia da Rocha
- **Code** : HG1TP09
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures/ semestre
- **Semestres** : 1 et 2
- **Crédits S1** : 2
- **Crédits S2** : 2

Objectif

Comprendre les origines et l'évolution des signes typographiques à travers l'histoire de l'alphabet latin, et développer une culture visuelle et critique de la lettre dans une perspective de design graphique.

Contenu

Étude de l'évolution de l'alphabet latin à travers l'analyse de modèles historiques, et par l'expérimentation de différents outils d'écriture. Cet atelier aura pour objectif de transmettre quelques repères sur l'histoire des signes et de l'écriture. Et montrera l'importance de la typographie dans le champ du design graphique.

Méthodes

Atelier théorique et pratique

Compétences à développer

- Développer une curiosité intellectuelle, artistique, conceptuelle,
- Développer un vocabulaire spécifique et adapté,
- Développer un sens critique,

Évaluation

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

INITIATION SÉRIGRAPHIE - DE L'ÉCRAN À L'ENCRÉ

- **Enseignant** : Yann Owens (avec l'appui de Timoté Delhaye)
- **Code** : HG1TP01
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures/ semestre
- **Semestres** : 1 et 2
- **Crédits S1** : 2
- **Crédits S2** : 2

Objectif

Acquérir des moyens plastiques liés à l'image imprimée et de porter les étudiant·es vers une autonomie aussi bien technique que conceptuelle à l'intérieur d'une pratique artistique contemporaine.

Contenu

Mise en perspective d'une histoire de l'image imprimée. La mobilité et le statut des images imprimées toujours en question, répétées, diffusées déployées et copiées, elles recouvrent des réalités différentes qu'est ce que fabriquer de l'image imprimée aujourd'hui ?

Commencer à penser les enjeux de la reproductibilité et de la traduction.

De l'écran à l'encre : les faces de l'écran contre la face du papier, vers une histoire de couches.

Comprendre la sérigraphie comme l'agencement d'une surface pluristratifiée.

Mise en rapport de l'imprimé à l'interaction avec d'autres médiums.

Méthodes

Démonstrations

Exercices techniques

Vers des formes complexes (l'affiche, l'édition)

Compétences à développer

- Choisir, organiser, mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'elles produisent,
- Expérimenter différents outils, matériaux et techniques en vue d'un socle de connaissances de base et d'un vocabulaire commun,
- Mettre en œuvre des techniques et des technologies.

Évaluation

Maîtrise formelle technique capacité à travailler au sein d'un groupe

— Introduction et pratique technique

INITIATION FABRICATION NUMÉRIQUE

- **Assistant technique d'enseignement**: Adrien Langlois
- **Type d'activité**: Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires**: 2h
- **Semestres**: 1 et 2

Contenu

Premières réflexions sur les questions de fabrication numérique
Découverte de l'atelier
et du fonctionnement des machines

INITIATION RELIURE

- **Assistante technique d'enseignement**: Anna Tabutiaux
- **Type d'activité**: Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires**: 2h
- **Semestres**: 1 et 2

Contenu

Premières réflexions sur les questions de fabrication de livres
Découverte de l'atelier
et du fonctionnement des machines

— Workshops

WORKSHOPS 1 et 2

- **Enseignant·e**: Selon le workshop
- **Code**: HG1TP14
- **Type d'activité**: Obligatoire
- **Semestre**: 1
- **Crédits**: 1

WORKSHOP 3

- **Enseignant·e**: Selon le workshop
- **Code**: HG1TP15
- **Type d'activité**: Obligatoire
- **Semestre**: 2
- **Crédits**: 1

Méthodes

2 workshops de quatre jours en début de semestre

CALLIGRAPHIE

- **Enseignante :** Sonia da Rocha
- **Code :** HG1TP13
- **Type d'activité :** Facultative
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 1h
- **Semestres :** 1 et 2

Objectif

Découvrir et pratiquer les bases de la calligraphie latine, tout en développant une sensibilité aux formes, aux outils et aux gestes liés à l'écriture manuscrite.

Contenu

Analyse et expérimentations de différents styles d'écriture calligraphique à travers les époques. Appréhender les techniques, les outils et les supports de base de la calligraphie latine.

Méthodes

Atelier pratique

Compétences à développer

- Comprendre le vocabulaire lié à la pratique artistique,
- Expérimenter des procédés de fabrication et articuler sens et plasticité en vue d'une production personnelle (se repérer dans les étapes de la réalisation, anticiper les difficultés éventuelles)
- Mettre en œuvre des techniques et des technologies.,

Pôle histoire, théorie des arts et langue étrangère

Semestre 1: 10 crédits

Semestre 2: 10 crédits

MÉTHODES DE LA CURIOSITÉ

→ **Enseignant** : Stéphane Trois Carrés

→ **Code** : HG1HA02

→ **Type d'activité** : Obligatoire

→ **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4h

→ **Travail de l'étudiant** : 75 heures / semestre

→ **Semestres** : 1 et 2

→ **Crédits S1** : 3

→ **Crédits S2** : 3

Objectifs

Acquérir des notions fondamentales de recherche et de synthèse documentaire, acquérir une expérience du récit et des images, formuler un rapport texte image, organiser le questionnement, comprendre les outils numériques.

Contenu

Semestre 1

À partir de la lecture d'une biographie d'artiste, les étudiants enquêtent sur un sujet sélectionné au cours de la lecture du livre. Autant il peut s'agir de la description de personnage, du contexte, du lieu ou de la situation culturelle et politique dans laquelle l'artiste a vécu. Explorant les ressources Internet, lisant avec précision la biographie, l'étudiant découvre l'iconographie, la musique, le cinéma et tous les éléments culturels de cette époque, afin de pouvoir développer un récit inédit. L'exercice exige de l'étudiant de faire une recherche extensive et de développer un questionnement incisif sur le sujet. L'étudiant doit rendre ainsi un livret de 32 pages rédigé et illustré qui permet au lecteur de comprendre les enjeux de l'époque décrite. Semblable à un roman graphique ou à une bande dessinée documentaire ou encore du journaliste dessiné, l'étudiant livre un document sensible et interprété à partir d'une recherche de qualité.

Semestre 2

L'exercice précédent a permis à l'étudiant de comprendre la combinaison des recherches documentaires sur papier, sur Internet ou à partir de questions pertinentes sur intelligence artificielle, c'est ainsi que Maxence Alcalde et Stéphane Trois carrés propose à l'étudiant durant cette semestre de concevoir une exposition sur un thème libre sur un thème donné sans limite de moyens dans l'espace de la salle d'exposition du campus havrais de l'ésadhar. Cet exercice donne lieu à la rédaction d'un dossier accompagné d'une maquette permettant de concevoir et de donner une visibilité à l'exposition prévue. Combinant ainsi une réflexion théorique à ses enjeux de diffusion.

Méthodes

Présence obligatoire, participation collective, implication et qualité du dossier rendu

Compétences à développer

- Capacité à repérer et à dépasser des stéréotypes,
- Développer une curiosité intellectuelle, artistique, conceptuelle,
- Prendre connaissance de l'écart produit entre intention et réception des productions artistiques.

Évaluation

Texte

HISTOIRE DE L'ART

- **Enseignante** : Corinne Laouès
- **Code** : HG1HA01
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 75 heures / semestre
- **Semestres** : 1 et 2
- **Crédits S1** : 3
- **Crédits S2** : 3

Objectifs

Savoir regarder, écrire, décrire, commenter, interpréter; acquérir une culture artistique et des repères chronologiques

Contenu

Borné par la préhistoire et l'époque moderne (1500-1789), ce cours ambitionne l'étude des fondamentaux de l'histoire de l'art et de l'archéologie de façon didactique et chronologique, sous l'angle des culture studies, qui visent depuis le dernier tiers du 20e siècle à remettre en question un récit dominant en révélant entre autres le racisme, la misogynie et le dédain de classe de nombreux récits constitutifs de cette discipline. Il ambitionne de permettre aux étudiants de parfaire leur maîtrise des techniques d'analyse d'œuvres en leur offrant entre autres les outils nécessaires à la compréhension du contexte historique et culturel dans lequel ces dernières s'inscrivent. Dans la limite d'une pertinence à créer des ponts entre passé et présent, il sera question durant chaque séance, de mettre en regard des œuvres, des thématiques et des stylistiques anciennes et contemporaines.

Méthodes

Développer une culture visuelle et historique ainsi qu'un vocabulaire spécifique et adapté. Identifier différents contextes historique, géographiques, culturelles permettant d'inscrire la pratique artistique dans un champ réflexif. Décrire, analyser des œuvres et proposer une compréhension personnelle et argumentée. Développer un sens critique. Apprendre à ordonner sa pensée. Acquérir une méthodologie de travail (prise de notes, recherches bibliographiques, lecture, synthèse). Développer sa capacité d'expression à l'oral et à l'écrit.

Compétences à développer

- Identifier différents contextes historique, géographiques, culturelles permettant d'inscrire la pratique artistique dans un champ réflexif,
- Savoir décrire, analyser des œuvres et proposer une compréhension personnelle et argumentée,
- Acquérir une méthodologie de travail

Évaluation

Un contrôle par semaine consistant à réaliser une analyse panofskienne

Références bibliographiques

Netboard consultable sur <https://claoues.netboard.me/esadhar20222023/?link=uh2uv7H3-QtsnKeyI-HKeWiTqv>

MONDAY MORNING

- **Enseignantes** : Carol Harriss et Rozenn Lanchec
- **Code** : HG1HA03
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 75 heures / semestre
- **Semestres** : 1 et 2
- **Crédits S1** : 3
- **Crédits S2** : 3

Objectif

Nous vous proposons un cadre de travail qui vise à transmettre les notions de base de design graphique, en français et en anglais.

Contenu

Vous aborderez la conception, la recherche formelle, la maquette. Ce travail d'apprentissage sera nourri de travaux et textes en anglais, permettant l'évocation, et la sensibilisation de points techniques et théoriques importants.

Méthodes

Cours magistraux, travail oral et écrit

Compétences à développer

- Développer un vocabulaire spécifique et adapté,
- Identifier différents contextes historique, géographiques, culturelles permettant d'inscrire la pratique artistique dans un champ réflexif,
- Développer sa capacité d'expression à l'oral et à l'écrit.

Évaluation

Contrôle continu et notation du travail présenté à l'oral et à l'écrit

RECHERCHE DOCUMENTAIRE

- **Enseignante** : Emmanuelle Lepeltier
- **Code** : HG1HA07
- **Type d'activité** : Facultative
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Semestres** : 1 et 2

Objectifs

- Maîtriser la méthodologie de la recherche (délimiter le champ de la recherche ; définir les types de ressources qui répondent aux attentes ; choisir les outils de recherche à interroger ; trouver les bons mots clés...);
- Savoir utiliser les recherches, simple et avancée, des différents catalogues ainsi que des moteurs de recherche et banques de données ;
- Connaître les outils en ligne qui permettent de rédiger une bibliographie ;
- S'initier au droit de la propriété intellectuelle.

Méthodes

Les cours de recherche documentaire sont obligatoires en 1^{re} année. Ils permettent aux étudiants de prendre connaissance de l'ensemble des ressources mises à leur disposition pour faciliter leurs études et d'apprendre à rédiger une bibliographie.

Compétences à développer

- Expérimenter différents outils, matériaux et techniques en vue d'un socle de connaissances de base et d'un vocabulaire commun,
- Identifier les différentes ressources technologiques,
- Acquérir une méthodologie de travail (prise de notes, recherches bibliographiques, lecture, synthèse),

PROGRAMME CULTUREL

- **Code** : HG1HA08
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 25 heures / semestre
- **Semestres** : 1 et 2
- **Crédits S1** : 1
- **Crédits S2** : 1

• TALKS !

Contenu

Un cycle de conférences qui permet à la fois de rencontrer des acteurs et actrices du monde de l'art, d'échanger sur des pratiques artistiques et des usages et de soutenir la professionnalisation de nos étudiant-e-s et alumni.

Méthodes

Discussion, découverte et rencontre autour du travail des invité-es

• ANALYSE FILMIQUE - LES FILMS DE PROCÈS

Enseignant : Maxence Alcalde

Objectifs

Panorama thématique de la culture cinématographie et culturelle

Contenu

Ce cours propose d'explorer un genre cinématographique très codifié : le film de procès. Au croisement du théâtre, de la politique, du documentaire et du cinéma de genre, le film de procès est un espace d'affrontement rhétorique, de recherche de vérité et de mise en scène du pouvoir : il révèle les tensions sociales, les rapports de domination et les failles des institutions. De quelle manière les artistes et les cinéastes peuvent-ils s'emparer de la parole judiciaire pour en faire un geste de création ? Quelle est la place du cinéma et de l'art face à la vérité ? Comment représenter l'injustice, sans la reproduire ? Quel rôle joue le spectateur dans le jugement ? En partant des films, ce cours engage une réflexion sur la justice, la narration et le regard critique – au cœur même de toute pratique artistique contemporaine.

Méthodes

Cours magistraux

Compétences à développer

Développer un vocabulaire spécifique et adapté, identifier différents contextes historique, géographiques, culturelles permettant d'inscrire la pratique artistique dans un champ réflexif, savoir décrire, analyser des œuvres, proposer une compréhension personnelle argumentée.

Évaluation

Assiduité et rendu

Pôle bilan du travail plastique et théorique

Semestre 1: 2 crédits
Semestre 2: 4 crédits

BILAN

- **Enseignants:** Équipe restreinte incluant le·la coordinateur·rice
- **Code:** HG1BI01
- **Type d'activité:** Obligatoire
- **Semestres:** 1 et 2
- **Crédits S1:** 2
- **Crédits S2:** 4

Objectif

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

Méthodes

Présentation des travaux réalisés et rendu d'un document contenant les références artistiques de l'étudiant·e (journal du spectateur)

Évaluation

Qualité des réalisations, cohérence du discours, pertinence des références, engagement de la démarche personnelle

Année 2

- **Coordinatrice** : Sonia da Rocha
- **Rendez-vous de coordination** : Mardi de 11h à 13h
- **Salle** : Editing Lab

PÔLE MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRE

Semestre 3 : 16 crédits
Semestre 4 : 14 crédits

Les ateliers du Faire

— Enseignements

- Words in place
- Penser la photographie
- Atelier vidéo et motion design
- Eat art
- Là-bas, recherches graphiques 2
- Code créatif
- Le rapport texte / image / code
- Édition — design graphique
- Initiation au dessin de caractères

Activités facultatives

- Calligraphie

PÔLE HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET LANGUE ÉTRANGÈRE

Semestre 3 : 8 crédits
Semestre 4 : 8 crédits

- Histoire du design graphique
- Histoire de l'art
- Anglais
- Pratiques artistiques et espace public
- Initiation à l'esthétique

Programme culturel

- Talks!
- Analyse filmique

PÔLE RECHERCHES ET EXPÉRIMENTATIONS PERSONNELLES

Semestre 3 : 2 crédits
Semestre 4 : 4 crédits

PÔLE BILAN DU TRAVAIL PLASTIQUE ET THÉORIQUE

Semestre 3 : 4 crédits
Semestre 4 : 4 crédits

Les ateliers du Faire

La pratique en atelier est au cœur de la pédagogie. Il s'agit de découvrir, de partager, transmettre un savoir-faire, et pratiquer collectivement accompagné-e-s d'un enseignant-e ou d'un-e assistant-e technicien-ne d'enseignement. Les ateliers du faire sont accessibles en permanence. Des horaires spécifiques sont proposés à chaque année afin d'expérimenter, de découvrir et d'appréhender l'ensemble des ateliers.

— Enseignements

WORDS IN PLACE

- **Enseignante** : Lorence Drocourt et Helen Evans (A Langlois et d'A. Tabutiaux)
- **Code** : HG2MT10
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4h
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures / semaine
- **Semestre** : 3 et 4
- **Crédits S3** : 2
- **Crédits S4** : 2

Objectif

Approfondir l'utilisation du texte comme image, objet et voix dans l'art contemporain ; explorer la spécificité du site à travers une approche sensible et critique ; se familiariser avec les outils du fablab (découpe laser, vinyle, CNC, impression 3D, etc.) ; développer une installation ou intervention hybride, alliant réflexion conceptuelle et fabrication numérique ; réfléchir à la matérialité du langage dans l'espace physique et social.

Contenu

Le projet invite les étudiant-e-s à explorer le pouvoir du texte comme intervention spatiale, matérielle et contextuelle, en s'appuyant sur les outils et procédés du fablab. À travers des recherches de terrain, des exercices d'écriture et des expérimentations de fabrication numérique, chaque étudiant-e conçoit une œuvre contextuelle utilisant le langage pour activer, perturber ou dialoguer avec un espace spécifique.

Méthodes

Séminaires critiques et études de cas d'artistes.
Marches urbaines, collecte et écriture contextuelle.
Expérimentations de fabrication numérique au fablab.
Développement progressif de prototypes et tests *in situ*.
Restitution intermédiaire et finale (installation, note d'intention, dossier de processus).

Compétences à développer

- Articule et mobilise des notions, des concepts relatifs à sa production artistique,
- Développe et affirme l'articulation entre sens et plasticité,
- Développe un savoir-faire spécifique lié à sa pratique personnelle,

Évaluation

Évaluation fondée sur la pertinence du propos (dialogue entre texte et lieu) ; la maîtrise technique (utilisation des outils du fablab, qualité d'exécution) ; la sensibilité contextuelle (lecture et analyse fine du site) ; l'innovation plastique (hybridation langage, espace et matériaux) ; la réflexion critique (documentation et analyse du processus).

PENSER LA PHOTOGRAPHIE

- **Enseignante** : Ilanit Ilouz
- **Code** : HG2MT11
- **Type d'activité** : Obligatoire - 1 semaine sur 2
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 25 à 50 heures / semestre
- **Semestres** : 3 et 4
- **Crédits S3** : 2
- **Crédits S4** : 1

Objectifs

Comprendre les enjeux contemporains de la photographie
Apprendre à observer
Développer un regard critique face aux images
Articuler pensée, création et présentation
Intégrer les dimensions sensibles et techniques du médium photographique

Contenu

Issu des réflexions de l'ouvrage *Photographie : Éthique, Esthétique et Politique* (Rencontres d'Arles, 1997), le catalogue rend compte des formes de l'engagement des tentations du pouvoir et du devoir de mémoire.
Ce projet tout au long de l'année propose une approche critique de la photographie à travers ses dimensions éthiques (responsabilité), esthétiques (forme), politiques (enjeux de pouvoir), tout en y intégrant deux problématiques actuelles :
La sérialité : dans un monde saturé d'images, la répétition photographique devient une norme visuelle (séries artistiques, archives, réseaux sociaux).
La matérialité : redécouverte de la photographie comme objet physique, lien entre support, technique et sens.

Compétences à développer

- Articule et mobilise des notions, des concepts relatifs à sa production artistique,
- Développe des savoir-faire dans des domaines connexes à la pratique personnelle.
- A acquis une maîtrise des outils numériques,
- Sait réaliser des supports de présentation de son propre travail (portfolio etc),

Références

Diane Arbus, Portraits de personnes marginalisées — Cindy Sherman,
Auto-portraits stéréotypé — Nan Goldin, Photographie autobiographique
— The Ballad of Sexual Dependency (1996).
Graciela Iturbid, Documentaire mexicain — Claude Cahu — Sophie Calle, Photographie et texte — Lorna Simpson,
Identité noire et mémoire —
Lorna Simpson — Vivian Maier — Lee Miller — Zanele Muholi — Chris Marker, etc.

ATELIER VIDÉO ET MOTION DESIGN

- **Enseignant** : Stéphane Trois Carrés
- **Code** : HG2MT08
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures / semestre
- **Semestres** : 3 et 4
- **Crédits S3** : 2
- **Crédits S4** : 2

Objectifs

Le cours de vidéo motion design a pour objectif d'initier les étudiant-es au compositing et au montage afin de pouvoir réaliser des animations et des vidéos.

Contenu

Initiation au logiciel After Effect et au logiciel première. Acquisition des normes et des procédures de la vidéo. Conception d'une image multicouche Photoshop pour l'animation. Initiation au tournage et au travail de prise de vue avec le projet Vidéo Danse. Point organisation du travail d'équipe du tournage. Initiation au cadre et à la lumière.

Méthodes

Cours hebdomadaire. Apprentissage autonome accompagné d'un suivi technique et artistique en atelier. Mise en lien et impression des modèles en fablab

Compétences à développer

- Développe une maîtrise des médiums, des moyens techniques et technologiques en lien avec sa pratique,
- Mobilise des ressources et des techniques en vue de réalisations complexes.
- Maîtrise les outils numériques,

Évaluation

Evaluation continue sur le travail hebdomadaire

EAT ART

- **Enseignants** : Heiko Hansen
- **Code** : HG2MT13
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 3h
- **Travail de l'étudiant** : 25h hebdomadaire / semestre
- **Semestres** : 3 et 4
- **Crédits S3** : 1
- **Crédits S4** : 1

Objectifs

Ce cours de deuxième année en arts plastiques vise à encourager les étudiant-e-s à explorer la nourriture comme matériau artistique à part entière. À travers la création de sculptures et d'installations éphémères, ils-elles expérimenteront les textures, les formes, les couleurs et les symboliques liées à l'alimentation. Une attention particulière sera portée à la documentation des processus et des œuvres finales, qui donnera lieu à la création collective d'un « cookbook » artistique, mêlant photographies, textes et réflexions sur la pratique.

Contenu

Cet atelier propose d'explorer les intersections entre art, expérimentation culinaire et territoire en transformant des aliments locaux de Normandie en installations éphémères ou sculptures comestibles. Les étudiant-e-s seront invité-e-s à repenser la nourriture comme matériau artistique, en créant des « paysages culinaires » qui interrogent les enjeux écologiques, culturels et sensoriels de notre relation à l'alimentation.

Méthodes

Recherche autour de la nourriture comme médium plastique (texture, couleur, odeur, décomposition); s'approprier les ressources locales sous un angle critique (circuits courts, gaspillage, patrimoine); développer une pratique transdisciplinaire mêlant performance, installation organique et design culinaire; préparer une exposition-vernissage où chaque œuvre sera « goûtée » visuellement et physiquement par le public.

Compétences à développer

- Capacité à problématiser la démarche,
- Capacité à porter un jugement argumenté sur son travail et celui de ses pairs,
- Capacité à collaborer au sein d'une équipe de recherche.

Évaluation

Implication, motivation, maîtrise formelle et technique, capacité de réflexion et qualité de la documentation.

Références bibliographiques

<https://de.wikipedia.org/wiki/Eat-Art> / Daniel Spoerri / Lei Saito / Lucy + Jorge Orta / Anna Dumitriu & Alex May / Annemarie Maes / Giuseppe Arcimboldo / Agnes Denes / Heather Ackroyd and Dan Harvey / Wolfgang Laib / Francis Hallé / Gilles Clément, Jardin planétaire // Judy Chicago / Lexikon der Lebensmittel als Kunstmateriale / Von Apfel bis Zucker: Symbolik, Restaurierung und Kunstgeschichte des 20. und 21. Jahrhunderts / Baumgartner, Luise

LÀ-BAS, RECHERCHES GRAPHIQUES 2

- **Enseignante** : Rozenn Lanchec
- **Code** : HG2MT01
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4h
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures / semestre
- **Semestres** : 3 et 4
- **Crédits S3** : 2
- **Crédits S4** : 2

Contenu

Hors les murs de l'école, « Là-bas » propose des sujets liés à l'observation de la réalité extérieure. L'intérêt visé viendra de la distance, d'une attention portée qui permette de penser et concevoir des objets graphiques en dehors de ses habitudes et considérations personnelles, afin de poursuivre l'apprentissage des notions théoriques et techniques du design graphique. Dans une tension entre apprentissage et recherche, réflexions et connaissances qui s'acquièrent, au fil des semestres. Parallèlement, l'expérimentation et la liberté de création sont valorisées par le biais d'une immersion rapide et directe dans le champ du design graphique. Montrer et discuter de ce qui se fait en matière de graphisme en France comme à l'étranger, mais aussi revisiter les formes archaïques et vernaculaires.

Méthodes

Le projet initié, l'expérimentation et la liberté de création sont valorisées par le biais d'une immersion rapide et directe dans le champ du design graphique. Montrer et discuter de ce qui se fait en matière de graphisme en France comme à l'étranger, mais aussi revisiter les formes archaïques et vernaculaires.

Compétences à développer

- Développer une maîtrise des médiums, des moyens techniques et technologiques en lien avec sa pratique,
- Capacité à mettre en perspective la recherche plastiques dans une démarche d'investigation,
- Autonomie de la mise en œuvre de projets,

Évaluation

Contrôle continu et bilans semestriels.

CODE CRÉATIF

- **Enseignant** : Jean-Noël Lafargue
- **Code** : HG1TP04
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 25 à 50 heures / semestre
- **Semestres** : 3 et 4
- **Crédits S3** : 1
- **Crédits S4** : 2

Contenu

Cet atelier sera dédié à la production visuelle programmée : graphisme génératif, interactif, etc.

Méthodes

Cours et suivi de projets

Compétences à développer

- Articule et mobilise des notions, des concepts relatifs à sa production artistique,
- Développe un savoir-faire spécifique lié à sa pratique personnelle,
- Développe des savoir-faire dans des domaines connexes à la pratique personnelle.

Évaluation

Qualité plastique des travaux.

Références bibliographiques

Télécharger le logiciel Processing sur <https://www.processing.org>

LE RAPPORT TEXTE / IMAGE / CODE

- **Enseignant** : Bachir Soussi Chiadmi
- **Code** : HG2MT03
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures / semestre
- **Semestres** : 3 et 4
- **Crédits S3** : 2
- **Crédits S4** : 2

Objectifs

Apprendre à concevoir un protocole d'interaction, à appréhender une interface multi support, à faire émerger un récit via l'interaction. Acquérir des compétences techniques en programmation.

Contenu Semestre 3 : Co-pilote

Amener une personne à se déplacer dans un espace, effectuer des actions précises dans un endroit donné, avec le gps cela semble, a priori, simple, mais si l'on devait ré-inventer les outils de navigations, quelles solutions pourrions nous inventer ? Dans ce projet vous devrez concevoir et réaliser un « co-pilote » interactif sous la forme d'une double interface écran et papier, de manière à ce que les deux médium ne soient pas redondant mais complémentaire.

Contenu Semestre 4 : Inter Espace

Croisé avec Yann Owens

Image Imprimée ou image projetée ?

Image en mouvement ou image statique ?

Espace plan, espace 3D, espace aux multiple dimensions ?

Et l'interface ? et le temps ? et le sons ? Et ... ? Dans ce cours transversal entre technique d'impression et interactivité numérique, vous explorerez ces différentes problématiques pour proposer une expérience physique et conceptuelle qui posera des questions plus qu'elle n'apportera de réponses. Votre proposition devra se situer dans un espace physique et mettre en œuvres au minimum des images et du texte, qui seront imprimés ET codés.

Compétences à développer

- Développer une maîtrise des médiums, des moyens techniques et technologiques en lien avec sa pratique,
- Mobiliser des ressources et des techniques en vue de réalisations complexes.
- Expérimenter des situations d'exposition de son propre travail,

Évaluation

Contrôle continu + rendu installation print + écran

ÉDITION — DESIGN GRAPHIQUE

- **Enseignant** : Gilles Acézat
- **Code** : HG2MT02h
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4h
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures / semestre
- **Semestres** : 3 et 4
- **Crédits S3** : 2
- **Crédits S4** : 2

Objectifs

Comprendre les enjeux du design éditorial ;
Acquérir les fondamentaux de la mise en page ;
Déployer un langage graphique distinctif ;
Renforcer son regard typographique et sa culture graphique.

Contenu

Expérimentations et méthodologie autour de la conception éditoriale et de l'identité visuelle ;
Recherche et mise en œuvre afin de restituer graphiquement des contenus par des choix graphiques et éditoriaux pertinents ;
Renforcement technique InDesign ;
Analyse et découvertes de projets éditoriaux emblématiques.

Méthodes

Alternance de cours théoriques, de pratique d'atelier et de corrections collectives et individuelles

Compétences à développer

- Acquérir des savoir-faire de base, se familiariser avec différentes problématiques, notions et techniques liés aux pratiques artistiques traditionnelles et contemporaines.
- Capacité à mettre en perspective la recherche plastiques dans une démarche d'investigation,
- Capacité à problématiser la démarche,

Évaluation

Contrôle continu, qualité de l'implication et des réalisations, ancrage culturel du travail

INITIATION DESSIN DE CARACTÈRES

- **Enseignante** : Sonia da Rocha
- **Code** : HG2MT15
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures / semestre
- **Semestre** : 3
- **Crédits S3** : 2

Objectifs

Acquérir les bases théoriques et techniques du dessin de caractères, en développant une méthodologie de création typographique articulée entre références historiques, exigences contemporaines et autonomie de projet.

Contenu

Créer un caractère typographique s'appuyant sur des sources historiques et étant inscrit dans une culture contemporaine. Définir et formuler les concepts directeurs du projet, avec une approche critique des documents analysés. Développer une méthodologie et acquérir une autonomie de travail. Maîtriser les techniques de conception de polices de caractères en privilégiant la qualité formelle et fonctionnelle. Apprendre différentes techniques liées à la conception typographique (unicode, tracé vectorielles, formation au(x) logiciel(s) d'édition de fontes, etc.)

Méthodes

Atelier théorique et pratique

Compétences à développer

- Développe un savoir-faire spécifique lié à sa pratique personnelle,
- Capacité à problématiser la démarche,
- Capacité à situer de références dans un contexte,
- Autonomie de la mise en œuvre de projets,

Évaluation

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

CALLIGRAPHIE

- **Enseignante :** Sonia da Rocha
- **Code :** HG2MT05
- **Type d'activité :** Facultative
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 1h
- **Semestres :** 3 et 4

Objectif

Appréhender les techniques, les outils et les supports de base de la calligraphie latine.

Contenu

Analyse et expérimentations de différents styles d'écriture calligraphique à travers les époques. Appréhender les techniques, les outils et les supports de base de la calligraphie latine.

Méthodes

Atelier pratique

Compétences à développer

- Situe la production artistique dans un champ de références,
- Développe une maîtrise des médiums, des moyens techniques et technologiques en lien avec sa pratique,

Pôle histoire, théorie des arts et langue étrangère

Semestre 3 : 8 crédits

Semestre 4 : 8 crédits

HISTOIRE DU DESIGN GRAPHIQUE, HISTOIRE DES FORMES À DESSEIN

- **Enseignant-es** : Vanina Pinter et Yann Owens
- **Code** : HG2HA01
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4h
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures / semestre
- **Semestres** : 3 et 4
- **Crédits S3** : 2
- **Crédits S4** : 2

Contenu

Histoire du design graphique

Cours en association avec Yann Owens

Par des présentations d'objets graphiques du 19 et 20^e siècle, il s'agit de comprendre la logique et la spécificité du design graphique : écrire à dessein dans un contexte public à d'autres, sur différents supports par différentes techniques. Différentes thématiques seront proposées pour une compréhension pratique de l'histoire du design graphique :

— le design: l'altérité, lutter contre l'amnésie et le présentisme

—lutter : le corps, l'affiche, « coup de poing »...

Une partie du corpus prendra appui sur un fond d'affiches emblématiques et internationales du 20^e siècle.

Compétences à développer

- Acquérir une méthodologie de travail en lecture, écriture,
- Capacité à situer de références dans un contexte,
- Capacité à présenter et analyser des enjeux théoriques de l'art,

Évaluation

Présence, rendus écrits et présentations orales

Références bibliographiques

Philippe Artières, Images en Lutte, La culture visuelle de l'extrême-gauche en France (1968-1974), Éditions Beaux-Arts de Paris, 2018 — Helen Armstrong, Le graphisme en textes, Pyramyd, 2011 (éd.orig. Graphic design theory

(2009), trad. Français de Darricau Stéphane — Richard Hollis, Le Graphisme au XX^e siècle, Thames & Hudson, Londres, 1994 — Alexandra Midal, Design. Introduction à l'histoire d'une discipline, Pocket, 2009

HISTOIRE DE L'ART

- **Enseignante** : Corinne Laouès
- **Code** : HG2HA07
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures / semestre
- **Semestres** : 3 et 4
- **Crédits S3** : 2
- **Crédits S4** : 2

Contenu

Ce cours porte sur l'étude des créations des 19^e-20^e et 21^e siècles. Il envisage l'étude des fondamentaux de l'histoire sociale et culturelle de l'art de l'époque contemporaine de façon didactique et chronologique, par le prisme des *culturel studies*, un courant de recherche qui contribue à l'étude de certaines conjectures telles que le racisme, les segmentations de genre et de sexes, l'ordre économique néolibéral mondialisé... ; Il ambitionne d'initier les étudiant-es aux techniques d'analyse d'images relevant des arts visuels et du design graphique ; de les sensibiliser à la compréhension de leur contexte historique et culturel. Dans la limite d'une pertinence à créer des ponts entre présent et passé, il sera question durant chaque séance, de mettre en regard des œuvres, des thématiques et des stylistiques contemporaines et anciennes.

Méthodes

Analyses et commentaires d'images projetées, visionnage de films sur l'art, visites d'expositions, offrir aux étudiant-es des possibilités d'interaction, apprendre à regarder grâce à la description..

Compétences à développer

- A acquis une méthodologie de travail en lecture, écriture,
- Capacité à situer de références dans un contexte,
- Capacité à présenter et analyser des enjeux théoriques de l'art,
- Capable de situer les oeuvres dans une historicité,

Évaluation

Présence et participation aux cours

1 contrôle par semestre consistant à réaliser une analyse panofskienne

Un portfolio, une bande dessinée portant sur l'histoire de l'art, ou une aide à la visite

Références bibliographiques

Netboard consultable sur

<https://claoues.netboard.me/esadhar2a2d/?link=aPIU9OUd-E2nE6Nje-rnZX7x57>

ANGLAIS

- **Enseignante** : Carol Harriss
- **Code** : HG2HA02
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 25 heures / semestre
- **Semestres** : 3 et 4
- **Crédits S3** : 1
- **Crédits S4** : 2

Objectifs

Perfectionner les acquis de l'année précédente. Donner confiance à l'étudiant-e pour prendre la parole en public.

Contenu

À partir des recherches avec une ouverture sur ce qui se passe à l'échelle internationale, chaque semestre vous travaillerez sur un projet de votre choix basé sur un thème d'actualité artistique/design graphique émanant d'une source anglophone (descriptif d'exposition, article de presse, film, documentaire...). Vous vous approprierez le sujet et l'intégrerez dans votre réflexion et production en cours. Une fois le travail abouti vous le présenterez devant les autres étudiants pour animer un débat en anglais avec toute la classe. En parallèle, une réflexion sera entreprise sur le concept de « la médiation culturelle » et comment cette notion si particulièrement française est abordée à l'étranger.

Méthodes

Travaux dirigés

Compétences à développer

- Est capable de confronter et de nuancer son jugement dans un dialogue avec différents interlocuteurs,
- Affine sa pratique d'une langue étrangère par la lecture de documents, des films etc.

Évaluation

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

INITIATION À L'ESTHÉTIQUE

- **Enseignant** : Maxence Alcalde
- **Code** : HG2HA03
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 25 à 50 heures / semestre
- **Semestres** : 3 et 4
- **Crédits S3** : 1
- **Crédits S4** : 2

Contenu

Semestre 3 - Les Sources

Offrir un tour d'horizon critique des positionnements esthétiques en philosophie depuis la philosophie grec jusqu'à nos jours. Comment sommes-nous passé d'un questionnement sur le beau naturel (Platon) à une pluralité de questionnements sur la définition de l'œuvre d'art, son évaluation et sa légitimation (critique, commerciale, institutionnelle) ? Pour se faire, nous exploreront les concepts principaux à l'œuvre dans la philosophie occidentale tout en tentant de les mettre en lien avec la création artistique de leur époque et la création actuelle. Nous mobiliserons également les outils de la sociologie, de l'histoire et de la psychanalyse.

Semestre 4 - Les Textes

Prolongement du S3, le S4 sera l'occasion de travailler collectivement des textes (philosophie, psychanalyse, critique d'art, sociologie, etc.) proposant une vision critique de l'art et de la fonction d'artiste.

Évaluation

Assiduité / Partiel (S3) / Présentations de textes (S4)

Compétences à développer

- Capacité à situer de références dans un contexte,
- Capacité à présenter et analyser des enjeux théoriques de l'art,

Méthodes

Cours magistral

Présentations individuelles (S4)

Références bibliographiques

Marc Jimenez, *Qu'est-ce que l'esthétique*, Paris, Folio Essais, 1997

Wood & Harrison, *Art en Théorie 1900-1990*, Paris, Hazan, 1998.

Danielle Lories (sld), *Philosophie analytique et esthétique*, Paris, Méridiens-Klincksieck, 1999.

Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Qu'est ce que la philosophie*, Paris, Minuit, 1991.

Jacques Lacan, *L'Éthique de la psychanalyse. Séminaire livre VII*, Paris, Folio, 2019.

Arthur Danto, *La Transfiguration du banal*, Paris, Seuil, Point, 2019.

THÉORIE PRATIQUES ARTISTIQUES ET ESPACE PUBLIC

- **Enseignant** : Christophe Leclercq
- **Code** : HG2HA10
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 25 heures / semestre
- **Semestre** : 3
- **Crédits S3** : 1

Objectifs

Approfondir ses connaissances en matière d'intervention dans l'espace public. Se familiariser aux sciences humaines et sociales (histoire, sociologie, anthropologie, etc.) et aux outils conceptuels pour analyser les enjeux de l'espace public : historiques, spatiaux, sociaux et politiques. Pratiquer la description de lieux et d'activités

Contenu

Cet enseignement propose un historique des interventions, pérennes ou temporaires, d'artistes dans l'espace public (statuaires, affiches, etc.), en s'intéressant plus particulièrement à leur réception, et notamment aux controverses suscitées par certaines d'entre elles, afin de mieux en appréhender le contexte. On s'appuie sur des écrits d'artistes, des articles critiques, ainsi que d'autres outils (Atlasmuseum) dédiés à leur documentation et archivage.

Méthodes

Cours, exercices d'observation, exposés et débats

Compétences à développer

- Capacité à présenter et analyser des enjeux théoriques de l'art,
- Capable de situer les œuvres dans une historicité,
- Capable de confronter et de nuancer son jugement dans un dialogue avec différents interlocuteurs,

Évaluation

Implication, capacité de réflexion, assiduité et qualité des rendus, oral final

PROGRAMME CULTUREL

- **Code:** HG2HA09
- **Type d'activité:** Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires:** 2h
- **Travail de l'étudiant:** 25 heures / semestre
- **Semestres:** 3 et 4
- **Crédits S3:** 1
- **Crédits S4:** 1

• TALKS !

Contenu

Un cycle de conférences qui permet à la fois de rencontrer des acteurs et actrices du monde de l'art, d'échanger sur des pratiques artistiques et des usages et de soutenir la professionnalisation de nos étudiant-e-s et alumni.

Méthodes

Discussion, découverte et rencontre autour du travail des invité-es

• ANALYSE FILMIQUE - LES FILMS DE PROCÈS

Enseignant: Maxence Alcalde

Objectifs

Panorama thématique de la culture cinématographie et culturelle

Contenu

Ce cours propose d'explorer un genre cinématographique très codifié : le film de procès. Au croisement du théâtre, de la politique, du documentaire et du cinéma de genre, le film de procès est un espace d'affrontement rhétorique, de recherche de vérité et de mise en scène du pouvoir : il révèle les tensions sociales, les rapports de domination et les failles des institutions. De quelle manière les artistes et les cinéastes peuvent-ils s'emparer de la parole judiciaire pour en faire un geste de création ? Quelle est la place du cinéma et de l'art face à la vérité ? Comment représenter l'injustice, sans la reproduire ? Quel rôle joue le spectateur dans le jugement ? En partant des films, ce cours engage une réflexion sur la justice, la narration et le regard critique – au cœur même de toute pratique artistique contemporaine.

Méthodes

Cours magistraux

Compétences à développer

Développer un vocabulaire spécifique et adapté, identifier différentes contextes historique, géographiques, culturelles permettant d'inscrire la pratique artistique dans un champ réflexif, savoir décrire, analyser des œuvres, proposer une compréhension personnelle argumentée.

Évaluation

Assiduité et rendu

Pôle recherches et expérimentations personnelles

Semestre 3: 2 crédits

Semestre 4: 4 crédits

ÉVALUATION DE LA RECHERCHE PERSONNELLE

→ **Enseignant-es**: Équipe restreinte incluant le-la coordinateur-ice

→ **Code**: HG2RP04

→ **Semestre**: 4

→ **Crédits S4**: 3

Objectifs

Évaluer la part d'expérimentation, de recherche personnelle et de développement d'une proposition artistique cohérente chez l'étudiant-e.

Contenu

Lors de l'accrochage semestriel, échanges sur les expérimentations et recherches de l'étudiant-e ainsi que sur les projets à venir.

Méthodes

Échanges avec chaque étudiant-e lors de l'accrochage semestriel

Évaluation

Singularité des réalisations

Audace des expérimentations

WORKSHOP 1

→ **Enseignant-e**: Selon le workshop

→ **Code**: HG2RP02

→ **Type d'activité**: Obligatoire

→ **Semestre**: 3

→ **Crédits**: 1

WORKSHOP 2

→ **Enseignant-e**: Selon le workshop

→ **Code**: HG2RP03

→ **Type d'activité**: Obligatoire

→ **Semestre**: 3

→ **Crédits**: 1

Méthodes

2 workshops de quatre jours en début de semestre

WORKSHOPS 3

→ **Enseignant-es**: Selon le workshop choisi

→ **Code**: HG2RP04

→ **Type d'activité**: Obligatoire

→ **Semestre**: 4

→ **Crédits**: 1

Méthodes

Un workshop de quatre jours en début de semestre

Pôle bilan du travail plastique et théorique

Semestre 3: 4 crédits

Semestre 4: 4 crédits

BILAN

→ **Enseignant-es** : Équipe restreinte incluant le-la coordinateur-ric

→ **Code** : HG2BI01

→ **Type d'activité** : Obligatoire

→ **Semestres** : 3 et 4

→ **Crédits S3** : 4

→ **Crédits S4** : 4

Objectif

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

Inviter l'étudiant-e 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

Année 3

- **Coordinateur :** Bachir Soussi-Chiadmi
- **Rendez-vous de coordination :** Jeudi de 9h à 11h
- **Salle :** Bibliothèque

PÔLE MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISE EN ŒUVRES

Semestre 5 : 12 crédits

Semestre 6 : 4 crédits

Les ateliers du Faire

— Enseignements

- What you see is not what you get
- 1% et plus de désordre
- Sargasse fonderie
- Arc dérives
- Micro-architecture
- Vidéo-danse
- Design graphiques
- Là-bas, recherches graphiques 3
- Le club informatique
- Initiation à la réalité virtuelle
- L'atelier convivial et intermédiatique
- Atelier d'écriture

Activités facultatives

- Calligraphie

PÔLE HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET LANGUE ÉTRANGÈRE

Semestre 5 : 8 crédits

Semestre 6 : 5 crédits

- 1+1+1
- Studio pro
- Théorie pratiques artistiques et espaces publics
- Anglais
- Recherche documentaire
- Percevoir, écrire, décrire
- Théorie et pratique de l'exposition

Programme culturel

- Talks!
- Analyse filmique

PÔLE RECHERCHES ET EXPÉRIMENTATIONS PERSONNELLES

Semestre 5 : 6 crédits

Semestre 6 : 4 crédits

PÔLE BILAN DU TRAVAIL PLASTIQUE ET THÉORIQUE

Semestre 5 : 4 crédits

Semestre 6 : 15 crédits

STAGE

Semestre 6 : 2 crédits

Pôle méthodologie, techniques et mise en œuvres

Semestre 5: 12 crédits
Semestre 6: 4 crédits

Les ateliers du Faire

La pratique en atelier est au cœur de la pédagogie. Il s'agit de découvrir, de partager, transmettre un savoir-faire, et pratiquer collectivement accompagné-es d'un enseignant-e ou d'un-e assistant-e technicien-ne d'enseignement. Les ateliers du faire sont accessibles en permanence. Des horaires spécifiques sont proposés à chaque année afin d'expérimenter, de découvrir et d'appréhender l'ensemble des ateliers.

— Enseignements

CHOISIR 6 MODULES EN S5 ET 2 EN S6 PARMI LES ENSEIGNEMENTS SUIVANTS

SÉRIGRAPHIE - WHAT YOU SEE IS NOT WHAT YOU GET

- **Enseignant** : Yann Owens
- **Code** : HG3MT03
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures / semestre
- **Semestres** : 5 et 6
- **Crédits S5** : 2
- **Crédits S6** : 2

Objectifs

Après avoir développé les compétences techniques en 1 et 2 année il s'agira d'envisager l'atelier comme champ de recherche ouvert et mouvant. L'imprimé n'est plus forcément résultat – il est déclencheur. Les étudiant.es sont encouragé-e-s à mettre en place, au delà des principes techniques, des stratégies (imprimer comment ? Pour qui ? Avec qui ?) comment envisager son propre réseau de production et de diffusion ? Comment inventer La circulation et l'hybridation avec d'autres langages et médiums (vers l'image animée , le mur, l'espace public)

Contenu

Travail en autonomie
Échanges réguliers avec les enseignant.es et les technicien.nes
Encourager le travail au sein du groupe

Méthodes

Implication, maîtrise formelle et technique, capacité de réflexion et qualité de la documentation.

Compétences à développer

- Capacité à mettre en perspective la recherche plastiques dans une démarche d'investigation,
- Capacité à problématiser la démarche,
- Capacité à porter un jugement argumenté sur son travail et celui de ses pairs,

Évaluation

Implication, maîtrise formelle et technique, capacité de réflexion et qualité de la documentation.

Références

- Walter Benjamin, L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique, Éd. Allia, Paris, 2003. John Berger, Voir le voir, Ed. B42, Paris, 2014. Thomas Golsenne et Clovis Maillet, Un Moyen Âge émancipateur, Éd. Même pas l'hiver, Paris, 2021

1% ET PLUS DE DÉSORDRE

- **Enseignant-es** : Jean-Noël Lafargue et Lorence Drocourt
- **Code** : HG3MT04
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4h
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures / semestre
- **Semestres** : 5 et 6
- **Crédits S5** : 2
- **Crédits S6** : 2

Objectif

Cet atelier a pour ambition d'ouvrir le champ des interactions avec les machines numériques dans le cadre des pratiques et recherches personnelles des étudiant-es.

Contenu

Ce cours proposera une exploration théorique et pratique des possibilités qu'offrent les machines dans la pratique du dessin. L'arrivée dans l'école d'un plotter de dessin format A0, ouvrira une réflexion nouvelle dans l'interaction Humain, numérique et mécanique. Depuis toujours le geste et le contact (outil / support) sont au coeur et au corps de la pratique du dessin et ce sera la seule machine pilotée "intelligente" de l'école capable de le répliquer... à sa façon.

Méthodes

Semestre 1 : Expérimenter le laisser-faire....Intervention d'éléments parasites et de forces extérieures à nous-même dans le projet de dessin.

Bricoler, inventer artisanalement des machines à dessiner délirants.

Nous tenterons également de pousser à son paroxysme l'exploration de la notion de "contact".

Semestre 2 : Les séances seront scindées en deux axes distincts :

Recherche et programmation (IA) d'une part et production de dessins (vectoriels) d'autre part. Comme le dit Sol Lewitt, "personne ne peut faire deux fois la même chose". Nous tenterons par l'absurde, de mettre à l'épreuve cette hypothèse : une machine non plus ne peut pas faire deux fois la même chose.

Compétences à développer

- Articule et mobilise des notions, des concepts relatifs à sa production artistique,
- Développe et affirme l'articulation entre sens et plasticité,
- Développe une maîtrise des médiums, des moyens techniques et technologiques en lien avec sa pratique,

Évaluation

Contrôle continu. Qualités des recherches et des productions

Références

Tracing the line, édition Vetro. / <http://mobitool.free.fr/edu/aen-2-histoire.html> / Jean-Noël Lafargue : article HAL « quand la machine dessine. » / Daniel Savage: <https://www.instagram.com/daningsavage?igsh=d3BqcZJueXhzZGJz> / Bernard Moninot

SARGASSES FONDERIE

- **Enseignant-es** : Sonia da Rocha et Jean-Noël Lafargue
- **Code** : HG3MT11
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 3h
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures / semestre
- **Semestres** : 5 et 6
- **Crédits S5** : 2
- **Crédits S6** : 2

Objectifs

Ce cours vise à initier les étudiant-es à la création typographique à partir de sources graphiques vernaculaires. Il s'agit de développer une approche sensible, critique et expérimentale de la lettre en explorant des formes issues de contextes variés (enseignes, graffitis, bandes dessinées, etc.). L'objectif est aussi de familiariser les étudiant-es avec les enjeux techniques et culturels de la fonderie typographique, en vue de constituer une collection collective de polices open source.

Contenu

Réalisation de typographies issues de sources vernaculaires (enseignes, bandes dessinées, graffitis, écritures manuscrites, etc.), et mise en place d'une fonderie open source regroupant les productions étudiantes.

Méthodes

Recherche et collecte de lettrages singuliers ou expressifs, analyse de leurs spécificités formelles, puis conception et réalisation de caractères typographiques à partir de ces éléments.

Compétences à développer

- Articule et mobilise des notions, des concepts relatifs à sa production artistique,
- Développe un savoir-faire spécifique lié à sa pratique personnelle,
- Mobilise des ressources et des techniques en vue de réalisations complexes.
- Autonomie de la mise en œuvre de projets,

Évaluation

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

ARC DÉRIVES

→ **Enseignant-es** : Ilanit Ilouz & Helen Evans (avec l'appui Adrien Langlois & d'Anna Tabutiaux)

→ **Code** : HG3MT05

→ **Type d'activité** : Module au choix

→ **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4h

→ **Travail de l'étudiant** : 50 heures / semestre

→ **Semestres** : 5 et 6

→ **Crédits S5** : 2

→ **Crédits S6** : 2

Objectifs

Approfondir les théories critiques de l'espace public, des politiques spatiales et de la représentation visuelle. Analyser des pratiques artistiques historiques et contemporaines à l'intersection de la photographie, de la performance et de l'espace urbain. Développer des interventions photographiques in situ abordant des enjeux de visibilité, de pouvoir, de surveillance ou de justice sociale. Concevoir des protocoles reproductibles, où la photographie devient à la fois outil de production, de documentation et de partage. Interroger les dimensions éthiques et politiques du travail dans l'espace public et de la représentation des communautés.

Contenu

L'atelier propose d'explorer l'espace public à travers le corps et la marche, en revisitant le concept de dérive formulé par les situationnistes dans les années 1960. Fidèle à son esprit critique et expérimental, la démarche est réinventée à la lumière des transformations contemporaines de l'espace public, de la mémoire post-coloniale, des nouvelles technologies, des luttes sociales, des flux migratoires et des crises écologiques.

Le Havre sera le terrain d'expérimentation : rues, friches, limites, bords de ville, zones portuaires ou naturelles. L'atelier explore les « territoires actuels » — espaces marginalisés, oubliés, informels, en friche ou en transformation — à travers des déplacements sensoriels et attentifs. L'objectif est de perturber les logiques habituelles de circulation et de perception, pour s'engager dans l'espace public de manière poétique, politique et performative.

Chaque étudiant-e choisira son médium (photo, performance, texte, vidéo, etc.) et développera une démarche personnelle. Les stratégies de déplacement, de désorientation, de révélation des marges et d'inversion des hiérarchies spatiales s'incarneront dans la création de protocoles artistiques ouverts, jouables, documentés et transmissibles.

Des références comme le collectif Stalker viendront nourrir la réflexion.

L'atelier combinera temps collectifs (échanges, images, consignes) et temps de travail autonome en atelier ou en extérieur.

Méthodes

Séminaires critiques

Marches urbaines collectives (dérives dirigées et libres)

Expérimentations photographiques et performatives

Dispositifs participatifs ou d'intervention éphémère dans la ville

Carnet de dérive à remettre en fin de semestre (notes de terrain, croquis, réflexions personnelles)

Restitution courte en milieu de semestre Ateliers de création et séances de critique collective

Dispositifs participatifs ou d'intervention éphémère dans la ville

Carnet de dérive à remettre en fin de semestre (notes de terrain, croquis, réflexions personnelles)

Restitution courte en milieu de semestre Ateliers de création et séances de critique collective

Compétences à développer

- Développer et affirmer l'articulation entre sens et plasticité,

- Développer des savoir-faire dans des domaines connexes à la pratique personnelle.

- Réaliser des supports de présentation de son propre travail (portfolio etc),

Évaluations

Évaluation fondée sur la pertinence et l'originalité des expérimentations artistiques, la maîtrise des formes et des matériaux choisis, la qualité du carnet de dérive et des restitutions, ainsi que l'implication, la capacité de collaboration, d'analyse critique et de mise en perspective théorique tout au long du processus.

MICRO—ARCHITECTURE

- **Enseignant** : Heiko Hansen
- **Code** : HG3MT13
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4h
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures / semestre
- **Semestres** : 5 et 6
- **Crédits S5** : 2
- **Crédits S6** : 2

Objectifs

Ce cours a pour objectif de permettre aux étudiant-e-s de concevoir et de réaliser une micro-architecture. À travers cette démarche, chacun-e articule et mobilise des notions et des concepts relatifs à sa production artistique, en lien avec l'espace, le volume, la fonction et l'espace public. Les étudiant-es développent également une maîtrise des médiums, des moyens techniques et technologiques adaptés à leur pratique, en expérimentant différentes approches de construction, de modélisation et de représentation.

Contenu

Cet atelier propose aux étudiant-es d'explorer la notion de micro-architecture à travers une démarche artistique et expérimentale. Il s'agira de concevoir une structure à échelle réduite, à la fois fonctionnelle et poétique, qui incarne une utilisation particulière et dialogue avec l'espace public du Havre. Les étudiant-es passeront par différentes phases : dessin, modélisation, fabrication d'un prototype, puis installation in situ.

Méthodes

Phase de recherche : Étude de références (micro-architectures, installations urbaines, œuvres in situ). Esquisses conceptuelles, recherches de formes et de fonctions. Identification d'un lieu spécifique.

Maquette & expérimentation : Conception et fabrication de modèles en 3D. Réalisation de maquettes, création numérique au FabLab. Réflexion sur l'échelle, les matériaux durables, la fonctionnalité et l'interaction avec le public.

Installation & documentation : Mise en place des micro-architectures dans l'espace public. Photographie, vidéo et recueil des réactions des passant-es. Restitution collective sous forme d'exposition ou de publication.

Compétences à développer

- A acquis une méthodologie de travail en lecture, écriture,
- Capacité à situer de références dans un contexte,
- Capacité à présenter et analyser des enjeux théoriques de l'art,

Évaluation

Implication, motivation, maîtrise formelle et technique, capacité de réflexion et qualité de la documentation.

VIDÉO-DANSE

- **Enseignant** : Stéphane Trois Carré
- **Code** : HG3MT10
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures / semestre
- **Semestres** : 5 et 6
- **Crédits S5** : 2
- **Crédits S6** : 2

Objectifs

Le cours vidéo danse poursuit le cours vidéo de 2e année. L'étudiant est maintenant autonome, il est en mesure d'organiser un tournage et de planifier son projet point le cours vidéo danse permet en suivi permanent de s'initier à la production de projet de spectacle ou de clip. Le cours vidéo danse permet aussi aux étudiants intéressés par des projets musicaux de les adosser à la performance et à la collaboration avec l'équipe du Phare Centre National de la Danse du Havre.

Contenu

Suivi régulier hebdomadaire du projet de l'étudiant avec aide à la production la réalisation et la post-production.

Méthodes

Cours hebdomadaire. Apprentissage autonome accompagné d'un suivi technique et artistique en atelier. Mise en lien et impression des modèles en fablab

Compétences à développer

- Autonomie de la mise en œuvre de projets,
- Mise en situation professionnelle (stages, assistantat, séminaires),
- Pratique active des lieux d'exposition.

Évaluation

Évaluation continue sur le travail hebdomadaire

DESIGN GRAPHIQUE

- **Enseignant :** Gilles Acézat
- **Code :** HG3MT02
- **Type d'activité :** Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 2h
- **Travail de l'étudiant :** 50 heures / semestre
- **Semestres :** 5 et 6
- **Crédits S5 :** 2
- **Crédits S6 :** 2

→

Objectifs

- Comprendre les enjeux de la mise en page et de l'identité visuelle
- Cet atelier vise à déployer un langage graphique personnel et engagé au service de la transmission d'objets graphiques spécifiques.
- Acquisition d'une méthodologie de travail autonome dans le cadre d'un projet personnel.

Contenu

- Expérimentations et méthodologie autour de la conception éditoriale et du design d'identité visuelle.
- Seront renforcées les notions fondamentales de la macrotypographie : règles d'usage, hiérarchisation, grille, dans une approche de lisibilité, intelligibilité et transmission.
- Analyse et découvertes de projets graphiques emblématiques

Méthodes

Alternance de cours théoriques, de pratique d'atelier et de corrections collectives et individuelles

Compétences à développer

- Capacité à problématiser la démarche,
- Capacité à porter un jugement argumenté sur son travail et celui de ses pairs,
- Capacité à collaborer au sein d'une équipe de recherche.

Évaluation

Contrôle continu, qualité de l'implication et des réalisations, ancrage culturel du travail

LÀ-BAS, RECHERCHES GRAPHIQUES 3

- **Enseignante :** Rozenn Lanchec
- **Code :** HG3MT01
- **Type d'activité :** Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 2h
- **Travail de l'étudiant :** 50 heures/semestre
- **Semestres :** 5 et 6
- **Crédits S5 :** 2
- **Crédits S6 :** 2

Contenu

Hors les murs de l'école, « Là-bas » propose des sujets liés à l'observation de la réalité extérieure. L'intérêt visé viendra de la distance, d'une attention portée qui permette de penser et concevoir des objets graphiques en dehors de ses habitudes et considérations personnelles, afin de parfaire l'apprentissage des notions théoriques et techniques du design graphique, tout comme favoriser le développement d'une écriture graphique personnelle. Dans une tension entre apprentissage et recherche, réflexions et connaissances qui se développent et s'affinent.

Méthodes

Les échanges fréquents concernant les travaux et les apports théoriques et techniques individualisés visent à mobiliser l'étudiant. Au travers des projets, l'élaboration d'une singularité d'approche, de création, tout comme une pensée qui s'approfondi, seront déterminantes.

Le semestre 6 est consacré au suivi de projets et à la préparation du diplôme.

Compétences à développer

- Mobilise des ressources et des techniques en vue de réalisations complexes.
- A acquis une méthodologie de travail en lecture, écriture,
- Autonomie de la mise en œuvre de projets,

Évaluation

Contrôle continu et bilans semestriels

LE CLUB INFORMATIQUE

- **Enseignant** : Bachir Soussi-Chiadmi
- **Code** : HG3MT07
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4h
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures / semestre
- **Semestres** : 5 et 6 (15 places)
- **Crédits S5** : 2
- **Crédits S6** : 2

Objectifs

Devenir designer / développeur-euse

Contenu

Le club informatique, ou comment devenir « designer artiste développeur-euse ». Durant le premier semestre, chaque cours sera l'occasion d'une session de « live coding » ou nous plongerons progressivement dans le monde du code informatique en particulier et des ordinateurs en général.

Notre base sera le javascript, pour ça facilité de mise en œuvre et sa versatilité applicative, mais nous pourrons aborder en fonction des besoins tout autre langage de programmation et / ou technologie sans autre restrictions que notre capacité collective d'apprendre.

Le deuxième semestre évoluera progressivement vers un accompagnement collectif dans le développement des projets personnels des étudiantes (notamment projets de diplômes).

Compétences à développer

- Sait réaliser des supports de présentation de son propre travail (portfolio etc),
- Autonomie de la mise en œuvre de projets,
- Pratique active des lieux d'exposition.

Évaluation

Contrôle continu et rendu

INITIATION À LA RÉALITÉ VIRTUELLE

- **Enseignant** : Stéphane Trois Carrés
- **Code** : HG3MT09
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures / semestre
- **Semestres** : 5 et 6
- **Crédits S5** : 2
- **Crédits S6** : 2

Objectifs

Le cours d'initiation à la réalité virtuelle a pour objet de découvrir différents outils qui permettent de faire de la modélisation 3D à partir d'une réflexion sur l'objet et sa représentation

Contenu

Exercice de dessins en 3d, perspective / Initiation aux logiciels Unity, MasterPiece, Gravity Sketch, Tilt Brush, Blender

Méthodes

Cours hebdomadaire. Apprentissage autonome accompagné d'un suivi technique et artiste en atelier. Mise en lien et impression des modèles en fablab. Libre accès au matériel en semaine pour réaliser les travaux.

Compétences à développer

- Capacité à mettre en perspective la recherche plastiques dans une démarche d'investigation,
- Capacité à problématiser la démarche,
- Capacité à porter un jugement argumenté sur son travail et celui de ses pairs,

Évaluation

Évaluation continue sur le travail hebdomadaire

L'ATELIER CONVIVIAL ET INTERMÉDIATIQUE

- **Enseignant :** Bachir Soussi-Chiadmi
- **Code :** HG3MT08
- **Type d'activité :** Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 4h
- **Travail de l'étudiant :** 50 heures / semestre
- **Semestres :** 5 et 6
- **Crédits S5 :** 2
- **Crédits S6 :** 2

Objectifs

Atelier de recherche et d'accompagnement artistique, théorique et technique des projets et pratiques personnels des étudiant-es de master Design Graphique ET Art. Cet atelier est un lieu d'échange, de progression conceptuelle, formelle et technique collective. Bien qu'orienté technologies numériques, cet atelier prône le décroisement et l'hybridation aussi bien des champs que des médias en s'inspirant de notions telles que "la convivialité" d'Ivan Illich^[1] ou « l'intermédia » de Dick Higgins^[2].

Méthode

Atelier de recherche et création — Masters: Design Graphique et Art

Compétences à développer

- A acquis une maîtrise des outils numériques,
- Est capable de confronter et de nuancer son jugement dans un dialogue avec différents interlocuteurs,
- Expérimente des situations d'exposition de son propre travail,

Évaluation

Contrôle continu

[1] L'outil convivial est un concept introduit par Ivan Illich dans *La Convivialité* (en) (Tools for conviviality, 1973) « pour formuler une théorie sur une société future à la fois très moderne et non dominée par l'industrie ». Il nomme « conviviale » « une telle société dans laquelle les technologies modernes servent des individus politiquement »

Interdépendants, et non des gestionnaires ». [...] Illich définit trois critères indispensables pour qu'une instrumentation ou une institution soit considérée comme juste ou conviviale :

- elle ne doit pas dégrader l'autonomie personnelle en se rendant indispensable ;
- elle ne suscite ni esclave, ni maître ;
- elle élargit le rayon d'action personnel.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Outil_convivial

[2] Dick Higgins introduit la notion d'intermedia en relation à son travail théorique lié au groupe Fluxus. Dans *Statement of Intermedia*, il met en évidence que l'intermedia est une ouverture de la pensée créatrice en dehors de toute restriction à un seul domaine de l'art. En ce sens, ce concept lui sert de levier critique contre l'enfermement des artistes dans des catégories essentialistes, liées à des médiums. C'est pourquoi, il écrit : "*For the last ten years or so, artists have changed their media to suit this situation, to the point where the media have broken down in their traditional forms, and have become merely puristic points of reference*". <https://fr.wikipedia.org/wiki/Intermedia>

ATELIER D'ÉCRITURE

- **Enseignant :** Frédéric Forte
- **Code :** HG3MT06
- **Type d'activité :** Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 2h
- **Travail de l'étudiant :** 50 heures / semestre
- **Semestres :** 5
- **Crédits S5 :** 2

Contenu

Tout le monde écrit. Et tout le monde a un jour utilisé l'écriture de façon créative. Cet atelier sera un espace d'exploration des possibles de l'écriture, un temps aussi où découvrir ce qu'il se passe aujourd'hui dans le champ de la littérature et de la poésie contemporaines. Il ne s'agira pas pour les étudiant.e.s de répondre à des exercices ou de parfaire leurs grammaire et orthographe, mais bien d'expérimenter des façons d'écrire qui prolongent, déplacent, leurs pratiques artistiques, qui fassent sens avec elles.

Méthodes

Que les participant-es à l'atelier aient déjà une pratique d'écriture personnelle ou non, qu'ils viennent avec des textes déjà en cours ou non, il s'agira à chaque séance de prendre un temps pour travailler un texte (prose, poésie) puis d'échanger avec l'enseignant et les autres participant-es : temps de lectures, de commentaires, de réflexions sur la nature des textes et leurs liens avec le travail artistique en cours par ailleurs. Le travail mené au cours des séances pourra, par exemple, aboutir à une restitution collective devant les étudiant.e.s et agents de l'école.

Compétences à développer

- Articule et mobilise des notions, des concepts relatifs à sa production artistique,
- Est capable de confronter et de nuancer son jugement dans un dialogue avec différents interlocuteurs,
- Développe des savoir-faire dans des domaines connexes à la pratique personnelle.

Évaluation

Au regard du nombre de places restreint, l'atelier d'écriture est destiné aux étudiant-es réellement intéressé.e.s et motiv-es. Une note de participation sera donnée en fin de semestre en tenant compte de l'implication au cours des séances. Les absences répétées / non justifiées ne seront pas acceptées.

HISTOIRE DE L'ART ET MÉDIATION

- **Enseignante** : Corinne Laouès
- **Code** : HG3MT15
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures / semestre
- **Semestres** : 5 et 6
- **Crédits S5** : 2
- **Crédits S6** : 2

Contenu

Analyser tous types d'œuvres relevant de tous les champs de la création — Ateliers d'écriture — Accompagnement dans la réalisation de la note d'intention et des mémoires. Exercices en vue d'une préparation d'une prise de parole. Se sensibiliser à la scénographie, muséologie et à la médiation. Travaux autour des expositions de la Galerie 65

Méthodes

Méthodologie de la recherche et de l'écriture. Affiner sa perception et sa compréhension de l'art (peinture, photo, vidéo, performance, musique, affiche...) ainsi que celle des objets graphiques au moyen de l'écriture ; Fréquenter les œuvres et les objets in situ ; Découvrir des artistes, des pratiques, des lieux...

Compétences à développer

- Être capable de rechercher et d'analyser des sources, de les présenter, de les mobiliser dans la perspective d'un travail de recherche théorique et plastique ;
- Être capable de mener un travail d'écriture respectant les normes académiques ;
- Être capable d'argumenter, nuancer et adapter son discours à destination d'un public spécialisé. Identifier les questions relatives à la réception des œuvres.

Évaluation

Présence à l'atelier, réalisation de cartels développés, d'une affiche, d'un livret pédagogique, d'un texte critique, d'un objet de médiation sonore, tactile, numérique...

Références bibliographiques

Netboard consultable sur <https://claoues.netboard.me/ressourcesworks/?link=M6EJm7rV-43c7lmmL-pDPJmfAs>

DESIGN ET SCIENCE-FICTION

- **Enseignant** : Jean-Noël Lafargue
- **Code** : HG3MT14
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures / semestre
- **Semestres** : 5 et 6
- **Crédits S5** : 2
- **Crédits S6** : 2

Contenu

Loin de se cantonner à un imaginaire technologique, la science-fiction est un genre dédié aux spéculations intellectuelles (« et si... ? »). Si elle n'a pas l'ambition de prédire le futur, elle peut contribuer à le façonner, comme on le voit avec les imaginaires qui s'affrontent politiquement autour des questions d'écologie, de souveraineté technologique ou plus généralement, de modèle de société : collapsologie, décroissance, accélérationnisme, extractivisme, transhumanisme, survivalisme... Pour les designers, qui se donnent pour mission

Méthodes

Cours magistraux sur l'Histoire de la science-fiction et sur son potentiel créatif et esthétique, suivis de séances consacrées à la réalisation de projets plastiques en rapport.

Compétences à développer

- Situe la production artistique dans un champ de références,
- Développe et affirme l'articulation entre sens et plasticité,
- A acquis une maîtrise des outils numériques,

Évaluation

Sur projets

Références bibliographiques

- Bruce Sterling, Objets bavards L'avenir par l'objet, éd. FYP 2009
 - Nicolas Nova, Futurs ? la panne des imaginaires technologiques, éd. Moutons électriques 2014
 - Ursula K Le Guin, Le Langage de la nuit, éd Livre de Poche 2018
- Suggestion de lectures de SF : Les Enfers virtuels et Trames, par Iain M Banks ; Un feu sur l'abîme, Les Tréfonds du ciel et Rainbows end, de Vernor Vinge ; La main gauche de la nuit, Les Dépossédés et De l'autre côté du rêve, par Ursula K Le Guin ; Le goût de l'immortalité, par Catherine Dufour ; Axiomatique et Zendegi, par Greg Egan ; Les Furtifs, par Alain Damasio ; Blade Runner et Ubik, par Philip K Dick ; Sur l'Onde de choc et Le Troupeau aveugle, par John Brunner ; etc., etc.

CALLIGRAPHIE

- **Enseignante :** Sonia da Rocha
- **Code :** HG3MT12
- **Type d'activité :** Facultative
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 1h
- **Semestres :** 5 et 6

Objectif

Appréhender les techniques, les outils et les supports de base de la calligraphie latine.

Contenu

Analyse et expérimentations de différents styles d'écriture calligraphique à travers les époques. Appréhender les techniques, les outils et les supports de base de la calligraphie latine.

Méthodes

Atelier pratique

Compétences à développer

- Articule et mobilise des notions, des concepts relatifs à sa production artistique,
- Situe la production artistique dans un champ de références,
- Développe et affirme l'articulation entre sens et plasticité,

Pôle histoire, théorie des arts et langue étrangère

Semestre 5: 8 crédits

Semestre 6: 5 crédits

1+1+1

→ **Enseignante** : Vanina Pinter

→ **Code** : HG3HA01

→ **Type d'activité** : Obligatoire

→ **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h

→ **Travail de l'étudiant** : 50 heures / semestre

→ **Semestre** : 5

→ **Crédits S5** : 2

Contenu

1 objet graphique + 1 texte + 1 catalogue d'exposition

Étudier, mettre en résonance, confronter trois pièces historiques ou contemporaines de la culture du design (graphique) : un objet conçu par un-e graphiste (affiche, identité visuelle, livre, édition numérique...), un texte théorique (philosophie ou design) et une exposition. Cette mise en perspective vise à aviver la curiosité, l'esprit d'analyse et se constituer des repères ainsi qu'une méthodologie de documentation.

Compétences à développer

- Acquérir une méthodologie de travail en lecture, écriture,
- Capacité à situer de références dans un contexte,
- Capacité à présenter et analyser des enjeux théoriques de l'art,
- Capable de situer les oeuvres dans une historicité,

Évaluation

Écriture de textes, recherches documentaires, participation active en cours

STUDIO PRO

- **Enseignant:** Gilles Acézat
- **Code:** HG3HA11
- **Type d'activité:** Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires:** 4h
- **Travail de l'étudiant:** 25 heures / semestre
- **Semestres:** 5 et 6
- **Crédits S5:** 1
- **Crédits S6:** 1

Objectifs

L'atelier vise à préparer les étudiant·es à l'insertion professionnelle.

Contenu

- Comprendre les rouages constitutifs du monde professionnel. Les paramètres administratifs, économiques, juridique pour monter sa structure, être recruté, comprendre les droits d'auteurs, chiffrer justement son travail, déclarer et remplir sa déclaration fiscale, savoir collaborer, répondre à un marché public ou encore trouver les bons canaux de diffusion... Il s'agit d'éclaircir ces notions, en vue de faciliter le démarrage de l'activité professionnelle des futurs artistes auteurs
- L'intervention régulière de professionnel·les viendra ponctuer l'atelier
Programme en annexe ?
- Des projets de commande collectifs notamment de partenariats ou d'événements associés à la vie de l'école permettront de mettre en application ces notions sur 3 axes : édition, identité visuelle et design dans l'espace public

Méthodes

Pratique d'atelier, projets collectifs obligatoires pour les 3^e années, interventions de personnalités qualifiées

Compétences à développer

- Développer des savoir-faire dans des domaines connexes à la pratique personnelle.
- Mobiliser des ressources et des techniques en vue de réalisations complexes.
- Capacité à mettre en perspective la recherche plastiques dans une démarche d'investigation,

Évaluation

Participation et engagement dans l'atelier, ponctualité, assiduité et qualité des rendus. La participation à l'élaboration d'un projet est obligatoire pour les 3^e année

THÉORIE PRATIQUES ARTISTIQUES ET ESPACES PUBLICS

- **Enseignant:** Christophe Leclercq
- **Code:** HG3HA04
- **Type d'activité:** Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires:** 2h
- **Travail de l'étudiant:** 50 heures / semestre
- **Semestres:** 5 et 6
- **Crédits S5:** 2
- **Crédits S6:** 2

Objectifs

- Décrire et analyser une intervention dans l'espace public
- Familiariser les étudiant·es aux sciences humaines et sociales et aux outils conceptuels pour analyser les enjeux de l'espace public : historiques, spatiaux, sociaux et politiques.

Contenu

Ce cours au s'intéresse aux différentes modalités d'intervention d'artistes dans l'espace public (commande publique et 1 %, Nouveaux commanditaires, etc.). Il développe les notions de situation, paysage, environnement, de zone critique, et de participation, ainsi que les pratiques socialement engagées, afin d'envisager non seulement la pluralité des espaces (naturel, urbain, numérique, etc.) et des publics, mais également de relever les questions esthétiques et socio-politiques sous-jacentes à ces différentes interventions.

Méthodes

Cours, exercices d'observation et d'analyse, exposés et débats

Compétences à développer

- Acquérir une méthodologie de travail en lecture, écriture,
- Capacité à situer de références dans un contexte,
- Capacité à présenter et analyser des enjeux théoriques de l'art,

Évaluation

Implication, capacité de réflexion, assiduité et qualité des rendus, oral final

ANGLAIS

- **Enseignante** : Carol Harriss
- **Code** : HG3HA02
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 25 heures / semestre
- **Semestres** : 5 et 6
- **Crédits S5** : 1
- **Crédits S6** : 1

Objectifs

Perfectionner les acquis de l'année précédente. Donner confiance à l'étudiant-e pour développer ses recherches et expérimentations et montrer ses résultats avec conviction.

Contenu

À partir de vos expériences internationales, de vos recherches linguistiques et d'un travail personnel, expérimental et poétique, vous élaborerez un texte en anglais qui servira de base de création artistique et graphique. Vous essayerez de trouver la meilleure mise en page pour votre texte et le présenterez dans une installation appropriée prenant en compte des aspects contextuels et référentiels. Par la suite vous mènerez une discussion en anglais avec les autres étudiants autour de votre création. Ce travail qui débute au semestre 5 peut être prolongé en parallèle avec des projets personnels au semestre 6 pour faire une transition qui aidera à préparer le diplôme.

Méthodes

Travaux dirigés et pratiques

Compétences à développer

- Est capable de confronter et de nuancer son jugement dans un dialogue avec différents interlocuteurs,
- Expérimente des situations d'exposition de son propre travail,
- Affine sa pratique d'une langue étrangère par la lecture de documents, des films etc.

Évaluation

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

THÉORIE ET PRATIQUE DE L'EXPOSITION

- **Enseignant** : Maxence Alcade
- **Code** : HG3HA03
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 25 à 50 heures / semestre
- **Semestres** : 5 et 6
- **Crédits S5** : 2
- **Crédits S6** : 1

Objectifs

Acquérir une connaissance de l'histoire et de la théorie de l'exposition ainsi que des savoir-faire dans l'organisation d'exposition (commissariat d'exposition).

Contenu

L'exposition telle que nous la connaissons actuellement semble une forme relativement récente (concomitante avec l'émergence puis la généralisation des industries culturelles). Toutefois, cette histoire ne vient pas de nulle part : les formes que nous lui connaissons aujourd'hui s'ancrent dans une généalogie des savoirs plus ancienne. Après une introduction historique sur l'évolution de l'exposition et de la circulation publique de l'art (Salons, galeries, marché de l'art, jusqu'aux biennales et l'évènementiarisation de la culture), nous nous intéresseront à des études de cas thématiques ayant une fonction paradigmatique dans la théorie de l'exposition. Parmi ces thématiques, nous retrouverons la question du marché, celle de l'exposition de l'exotique, de l'influence de l'industrie culturelle (les expositions blockbuster), la figure du commissaire auteur d'expositions, celle de la censure, etc.

Évaluation

Assiduité + partiel

Compétences à développer

- Acquérir une méthodologie de travail en lecture, écriture,
- Capacité à situer de références dans un contexte,
- Capacité à présenter et analyser des enjeux théoriques de l'art,

Méthodes

Cours magistral + présentations individuelles

Références bibliographiques

Jérôme Glicenstein, *L'art, une histoire d'expositions*, Paris, puf, 2009.

Denis Trierweiler, *L'Art de l'exposition : Une documentation sur trente expositions exemplaires du XX^e siècle*, Paris, Editions du regard, 1997.

Artpress, Artforum, Mouvement, Mouse, etc.

PROGRAMME CULTUREL

- **Code** : HG2HA09
- **Type d'activité** : Facultative
- **Semestres** : 1 et 2

• TALKS !

Contenu

Un cycle de conférences qui permet à la fois de rencontrer des acteurs et actrices du monde de l'art, d'échanger sur des pratiques artistiques et des usages et de soutenir la professionnalisation de nos étudiant-e-s et alumni.

Méthodes

Discussion, découverte et rencontre autour du travail des invité-es

• ANALYSE FILMIQUE - LES FILMS DE PROCÈS

Enseignant : Maxence Alcade

Objectifs

Panorama thématique de la culture cinématographie et culturelle

Contenu

Ce cours propose d'explorer un genre cinématographique très codifié : le film de procès. Au croisement du théâtre, de la politique, du documentaire et du cinéma de genre, le film de procès est un espace d'affrontement rhétorique, de recherche de vérité et de mise en scène du pouvoir : il révèle les tensions sociales, les rapports de domination et les failles des institutions.

De quelle manière les artistes et les cinéastes peuvent-ils s'emparer de la parole judiciaire pour en faire un geste de création ? Quelle est la place du cinéma et de l'art face à la vérité ? Comment représenter l'injustice, sans la reproduire ? Quel rôle joue le spectateur dans le jugement ? En partant des films, ce cours engage une réflexion sur la justice, la narration et le regard critique – au cœur même de toute pratique artistique contemporaine.

Méthodes

Cours magistraux

Compétences à développer

- Capable de situer les oeuvres dans une historicité,
- Capacité à situer de références dans un contexte,
- Capacité à présenter et analyser des enjeux théoriques de l'art,

Pôle recherches et expérimentations personnelles

Semestre 5: 6 crédits
Semestre 6: 4 crédits

5 ENTRETIENS INDIVIDUELS

- **Enseignant-es**: Tous·te·s les enseignant·e·s
- **Code**: HG3RP04
- **Type d'activité**: Obligatoire
- **Semestres**: 5 et 6
- **Crédits S5**: 2
- **Crédits S6**: 1

NOTE D'INTENTION

- **Enseignant-es**: Coordinateur·ice
- **Code**: HG3RP01
- **Type d'activité**: Obligatoire
- **Semestres**: 5 et 6
- **Crédits S5**: 2
- **Crédits S6**: 2

WORKSHOP 1

- **Enseignant·e**: Selon le workshop
- **Code**: HG3RP02
- **Type d'activité**: Obligatoire
- **Semestre**: 5
- **Crédits**: 1

WORKSHOP 2

- **Enseignant·e**: Selon le workshop
- **Code**: HG3RP03
- **Type d'activité**: Obligatoire
- **Semestre**: 5
- **Crédits**: 1

Méthodes

2 workshops de quatre jours en début
de semestre

WORKSHOPS 3

- **Enseignant·e**: Selon le workshop
- **Code**: HG3RP03
- **Type d'activité**: Obligatoire
- **Semestre**: 6
- **Crédits**: 1

Méthodes

1 workshops de quatre jours en début

Pôle bilan du travail plastique et théorique

Semestre 5: 4 crédits
Semestre 6: 15 crédits

BILAN DE MILIEU DE SEMESTRE

- **Enseignant-e-s**: Équipe restreinte incluant le-la coordinateur-ric
- **Code**: HG3BI01
- **Type d'activité**: Obligatoire
- **Semestre**: 5
- **Crédits**: 2

Contenu

Accrochage des travaux réalisés dans le semestre ; présentation orale et visuelle de ces travaux ; échanges avec les enseignant-e-s.

Méthodes

Présentation des travaux réalisés

BILAN PRÉPARATOIRE AU DIPLÔME

- **Enseignant-e-s**: Équipe restreinte incluant le-la coordinateur-ric
- **Code**: HG3BI02
- **Type d'activité**: Obligatoire
- **Semestre**: 6
- **Crédits**: 2

Méthodes

Présentation des travaux réalisés

STAGE

- **Enseignant-e**: Coordinateur-riche de l'année
- **Code**: HG3BI03
- **Type d'activité**: Obligatoire
- **Durée**: 2 semaines minimum
- **Semestre**: 6 au plus tard, si pas déjà réalisé au semestre 3, 4 ou 5
- **Crédits**: 2

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-e devra réaliser un rapport de stage qu'il remettra au secrétariat pédagogique de son campus.

Épreuve du diplôme

- **Crédits attribués après le passage du DNA**
- **Code**: HG3DI01
- **Semestre**: 6
- **Crédits**: 15

CYCLE 2

DNSEP option Design Graphique et Interactivité

Le DNSEP Design graphique et interactivité forme des créateur-rices à l'intersection des pratiques de l'édition, du design graphique, du numérique et de la création artistique. L'objectif est de préparer des professionnel·les capables de travailler en autonomie ou au sein d'équipes pluridisciplinaires et de répondre à une commande tout en affirmant une position d'auteur-rices.

Le DNSEP Design graphique et interactivité investit à la fois les territoires de l'édition et du numérique : création d'affiches et d'objets imprimés, data design, design éditorial (papier et web), design d'interface numérique, IA, objets connectés, pratique de l'écriture, programmation et creative coding, relation à l'espace public et à la signalétique, typographie, etc.

Dès la première année, l'étudiant·e pose les prémisses et les hypothèses de son projet personnel de diplôme. Séminaires, projets collectifs, entretiens individuels avec les enseignant·es et workshops avec des intervenant·es extérieur·es permettent aux étudiant·es d'approfondir leurs réflexions et de les accompagner dans le développement d'une méthodologie singulière. Des mises en situations concrètes de commande avec différents partenaires de l'ésadhar participent à la professionnalisation. Au deuxième semestre, les étudiant·es confrontent leurs acquis lors d'un stage professionnel ou d'un séjour à l'étranger.

La deuxième année est centrée sur la réalisation du projet de diplôme qui comprend un mémoire de recherche et un projet de création. Il constitue la synthèse du parcours de l'étudiant·e et acte son positionnement à l'égard des enjeux du design graphique contemporain. Il s'agit d'affirmer un propos à la fois personnel, mais également critique et exigeant, démontrant l'adéquation entre maîtrise des outils, des langages et des formes.

Année 4 — Design Graphique et Interactivité

→ **Coordinatrice :** Vanina Pinter

PÔLE PROJET PLASTIQUE PROSPECTIVE, MÉTHODOLOGIE, PRODUCTION

Semestre 7 : 20 crédits

Semestre 8 : 20 crédits

UE. ATELIERS DE MÉTHODOLOGIE ET DE TECHNIQUES

- Le livre et ses formes
- Design et science-fiction (semestre 1)
- Écrire et éditer pour les supports numériques (Littérature générative, interactive et visuelle)
- La fronde
- L'atelier convivial et intermédiatique
- Le club informatique
- Photographie
- Réalité virtuelle
- Séminaire recherche et création
- Sargasses Fonderie
- Atlas
- La remontée magmatique du signe
- Atelier d'écriture
- 1% et plus de désordre
- Streetworks
- Écritures plasticiennes
- Micro-architecture

Activité facultative

- Club de lecture
- Calligraphie
- Talks!
- Analyse filmique

UE. STAGE

UE. ÉVALUATION

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

Semestre 7 : 9 crédits

Semestre 8 : 9 crédits

- Histoire et théorie du design graphique
- Studio pro

PÔLE DE LANGUE ÉTRANGÈRE

Semestre 7 : 1 crédit

Semestre 8 : 1 crédit

- Anglais

Pôle projet plastique prospective, méthodologie, production

Semestre 7: 20 crédits
Semestre 8: 20 crédits

UE. Graphisme, multimédia et recherche enseignement

CHOISIR 4 MODULES PARMI LES ENSEIGNEMENTS SUIVANTS

LE LIVRE ET SES FORMES

- **Enseignant** : Alain Rodriguez
- **Code** : HG4PM20
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 75 heures / semestre
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 3 / **Crédits S8** : 3

Objectifs

Développer une réflexion et une connaissance approfondie du design graphique et de l'édition au travers d'un champ élargi de formes et de médiums. Assimiler les compétences nécessaires en mise en page et garantir une lecture et une analyse précise des problématiques éditoriales contemporaines.

Contenu

« Le livre et ses formes » aborde les différents champs du livre et de l'édition plus généralement. Dans cet atelier, les étudiant•es seront amené•es à développer un regard critique sur l'objet imprimé à partir de projets qu'ils mèneront en groupe ou individuellement durant toute l'année. Nous décrypterons l'espace du livre par l'étude de la typographie, la composition, la matérialité des objets, et tenterons de définir ses moyens de production et de diffusion. Pour les étudiant•es en 5e année nous nous focaliserons sur le développement des éléments constituant leur diplôme (mémoires, éditions) afin de leur assurer un corpus cohérent et une production alignée sur les enjeux plastiques et conceptuels que requiert un DNSEP design graphique.

Méthode

Nous aborderons le design éditorial (dans toutes les formes possibles que suggère cette pratique) 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.

Compétences à développer

- Met en œuvre une problématique en vue d'un projet artistique spécifique,
- Mène une recherche exigeante articulant sens et production plastique singulière.
- Convier des champs théoriques hétérogènes pour alimenter sa propre pratique,

Évaluation

Les étudiant•es seront évalué•es toute l'année sur leur implication sur les différents projets, leur qualités plastiques et techniques, ainsi que leur capacité à développer un regard critique sur leur production et plus généralement sur les enjeux du design graphique.

DESIGN ET SCIENCE-FICTION (SEMESTRE 1)

- **Enseignant** : Jean-Noël Lafargue
- **Code** : HG4PM08
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 75 heures / semestre
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 3
- **Crédits S8** : 3

Contenu

Loin de se cantonner à un imaginaire technologique, la science-fiction est un genre dédié aux spéculations intellectuelles (« et si... ? »). Si elle n'a pas l'ambition de prédire le futur, elle peut contribuer à le façonner, comme on le voit avec les imaginaires qui s'affrontent politiquement autour des questions d'écologie, de souveraineté technologique ou plus généralement, de modèle de société : collapsologie, décroissance, accélérationnisme, extractivisme, transhumanisme, survivalisme... Pour les designers, qui se donnent pour mission

Méthodes

Cours magistraux sur l'Histoire de la science-fiction et sur son potentiel créatif et esthétique, suivis de séances consacrées à la réalisation de projets plastiques en rapport.

Compétences à développer

- Met en œuvre une problématique en vue d'un projet artistique spécifique,
- Mobilise les ressources techniques et technologiques,
- Recherche les fondements théoriques,

Évaluation

Sur projets

Références bibliographiques

- Bruce Sterling, Objets bavards L'avenir par l'objet, éd. FYP 2009
 - Nicolas Nova, Futurs ? la panne des imaginaires technologiques, éd. Moutons électriques 2014
 - Ursula K Le Guin, Le Langage de la nuit, éd Livre de Poche 2018
- Suggestion de lectures de SF : Les Enfers virtuels et Trames, par Iain M Banks ; Un feu sur l'abîme, Les Tréfonds du ciel et Rainbows end, de Vernor Vinge ; La main gauche de la nuit, Les Dépossédés et De l'autre côté du rêve, par Ursula K Le Guin ; Le goût de l'immortalité, par Catherine Dufour ; Axiomatique et Zendegi, par Greg Egan ; Les Furtifs, par Alain Damasio ; Blade Runner et Ubik, par Philip K Dick ; Sur l'Onde de choc et Le Troupeau aveugle, par John Brunner ; etc.

ÉCRIRE ET ÉDITER POUR LES SUPPORTS NUMÉRIQUES (littérature générative)

- **Enseignant** : Jean-Noël Lafargue
- **Code** : HG4PM10
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 75 heures / semestre
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 3
- **Crédits S8** : 3

Contenu

De la littérature combinatoire à l'Intelligence artificielle en passant par la diffusion en ligne et l'interactivité, l'écriture est bouleversée par la logique des outils numériques, même quand on ne les utilise pas. Ce cours est destiné à réfléchir, tous ensemble, à ce sujet en constante évolution.

Méthodes

Cours magistraux, séminaire et suivi de projets.

Compétences à développer

- Contribue, évalue, participe, collabore dans différents contextes de travail,
- Mise en correspondance des enjeux soulevés par son travail plastique et théorique,
- A acquis une maîtrise dans l'articulation des notions et des concepts relatifs à sa production artistique,

Évaluation

Qualité des projets

LA FRONDE

- **Enseignantes** : Sonia Da Rocha et Vanina Pinter
- **Code** : HG4PM23
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4h
- **Travail de l'étudiant** : 75 heures / semestre
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 3
- **Crédits S8** : 3

Objectifs

Explorer les formes graphiques issues des luttes féministes à travers une recherche critique et documentaire, en vue de produire des créations graphiques et typographiques engagées, ancrées dans une démarche de réappropriation et de transmission.

Contenu

Le premier numéro de La Fronde, quotidien, rédigé, composé et administré exclusivement par des femmes paraît le 9 novembre 1897. Initié par Marguerite Durand, il est annoncé par une affiche dessinée par l'une des premières affichistes françaises, Clémentine-Hélène Dufau. La typographie à l'origine du titre dans la manchette est à le point de départ de cet ARC, pensé sur deux ou trois ans. Il s'agit pour les étudiant.e.s. d'aller chercher des lettrages, calligraphies, typographies utilisées dans des documents féministes (revues, affiches, bandes-dessinées, banderoles...), sans délimitation temporelles- de réaliser une étude documentaire de ces lettres (contextes, supports, intentions...), puis que ces alphabets fassent l'objet d'une ou de plusieurs créations (numérisation du lettrage, base pour un nouveau dessin de caractères, réappropriation, transformation...). Il s'agit d'aller questionner l'esprit « frondeur » de manifestations scripturales féministes et de se saisir de cet esprit pour questionner le monde contemporain.

Méthodes

ARC (atelier de recherche et création)

Compétences à développer

- Communiquer les enjeux du projet et de son travail,
- Professionnalisme dans la documentation et la présentation de son travail,
- Recherche d'occasions pour donner une visibilité à son travail,

Évaluation

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

L'ATELIER CONVIVIAL ET INTERMÉDIATIQUE

- **Enseignant** : Bachir Soussi-Chiadmi
- **Code** : HG4PM09
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4h
- **Travail de l'étudiant** : 75 heures / semestre
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 3
- **Crédits S8** : 3

Objectifs

Atelier de recherche et d'accompagnement artistique, théorique et technique des projets et pratiques personnels des étudiantes de master Design Graphique ET Art. Cet atelier est un lieu d'échange, de progression conceptuelle, formelle et technique collective. Bien qu'orienté technologies numériques, cet atelier prône le décroisement et l'hybridation aussi bien des champs que des médias en s'inspirant de notions telles que "la convivialité" d'Ivan Illich^[1] ou « l'intermédia » de Dick Higgins^[2].

Méthode

Atelier de recherche et création — Masters : Design Graphique et Art

Compétences à développer

- Mobilise les ressources techniques et technologiques,
- Recherche les fondements théoriques,
- Mise en correspondance des enjeux soulevés par son travail plastique et théorique,

Évaluation

Contrôle continu

[1] L'outil convivial est un concept introduit par Ivan Illich dans *La Convivialité* (en) (Tools for conviviality, 1973) « pour formuler une théorie sur une société future à la fois très moderne et non dominée par l'industrie ». Il nomme « conviviale » « une telle société dans laquelle les technologies modernes servent des individus politiquement

Interdépendants, et non des gestionnaires ». [...] Illich définit trois critères indispensables pour qu'une instrumentation ou une institution soit considérée comme juste ou conviviale :
— elle ne doit pas dégrader l'autonomie personnelle en se rendant indispensable ;
— elle ne suscite ni esclave, ni maître ;
— elle élargit le rayon d'action personnel.
https://fr.wikipedia.org/wiki/Outil_convivial

[2] Dick Higgins introduit la notion d'intermedia en relation à son travail théorique lié au groupe Fluxus. Dans *Statement of Intermedia*, il met en évidence que l'intermedia est une ouverture de la pensée créatrice en dehors de toute restriction à un seul domaine de l'art. En ce sens, ce concept lui sert de levier critique contre l'enfermement des artistes dans des catégories essentialistes, liées à des médiums. C'est pourquoi, il écrit : "*For the last ten years or so, artists have changed their media to suit this situation, to the point where the media have broken down in their traditional forms, and have become merely puristic points of reference*".
<https://fr.wikipedia.org/wiki/Intermedia>

LE CLUB INFORMATIQUE

- **Enseignant** : Bachir Soussi-Chiadmi
- **Code** : HG4PM16
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4h
- **Travail de l'étudiant** : 75 heures / semestre
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 3
- **Crédits S8** : 3

Objectifs

Devenir designer / développeur·euse

Contenu des semestres 7 et 8

Le club informatique, ou comment devenir « designer artiste développeur·euse ». Durant le premier semestre, chaque cours sera l'occasion d'une session de « live coding » ou nous plongerons progressivement dans le monde du code informatique en particulier et des ordinateurs en général. Notre base sera le javascript, pour sa facilité de mise en œuvre et sa versatilité applicative, mais nous pourrons aborder en fonction des besoins tout autre langage de programmation et/ou technologie sans autres restrictions que notre capacité collective d'apprendre. Le deuxième semestre évoluera progressivement vers un accompagnement collectif dans le développement des projets personnels des étudiant·e·s (notamment projets de diplômes).

Méthode

Atelier

Compétences à développer

- Sélectionne et mobilise les moyens pour des productions abouties,
- Maîtrise technique de haut niveau dans son champ d'application,
- Recherche d'occasions pour donner une visibilité à son travail,

Évaluation

Contrôle continu et rendu

PENSER LA PHOTOGRAPHIE Éthique, Esthétique, Politique, Sérialité et Matérialité

- **Enseignante** : Ilanit Illouz
- **Code** : HG4PM13
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 75 heures / semestre
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 3
- **Crédits S8** : 3

Objectifs pédagogiques

Comprendre les enjeux contemporains de la photographie ; apprendre à observer ; développer un regard critique face aux images ; articuler pensée, création et présentation ; intégrer les dimensions sensibles et techniques du médium photographique

Contenu

Ce projet tout au long de l'année propose une approche critique de la photographie à travers ses dimensions éthiques (responsabilité), esthétiques (forme), politiques (enjeux de pouvoir), tout en y intégrant deux problématiques actuelles : La sérialité : dans un monde saturé d'images, la répétition photographique devient une norme visuelle (séries artistiques, archives, réseaux sociaux). La matérialité : redécouverte de la photographie comme objet physique, lien entre support, technique et sens.

Méthode

Atelier, cours, suivi des projets

Compétences à développer

- Met en œuvre une problématique en vue d'un projet artistique spécifique,
- Sélectionne et mobilise les moyens pour des productions abouties,
- Argumenter, nuancer et adapter son discours à destination d'un public spécialisé,

Évaluation

Contrôle continu et rendu

Références bibliographiques

- Issu des réflexions de l'ouvrage « Photographie : Éthique, Esthétique et Politique » (Rencontres d'Arles, 1997), Le catalogue rend compte des formes de l'engagement des tentations du pouvoir et du devoir de mémoire. / - Diane Arbus – Portraits de personnes marginalisées, / - Cindy Sherman – Auto-portraits stéréotypés. / - Nan Goldin – Photographie autobiographique. Référence : The Ballad of Sexual Dependency (1996). / - Graciela Iturbide – Documentaire mexicain, / - Claude Cahun, Sophie Calle – Photographie et texte. / - Lorna Simpson – Identité noire et mémoire. Référence : Lorna Simpson (Tate Publishing, 2005).
- Vivian Maier, Lee Miller, Zanele Muholi, Chris Marker, etc.

RÉALITE VIRTUELLE

- **Enseignant** : Stéphane Trois Carrés
- **Code** : HG4PM25
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 3h
- **Travail de l'étudiant** : 75 heures / semestre
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 3
- **Crédits S8** : 3

Objectifs

Le cours d'initiation à la réalité virtuelle a pour objet de découvrir différents outils qui permettent de faire de la modélisation 3D à partir d'une réflexion sur l'objet et sa représentation.

Contenu

Exercice de dessins en 3d, perspective / Initiation aux logiciels Unity, MasterPiece, Gravity Sketch, Tilt Brush, Blender

Méthodes

Cours hebdomadaire. Apprentissage autonome accompagné d'un suivi technique et artistique en atelier. Mise en lien et impression des modèles en fablab. Libre accès au matériel en semaine pour réaliser les travaux.

Compétences à développer

- Mise en correspondance des enjeux soulevés par son travail plastique et théorique,
- Capable d'argumenter, nuancer et adapter son discours à destination d'un public spécialisé,
- Maîtrise technique de haut niveau dans son champs d'application,

Évaluation

Évaluation continue sur le travail hebdomadaire

SÉMINAIRE RECHERCHE ET CRÉATION

- **Enseignant** : Maxence Alcalde
- **Code** : HG4PM22
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 75 heures / semestre
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 3
- **Crédits S8** : 3

Objectifs

Présentation des travaux en cours et développement d'outils théoriques.

Contenu

Chaque semaine, les étudiant-es présenteront leurs travaux en cours (travaux terminés ou non, blocages, impasses, etc.) devant le groupe. Les présentations seront proposées au débat afin de dessiner de nouvelles pistes d'évolution des pratiques individuelles.

Méthodes

Atelier

Compétences à développer

- Capable de rechercher et d'analyser des sources, de les présenter, de les mobiliser dans la perspective d'un travail de recherche théorique et plastique,
- Approfondi le travail de la recherche,
- Communiquer les enjeux du projet et de son travail,
- Identifie les questions relatives à la réception des œuvres.

Évaluation

Assiduité

SARGASSES FONDERIE

- **Enseignant-es** : Sonia Da Rocha et Jean-Noël Lafargue
- **Code** : HG4PM15
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 3h
- **Travail de l'étudiant** : 75 heures / semestre
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 3
- **Crédits S8** : 3

Objectifs

Ce cours vise à initier les étudiant-es à la création typographique à partir de sources graphiques vernaculaires. Il s'agit de développer une approche sensible, critique et expérimentale de la lettre en explorant des formes issues de contextes variés (enseignes, graffitis, bandes dessinées, etc.). L'objectif est aussi de familiariser les étudiant-es avec les enjeux techniques et culturels de la fonderie typographique, en vue de constituer une collection collective de polices open source.

Contenu

Réalisation de typographies issues de sources vernaculaires (enseignes, bandes dessinées, graffitis, écritures manuscrites, etc.), et mise en place d'une fonderie open source regroupant les productions étudiantes.

Méthodes

Recherche et collecte de lettrages singuliers ou expressifs, analyse de leurs spécificités formelles, puis conception et réalisation de caractères typographiques à partir de ces éléments.

Compétences à développer

- Développer un travail de grande qualité plastique dans son champs d'orientation,
- Autonomie et responsabilité,
- Participe aux événements professionnels du milieu (expositions, festivals, séminaires, colloques),

Évaluation

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

ATLAS

- **Enseignant** : Alain Rodriguez
- **Code** : HG4PM21
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 1h
- **Travail de l'étudiant** : 75 heures / semestre
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 3
- **Crédits S8** : 3

Objectifs

Élargir le champ du design graphique à d'autres mediums et pratiques. Penser l'objet éditorial de manière polymorphe et pluridisciplinaire. Favoriser le travail en groupe.

Contenu

Partie intégrante de l'atelier « Le livre et ses formes », « Atlas » est un projet commun avec Yann Owens qui questionne les images et leur potentiel narratif. À partir d'un corpus iconographique organisé selon certains protocoles, les étudiant-es devront rendre compte d'un aspect précis du monde et de notre histoire. Le regard porté sur chaque sujet pourra tout autant être spécifique, centré sur un détail en particulier; ou bien de plus grande envergure, adoptant plusieurs points de vue à la fois. Dans tous les cas, les étudiant-es proposeront une lecture analytique, parallèle, critique, voire poétique du sujet choisi. Chaque projet pourra prendre la forme d'un livre, ou d'une installation, mais devra prendre en compte la dimension « éditoriale » de l'exercice et questionner de manière sensible les contraintes d'impression, de production et de diffusion inhérentes à tout objet édité.

Méthode

Nous alimenterons le cours avec des productions contemporaines et historiques que nous appellerons communément « Atlas », afin de nourrir les réflexions autour de cette typologie d'ouvrages. Ces différentes références nous permettront d'appréhender la nécessité de faire atlas, de constituer des livres mondes, d'organiser l'univers.

Compétences à développer

- Maîtrise dans l'articulation des notions et des concepts relatifs à sa production artistique,
- Met en œuvre une problématique en vue d'un projet artistique spécifique,
- Mobilise les ressources techniques et technologiques,

Évaluation

Les étudiant-es seront évalué-es toute l'année sur leur implication, leur qualités plastiques et techniques, ainsi que leur capacité à développer un regard critique sur leur production.

LA REMONTÉE MAGMATIQUE DU SIGNE

- **Enseignant :** Yann Owens
- **Code :** HG4PM06
- **Type d'activité :** Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 4h
- **Travail de l'étudiant :** 75 heures / semestre
- **Semestres :** 7 et 8
- **Crédits S7 :** 3
- **Crédits S8 :** 3

Objectifs

Le temps de l'écriture ne désigne pas un moment clos, mais un processus ouvert et complexe de rédaction, de réécriture, de correction, intégrant différentes étapes de la conception à l'impression et enfin à l'édition. Segments, fragments, épreuves – Rédaction, correction, fixation. Le texte tente de trouver un chemin pour faire surface, pour s'incarner. Le papier, l'encre, la typographie, la mise en page, le format sont autant de paramètres qui détermineront la forme matérielle du livre. L'auteur, censé être à l'origine du texte, n'est pas le seul à intervenir, et les conditions d'écriture, d'impression, de publication, voire l'histoire des éditions, témoignent de l'importance de contraintes matérielles successives

Contenu

Sur le chemin que le texte emprunte, il va se départir de son abstraction pour s'ancrer – ou s'encre – dans le temps et l'espace de son élaboration. Nous tenterons plusieurs expériences concrètes à l'atelier-impression (manipulation de typo, approche de différentes techniques et formats) afin de comprendre comment le texte arrive à faire surface.

Méthodes

L'atelier se déploie sous 3 axes

- 1- Se familiariser aux techniques d'impressions
- 2- Une plage d'ouverture des ateliers impression et un accompagnement technique (mise en page, gravure, gravure sur bois, sérigraphie, typographie)
- 3- Des moments d'échange autour de formes d'écritures et d'interprétations graphiques singulières (Un espace de collaboration potentiel entre étudiant·es de création littéraire et de design graphique)

Compétences à développer

Autonomie et responsabilité, mobilise les ressources techniques et technologiques, recherche les fondements théoriques,

Évaluation

Une participation active sur l'un des 3 axes proposés. L'évaluation se fera sur la capacité des étudiant·es à investir un projet personnel ou collectif et le mener à bien.

Références bibliographiques

Chartier Roger, Les Usages de l'imprimé XVe-XIXe siècle, Fayard 1987 / Alain Riffaud, L'écrivain et l'imprimeur, PUR 2010. / Jean-François » Heintzen, Chanter le crime. Canards sanglants & Complaintes tragiques). Bleu autour

ATELIER D'ÉCRITURE

- **Enseignant :** Frédéric Forte
- **Code :** HG4PM05
- **Type d'activité :** Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 2h
- **Travail de l'étudiant :** 75 heures / semestre
- **Semestre :** 7
- **Crédits S7 :** 3

Contenu

Tout le monde écrit. Et tout le monde a un jour utilisé l'écriture de façon créative. Cet atelier sera un espace d'exploration des possibles de l'écriture, un temps aussi où découvrir ce qu'il se passe aujourd'hui dans le champ de la littérature et de la poésie contemporaines. Il ne s'agira pas pour les étudiant·es de répondre à des exercices ou de parfaire leurs grammaire et orthographe, mais bien d'expérimenter des façons d'écrire qui prolongent, déplacent, leurs pratiques artistiques, qui fassent sens avec elles.

Méthodes

Que les participant·es à l'atelier aient déjà une pratique d'écriture personnelle ou non, qu'ils viennent avec des textes déjà en cours ou non, il s'agira à chaque séance de prendre un temps pour travailler un texte (prose, poésie) puis d'échanger avec l'enseignant et les autres participant·es : temps de lectures, de commentaires, de réflexions sur la nature des textes et leurs liens avec le travail artistique en cours par ailleurs. Le travail mené au cours des séances pourra, par exemple, aboutir à une restitution collective devant les étudiant·es et agents de l'école.

Compétences à développer

- Capable de mener un travail d'écriture respectant les normes académiques,
- Se forme à la législation liée au régime social des auteurs.
- Professionnalisme dans la documentation et la présentation de son travail,

Évaluation

Au regard du nombre de places restreint, l'atelier d'écriture est destiné aux étudiant·es réellement intéressé·es et motivé·es. Une note de participation sera donnée en fin de semestre en tenant compte de l'implication au cours des séances. Les absences répétées / non justifiées ne seront pas acceptées.

1% ET PLUS DE DESORDRE

- **Enseignant-es** : Jean-Noël Lafargue et Lorence Drocourt
- **Code** : HG4PM07
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4h
- **Travail de l'étudiant** : 75 heures / semestre
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 3
- **Crédits S8** : 3

Objectifs

Cet atelier a pour ambition d'ouvrir le champ des interactions avec les machines numériques dans le cadre des pratiques et recherches personnelles des étudiants.

Contenu

Ce cours proposera une exploration théorique et pratique des possibilités qu'offrent les machines dans la pratique du dessin. L'arrivée dans l'école d'un plotter de dessin format A0, ouvrira une réflexion nouvelle dans l'interaction Humain, numérique et mécanique. Depuis toujours le geste et le contact (outil / support) sont au coeur et au corps de la pratique du dessin et ce sera la seule machine pilotée "intelligente" de l'école capable de le répliquer ...à sa façon.

Méthode

Semestre 1 : Expérimenter le laisser-faire....Intervention d'éléments parasites et de forces extérieures à nous-même dans le projet de dessin. Bricoler, inventer artisanalement des machins à dessiner délirants. Nous tenterons également de pousser à son paroxysme l'exploration de la notion de "contact".

Semestre 2 : Les séances seront scindées en deux axes distincts : Recherche et programmation (IA) d'une part et production de dessins (vectoriels) d'autre part. Comme le dit Sol Lewitt, "personne ne peut faire deux fois la même chose". Nous tenterons par l'absurde, de mettre à l'épreuve cette hypothèse: une machine non plus ne peut pas faire deux fois la même chose.

Compétences à développer

- Mobilise les ressources techniques et technologiques,
- Mène une recherche exigeante articulant sens et production plastique singulière.
- Fait preuve d'une méthodologie de recherche et de création en vue de productions novatrices et singulières.

Évaluations

Contrôle continu. Qualités des recherches et des productions.

Références bibliographiques

- Tracing the line, édition Vetro / <http://mobitool.free.fr/edu/aen-2-histoire.html> / Jean-Noël Lafargue : article HAL « quand la machine dessine. » / Daniel Savage : <https://www.instagram.com/somethingsavage?igsh=d3BqczJueXhzZGJz> / Bernard Moninot

STREETWORKS

- **Enseignant-es** : Yann Owens, Heiko Hansen, Helen Evans
- **Code** : HG4PM12
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4h
- **Travail de l'étudiant** : 75 heures / semestre
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 3
- **Crédits S8** : 3

Objectifs

L'atelier vise à explorer le geste comme un acte artistique, politique et poétique dans l'espace urbain. Il cherche à fusionner les techniques de sérigraphie avec la performance en rue afin de créer des interventions éphémères et contextuelles. Les étudiant-es développeront des productions hybrides, à la fois imprimées et performatives, intégrées à la ville. L'atelier invite également à réfléchir à la dimension critique, engagée et poétique de l'art dans l'espace public. Enfin, il prévoit de documenter et de restituer les performances ainsi que les interventions graphiques réalisées.

Contenu

Cet atelier hybride réunit les étudiant-es DNSEP design et art au Havre et combine plusieurs approches complémentaires. Il intègre les techniques de sérigraphie appliquées à différents supports tels que les affiches, les textiles et les objets. Les performances urbaines permettent de transformer ces supports imprimés en éléments scénographiques, en traces ou en objets d'échange avec le public. L'atelier explore également le geste artistique et la street performance comme un véritable laboratoire urbain. Enfin, il s'appuie sur les références et l'héritage des artistes pionniers qui ont transformé la rue en espace d'expérimentation.

Méthode

Expérimentation technique : sérigraphie et fabrication numérique. Phase performance : ateliers d'écriture gestuelle, mise en espace, improvisation, parades et interactions Phase création : réalisation des supports graphiques et intégration dans l'espace public. Phase exposition : mise en contexte des gestes graphiques dans la ville Phase restitution : documentation photographique, vidéo, imprimée et exposition des traces des performances

Compétences à développer

- Autonomie et responsabilité,
- Participe aux événements professionnels du milieu (expositions, festivals, séminaires, colloques),
- Professionnalisme dans la documentation et la présentation de son travail,

Évaluations

L'évaluation se base sur la pertinence conceptuelle du projet, la maîtrise technique des supports imprimés et des performances, l'originalité et la créativité des interventions, la sensibilité contextuelle à l'espace urbain, la qualité de la documentation et des restitutions, l'implication dans les phases collectives, ainsi que la capacité à analyser et justifier ses choix artistiques et conceptuels.

ÉCRITURES PLASTICIENNES

« Nuit d'horreur en Dordogne »

- **Enseignant** : Maxence Alcalde
- **Code** : HG4PM26
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 75 heures / semestre
- **Semestre** : 7
- **Crédits S7** : 3

Objectifs

Questionner plastiquement (photo, peinture, vidéo, éditons, son, performance, etc.) les récits de la presse à sensation, leurs formes et leur circulation.

Contenu

« Nuit d'horreur en Dordogne. Il tente de tuer 9 gendarmes avec une tractopelle ! »... Évidemment on veut en savoir plus, alors – un peu honteux – on achète ce numéro du Nouveau Detective qui nous fait de l'œil au rayon « presse » de l'Intermarché. Passé la caisse, on le planque au fond du totebag. Dans la presse à sensation ou la presse régionale, les pages de faits divers regorgent d'histoires incroyables. Qu'il s'agisse de mères meurtrières ou de forcenés retranchés, ces récits empruntent un style et une narration particulier : un titre, des images, un récit à rebondissements, des chiffres, des témoins... Il arrive même parfois que les faits divers se transforment en objet de fascination collective comme la fièvre éditoriale ayant accompagné l'affaire Dupont de Lignonès. Dans cet atelier, nous questionnerons ces récits, leurs formes et leur circulation.

Méthodes

Atelier

Compétences à développer

- Capable de rechercher et d'analyser des sources, de les présenter, de les mobiliser dans la perspective d'un travail de recherche théorique et plastique,
- Mesure l'impact des propositions et des productions relatives aux enjeux de la société, de l'art, de l'histoire,
- Sélectionne et mobilise les moyens pour des productions abouties,

Évaluation

Assiduité + rendu

Références bibliographiques

Michel Dixmier et Véronique Willemin, L'œil de la police : Crimes et châtiments à la Belle Époque, Editions Alternatives, 2007.

STAGE

- **Enseignant-e** : Coordinateur-riche 4^e année
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Durée** : 1 mois minimum pour le cycle 2
- **Semestre** : idéalement semestre 8
- **Crédits S8** : 3

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

Méthodes

Activité développée dans une structure professionnelle par le biais d'une convention

Objectif

Acquérir une expérience dans le milieu professionnel de la création

BILAN, RECHERCHES PERSONNELLES

- **Enseignant-e-s** : Équipe restreinte incluant le-la coordinateur-riche
- **Code** : HG4PM01
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Travail de l'étudiant** : 75 heures / semestre
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 3
- **Crédits S8** : 2

- Évaluer l'ensemble des travaux réalisés par l'étudiant-e durant le semestre
- Inviter l'étudiant à « penser » son mode d'accrochage.

Méthodes

Présentation des travaux réalisés

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

5 ENTRETIENS INDIVIDUELS

- **Enseignant-es** : Tous les enseignant-es de l'ésadhar
- **Code** : HG4PM02
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures /semestre
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S1** : 3
- **Crédits S2** : 2

5 entretiens minimum par semestre

WORKSHOPS 1 et 2

- **Enseignant-e** : Selon le workshop
- **Code** : HG4PM03
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures
- **Semestre** : 7
- **Crédits** : 2

Méthodes

2 workshops de quatre jours en début de semestre

WORKSHOPS 3

- **Enseignant-e** : Selon le workshop
- **Code** : HG4PM04
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Travail de l'étudiant** : 25 heures
- **Semestre** : 8
- **Crédits** : 1

Méthodes

Un workshop de quatre jours en début de semestre

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

Semestre 7: 9 crédits
Semestre 8: 9 crédits

THÉORIE DU DESIGN (GRAPHIQUE)

- **Enseignante:** Vanina Pinter
- **Code:** H4HA05
- **Type d'activité:** Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires:** 2h
- **Travail de l'étudiant:** 125 heures / semestre
- **Semestres:** 7 et 8
- **Crédits S7:** 5
- **Crédits S8:** 5

Contenu

Toujours à partir de textes, les cours abordent différents enjeux contemporains (anthropologiques, philosophiques, notamment liés aux questionnements liés au genre, à notre pratique des outils numériques). Il s'agit que le, la jeune professionnel·le soit au cœur du réel et du contemporain, aidés d'outils théoriques. Certains exercices sont pensés pour trouver des formes adéquates pour « écrire à voix haute » dans l'espace public. Supports imprimés et numériques sont investis.

Méthodes

Cours théorique.

Compétences à développer

- Rechercher et d'analyser des sources, de les présenter, de les mobiliser dans la perspective d'un travail de recherche théorique et plastique,
- Mener un travail d'écriture respectant les normes académiques,
- Mesurer l'impact des propositions et des productions relatives aux enjeux de la société, de l'art, de l'histoire,

Évaluation

De nombreux rendus sont exigés sur des périodicités variables: hebdomadaires, mensuelles ou semestrielles. Les rendus questionnent l'adéquation du fond et de la forme.

Références bibliographiques

- John Berger, Voir le voir (1972), Éditions B42, 2014
- Georges Didi-Huberman, Survivance des lucioles, Les Éditions de Minuit, 2009
- Tim Ingold, Une brève histoire de les lignes, Éditions Zones sensibles, 2011
- David Le Breton, Disparaître de soi. Une tentation contemporaine, Métailié traversées, 2015
- Sontag Susan, L'œuvre parle, Oeuvres complètes V, Christian Bourgois éditeur, 2010

ATELIERS D'ÉCRITURE ET SUIVI DE MEMOIRE

- **Enseignante** : Vanina Pinter
- **Code** : H4HA06
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures / semestre
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 2
- **Crédits S8** : 2

Contenu

Cet atelier permet d'explorer différents « genres » d'écritures selon un sujet ou une problématique. La plupart des écrits seront transposés dans une forme graphique veillant à la cohérence du fond et de la forme, une forme pensée dans une logique de diffusion et dans un espace spécifique.

Méthodes

Atelier d'écriture

Compétences à développer

- Contribue, évalue, participe, collabore dans différents contextes de travail,
- Capable de convier des champs théoriques hétérogènes pour alimenter sa propre pratique,
- Mise en correspondance des enjeux soulevés par son travail plastique et théorique,

Évaluation

assiduité et qualité des rendus.

STUDIO PRO

- **Enseignant** : Gilles Acézat
- **Code** : HG4PM14
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures / semestre
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 2
- **Crédits S8** : 2

Objectifs

L'atelier vise à préparer les étudiant·es à l'insertion professionnelle.

Contenu

Comprendre les rouages constitutifs du monde professionnel. Les paramètres administratifs, économiques, juridique pour monter sa structure, être recruté, comprendre les droits d'auteurs, chiffrer justement son travail, déclarer et remplir sa déclaration fiscale, savoir collaborer, répondre à un marché public ou encore trouver les bons canaux de diffusion... Il s'agit d'éclaircir ces notions, en vue de faciliter le démarrage de l'activité professionnelle des futurs artistes auteurs. L'intervention régulière de professionnel.le.s viendra ponctuer l'atelier. Programme en annexe.

Des projets de commande collectifs notamment de partenariats ou d'événements associés à la vie de l'école permettront de mettre en application ces notions sur 3 axes : édition, identité visuelle et design dans l'espace public.

Méthodes

Pratique d'atelier, projets collectifs obligatoires pour les 3e années, interventions de personnalités qualifiées

Compétences à développer

- Autonomie et responsabilité,
- Participer aux événements professionnels du milieu (expositions, festivals, séminaires, colloques),
- Se former à la législation liée au régime social des auteurs.

Évaluation

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

CLUB DE LECTURE : RHUMBS

- **Enseignante :** Vanina Pinter
- **Code :** HG4HA01
- **Type d'activité :** Facultative
- **Nombre d'heures hebdomadaires 1h :**
- **Semestres :** 7, 8

Lire, lire à voix haute, échanger des mots et des pensées puisés dans la littérature, des textes philosophiques, sociologiques... Lire pour singulariser son écriture. Lire pour s'évader, pour s'ancrer.

« Le plus beau serait de penser dans une forme qu'on aurait inventée ». Paul Valéry

Compétences à développer

- Rechercher les fondements théoriques,
- Approfondir le travail de la recherche,

CALLIGRAPHIE

- **Enseignante :** Sonia Da Rocha
- **Code :** HG4PM18
- **Type d'activité :** Facultative
- **Nombre d'heures hebdomadaires 1h :**
- **Semestres :** 7, 8

Objectifs

Découvrir et pratiquer les bases de la calligraphie latine, tout en développant une sensibilité aux formes, aux outils et aux gestes liés à l'écriture manuscrite.

Contenu

Analyse et expérimentations de différents styles d'écriture calligraphique à travers les époques. Appréhender les techniques, les outils et les supports de base de la calligraphie latine.

Méthodes

Atelier pratique

Compétences à développer

- Mettre en œuvre une problématique en vue d'un projet artistique spécifique,
- Maîtriser les techniques de haut niveau dans son champs d'application,

PROGRAMME CULTUREL

- **Code :** HG4HA03
- **Type d'activité :** Facultative
- **Semestres :** 7 et 8

• TALKS !

Contenu

Un cycle de conférences qui permet à la fois de rencontrer des acteurs et actrices du monde de l'art, d'échanger sur des pratiques artistiques et des usages et de soutenir la professionnalisation de nos étudiant·e·s et alumni.

Méthodes

Discussion, découverte et rencontre autour du travail des invité·es

• ANALYSE FILMIQUE - LES FILMS DE PROCÈS

Enseignant : Maxence Alcalde

Objectifs

Panorama thématique de la culture cinématographie et culturelle

Contenu

Ce cours propose d'explorer un genre cinématographique très codifié : le film de procès. Au croisement du théâtre, de la politique, du documentaire et du cinéma de genre, le film de procès est un espace d'affrontement rhétorique, de recherche de vérité et de mise en scène du pouvoir : il révèle les tensions sociales, les rapports de domination et les failles des institutions.

De quelle manière les artistes et les cinéastes peuvent-ils s'emparer de la parole judiciaire pour en faire un geste de création ? Quelle est la place du cinéma et de l'art face à la vérité ? Comment représenter l'injustice, sans la reproduire ? Quel rôle joue le spectateur dans le jugement ? En partant des films, ce cours engage une réflexion sur la justice, la narration et le regard critique – au cœur même de toute pratique artistique contemporaine.

Méthodes

Cours magistraux

Compétences à développer

- Acquérir une méthodologie de travail en lecture, écriture,
- Capacité à situer de références dans un contexte,
- Capacité à présenter et analyser des enjeux théoriques de l'art,

Pôle de langue étrangère

Semestre 7 : 1 crédits

Semestre 8 : 1 crédits

ANGLAIS

→ **Enseignante :** Carol Harriss

→ **Code :** HG4LE01

→ **Type d'activité :** Obligatoire

→ **Nombre d'heures hebdomadaires :** 1h

→ **Travail de l'étudiant :** 25 heures / semestre

→ **Semestres :** 7 et 8

→ **Crédits S7 :** 1

→ **Crédits S8 :** 1

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 des groupes d'étudiant-es pour définir des projets personnels et professionnels 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 étudiant-es par l'Internet. Ces réunions hebdomadaires seront aussi l'occasion pour les étudiant-es de partager leur travail déjà réalisé ou en cours, et des expériences en anglais, en faisant des présentations à l'oral.

Afin de faire évoluer la préparation pour le DNSEP, par une autre approche des sujets, une introduction écrite en anglais des thématiques du mémoire pourrait être envisagée.

Méthodes

Cours magistraux et entretiens individuels

Compétences à développer

- Professionnalisme dans la documentation et la présentation de son travail,
- Recherche d'occasions pour donner une visibilité à son travail,
- Capable de rédiger un portfolio et une courte présentation de sa démarche en anglais.

Evaluation

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

Année 5 — Design Graphique Et Interactivité

→ **Coordinateur :** Yann Owens

PÔLE MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE

Semestre 9 : 20 crédits

UE. GRAPHISME MULTIMEDIA ET RECHERCHES

- Ecritures plasticiennes
- Design et science-fiction
- Écrire et éditer pour les supports numériques (Littérature générative, interactive et visuelle)
- La fronde
- L'atelier convivial et intermédiaire
- Le club informatique
- Photographie
- Réalité virtuelle
- Séminaire recherche et création
- Sargasses Fonderie
- Atlas
- La remontée magmatique du signe
- Atelier d'écriture
- 1% et plus de désordre
- Streetworks
- Sargasses fonderie

UE. SUIVI DE MEMOIRE, PHILOSOPHIE, HISTOIRE DES ARTS, LANGUE ETRANGERE

- Théorie du Design Graphique
- Atelier d'écriture et suivi de mémoire
- Studio Pro
- Anglais

Activité facultative

- Club de lecture
- Calligraphie
- Talks!
- Analyse filmique

PÔLE MISE EN FORME DU PROJET PERSONNEL

Semestre 9 : 10 crédits

PÔLE EPREUVE DU DIPLÔME

Semestre 10 : 30 crédits

Pôle méthodologie de la recherche

Semestre 9: 20 crédits

UE. Graphisme, multimédia et recherche

3 ENSEIGNEMENTS AU CHOIX

ÉCRITURES PLASTICIENNES « Nuit d'horreur en Dordogne »

- **Enseignant:** Maxence Alcalde
- **Code:** HG5MR25
- **Type d'activité:** Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires:** 2h
- **Travail de l'étudiant:** 100 heures / semestre
- **Semestre :** 9
- **Crédits S9:** 4

Objectifs

Questionner plastiquement (photo, peinture, vidéo, éditions, son, performance, etc.) les récits de la presse à sensation, leurs formes et leur circulation.

Contenu

« Nuit d'horreur en Dordogne. Il tente de tuer 9 gendarmes avec une tractopelle ! »... Évidemment on veut en savoir plus, alors – un peu honteux – on achète ce numéro du Nouveau Detective qui nous fait de l'œil au rayon « presse » de l'Intermarché. Passé la caisse, on le planque au fond du totebag.

Dans la presse à sensation ou la presse régionale, les pages de faits divers regorgent d'histoires incroyables. Qu'il s'agisse de mères meurtrières ou de forcenés retranchés, ces récits empruntent un style et une narration particulier : un titre, des images, un récit à rebondissements, des chiffres, des témoins... Il arrive même parfois que les faits divers se transforment en objet de fascination collective comme la fièvre éditoriale ayant accompagné l'affaire Dupont de Ligonnès. Dans cet atelier, nous questionnerons ces récits, leurs formes et leur circulation.

Méthodes

Atelier

Compétences à développer

- Sélectionner et mobiliser les moyens pour des productions abouties,
- Mesurer l'impact des propositions et des productions relatives aux enjeux de la société, de l'art, de l'histoire,
- Communiquer les enjeux du projet et de son travail,

Évaluation

Assiduité + rendus

Références bibliographiques

Michel Dixmier et Véronique Willemmin, L'œil de la police : Crimes et châtements à la Belle Epoque, Editions Alternatives, 2007.

DESIGN ET SCIENCE-FICTION

- **Enseignant :** Jean-Noël Lafargue
- **Code :** HG5MR03
- **Type d'activité :** Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 2h
- **Travail de l'étudiant :** 100 heures / semestre
- **Semestre :** 9
- **Crédits S9 :** 4

Contenu

Loin de se cantonner à un imaginaire technologique, la science-fiction est un genre dédié aux spéculations intellectuelles (« et si... ? »). Si elle n'a pas l'ambition de prédire le futur, elle peut contribuer à le façonner, comme on le voit avec les imaginaires qui s'affrontent politiquement autour des questions d'écologie, de souveraineté technologique ou plus généralement, de modèle de société : collapsologie, décroissance, accélérationnisme, extractivisme, transhumanisme, survivalisme... Pour les designers, qui se donnent pour mission

Méthodes

Cours magistraux sur l'Histoire de la science-fiction et sur son potentiel créatif et esthétique, suivis de séances consacrées à la réalisation de projets plastiques en rapport.

Compétences à développer

- Mettre en œuvre une problématique en vue d'un projet artistique spécifique,
- Approfondir le travail de la recherche,
- Mobiliser les ressources techniques et technologiques.

Évaluation

Sur projets

Références bibliographiques

- Bruce Sterling, Objets bavards L'avenir par l'objet, éd. FYP 2009
- Nicolas Nova, Futurs ? la panne des imaginaires technologiques, éd. Moutons électriques 2014
- Ursula K Le Guin, Le Langage de la nuit, éd Livre de Poche 2018

Suggestion de lectures de SF : Les Enfers virtuels et Trames par Iain M Banks,
Un feu sur l'abîme, Les Tréfonds du ciel et Rainbows end de Vernor Vinge,
La main gauche de la nuit, Les Dépossédés et De l'autre côté du rêve par Ursula K Le Guin,
Le goût de l'immortalité par Catherine Dufour, Axiomatique et Zendegi par Greg Egan,
Les Furtifs par Alain Damasio, Blade Runner et Ubik par Philip K Dick ;
Sur l'Onde de choc et Le Troupeau aveugle, par John Brunner, etc.

ÉCRIRE ET ÉDITER POUR LES SUPPORTS NUMÉRIQUES (littérature générative)

- **Enseignant :** Jean-Noël Lafargue
- **Code :** HG5MR05
- **Type d'activité :** Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 2h
- **Travail de l'étudiant :** 100 heures / semestre
- **Semestre :** 9
- **Crédits S9 :** 4

Contenu

De la littérature combinatoire à l'Intelligence artificielle en passant par la diffusion en ligne et l'interactivité, l'écriture est bouleversée par la logique des outils numériques, même quand on ne les utilise pas. Ce cours est destiné à réfléchir, tous ensemble, à ce sujet en constante évolution.

Méthodes

Cours magistraux, séminaire et suivi de projets.

Compétences à développer

- Maîtriser des techniques de haut niveau dans son champ d'application,
- Acquérir une maîtrise dans l'articulation des notions et des concepts relatifs à sa production artistique,
- Mener une recherche exigeante articulant sens et production plastique singulière.

Évaluation

Qualité des projets

LA FRONDE

- **Enseignantes** : Sonia Da Rocha et Vanina Pinter
- **Code** : HG5MR13
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4h
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures / semestre
- **Semestre** : 9
- **Crédits S9** : 4

Objectifs

Explorer les formes graphiques issues des luttes féministes à travers une recherche critique et documentaire, en vue de produire des créations graphiques et typographiques engagées, ancrées dans une démarche de réappropriation et de transmission.

Contenu

Le premier numéro de La Fronde, quotidien, rédigé, composé et administré exclusivement par des femmes paraît le 9 novembre 1897. Initié par Marguerite Durand, il est annoncé par une affiche dessinée par l'une des premières affichistes françaises, Clémentine-Hélène Dufau. La typographie à l'origine du titre dans la manchette est à le point de départ de cet ARC, pensé sur deux ou trois ans. Il s'agit pour les étudiant-es. d'aller chercher des lettrages, calligraphies, typographies utilisées dans des documents féministes (revues, affiches, bandes-dessinées, banderoles...), sans délimitation temporelles- de réaliser une étude documentaire de ces lettres (contextes, supports, intentions...), puis que ces alphabets fassent l'objet d'une ou de plusieurs créations (numérisation du lettrage, base pour un nouveau dessin de caractères, réappropriation, transformation...). Il s'agit d'aller questionner l'esprit « frondeur » de manifestations scripturales féministes et de se saisir de cet esprit pour questionner le monde contemporain.

Méthodes

ARC (atelier de recherche et création)

Compétences à développer

- Met en œuvre une problématique en vue d'un projet artistique spécifique,
- Mène une recherche exigeante articulant sens et production plastique singulière.
- Professionnalisme dans la documentation et la présentation de son travail,

Évaluation

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

L'ATELIER CONVIVIAL ET INTERMÉDIATIQUE

- **Enseignant** : Bachir Soussi-Chiadmi
- **Code** : HG5MR04
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4h
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures / semestre
- **Semestre** : 9
- **Crédits S9** : 4

Objectifs

Atelier de recherche et d'accompagnement artistique, théorique et technique des projets et pratiques personnels des étudiantes de master Design Graphique ET Art. Cet atelier est un lieu d'échange, de progression conceptuelle, formelle et technique collective. Bien qu'orienté technologies numériques, cet atelier prône le décroissement et l'hybridation aussi bien des champs que des médias en s'inspirant de notions telles que "la convivialité" d'Ivan Illich^[1] ou « l'intermédia » de Dick Higgins^[2].

Méthode

Atelier de recherche et création — Masters: Design Graphique et Art

Compétences à développer

- Fait preuve d'une méthodologie de recherche et de création en vue de productions novatrices et singulières.
- Maîtrise technique de haut niveau dans son champs d'application,
- Communiquer les enjeux du projet et de son travail,

Évaluation

Contrôle continu

[1] l'outil convivial est un concept introduit par Ivan Illich dans La Convivialité (en) (Tools for conviviality, 1973) « pour formuler une théorie sur une société future à la fois très moderne et non dominée par l'industrie ». Il nomme « conviviale » « une telle société dans laquelle les technologies modernes servent des individus politiquement

Interdépendants, et non des gestionnaires ». [...] Illich définit trois critères indispensables pour qu'une instrumentation ou une institution soit considérée comme juste ou conviviale :
— elle ne doit pas dégrader l'autonomie personnelle en se rendant indispensable ;
— elle ne suscite ni esclave, ni maître ;
— elle élargit le rayon d'action personnel.
https://fr.wikipedia.org/wiki/Outil_convivial

[2] Dick Higgins introduit la notion d'intermedia en relation à son travail théorique lié au groupe Fluxus. Dans Statement of Intermedia, il met en évidence que l'intermedia est une ouverture de la pensée créatrice en dehors de toute restriction à un seul domaine de l'art. En ce sens, ce concept lui sert de levier critique contre l'enfermement des artistes dans des catégories essentialistes, liées à des médiums. C'est pourquoi, il écrit: "For the last ten years or so, artists have changed their media to suit this situation, to the point where the media have broken down in their traditional forms, and have become merely puristic points of reference".
<https://fr.wikipedia.org/wiki/Intermedia>

LE CLUB INFORMATIQUE

- **Enseignant :** Bachir Soussi-Chiadmi
- **Code :** HG5MR015
- **Type d'activité :** Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 4h
- **Travail de l'étudiant :** 100 heures / semestre
- **Semestre :** 9
- **Crédits S9 :** 4

Objectifs

Devenir designer / développeuse

Contenu

Le club informatique, ou comment devenir « designer artiste développeur euse ». Durant le premier semestre, chaque cours sera l'occasion d'une session de « live coding » ou nous plongerons progressivement dans le monde du code informatique en particulier et des ordinateurs en général. Notre base sera le javascript, pour sa facilité de mise en œuvre et sa versatilité applicative, mais nous pourrons aborder en fonction des besoins tout autre langage de programmation et/ou technologie sans autres restrictions que notre capacité collective d'apprendre.

Méthode

Atelier

Compétences à développer

- Sélectionne et mobilise les moyens pour des productions abouties,
- Maîtrise technique de haut niveau dans son champ d'application,
- Recherche d'occasions pour donner une visibilité à son travail,

Évaluation

Contrôle continu et rendu

PENSER LA PHOTOGRAPHIE Éthique, Esthétique, Politique, Sérialité et Matérialité

- **Enseignante :** Ilanit Illouz
- **Code :** HG5MR08
- **Type d'activité :** Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 2h
- **Travail de l'étudiant :** 100 heures / semestre
- **Semestre :** 9
- **Crédits S9 :** 4

Objectifs pédagogiques

Comprendre les enjeux contemporains de la photographie, apprendre à observer, développer un regard critique face aux images, articuler pensée, création et présentation. Intégrer les dimensions sensibles et techniques du médium photographique.

Contenu

Ce projet tout au long de l'année propose une approche critique de la photographie à travers ses dimensions éthiques (responsabilité), esthétiques (forme), politiques (enjeux de pouvoir), tout en y intégrant deux problématiques actuelles :

La sérialité : dans un monde saturé d'images, la répétition photographique devient une norme visuelle (séries artistiques, archives, réseaux sociaux).

La matérialité : redécouverte de la photographie comme objet physique, lien entre support, technique et sens.

Méthode

Atelier, cours, suivi des projets

Compétences à développer

- Capable d'argumenter, nuancer et adapter son discours à destination d'un public spécialisé,
- Identifie les questions relatives à la réception des œuvres.
- Capable de rechercher et d'analyser des sources, de les présenter, de les mobiliser dans la perspective d'un travail de recherche théorique et plastique,

Évaluation

Contrôle continu et rendu

Références bibliographiques

- Issu des réflexions de l'ouvrage « Photographie : Éthique, Esthétique et Politique » (Rencontres d'Arles, 1997), Le catalogue rend compte des formes de l'engagement des tentations du pouvoir et du devoir de mémoire. / - Diane Arbus – Portraits de personnes marginalisées, / - Cindy Sherman – Auto-portraits stéréotypés. / - Nan Goldin – Photographie autobiographique. Référence : The Ballad of Sexual Dependency (1996). / - Graciela Iturbide – Documentaire mexicain, / - Claude Cahun, Sophie Calle – Photographie et texte. / - Lorna Simpson – Identité noire et mémoire. Référence : Lorna Simpson (Tate Publishing, 2005). / - Vivian Maier, Lee Miller, Zanele Muholi, Chris Marker, etc.

REALITE VIRTUELLE

- **Enseignant** : Stéphane Trois Carrés
- **Code** : HG5MR22
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 3h
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures / semestre
- **Semestre** : 9
- **Crédits S9** : 4

Objectifs

Le cours d'initiation à la réalité virtuelle a pour objet de découvrir différents outils qui permettent de faire de la modélisation 3D à partir d'une réflexion sur l'objet et sa représentation.

Contenu

Exercice de dessins en 3d, perspective / Initiation aux logiciels Unity, MasterPiece, Gravity Sketch, Tilt Brush, Blender

Méthodes

Cours hebdomadaire. Apprentissage autonome accompagné d'un suivi technique et artistique en atelier. Mise en lien et impression des modèles en fablab. Libre accès au matériel en semaine pour réaliser les travaux.

Compétences à développer

- Mise en correspondance des enjeux soulevés par son travail plastique et théorique,
- Capable de problématiser sa production en vue du travail de mémoire,
- Mène une recherche exigeante articulant sens et production plastique singulière.

Évaluation

Evaluation continue sur le travail hebdomadaire

SÉMINAIRE RECHERCHE ET CRÉATION

- **Enseignant** : Maxence Alcalde
- **Code** : HG5MR21
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures / semestre
- **Semestre** : 9
- **Crédits S9** : 4

Objectifs

Présentation des travaux en cours et développement d'outils théoriques.

Contenu

Chaque semaine, les étudiant-es présenteront leurs travaux en cours (travaux terminés ou non, blocages, impasses, etc.) devant le groupe. Les présentations seront proposées au débat afin de dessiner de nouvelles pistes d'évolution des pratiques individuelles.

Méthodes

Atelier

Compétences à développer

- Capable de convier des champs théoriques hétérogènes pour alimenter sa propre pratique,
- Mise en correspondance des enjeux soulevés par son travail plastique et théorique,
- Capable de travailler en collaboration en réseau

Évaluation

Assiduité et rendus

EXEMPLAIRES

- **Enseignant-e-s**: Sonia Da Rocha et Alain Rodriguez et Vanina Pinter
- **Code**: HG5MR19
- **Type d'activité**: Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires**: 3h
- **Travail de l'étudiant**: 100 heures / semestre
- **Semestre**: 9
- **Crédits S9**: 4

Objectifs

Sensibiliser le regard des étudiant-es sur les pratiques éditoriales contemporaines et sur leur propre pratique, développer un projet éditorial dans sa totalité (recherches, écriture, échanges avec des professionnels, éditng, suivre l'ensemble de la chaîne graphique jusqu'à la production en machine).

Contenu

Exemplaires est une biennale autour de l'édition francophone contemporaine organisée par des écoles d'art en France, en Suisse et en Belgique. Chaque école participantes travaille avec les étudiant-es à la constitution d'une sélection d'ouvrages qu'elle jugera «exemplaires» selon ses propres critères de recherches et de travail. Une publication rendant compte de cette recherche est produite et diffusée lors du colloque (qui se déroulera fin mars 2026 à Metz).

Méthodes

Nous étudierons les ouvrages de la sélection par 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. Cette étude se prolongera par la création de textes critiques et analytiques.

Compétences à développer

- Autonomie et responsabilité,
- Participer aux événements professionnels du milieu (expositions, festivals, séminaires, colloques),
- Se former à la législation liée au régime social des auteurs.

Évaluation

Les étudiant-es seront évalué-e-s sur leur capacité à développer un regard critique sur un ensemble d'ouvrages sélectionnés par leurs soins à partir de la thématique de travail développé durant toute la durée du projet.

SARGASSES FONDERIE

- **Enseignant-es**: Sonia Da Rocha et Jean-Noël Lafargue
- **Code**: HG5MR26
- **Type d'activité**: Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires**: 3h
- **Travail de l'étudiant**: 100 heures / semestre
- **Semestre**: 9
- **Crédits S9**: 4

Objectifs

Ce cours vise à initier les étudiant-es à la création typographique à partir de sources graphiques vernaculaires. Il s'agit de développer une approche sensible, critique et expérimentale de la lettre en explorant des formes issues de contextes variés (enseignes, graffitis, bandes dessinées, etc.). L'objectif est aussi de familiariser les étudiant-es avec les enjeux techniques et culturels de la fonderie typographique, en vue de constituer une collection collective de polices open source.

Contenu

Réalisation de typographies issues de sources vernaculaires (enseignes, bandes dessinées, graffitis, écritures manuscrites, etc.), et mise en place d'une fonderie open source regroupant les productions étudiantes.

Méthodes

Recherche et collecte de lettrages singuliers ou expressifs, analyse de leurs spécificités formelles, puis conception et réalisation de caractères typographiques à partir de ces éléments.

Compétences à développer

- Développer un travail de grande qualité plastique dans son champs d'orientation,
- Autonomie et responsabilité,
- Participe aux événements professionnels du milieu (expositions, festivals, séminaires, colloques),

Évaluation

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

LA REMONTÉE MAGMATIQUE DU SIGNE

- **Enseignant** : Yann Owens
- **Code** : HG5MR10
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4h
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures / semestre
- **Semestre** : 9
- **Crédits S9** : 4

Objectifs

Le temps de l'écriture ne désigne pas un moment clos, mais un processus ouvert et complexe de rédaction, de réécriture, de correction, intégrant différentes étapes de la conception à l'impression et enfin à l'édition. Segments, fragments, épreuves — Rédaction, correction, fixation. Le texte tente de trouver un chemin pour faire surface, pour s'incarner. Le papier, l'encre, la typographie, la mise en page, le format sont autant de paramètres qui détermineront la forme matérielle du livre. L'auteur, censé être à l'origine du texte, n'est pas le seul à intervenir, et les conditions d'écriture, d'impression, de publication, voire l'histoire des éditions, témoignent de l'importance de contraintes matérielles successives

Contenu

Sur le chemin que le texte emprunte, il va se départir de son abstraction pour s'ancrer — ou s'encre — dans le temps et l'espace de son élaboration. Nous tenterons plusieurs expériences concrètes à l'atelier-impression (manipulation de typo, approche de différentes techniques et formats) afin de comprendre comment le texte arrive à faire surface.

Méthodes

L'atelier se déploie sous 3 axes

- 1- Se familiariser aux techniques d'impressions
- 2- Une plage d'ouverture des ateliers impression et un accompagnement technique (mise en page, gravure, gravure sur bois, sérigraphie, typographie)
- 3- Des moments d'échange autour de formes d'écritures et d'interprétations graphiques singulières (Un espace de collaboration potentiel entre étudiant·e·s de création littéraire et de design graphique)

Compétences à développer

- Professionnalisme dans la documentation et la présentation de son travail,
- Se former à la législation liée au régime social des auteurs.
- Argumenter, nuancer et adapter son discours à destination d'un public spécialisé,

Évaluation

Une participation active sur l'un des 3 axes proposés. L'évaluation se fera sur la capacité des étudiant·e·s à investir un projet personnel ou collectif et le mener à bien.

Références bibliographiques

Chartier Roger, Les Usages de l'imprimé XVe-XIXe siècle, Fayard 1987,
Alain Riffaud, L'écrivain et l'imprimeur, PUR 2010,
Jean-François Heintzen, Chanter le crime. Canards sanglants & Complaintes tragiques). Bleu autour.

ATELIER D'ÉCRITURE

- **Enseignant** : Frédéric Forte
- **Code** : HG5MR06
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures / semestre
- **Semestre** : 9
- **Crédits S9** : 4

Contenu

Tout le monde écrit. Et tout le monde a un jour utilisé l'écriture de façon créative. Cet atelier sera un espace d'exploration des possibles de l'écriture, un temps aussi où découvrir ce qu'il se passe aujourd'hui dans le champ de la littérature et de la poésie contemporaines. Il ne s'agira pas pour les étudiant·e·s de répondre à des exercices ou de parfaire leurs grammaire et orthographe, mais bien d'expérimenter des façons d'écrire qui prolongent, déplacent, leurs pratiques artistiques, qui fassent sens avec elles.

Méthodes

Que les participant·e·s à l'atelier aient déjà une pratique d'écriture personnelle ou non, qu'ils viennent avec des textes déjà en cours ou non, il s'agira à chaque séance de prendre un temps pour travailler un texte (prose, poésie) puis d'échanger avec l'enseignant et les autres participant·e·s : temps de lectures, de commentaires, de réflexions sur la nature des textes et leurs liens avec le travail artistique en cours par ailleurs. Le travail mené au cours des séances pourra, par exemple, aboutir à une restitution collective devant les étudiant·e·s et agents de l'école.

Compétences à développer

- Mener un travail d'écriture respectant les normes académiques,
- Mesurer l'impact des propositions et des productions relatives aux enjeux de la société, de l'art, de l'histoire,
- Argumenter, nuancer et adapter son discours à destination d'un public spécialisé,

Évaluation

Au regard du nombre de places restreint, l'atelier d'écriture est destiné aux étudiant·e·s réellement intéress·e·s et motivé·e·s. Une note de participation sera donnée en fin de semestre en tenant compte de l'implication au cours des séances. Les absences répétées / non justifiées ne seront pas acceptées.

1% ET PLUS DE DÉSORDRE

- **Enseignants** : Jean-Noël Lafargue et Lorence Drocourt
- **Code** : HG5MR11
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4h
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures / semestre
- **Semestre** : 9
- **Crédits S9** : 4

Objectifs

Cet atelier a pour ambition d'ouvrir le champ des interactions avec les machines numériques dans le cadre des pratiques et recherches personnelles des étudiant-es.

Contenu

Ce cours proposera une exploration théorique et pratique des possibilités qu'offrent les machines dans la pratique du dessin. L'arrivée dans l'école d'un plotter de dessin format A0, ouvrira une réflexion nouvelle dans l'interaction Humain, numérique et mécanique. Depuis toujours le geste et le contact (outil / support) sont au coeur et au corps de la pratique du dessin et ce sera la seule machine pilotée "intelligente" de l'école capable de le répliquer ...à sa façon.

Méthode

Expérimenter le laisser-faire....Intervention d'éléments parasites et de forces extérieures à nous-même dans le projet de dessin.
Bricoler, inventer artisanalement des machins à dessiner délirants.
Nous tenterons également de pousser à son paroxysme l'exploration de la notion de "contact". Les séances seront scindées en deux axes distincts :
Recherche et programmation (IA) d'une part et *production de dessins* (vectoriels) d'autre part. Comme le dit Sol Lewitt, "personne ne peut faire deux fois la même chose". Nous tenterons par l'absurde, de mettre à l'épreuve cette hypothèse: une machine non plus ne peut pas faire deux fois la même chose.

Compétences à développer

- Mobiliser les ressources techniques et technologiques,
- Mèner une recherche exigeante articulant sens et production plastique singulière.
- Faire preuve d'une méthodologie de recherche et de création en vue de productions novatrices et singulières.

Évaluations

Contrôle continu. Qualités des recherches et des productions.

Références bibliographiques

- Tracing the line, édition Vetro / - <http://mobitool.free.fr/edu/aen-2-histoire.html> / - Jean-Noël Lafargue : article HAL « quand la machine dessine. » / - Daniel Savage : <https://www.instagram.com/somethingsavage?igsh=d3BqczJueXhzZGJz> / - Bernard Moninot

STREETWORKS

- **Enseignant-e-s** : Yann Owens, Heiko Hansen, Helen Evans
- **Code** : HG5MR23
- **Type d'activité** : Module au choix
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4h
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures / semestre
- **Semestre** : 9
- **Crédits S9** : 4

Objectifs

L'atelier vise à explorer le geste comme un acte artistique, politique et poétique dans l'espace urbain. Il cherche à fusionner les techniques de sérigraphie avec la performance en rue afin de créer des interventions éphémères et contextuelles. Les étudiant-es développeront des productions hybrides, à la fois imprimées et performatives, intégrées à la ville. L'atelier invite également à réfléchir à la dimension critique, engagée et poétique de l'art dans l'espace public. Enfin, il prévoit de documenter et de restituer les performances ainsi que les interventions graphiques réalisées.

Contenu

Cet atelier hybride réunit les étudiant-es DNSEP design et art au Havre et combine plusieurs approches complémentaires. Il intègre les techniques de sérigraphie appliquées à différents supports tels que les affiches, les textiles et les objets. Les performances urbaines permettent de transformer ces supports imprimés en éléments scénographiques, en traces ou en objets d'échange avec le public. L'atelier explore également le geste artistique et la street performance comme un véritable laboratoire urbain. Enfin, il s'appuie sur les références et l'héritage des artistes pionniers qui ont transformé la rue en espace d'expérimentation.

Méthode

Expérimentation technique : sérigraphie et fabrication numérique. Phase performance : ateliers d'écriture gestuelle, mise en espace, improvisation, parades et interactions.
Phase création : réalisation des supports graphiques et intégration dans l'espace public.
Phase exposition : mise en contexte des gestes graphiques dans la ville. Phase de restitution : documentation photographique, vidéo, imprimée et exposition des traces des performances

Compétences à développer

- Autonomie et responsabilité,
- Participe aux événements professionnels du milieu
- Professionnalisme dans la documentation et la présentation de son travail,

Évaluations

L'évaluation se base sur la pertinence conceptuelle du projet, la maîtrise technique des supports imprimés et des performances, l'originalité et la créativité des interventions, la sensibilité contextuelle à l'espace urbain, la qualité de la documentation et des restitutions, l'implication dans les phases collectives, ainsi que la capacité à analyser et justifier ses choix artistiques et conceptuels.

STUDIO PRO

- **Enseignant** : Gilles Acézat
- **Code** : HG5MR09
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures / semestre
- **Semestre** : 9
- **Crédits S9** : 2

Objectifs

L'atelier vise à préparer les étudiant·es à l'insertion professionnelle.

Contenu

Comprendre les rouages constitutifs du monde professionnel. Les paramètres administratifs, économiques, juridique pour monter sa structure, être recruté, comprendre les droits d'auteurs, chiffrer justement son travail, déclarer et remplir sa déclaration fiscale, savoir collaborer, répondre à un marché public ou encore trouver les bons canaux de diffusion... Il s'agit d'éclaircir ces notions, en vue de faciliter le démarrage de l'activité professionnelle des futurs artistes auteurs. L'intervention régulière de professionnel.le.s viendra ponctuée l'atelier. Programme en annexe. Des projets de commande collectifs notamment de partenariats ou d'événements associés à la vie de l'école permettront de mettre en application ces notions sur 3 axes : édition, identité visuelle et design dans l'espace public.

Méthodes

Pratique d'atelier, projets collectifs obligatoires pour les 3e années, interventions de personnalités qualifiées.

Compétences à développer

- Autonomie et responsabilité,
- Participer aux événements professionnels du milieu (expositions, festivals, séminaires, colloques),
- Se former à la législation liée au régime social des auteurs.

Évaluation

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

UE. Suivi de mémoire, philosophie, histoire des arts, langue étrangère

THÉORIE DU DESIGN GRAPHIQUE

- **Enseignante :** Vanina Pinter
- **Code :** HG5MR07
- **Type d'activité :** Obligatoire contextualisation du projet
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 2h
- **Travail de l'étudiant :**
- **Semestre :** 9
- **Crédits S9 :** 4

Objectifs

Poursuivre l'analyse et le cheminement critique

Contenu

Le premier semestre est consacré à la finalisation du mémoire (travail d'écriture, mise en forme, réflexion sur l'iconographie, la bibliographie, l'index,). Des échanges en groupe à l'oral permettent à l'étudiant.e de consolider la singularité de son écriture et sa prise de parole. La multiplicité des actions et des intentions du design est questionnée.

Méthode

Travail en groupe, atelier, cours

Compétences à développer

- Rechercher et d'analyser des sources, de les présenter, de les mobiliser dans la perspective d'un travail de recherche théorique et plastique,
- Mener un travail d'écriture respectant les normes académiques,
- Mesurer l'impact des propositions et des productions relatives aux enjeux de la société, de l'art, de l'histoire,

Évaluation

Travail sur le mémoire (écriture et documentation), le cheminement critique, la participation dans le groupe

ATELIERS D'ÉCRITURE ET SUIVI DE MEMOIRE

- **Enseignante :** Vanina Pinter
- **Code :** HG5HA06
- **Type d'activité :** Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 2h
- **Travail de l'étudiant :** 50 heures / semestre
- **Semestre :** 9
- **Crédits S9 :** 2

Contenu

Cet atelier permet d'explorer différents « genres » d'écritures selon un sujet ou une problématique. La plupart des écrits seront transposés dans une forme graphique veillant à la cohérence du fond et de la forme, une forme pensée dans une logique de diffusion et dans un espace spécifique.

Méthodes

Atelier d'écriture

Compétences à développer

- Mise en correspondance des enjeux soulevés par son travail plastique et théorique,
- Capable d'argumenter, nuancer et adapter son discours à destination d'un public spécialisé,
- Identifie les questions relatives à la réception des œuvres.

Évaluation

Assiduité et qualité des rendus.

ANGLAIS

- **Enseignante :** Carol Harriss
- **Code :** HG5MR01
- **Type d'activité :** Facultative
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 1h
- **Semestres :** 9

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 des groupes d'étudiant-es pour définir des projets personnels et professionnels 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 étudiant-es par l'Internet. Ces réunions hebdomadaires seront aussi l'occasion pour les étudiant-es de partager leur travail déjà réalisé ou en cours, et des expériences en anglais, en faisant des présentations à l'oral.

Afin de faire évoluer la préparation pour le DNSEP, par une autre approche des sujets, une introduction écrite en anglais des thématiques du mémoire pourrait être envisagée.

Méthodes

Cours magistraux et entretiens individuels

Compétences à développer

- Capable de rédiger un portfolio et une courte présentation de sa démarche en anglais.
- Communiquer les enjeux du projet et de son travail,

CLUB DE LECTURE : RHUMBS

- **Enseignante :** Vanina Pinter
- **Code :** HG5MR17
- **Type d'activité :** Facultative
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 1h
- **Semestres :** 9 et 10

Lire, lire à voix haute, échanger des mots et des pensées puisés dans la littérature, des textes philosophiques, sociologiques... Lire pour singulariser son écriture. Lire pour s'évader, pour s'ancrer.

« Le plus beau serait de penser dans une forme qu'on aurait inventée ». Paul Valéry

Compétences à développer

Rechercher les fondements théoriques,
Approfondir le travail de la recherche,

CALLIGRAPHIE

- **Enseignante :** Sonia Da Rocha
- **Code :** HG5PM18
- **Type d'activité :** Facultative
- **Nombre d'heures hebdomadaires 1h :**
- **Semestres :** 9 et 10

Objectifs

Découvrir et pratiquer les bases de la calligraphie latine, tout en développant une sensibilité aux formes, aux outils et aux gestes liés à l'écriture manuscrite.

Contenu

Analyse et expérimentations de différents styles d'écriture calligraphique à travers les époques. Appréhender les techniques, les outils et les supports de base de la calligraphie latine.

Méthodes

Atelier pratique

Compétences à développer

- Mettre en œuvre une problématique en vue d'un projet artistique spécifique,
- Maîtriser les techniques de haut niveau dans son champs d'application,

PROGRAMME CULTUREL

- **Code :** HG5HA03
- **Type d'activité :** Facultative
- **Semestres :** 9 et 10

• TALKS !

Contenu

Un cycle de conférences qui permet à la fois de rencontrer des acteurs et actrices du monde de l'art, d'échanger sur des pratiques artistiques et des usages et de soutenir la professionnalisation de nos étudiant-e-s et alumni.

Méthodes

Discussion, découverte et rencontre autour du travail des invité-es

• ANALYSE FILMIQUE - LES FILMS DE PROCÈS

Enseignant : Maxence Alcalde

Objectifs

Panorama thématique de la culture cinématographie et culturelle

Contenu

Ce cours propose d'explorer un genre cinématographique très codifié : le film de procès. Au croisement du théâtre, de la politique, du documentaire et du cinéma de genre, le film de procès est un espace d'affrontement rhétorique, de recherche de vérité et de mise en scène du pouvoir : il révèle les tensions sociales, les rapports de domination et les failles des institutions.

De quelle manière les artistes et les cinéastes peuvent-ils s'emparer de la parole judiciaire pour en faire un geste de création ? Quelle est la place du cinéma et de l'art face à la vérité ? Comment représenter l'injustice, sans la reproduire ? Quel rôle joue le spectateur dans le jugement ? En partant des films, ce cours engage une réflexion sur la justice, la narration et le regard critique – au cœur même de toute pratique artistique contemporaine.

Méthodes

Cours magistraux

Compétences à développer

- Acquérir une méthodologie de travail en lecture, écriture,
- Capacité à situer de références dans un contexte,
- Capacité à présenter et analyser des enjeux théoriques de l'art,

Pôle mise en forme du projet personnel

Semestre 9: 10 crédits

UE. Évaluation

BILAN, RECHERCHES PERSONNELLES

- **Enseignant-es**: Équipe restreinte incluant le-la coordinateur-ice
- **Code**: HG5BI01
- **Type d'activité**: Obligatoire
- **Travail de l'étudiant**: 150 heures / semestre
- **Semestre**: 9
- **Crédits S9**: 6

Objectif

- Évaluer l'ensemble des travaux réalisés par l'étudiant-e durant le semestre
- Inviter l'étudiant-e à « penser » son mode d'accrochage.

Évaluation

- Qualité des réalisations
- Cohérence du discours
- Pertinence des références
- Engagement de la démarche personnelle

Méthodes

Présentation des travaux réalisés

5 ENTRETIENS INDIVIDUELS

- **Enseignant-es**: Tous les enseignant-es de l'ésadhar
- **Code**: HG5BI04
- **Type d'activité**: Obligatoire
- **Travail de l'étudiant**: 50 heures / semestre
- **Semestre**: 9
- **Crédits S9**: 2

5 entretiens minimum par semestre

WORKSHOPS 1 et 2

- **Enseignant**: Selon le workshop
- **Code**: HG5BI02
- **Type d'activité**: Obligatoire
- **Travail de l'étudiant**: 50 heures / semestre
- **Semestres**: 9 et 10
- **Crédits S9**: 2

Méthodes

2 workshops de quatre jours en début de semestre

Épreuve du diplôme

- **Semestre :** 10
- **Type d'activité :** Obligatoire
- **Crédits :** 30
- **Code :** HG5DI01

Année 4 et 5 – Environnement et Situations Publiques

→ **Coordinateur année 4** : Heiko Hansen

→ **Coordinatrice année 5** : Helen Evans

Dans le DNSEP, il y a quatre environnements et situations : le projet — la théorie — le collectif — la professionnalisation. Chaque semestre nécessite l'obtention de 30 ECTS.

DNSEP Option Art, mention Environnements et Situations Publiques

La mention Environnements et Situations Publiques (ESP) s'adresse aux étudiant-es désirant orienter leur travail vers des pratiques qui remettent en question la place de l'art et des artistes dans des situations publiques et partagées. Organisé autour de projets et de partenariats, l'objectif de la formation est d'ouvrir un cadre de réflexion immersif à la jonction de l'art, du design, des médias, de l'architecture et des pratiques performatives. L'approche pédagogique propose un format d'expérimentation à partir d'usages hybrides, innovants, durables et solidaires où les étudiant-es apprennent à travailler directement en situation.

Le DNSEP ESP est ancré dans le faire, l'action et l'engagement. La formation s'organise à partir de projets et de partenariats, et propose une pédagogie par l'exploration de « situations de recherche » et d'« écologies de projet ». Les cours se déroulent dans et hors les murs de l'école selon les besoins. La formation emprunte sa méthodologie au design et à l'architecture. Au cours des deux années d'études, les étudiant-es apprennent à combiner recherche fondamentale et recherche pratique. Lieu de vie et d'échange de savoir-faire, l'atelier de fabrication collaboratif est au centre de l'enseignement. Des conférences et des ateliers d'écriture complètent l'offre de formation.

La pratique des langues étrangères occupe une place importante. Plusieurs modules d'enseignements théoriques et pratiques se déroulent en anglais, permettant un environnement d'étude multilingue. L'enseignement des langues s'adapte au niveau de chacun-e, avec des enseignements spécifiques en anglais pour les étudiant-es francophones, et des enseignements de français langue étrangère pour les étudiant-es non francophones. Les étudiant-es effectuent toutes et tous un semestre d'études à l'international et / ou un stage.

Master SEMESTER 7, October – January

Environnement et situation PROJET (ESP)	Environnement et situation THEORIQUE (EST)	Environnement et situation COLLECTIF (ESC)	Professionalisation Artist as a curator	General
Introduction to making art in public space. Artistic research, project development and creative production. Open call and exhibition of proposals.	Introduction, art history and theory in the field of public art. Lectures, research methods and seminars. Philosophy and social sciences.	Interdisciplinary collective ateliers: self-organised and self-evaluated.	Experimenting with methods of producing, publishing, communicating and diffusing art.	Workshops Exploring new concepts, materials, or techniques. APPLICATION FOR ERASMUS in OCTOBRE

Master Semester 8, February – June / ERASMUS EXCHANGE

Environnement et situation PROJET (ESP)	Environnement et situation THEORIQUE (EST)	Environnement et situation COLLECTIF (ESC)	Professionalisation Artist as a curator	General
Environmental strategies: urbanism and landscape Artistic research, project development and creative production.	Research for the dissertation. Lectures, research methods and seminars. Philosophy and social sciences.	Interdisciplinary collective ateliers: self-organised and self-evaluated.	Experimenting with methods of producing, publishing, communicating and diffusing art.	Workshops Exploring new concepts, materials, or techniques.
SUMMER: Internship & writing of dissertation				

Master Semester 9, October – January

Environnement et situation PROJET (ESP)	Environnement et situation THEORIQUE (EST)	Environnement et situation COLLECTIF (ESC)	Professionalisation: Artist as a curator	General
Situations & Performance strategies. Artistic research, project development and creative production.	Mise-en-forme of the dissertation. Lectures and seminars	Interdisciplinary collective ateliers: self-organised and self-evaluated.	Experimenting with methods of producing, publishing, communicating and diffusing art.	Workshops Exploring new concepts, materials, or techniques.

Master Semester 10, February – June

Environnement et situation PROJET (ESP)	Environnement et situation THEORIQUE (EST)	Environnement et situation Collectives (ESC)	Professionalisation Artist as a curator	General
Master degree project	Contemporary concepts, representation and diffusion. Philosophy and social sciences. Preparation of thesis.	Interdisciplinary ateliers self-organisation and self-evaluation	Methods of publishing, communicating and organising art	Workshops Exploring new concepts, materials, or techniques.
30 ECTS	—	—	—	—

Année 4

PÔLE PROJET PLASTIQUE PROSPECTIVE, MÉTHODOLOGIE, PRODUCTION

Semestre 7 : 20 crédits
Semestre 8 : 20 crédits

MODULES OBLIGATOIRES

- **Bilan, recherches personnelles**
- **Entretiens individuels**
- **Workshop 1 et 2**
- **Studio pro**
- **Streetworks**
- **Stage**

MODULES AU CHOIX

(S7 et S8 : Choisir des modules totalisant 10 crédits)

- **Design et science-fiction**
- **Ecrire et éditer pour les supports numériques (Littérature générative, interactive et visuelle)**
- **L'atelier convivial et intermédiatique**
- **Le club informatique**
- **Arc Dérives**
- **La remontée magmatique du signe**
- **Atelier d'écriture**
- **1% et plus de désordre**
- **Écritures plasticiennes**
- **Séminaire de recherche et création**
- **Micro-architecture**

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

Semestre 7 : 9 crédits
Semestre 8 : 9 crédits

- **Écriture du mémoire**
- **Espace projet**
- **Pratiques artistiques et espaces publiques**
- **STEP, Projet de recherche international**

PÔLE DE LANGUE ÉTRANGÈRE

Semestre 7 : 1 crédit
Semestre 8 : 1 crédit

- **Anglais**

Année 5

PÔLE MISE EN FORME DU PROJET PERSONNEL

Semestre 9 : 10 crédits

MODULES OBLIGATOIRES

- **Bilan, recherches personnelles**
- **Entretiens individuels**
- **Espace projet**

PÔLE MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE ET THEORIE

Semestre 9 : 20 crédits

MODULES OBLIGATOIRES

- **Studio pro**
- **Ecriture mémoire**
- **Pratiques artistiques et espaces publiques**
- **Anglais**

MODULES AU CHOIX

Choisir des modules totalisant 12 crédits

- **Ecrire et éditer pour les supports numériques (Littérature générative, interactive et visuelle)**
- **L'atelier convivial et intermédiatique**
- **Le club informatique**
- **Arc Dérives**
- **La remontée magmatique du signe**
- **Atelier d'écriture**
- **Design et science-fiction**
- **1% et plus de désordre**
- **Streetworks**
- **Écritures plasticiennes**
- **Séminaire de recherche et création**

ÉPREUVES DU DIPLÔME DNSEP

Semestre 10 : 30 crédits

Mémoire : 5 crédits

Travail plastique : 25 crédits

Année 4

Pôle projet plastique prospective, méthodologie, production

Semestre 7: 20 crédits
Semestre 8: 20 crédits

MODULES OBLIGATOIRES

BILAN, RECHERCHES PERSONNELLES

- **Enseignant-es** : Équipe restreinte incluant le-la coordinateur-ice
- **Code** : AE4PP14
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 4
- **Crédits S8** : 3

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.

Méthodes

Présentation des travaux réalisés.

Compétences à développer

- Mettre en œuvre une problématique en vue d'un projet artistique spécifique
- Maîtrise dans l'articulation des notions et des concepts relatifs à sa production artistique
- Communiquer les enjeux du projet et de son travail

Évaluation

Qualité des réalisations. Cohérence du discours. Pertinence des références. Engagement de la démarche personnelle.

5 ENTRETIENS INDIVIDUELS

- **Enseignant-es** : Tous les enseignant-es de l'ésadhar
- **Code** : AE4PP15
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 4
- **Crédits S8** : 2

5 entretiens minimum par semestre

WORKSHOPS 1 et 2

- **Enseignant-e** : Selon le workshop
- **Code** : AE4PP16
- **Type d'activité** : Atelier en commun
- **Semestre** : 7
- **Crédits** : 1

Méthodes

2 workshops de quatre jours en début de semestre

WORKSHOP 3

- **Enseignant-e** : Selon le workshop
- **Code** : AE4PP17
- **Type d'activité** : Atelier en commun
- **Semestre** : 8
- **Crédits** : 1

Méthodes

Un workshop de quatre jours en début de semestre

STUDIO PRO

- **Enseignant-e** : Gilles Acézat
- **Code** : AE4PP02
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **Travail de l'étudiant** : 25 heures/semestre
- **Semestre** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 1
- **Crédits S8** : 1

Objectifs

L'atelier vise à préparer les étudiant-es à l'insertion professionnelle.

Contenu

- Comprendre les rouages constitutifs du monde professionnel. Les paramètres administratifs, économiques, juridique pour monter sa structure, être recruté, comprendre les droits d'auteurs, chiffrer justement son travail, déclarer et remplir sa déclaration fiscale, savoir collaborer, répondre à un marché public ou encore trouver les bons canaux de diffusion... Il s'agit d'éclaircir ces notions, en vue de faciliter le démarrage de l'activité professionnelle des futurs artistes auteurs.
 - L'intervention régulière de professionnel.le.s viendra ponctuée l'atelier.
- Programme en annexe
- Des projets de commande collectifs notamment de partenariats ou d'événements associés à la vie de l'école permettront de mettre en application ces notions sur 3 axes : édition, identité visuelle et design dans l'espace public.

Méthodes

Pratique d'atelier, projets collectifs obligatoires pour les 3^e années, interventions de personnalités qualifiées

Compétences à développer

- Mobilise les ressources techniques et technologiques ;
- Professionnalisme dans la documentation et la présentation de son travail ;
- Se forme à la législation liée au régime social des auteurs.

Évaluation

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

STREETWORKS

→ **Enseignant-es** : Yann Owens, Heiko Hansen, Helen Evans

→ **Code** : AE4PP01

→ **Type d'activité** : Obligatoire

→ **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4

→ **Travail de l'étudiant** : 100 heures/semestre

→ **Semestres** : 7 et 8

→ **Crédits S7** : 4

→ **Crédits S8** : 4

Objectifs

L'atelier vise à explorer le geste comme un acte artistique, politique et poétique dans l'espace urbain. Il cherche à fusionner les techniques de sérigraphie avec la performance en rue afin de créer des interventions éphémères et contextuelles. Les étudiant-es développeront des productions hybrides, à la fois imprimées et performatives, intégrées à la ville. L'atelier invite également à réfléchir à la dimension critique, engagée et poétique de l'art dans l'espace public. Enfin, il prévoit de documenter et de restituer les performances ainsi que les interventions graphiques réalisées.

Contenu

Cet atelier hybride réunit les étudiant-es DNSEP design et art au Havre et combine plusieurs approches complémentaires. Il intègre les techniques de sérigraphie appliquées à différents supports tels que les affiches, les textiles et les objets. Les performances urbaines permettent de transformer ces supports imprimés en éléments scénographiques, en traces ou en objets d'échange avec le public. L'atelier explore également le geste artistique et la street performance comme un véritable laboratoire urbain. Enfin, il s'appuie sur les références et l'héritage des artistes pionniers qui ont transformé la rue en espace d'expérimentation.

Méthode

Expérimentation technique : sérigraphie et fabrication numérique

Phase performance : ateliers d'écriture gestuelle, mise en espace, improvisation, parades et interactions

Phase création : réalisation des supports graphiques et intégration dans l'espace public

Phase exposition : mise en contexte des gestes graphiques dans la ville

Phase restitution : documentation photographique, vidéo, imprimée et exposition des traces des performances

Compétences à développer

- Développer un travail de grande qualité plastique dans son champs d'orientation ;
- Mener une recherche exigeante articulant sens et production plastique singulière ;
- Contribuer, évaluer, participer, collaborer dans différents contextes de travail ;
- Être capable de convier des champs théoriques hétérogènes pour alimenter sa propre pratique ;
- Recherche d'occasions pour donner une visibilité à son travail.

Évaluations

L'évaluation se base sur la pertinence conceptuelle du projet, la maîtrise technique des supports imprimés et des performances, l'originalité et la créativité des interventions, la sensibilité contextuelle à l'espace urbain, la qualité de la documentation et des restitutions, l'implication dans les phases collectives, ainsi que la capacité à analyser et justifier ses choix artistiques et conceptuels.

STAGE

- **Enseignant-es** : Coordinateur-ice 4^e
- **Code** : AE4PP21
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Travail de l'étudiant-e** : 1 mois minimum sur les deux semestres
- **Semestres** : 8
- **Crédits** : 3

Objectif

Acquérir une expérience dans le milieu professionnel de la création
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-e devra réaliser un rapport de stage qu'il remettra au professeur coordinateur de son année.

Méthodes

Activité développée dans une structure professionnelle par le biais d'une convention

Évaluation

Contenu du rapport de stage

MODULES TOTALISANTS 10 CRÉDITS À CHOISIR

SÉMINAIRE RECHERCHE ET CRÉATION

- **Enseignant** : Maxence Alcalde
- **Code** : AE4PP20
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures/semestre
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 2
- **Crédits S8** : 2

Objectif

Identifier la création contemporaine, production de discours
Chaque étudiant-e sera amené-e à présenter des textes ou des œuvres qu'il juge important. Des présentations de travaux en cours seront aussi organisés afin de déterminer les points de blocages et les options possible pour leur déploiement.

Méthodes

Présentation d'œuvres et de textes, discussion

Compétences à développer

- Rechercher les fondements théoriques
- Être capable de rechercher et d'analyser des sources, de les présenter, de les mobiliser dans la perspective d'un travail de recherche théorique et plastique ;
- Être capable d'argumenter, nuancer et adapter son discours à destination d'un public spécialisé ou non,

Évaluation

Qualité des présentations + participation orale + assiduité

ÉCRIRE ET ÉDITER POUR LES SUPPORTS NUMÉRIQUES (littérature générative)

- **Enseignant** : Jean-Noël Lafargue
- **Code** : AE4PP07
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures/semestre
- **Semestre** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 2
- **Crédits S8** : 2

Contenu

De la littérature combinatoire à l'Intelligence artificielle en passant par la diffusion en ligne et l'interactivité, l'écriture est bouleversée par la logique des outils numériques, même quand on ne les utilise pas. Ce cours est destiné à réfléchir, tous ensemble, à ce sujet en constante évolution.

Méthodes

Cours magistraux, séminaire et suivi de projets.

Compétences à développer

- Mobiliser les ressources techniques et technologiques ;
- Mener une recherche exigeante articulant sens et production plastique singulière ;
- Faire preuve d'une méthodologie de recherche et de création en vue de productions novatrices et singulières.

Évaluation

Qualité des projets

LE CLUB INFORMATIQUE

- **Enseignant** : Bachir Soussi-Chiadmi
- **Code** : AE4PP10
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **et mise en œuvre et atelier (suivi de projet)**
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures/semestre
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 2
- **Crédits S8** : 2

Objectifs

Devenir designer / développeuse

Contenu

Le club informatique, ou comment devenir « designer artiste développeur euse ». Durant le premier semestre, chaque cours serra l'occasion d'une session de « live coding » ou nous plongerons progressivement dans le monde du code informatique en particulier et des ordinateurs en général. Notre base serra le javascript, pour ça facilité de mise en œuvre et sa versatilité applicative, mais nous pourrons aborder en fonction des besoins tout autre langage de programmation et/ou technologie sans autre restrictions que notre capacité collective d'apprendre. Le deuxième semestre évoluera progressivement vers un accompagnement collectif dans le développement des projets personnels des étudiant-es (notamment projets de diplômes).

Méthode

Atelier

Compétences à développer

- Sélectionne et mobilise les moyens pour des productions abouties ;
- Maîtrise technique de haut niveau dans son champs d'application ;
- Mène une recherche exigeante articulant sens et production plastique singulière.

Évaluation

Contrôle continu et rendu

L'ATELIER CONVIVIAL ET INTERMÉDIATIQUE

- **Enseignant** : Bachir Soussi-Chiadmi
- **Code** : AE4PP05
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures/semestre
- **Semestre** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 2
- **Crédits S8** : 2

Objectifs

Atelier de recherche et d'accompagnement artistique, théorique et technique des projets et pratiques personnels des étudiantes de master Design Graphique et Art. Cet atelier et un lieu d'échange, de progression conceptuelle, formelle et technique collective. Bien qu'orienté technologies numériques, cet atelier prône le décroissement et l'hybridation aussi bien des champs que des médias en s'inspirant de notions telles que "la convivialité" d'Ivan Illich^[1] ou « l'intermédia » de Dick Higgins^[2].

Méthode

Atelier de recherche et création — Masters : Design Graphique et Art

Compétences à développer

- Rechercher les fondements théoriques ;
- Mener une recherche exigeante articulant sens et production plastique singulière ;
- Sélectionner et mobiliser les moyens pour des productions abouties ;
- Communiquer les enjeux du projet et de son travail.

Évaluation

Contrôle continu

[1] l'outil convivial est un concept introduit par Ivan Illich dans *La Convivialité* (en) (Tools for conviviality, 1973) « pour formuler une théorie sur une société future à la fois très moderne et non dominée par l'industrie ». Il nomme « conviviale » « une telle société dans laquelle les technologies modernes servent des individus politiquement

Interdépendants, et non des gestionnaires ». [...] Illich définit trois critères indispensables pour qu'une instrumentation ou une institution soit considérée comme juste ou conviviale :

- elle ne doit pas dégrader l'autonomie personnelle en se rendant indispensable ;
- elle ne suscite ni esclave, ni maître ;
- elle élargit le rayon d'action personnel.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Outil_convivial

[2] Dick Higgins introduit la notion d'intermedia en relation à son travail théorique lié au groupe Fluxus. Dans *Statement of Intermedia*, il met en évidence que l'intermedia est une ouverture de la pensée créatrice en dehors de toute restriction à un seul domaine de l'art. En ce sens, ce concept lui sert de levier critique contre l'enfermement des artistes dans des catégories essentialistes, liées à des médiums. C'est pourquoi, il écrit : "*For the last ten years or so, artists have changed their media to suit this situation, to the point where the media have broken down in their traditional forms, and have become merely puristic points of reference*". <https://fr.wikipedia.org/wiki/Intermedia>

LA REMONTÉE MAGMATIQUE DU SIGNE

- **Enseignant** : Yann Owens
- **Code** : AE4PP19
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures/semestre
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 2
- **Crédits S8** : 3

Objectifs

Le temps de l'écriture ne désigne pas un moment clos, mais un processus ouvert et complexe de rédaction, de réécriture, de correction, intégrant différentes étapes de la conception à l'impression et enfin à l'édition. Segments, fragments, épreuves — Rédaction, correction, fixation. Le texte tente de trouver un chemin pour faire surface, pour s'incarner. Le papier, l'encre, la typographie, la mise en page, le format sont autant de paramètres qui détermineront la forme matérielle du livre. L'auteur, censé être à l'origine du texte, n'est pas le seul à intervenir, et les conditions d'écriture, d'impression, de publication, voire l'histoire des éditions, témoignent de l'importance de contraintes matérielles successives

Contenu

Sur le chemin que le texte emprunte, il va se départir de son abstraction pour s'ancrer — ou s'enclaver — dans le temps et l'espace de son élaboration. Nous tenterons plusieurs expériences concrètes à l'atelier-impression (manipulation de typo, approche de différentes techniques et formats) afin de comprendre comment le texte arrive à faire surface.

Méthodes

L'atelier se déploie sous 3 axes : 1- Se familiariser aux techniques d'impressions 2- Une plage d'ouverture des ateliers impression et un accompagnement technique (mise en page, gravure, gravure sur bois, sérigraphie, typographie) 3- Des moments d'échange autour de formes d'écritures et d'interprétations graphiques singulières (Un espace de collaboration potentiel entre étudiant·es de création littéraire et de design graphique)

Compétences à développer

- Approfondi le travail de la recherche ;
- Être capable de problématiser sa production en vue du travail de mémoire ;
- Être capable de rechercher et d'analyser des sources, de les présenter, de les mobiliser dans la perspective d'un travail de recherche théorique et plastique.

Évaluation

Une participation active sur l'un des 3 axes proposés. L'évaluation se fera sur la capacité des étudiant·es à investir un projet personnel ou collectif et le mener à bien.

ATELIER D'ÉCRITURE

- **Enseignant** : Frédéric Forte
- **Code** : AE4PP09
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures/semestre
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 2
- **Crédits S8** : 2

Contenu

Tout le monde écrit. Et tout le monde a un jour utilisé l'écriture de façon créative. Cet atelier sera un espace d'exploration des possibles de l'écriture, un temps aussi où découvrir ce qu'il se passe aujourd'hui dans le champ de la littérature et de la poésie contemporaines. Il ne s'agira pas pour les étudiant-es de répondre à des exercices ou de parfaire leurs grammaire et orthographe, mais bien d'expérimenter des façons d'écrire qui prolongent, déplacent, leurs pratiques artistiques, qui fassent sens avec elles.

Méthodes

Que les participant-es à l'atelier aient déjà une pratique d'écriture personnelle ou non, qu'ils viennent avec des textes déjà en cours ou non, il s'agira à chaque séance de prendre un temps pour travailler un texte (prose, poésie) puis d'échanger avec l'enseignant et les autres participant-es : temps de lectures, de commentaires, de réflexions sur la nature des textes et leurs liens avec le travail artistique en cours par ailleurs. Le travail mené au cours des séances pourra, par exemple, aboutir à une restitution collective devant les étudiant-es et agents de l'école.

Compétences à développer

- Développe un travail de grande qualité plastique dans son champs d'orientation ;
- Capable de rechercher et d'analyser des sources, de les présenter, de les mobiliser dans la perspective d'un travail de recherche théorique et plastique.

Évaluation

Au regard du nombre de places restreint, l'atelier d'écriture est destiné aux étudiant-es réellement intéressé-es et motivé-es. Une note de participation sera donnée en fin de semestre en tenant compte de l'implication au cours des séances. Les absences répétées / non justifiées ne seront pas acceptées.

DESIGN ET SCIENCE-FICTION

- **Enseignant** : Jean-Noël Lafargue
- **Code** : AE4PP18
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures/semestre
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 2
- **Crédits S8** : 2

Contenu

Loin de se cantonner à un imaginaire technologique, la science-fiction est un genre dédié aux spéculations intellectuelles (« et si... ? »). Si elle n'a pas l'ambition de prédire le futur, elle peut contribuer à le façonner, comme on le voit avec les imaginaires qui s'affrontent politiquement autour des questions d'écologie, de souveraineté technologique ou plus généralement, de modèle de société : collapsologie, décroissance, accélérationnisme, extractivisme, transhumanisme, survivalisme... Pour les designers, qui se donnent pour mission

Méthodes

Cours magistraux sur l'Histoire de la science-fiction et sur son potentiel créatif et esthétique, suivis de séances consacrées à la réalisation de projets plastiques en rapport.

Compétences à développer

- Mettre en œuvre une problématique en vue d'un projet artistique spécifique;
- Rechercher les fondements théoriques;
- Sélectionner et mobiliser les moyens pour des productions abouties.

Évaluation

Sur projets

Références bibliographiques

- Bruce Sterling, Objets bavards L'avenir par l'objet, éd. FYP 2009
- Nicolas Nova, Futurs ? la panne des imaginaires technologiques, éd. Moutons électriques 2014
- Ursula K Le Guin, Le Langage de la nuit, éd Livre de Poche 2018

Suggestion de lectures de SF : Les Enfers virtuels et Trames par Iain M Banks,
Un feu sur l'abîme, Les Tréfonds du ciel et Rainbows end de Vernor Vinge,
La main gauche de la nuit, Les Dépossédés et De l'autre côté du rêve par Ursula K Le Guin,
Le goût de l'immortalité par Catherine Dufour, Axiomatique et Zendegi par Greg Egan,
Les Furtifs, par Alain Damasio, Blade Runner et Ubik par Philip K Dick,
Sur l'Onde de choc et Le Troupeau aveugle, par John Brunner, etc.

ARC DÉRIVES

- **Enseignant-es** : Ilanit Ilouz & Helen Evans
(avec l'appui Adrien Langlois & d'Anna Tabutiaux)
- **Code** : AE4PP06
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures/semestre
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 2
- **Crédits S8** : 2

Objectifs

Approfondir les théories critiques de l'espace public, des politiques spatiales et de la représentation visuelle. Analyser des pratiques artistiques historiques et contemporaines à l'intersection de la photographie, de la performance et de l'espace urbain. Développer des interventions photographiques in situ abordant des enjeux de visibilité, de pouvoir, de surveillance ou de justice sociale. Concevoir des protocoles reproductibles, où la photographie devient à la fois outil de production, de documentation et de partage. Interroger les dimensions éthiques et politiques du travail dans l'espace public et de la représentation des communautés.

Contenu

L'atelier propose d'explorer l'espace public à travers le corps et la marche, en revisitant le concept de dérive formulé par les situationnistes dans les années 1960. Fidèle à son esprit critique et expérimental, la démarche est réinventée à la lumière des transformations contemporaines de l'espace public, de la mémoire post-coloniale, des nouvelles technologies, des luttes sociales, des flux migratoires et des crises écologiques.

Le Havre sera le terrain d'expérimentation : rues, friches, limites, bords de ville, zones portuaires ou naturelles. L'atelier explore les « territoires actuels » — espaces marginalisés, oubliés, informels, en friche ou en transformation — à travers des déplacements sensoriels et attentifs. L'objectif est de perturber les logiques habituelles de circulation et de perception, pour s'engager dans l'espace public de manière poétique, politique et performative.

Chaque étudiant-e choisira son médium (photo, performance, texte, vidéo, etc.) et développera une démarche personnelle. Les stratégies de déplacement, de désorientation, de révélation des marges et d'inversion des hiérarchies spatiales s'incarneront dans la création de protocoles artistiques ouverts, rejouables, documentés et transmissibles.

Des références comme le collectif Stalker viendront nourrir la réflexion. L'atelier combinera temps collectifs (échanges, images, consignes) et temps de travail autonome en atelier ou en extérieur.

Méthodes

Séminaires critiques
Marches urbaines collectives (dérives dirigées et libres)
Expérimentations photographiques et performatives
Dispositifs participatifs ou d'intervention éphémère dans la ville
Carnet de dérive à remettre en fin de semestre (notes de terrain, croquis, réflexions personnelles)
Restitution courte en milieu de semestre
Ateliers de création et séances de critique collective
Dispositifs participatifs ou d'intervention éphémère dans la ville
Carnet de dérive à remettre en fin de semestre (notes de terrain, croquis, réflexions personnelles)
Restitution courte en milieu de semestre
Ateliers de création et séances de critique collective

Compétences à développer

- Être capable de rechercher et d'analyser des sources, de les présenter, de les mobiliser dans la perspective d'un travail de recherche théorique et plastique ;
- Approfondi le travail de la recherche ;
- Être capable de convier des champs théoriques hétérogènes pour alimenter sa propre pratique ;
- Être capable de travailler en collaboration en réseau.

Évaluations

Évaluation fondée sur la pertinence et l'originalité des expérimentations artistiques, la maîtrise des formes et des matériaux choisis, la qualité du carnet de dérive et des restitutions, ainsi que l'implication, la capacité de collaboration, d'analyse critique et de mise en perspective théorique tout au long du processus.

1% ET PLUS DE DÉSORDRE

- **Enseignant-es** : Jean-Noël Lafargue et Lorence Drocourt
- **Code** : AE4PP11
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures/semestre
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 2
- **Crédits S8** : 2

Objectifs

Cet atelier a pour ambition d'ouvrir le champ des interactions avec les machines numériques dans le cadre des pratiques et recherches personnelles des étudiant-es.

Contenu

Ce cours proposera une exploration théorique et pratique des possibilités qu'offrent les machines dans la pratique du dessin. L'arrivée dans l'école d'un plotter de dessin format A0, ouvrira une réflexion nouvelle dans l'interaction Humain, numérique et mécanique. Depuis toujours le geste et le contact (outil / support) sont au coeur et au corps de la pratique du dessin et ce sera la seule machine pilotée "intelligente" de l'école capable de le répliquer ...à sa façon.

Méthode

Expérimenter le laisser-faire....Intervention d'éléments parasites et de forces extérieures à nous-même dans le projet de dessin.
Bricoler, inventer artisanalement des machines à dessiner délirants.
Nous tenterons également de pousser à son paroxysme l'exploration de la notion de "contact".

Les séances seront scindées en deux axes distincts :
Recherche et programmation (IA) d'une part et production de dessins (vectoriels) d'autre part. Comme le dit Sol Lewitt, "personne ne peut faire deux fois la même chose".
Nous tenterons par l'absurde, de mettre à l'épreuve cette hypothèse: une machine non plus ne peut pas faire deux fois la même chose.

Compétences à développer

- Mettre en œuvre une problématique en vue d'un projet artistique spécifique ;
- Mener une recherche exigeante articulant sens et production plastique singulière ;
- Faire preuve d'une méthodologie de recherche et de création en vue de productions novatrices et singulières.

Évaluations

Contrôle continu. Qualités des recherches et des productions.

Références bibliographiques

- Tracing the line, édition Vetro
- <http://mobitool.free.fr/edu/aen-2-histoire.html>
- Jean-Noël Lafargue : article HAL « quand la machine dessine. »
- Daniel Savage : <https://www.instagram.com/somethingsavage?igsh=d3BqczJueXhzZGJz>
- Bernard Moninot

MICRO—ARCHITECTURE

- **Enseignant :** Heiko Hansen
- **Code :** AE4PP23
- **Type d'activité :** Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 4 semestre 7, 2 semestre 8
- **Travail de l'étudiant :** 50 heures/semestre
- **Semestres :** 7 et 8
- **Crédits S7 :** 2
- **Crédits S8 :** 2

Objectifs

Ce cours a pour objectif de permettre aux étudiant·e·s de concevoir et de réaliser une micro-architecture. À travers cette démarche, chacun·e articule et mobilise des notions et des concepts relatifs à sa production artistique, en lien avec l'espace, le volume, la fonction et l'espace public. Les étudiant·es développent également une maîtrise des médiums, des moyens techniques et technologiques adaptés à leur pratique, en expérimentant différentes approches de construction, de modélisation et de représentation.

Contenu

Cet atelier propose aux étudiant·es d'explorer la notion de micro-architecture à travers une démarche artistique et expérimentale. Il s'agira de concevoir une structure à échelle réduite, à la fois fonctionnelle et poétique, qui incarne une utilisation particulière et dialogue avec l'espace public du Havre. Les étudiant·es passeront par différentes phases : dessin, modélisation, fabrication d'un prototype, puis installation in situ.

Méthodes

Phase de recherche

Étude de références (micro-architectures, installations urbaines, œuvres in situ). Esquisses conceptuelles, recherches de formes et de fonctions. Identification d'un lieu spécifique.

Maquette & expérimentation

Conception et fabrication de modèles en 3D. Réalisation de maquettes, création numérique au FabLab. Réflexion sur l'échelle, les matériaux durables, la fonctionnalité et l'interaction avec le public.

Installation & documentation

Mise en place des micro-architectures dans l'espace public. Photographie, vidéo et recueil des réactions des passant·es. Restitution collective sous forme d'exposition ou de publication.

Compétences à développer

- Acquisition de maîtrise dans l'articulation des notions et des concepts relatifs à sa production artistique ;
- Développer un travail de grande qualité plastique dans son champs d'orientation ;
- Maîtrise technique de haut niveau dans son champs d'application ;
- Contribuer, évaluer, participer, collaborer dans différents contextes de travail.

Évaluation

Implication, motivation, maîtrise formelle et technique, capacité de réflexion et qualité de la documentation.

ÉCRITURES PLASTICIENNES

« Nuit d'horreur en Dordogne »

- **Enseignant :** Maxence Alcalde
- **Code :** AE4PP22
- **Type d'activité :** Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 2
- **Travail de l'étudiant :** 50 heures/semestre
- **Semestres :** 7 et 8
- **Crédits S1 :** 2
- **Crédits S2 :** 2

Objectifs

Questionner plastiquement (photo, peinture, vidéo, éditons, son, performance, etc.) les récits de la presse à sensation, leurs formes et leur circulation.

Contenu

« Nuit d'horreur en Dordogne. Il tente de tuer 9 gendarmes avec une tractopelle ! »... Évidemment on veut en savoir plus, alors – un peu honteux – on achète ce numéro du Nouveau Detective qui nous fait de l'œil au rayon « presse » de l'Intermarché. Passé la caisse, on le planque au fond du totbag.

Dans la presse à sensation ou la presse régionale, les pages de faits divers regorgent d'histoires incroyables. Qu'il s'agisse de mères meurtrières ou de forcenés retranchés, ces récits empruntent un style et une narration particulier : un titre, des images, un récit à rebondissements, des chiffres, des témoins... Il arrive même parfois que les faits divers se transforment en objet de fascination collective comme la fièvre éditoriale ayant accompagné l'affaire Dupont de Ligonnières. Dans cet atelier, nous questionnerons ces récits, leurs formes et leur circulation.

Méthodes

Atelier

Compétences à développer

- Sélectionner et mobiliser les moyens pour des productions abouties ;
- Approfondi le travail de la recherche ;
- Capable de rechercher et d'analyser des sources, de les présenter, de les mobiliser dans la perspective d'un travail de recherche théorique et plastique.

Évaluation

Assiduité + rendu

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

Semestre 7: 9 crédits
Semestre 8: 9 crédits

ÉCRITURE DU MÉMOIRE

- **Enseignant:** Maxence Alcalde
- **Code:** AE4IR01
- **Type d'activité:** Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires:** 2
- **Travail de l'étudiant:** 75 heures/semestre
- **Semestres:** 7 et 8
- **Crédits S1:** 3
- **Crédits S2:** 3

Objectifs

Développer une méthodologie de travail, de recherche et d'écriture en vue du mémoire de Master. Initiation à la recherche.

Contenu

Méthodologie de la recherche (comment et où chercher ? Développer une problématique, Organiser un calendrier de recherche, organiser un plan, etc.) et atelier d'écriture (exploration des différentes formes d'écriture, pratique de l'écriture, lever des inhibitions d'écriture).

Méthodes

Atelier d'écriture et de recherche

Compétences à développer

-Capable de rechercher et d'analyser des sources, de les présenter, de les mobiliser dans la perspective d'un travail de recherche théorique et plastique ; -
Identifie les questions relatives à la réception des œuvres ;
Capable de mener un travail d'écriture respectant les normes académiques.

Évaluation

Assiduité + rendu

ESPACE PROJET

- **Enseignant-es** : Helen Evans & Heiko Hansen (Collectif HeHe)
- **Code** : AE4IR03
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **Travail de l'étudiant** : 50heures /semestre
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 3
- **Crédits S8** : 2

Objectifs

Développer un projet personnel ancré dans un territoire, avec une attention particulière à l'environnement et aux situations publiques.

Contenu

Un atelier qui explore les relations entre l'art et l'espace public. Il ne s'agit pas simplement de déplacer une œuvre dans l'espace extérieur : le site choisi – sa topographie, son histoire – offre des contraintes et des potentiels à la fois physiques et symboliques. Le paysage environnant peut devenir un support ou un matériau intégré à l'œuvre. C'est là le point de départ.

Au premier semestre, l'atelier se déroule en collaboration avec l'équipe de direction artistique du parcours d'art contemporain Un été au Havre. Ce partenariat permet aux étudiant-es de confronter leurs propositions à des professionnel-le-s de la médiation, de la production artistique et aux contraintes de la commande dans l'espace urbain partagé.

Chaque étudiant-e est invité-e à proposer un projet personnel qui révèle une lecture singulière de la ville. Le projet suppose une réflexion critique sur l'espace public comme champ actif : qu'entend-on par « public » ? Est-ce un donné ou une construction ? Quand l'art quitte le white cube pour s'adresser à un public non expert, constitué d'élue-s et de citoyen-ne-s, que devient l'esthétique ? Outre le besoin de consensus, comment créer un espace pour le risque artistique ?

Un regard critique, politique, subversif, mémoriel, ludique, furtif... tout est possible. L'atelier dépasse les formes monumentales pour explorer les interventions spontanées, les performances, les protocoles, les situations et les processus.

Des mini-conférences, lectures collectives de textes critiques, et visites guidées complètent le travail en atelier.

Méthodes

Phase d'exploration : déambulations urbaines, repérages, observation de sites et situations, analyse des usages, recherches contextuelles (historiques, sociologiques, architecturales...).

Phase de conception : élaboration d'une esquisse de projet via dessins, images, maquettes, prototypes, code, texte.

Phase de développement : expérimentations avec matériaux et techniques, intégration des contraintes contextuelles.

Phase de présentation : rédaction d'un texte de projet, constitution d'un dossier, présentation orale.

Phase de réalisation : production, installation et mise en œuvre du projet in situ.

Ces phases ne sont pas linéaires : l'atelier encourage un processus itératif, fait d'allers-retours entre pensée, action et retour critique.

Compétences à développer

M1-2 : 1.2, 1.3, 1.5, 1.6 / 2.1, 2.3 / 3.1, 3.3, 3.4, 3.5, 3.6 / 4.1, 4.3, 4.4 / 5.1, 5.2 / 6.1, 6.2, 6.3

Evaluations

Évaluation par la qualité et la pertinence du projet artistique développé (in situ), la maîtrise des formes et des matériaux, sa documentation et présentation (orale et écrite), ainsi que l'implication, la capacité de recherche, de collaboration et de réflexion critique tout au long du processus.

PRATIQUES ARTISTIQUES ET ESPACES PUBLICS

- **Enseignant** : Christophe Leclercq
- **Code** : AE4IR02
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **Travail de l'étudiant** : 75 S7 et 50 S8
- **Semestre** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 3
- **Crédits S8** : 2

Objectifs

Décrire et analyser une intervention dans une situation donnée.
Familiariser les étudiant-es aux sciences humaines et sociales et aux outils conceptuels pour analyser les enjeux de l'espace public (historiques, spatiaux, sociaux et politiques).
S'inscrire dans un contexte international

Contenu

Semestre 7,

Le premier semestre propose d'établir collectivement, au sein d'un séminaire de recherche, une typologie des espaces publics et privés, urbains comme ruraux, et à réfléchir à leur possibles entrelacements, une cartographie des acteurs (Etat, villes, commandes publiques, etc.), des différentes pratiques et modalités d'intervention (installations ou performances, interventions pérennes ou temporaires, etc.). On s'intéressera, à l'aide de textes, aux questions esthétiques et socio-politiques que soulèvent ces interventions, en mobilisant des outils théoriques (non lieux, environnement, paysage, zone, participation, etc) en mesure de les appréhender.

Semestre 8 : Spécificité / in situ / compatibilité

Dans une récente publication consacrée au programme Bazaar Compatible Program (2011-2017), l'artiste Paul Devautour défend l'idée d'une approche en art relevant non plus de la spécificité - cette idée propre à l'art moderne selon laquelle une oeuvre est autonome et ne fait référence qu'à elle-même, mais de sa compatibilité à ce qui l'entoure. « Comment faire qu'une oeuvre agisse socialement dans le champ du sensible sans démagogie ni compromis quant à son ambition artistique ? ». Cette question, d'importance à l'heure de la multiplication des initiatives en matière d'art dans l'espace public, est le point de départ de ce séminaire qui portera sur de nombreuses démarches et projets in situ, prenant en compte les différents contextes et les publics auxquels ils s'adressent.

Méthodes

Séminaire, exercices d'observation, exposés et débats

Compétences à développer

- Capacité à rechercher et analyser des sources, de les présenter, de les mobiliser dans la perspective d'un travail de recherche théorique et plastique ;
 - Capacité à mener un travail d'écriture respectant les normes académiques
- Capacité à argumenter, nuancer et adapter son discours à destination d'un public spécialisé ;
- Capacité à identifier les questions relatives à la réception des œuvres, et à mesurer l'impact des propositions, relativement aux enjeux de la société, de l'art, de l'histoire.

Évaluation

Contrôle continu (implication, capacité de réflexion, assiduité et qualité des rendus).

STEP, RECHERCHE INTERNATIONAL

- **Enseignant** : Elen Evans et Haiko Hansen
- **Code** : AE4IR05
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures/semestre
- **Semestre** : 8
- **Crédits S8** : 2

Objectifs

En 2025, l'ésadhar, lauréate du programme Partenariats de coopération dans l'enseignement supérieur, initie le projet européen STEP – Strategies for Transformative Education for Art in Public Spaces, soutenu par Erasmus+. Ce projet d'innovation pédagogique et de recherche, déployé sur trois années (2026–2028), vise à renouveler les pratiques pédagogiques par des approches interdisciplinaires, collaboratives et transnationales.

Ce programme de coopération internationale réunit cinq établissements européens d'enseignement supérieur en art et en design : l'Académie royale des Beaux-Arts de Bruxelles – ArBA-ESA (Belgique), la Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto – FBAUP (Portugal), la Fontys Academy of the Arts (Pays-Bas), la Kunstuniversität Linz (Autriche), sous la coordination de l'ésadhar – École Supérieure d'Art et Design Le Havre-Rouen (France).

Les activités (séminaires, temps hybrides et camp) s'articulent autour de trois axes de réflexion :

- Cohabitation ; nouvelles manières de vivre ensemble, relations humain / non-humain, écosystèmes, environnement.
- Citoyenneté active, outils participatifs ; espaces culturels comme lieux de rencontre, de débat et d'action collective, bien-être et résilience des citoyen·nes, co-construction de l'action publique.
- Art et design dans les projets territoriaux ; contribution de l'art et du design à l'analyse de terrain et à la prise de décision des collectivités locales, transformations de l'espace urbain et de son tissu social.

Contenu

- mars 2026

Entrepreneurship International Conference – Workshop étudiant·es (en ligne)
Organisé par la Fontys Academy of the Arts (Pays-Bas), cet atelier d'une journée aborde le milieu professionnel de la création dans l'espace public : statuts des artistes et designers, modes de production, collaborations avec les collectivités, réseaux professionnels et stratégies de développement de projets.
Participation en ligne

- avril 2026

Séminaire hybride international – FBAUP, Porto (Portugal) (en ligne)
Organisé par la Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto – FBAUP, ce séminaire invite David Limaverde, enseignant à la Fontys Academy of the Arts (Pays-Bas).
Cette demi-journée de rencontres et d'échanges propose une réflexion sur les pratiques artistiques contemporaines dans l'espace public et sur les enjeux professionnels et pédagogiques qui les accompagnent.

- mai 2026

"The Resilient City" – Camp européen au Hangar O, Le Havre
Ce workshop intensif d'une semaine réunit 50 étudiant·es issu·es des écoles partenaires : ArBA-ESA (Belgique), FBAUP (Portugal), Fontys Academy of the Arts (Pays-Bas), Kunstuniversität Linz (Autriche) et l'ésadhar (France).
Accueilli au Hangar O au Havre, ce camp propose un programme mêlant pratique artistique, interventions de professionnel·les, visites et temps de réflexion collective, aboutissant à une restitution finale des projets.

Méthodes

Séminaires, workshop et camp

Compétences à développer

- Être capable de travailler en collaboration en réseau ;
- Contribuer, évaluer, participer, collaborer dans différents contextes de travail ;
- Mise en correspondance des enjeux soulevés par son travail plastique et théorique.

Évaluation

Contrôle continu et participation active

Pôle de langue étrangère

Semestre 7 : 1 crédits

Semestre 8 : 1 crédits

ANGLAIS

→ **Enseignante** : Carol Harriss

→ **Code** : AE4LE01

→ **Type d'activité** : Obligatoire

→ **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2

→ **Travail de l'étudiant** : 25

→ **Crédits S1** : 1

→ **Crédits S2** : 1

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 des groupes d'étudiant-es pour définir des projets personnels et professionnels 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 étudiant-es par l'Internet. Ces réunions hebdomadaires seront aussi l'occasion pour les étudiant-es de partager leur travail déjà réalisé ou en cours, et des expériences en anglais, en faisant des présentations à l'oral.

Afin de faire évoluer la préparation pour le DNSEP, par une autre approche des sujets, une introduction écrite en anglais des thématiques du mémoire pourrait être envisagée.

Méthodes

Cours magistraux et entretiens individuels

Compétences à développer

- Capable de rédiger un portfolio et une courte présentation de sa démarche en anglais.

Evaluation

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

Année 5

Pôle mise en forme du projet personnel

Semestre 9: 10 crédits

MODULES OBLIGATOIRES

BILAN, RECHERCHES PERSONNELLES

→ **Enseignants:** Équipe restreinte incluant le coordinateur

→ **Code:** AE5PF01

→ **Type d'activité:** Bilan de fin de semestre

→ **Semestres:** 9

→ **Crédits:** 3

— Évaluer l'ensemble des travaux réalisés par l'étudiant-e durant le semestre

— Inviter l'étudiant à « penser » son mode d'accrochage.

Évaluation

— Qualité des réalisations

— Cohérence du discours

— Pertinence des références

— Engagement de la démarche personnelle

Méthodes

Présentation des travaux réalisés

5 ENTRETIENS INDIVIDUELS

→ **Enseignants:** Tous les enseignants de l'ésadhar

→ **Code:** AE5PF02

→ **Type d'activité:** Entretiens oraux

→ **Semestres:** 9

→ **Crédits:** 2

5 entretiens minimum par semestre

WORKSHOPS 1 et 2

→ **Enseignant:** Selon le workshop

→ **Code:** AE5PF03

→ **Type d'activité:** Atelier en commun

→ **Semestre:** 9

→ **Crédits:** 2

Méthodes

2 workshops de quatre jours en début de semestre

ESPACE PROJET

- **Enseignant-es** : Helen Evans & Heiko Hansen (Collectif HeHe)
- **Code** : AE5PF04
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **Travail de l'étudiant** : 75 heures/semestre
- **Semestres** : 9
- **Crédits** : 3

Objectifs

Développer un projet personnel ancré dans un territoire, avec une attention particulière à l'environnement et aux situations publiques.

Contenu

Un atelier qui explore les relations entre l'art et l'espace public. Il ne s'agit pas simplement de déplacer une œuvre dans l'espace extérieur : le site choisi – sa topographie, son histoire – offre des contraintes et des potentiels à la fois physiques et symboliques. Le paysage environnant peut devenir un support ou un matériau intégré à l'œuvre. C'est là le point de départ.

Au premier semestre, l'atelier se déroule en collaboration avec l'équipe de direction artistique du parcours d'art contemporain Un été au Havre. Ce partenariat permet aux étudiant-es de confronter leurs propositions à des professionnel-le-s de la médiation, de la production artistique et aux contraintes de la commande dans l'espace urbain partagé.

Chaque étudiant-e est invité-e à proposer un projet personnel qui révèle une lecture singulière de la ville. Le projet suppose une réflexion critique sur l'espace public comme champ actif : qu'entend-on par « public » ? Est-ce un donné ou une construction ? Quand l'art quitte le white cube pour s'adresser à un public non expert, constitué d'élue-s et de citoyen-ne-s, que devient l'esthétique ? Outre le besoin de consensus, comment créer un espace pour le risque artistique ?

Un regard critique, politique, subversif, mémoriel, ludique, furtif... tout est possible. L'atelier dépasse les formes monumentales pour explorer les interventions spontanées, les performances, les protocoles, les situations et les processus.

Des mini-conférences, lectures collectives de textes critiques, et visites guidées complètent le travail en atelier.

Méthodes

Phase d'exploration : déambulations urbaines, repérages, observation de sites et situations, analyse des usages, recherches contextuelles (historiques, sociologiques, architecturales...).

Phase de conception : élaboration d'une esquisse de projet via dessins, images, maquettes, prototypes, code, texte.

Phase de développement : expérimentations avec matériaux et techniques, intégration des contraintes contextuelles.

Phase de présentation : rédaction d'un texte de projet, constitution d'un dossier, présentation orale.

Phase de réalisation : production, installation et mise en œuvre du projet in situ.

Ces phases ne sont pas linéaires : l'atelier encourage un processus itératif, fait d'allers-retours entre pensée, action et retour critique.

Compétences à développer

- Faire preuve d'une méthodologie de recherche et de création en vue de productions novatrices et singulières ;
- Contribue, évalue, participe, collabore dans différents contextes de travail ;
- Mesure l'impact des propositions et des productions relatives aux enjeux de la société, de l'art, de l'histoire.

Evaluations

Évaluation par la qualité et la pertinence du projet artistique développé (in situ), la maîtrise des formes et des matériaux, sa documentation et présentation (orale et écrite), ainsi que l'implication, la capacité de recherche, de collaboration et de réflexion critique tout au long du processus.

Pôle méthodologie de la recherche et théorie

Semestre 9: 20 crédits

MODULES OBLIGATOIRES

STUDIO PRO

- **Enseignant** : Gilles Acézat
- **Code** : AE5PM01
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** :
- **Travail de l'étudiant** : 25 heures/semestre
- **Semestres** : 9
- **Crédits** : 1

Objectifs

L'atelier vise à préparer les étudiant-es à l'insertion professionnelle.

Contenu

- Comprendre les rouages constitutifs du monde professionnel. Les paramètres administratifs, économiques, juridique pour monter sa structure, être recruté, comprendre les droits d'auteurs, chiffrer justement son travail, déclarer et remplir sa déclaration fiscale, savoir collaborer, répondre à un marché public ou encore trouver les bons canaux de diffusion... Il s'agit d'éclaircir ces notions, en vue de faciliter le démarrage de l'activité professionnelle des futurs artistes auteurs.
- L'intervention régulière de professionnel.le.s viendra ponctuée l'atelier.

Programme en annexe

- Des projets de commande collectifs notamment de partenariats ou d'événements associés à la vie de l'école permettront de mettre en application ces notions sur 3 axes : édition, identité visuelle et design dans l'espace public.

Méthodes

Pratique d'atelier, projets collectifs obligatoires pour les 3e années, interventions de personnalités qualifiées

Compétences à développer

- Autonomie et responsabilité ;
- Se forme à la législation liée au régime social des auteurs ;
- Recherche d'occasions pour donner une visibilité à son travail.

Évaluation

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

ÉCRITURE DU MÉMOIRE

- **Enseignant :** Maxence Alcalde
- **Code :** AE5PM02
- **Type d'activité :** Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 2
- **Travail de l'étudiant :** 75 heures/semestre
- **Semestres :** 9
- **Crédits :** 3

Objectifs

Développer une méthodologie de travail, de recherche et d'écriture en vue du mémoire de Master. Initiation à la recherche.

Contenu

Méthodologie de la recherche (comment et où chercher ? Développer une problématique, Organiser un calendrier de recherche, organiser un plan, etc.) et atelier d'écriture (exploration des différentes formes d'écriture, pratique de l'écriture, lever des inhibitions d'écriture).

Méthodes

Atelier d'écriture et de recherche

Compétences à développer

- Être capable de rechercher et d'analyser des sources, de les présenter, de les mobiliser dans la perspective d'un travail de recherche théorique et plastique ;
- Être capable de mener un travail d'écriture respectant les normes académiques ;
- Mise en correspondance des enjeux soulevés par son travail plastique et théorique.

Évaluation

Assiduité + rendu

PRATIQUES ARTISTIQUES ET ESPACES PUBLICS

- **Enseignant :** Christophe Leclercq
- **Code :** AE5PM03
- **Type d'activité :** Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 3
- **Travail de l'étudiant :** 100 heures/semestre
- **Semestres :** 9
- **Crédits :** 4

Objectifs

Décrire et analyser une intervention dans une situation donnée. Familiariser les étudiant-es aux sciences humaines et sociales et aux outils conceptuels pour analyser les enjeux de l'espace public (historiques, spatiaux, sociaux et politiques). S'inscrire dans un contexte international

Contenu

Il s'agit d'établir collectivement, au sein d'un séminaire de recherche, une typologie des espaces publics et privés, urbains comme ruraux, et à réfléchir à leur possibles entrelacements, une cartographie des acteurs (Etat, villes, commandes publiques, etc.), des différentes pratiques et modalités d'intervention (installations ou performances, interventions pérennes ou temporaires, etc.). On s'intéressera, à l'aide de textes, aux questions esthétiques et socio-politiques que soulèvent ces interventions, en mobilisant des outils théoriques (non lieux, environnement, paysage, zone, participation, etc) en mesure de les appréhender.

Méthodes

Séminaire, exercices d'observation, exposés et débats

Compétences à développer

- être capable de rechercher et d'analyser des sources, de les présenter, de les mobiliser dans la perspective d'un travail de recherche théorique et plastique, / - être capable de mener un travail d'écriture respectant les normes académiques,
- Mesurer l'impact des propositions et des productions relatives aux enjeux de la société, de l'art, de l'histoire,

Évaluation

Contrôle continu (implication, capacité de réflexion, assiduité et qualité des rendus).

SÉMINAIRE RECHERCHE ET CRÉATION

- **Enseignante** : Maxence Alcalde
- **Code** : AE5PM05
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures/semestre
- **Semestres** : 9
- **Crédits** : 4

Chaque étudiant-e sera amené-e à présenter des textes ou des œuvres qu'il ou elle juge important. Des présentations de travaux en cours seront aussi organisés afin de déterminer les points de blocages et les options possible pour leur déploiement.

Évaluation

Qualité des présentations + participation orale + assiduité

Compétences à développer

- Mettre en œuvre une problématique en vue d'un projet artistique spécifique,
- Rechercher les fondements théoriques,
- Être capable d'argumenter, nuancer et adapter son discours à destination d'un public spécialisé,

Méthodes

Présentation d'œuvres et de textes, discussion

Objectifs

Identifier la création contemporaine, production de discours

DESIGN ET SCIENCE-FICTION

- **Enseignant** : Jean-Noël Lafargue
- **Code** : AE5PM06
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures/semestre
- **Semestres** : 9
- **Crédits** : 4

Contenu

Loin de se cantonner à un imaginaire technologique, la science-fiction est un genre dédié aux spéculations intellectuelles (« et si... ? »). Si elle n'a pas l'ambition de prédire le futur, elle peut contribuer à le façonner, comme on le voit avec les imaginaires qui s'affrontent politiquement autour des questions d'écologie, de souveraineté technologique ou plus généralement, de modèle de société : collapsologie, décroissance, accélérationnisme, extractivisme, transhumanisme, survivalisme... Pour les designers, qui se donnent pour mission

Méthodes

Cours magistraux sur l'Histoire de la science-fiction et sur son potentiel créatif et esthétique, suivis de séances consacrées à la réalisation de projets plastiques en rapport.

Compétences à développer

- Mettre en œuvre une problématique en vue d'un projet artistique spécifique ;
- Mobiliser les ressources techniques et technologiques ;
- Faire preuve d'une méthodologie de recherche et de création en vue de productions novatrices et singulières.

Évaluation

Sur projets

Références bibliographiques

- Bruce Sterling, Objets bavards L'avenir par l'objet, éd. FYP 2009
- Nicolas Nova, Futurs ? la panne des imaginaires technologiques, éd. Moutons électriques 2014
- Ursula K Le Guin, Le Langage de la nuit, éd Livre de Poche 2018
- Suggestion de lectures de SF : Les Enfers virtuels et Trames, par Iain M Banks ; Un feu sur l'abîme, Les Tréfonds du ciel et Rainbows end, de Vernor Vinge ; La main gauche de la nuit, Les Dépossédés et De l'autre côté du rêve, par Ursula K Le Guin ; Le goût de l'immortalité, par Catherine Dufour ; Axiomatique et Zendegi, par Greg Egan ; Les Furtifs, par Alain Damasio ; Blade Runner et Ubik, par Philip K Dick ; Sur l'Onde de choc et Le Troupeau aveugle, par John Brunner, etc.

ÉCRIRE ET ÉDITER POUR LES SUPPORTS NUMÉRIQUES (littérature générative)

- **Enseignant** : Jean-Noël Lafargue
- **Code** : AE5PM07
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures/semestre
- **Semestres** : 9
- **Crédits** : 4

Contenu

De la littérature combinatoire à l'Intelligence artificielle en passant par la diffusion en ligne et l'interactivité, l'écriture est bouleversée par la logique des outils numériques, même quand on ne les utilise pas. Ce cours est destiné à réfléchir, tous ensemble, à ce sujet en constante évolution.

Méthodes

Cours magistraux, séminaire et suivi de projets.

Compétences à développer

- Mener une recherche exigeante articulant sens et production plastique singulière ;
- Contribuer, évaluer, participer, collaborer dans différents contextes de travail ;
- Se former à la législation liée au régime social des auteurs.

Évaluation

Qualité des projets

LE CLUB INFORMATIQUE

- **Enseignant** : Bachir Soussi-Chiadmi
- **Code** : AE5PM08
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures/semestre
- **Semestres** : 9
- **Crédits** : 4

Objectifs

Devenir designer / développeuse

Contenu des semestres 7, 8, 9 et 10

Le club informatique, ou comment devenir « designer artiste développeur-euse ». Durant le premier semestre, chaque cours sera l'occasion d'une session de « live coding » ou nous plongerons progressivement dans le monde du code informatique en particulier et des ordinateurs en général. Notre base sera le javascript, pour sa facilité de mise en œuvre et sa versatilité applicative, mais nous pourrons aborder en fonction des besoins tout autre langage de programmation et/ou technologie sans autres restrictions que notre capacité collective d'apprendre.

Le deuxième semestre évoluera progressivement vers un accompagnement collectif dans le développement des projets personnels des étudiant-es (notamment projets de diplômes).

Méthode

Atelier

Compétences à développer

- Maîtrise technique de haut niveau dans son champ d'application ;
- Faire preuve d'une méthodologie de recherche et de création en vue de productions novatrices et singulières ;
- Recherche d'occasions pour donner une visibilité à son travail.

Évaluation

Contrôle continu et rendu

L'ATELIER CONVIVIAL ET INTERMÉDIATIQUE

- **Enseignant :** Bachir Soussi-Chiadmi
- **Code :** AE5PM09
- **Type d'activité :** Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 4
- **Travail de l'étudiant :** 100 heures/semestre
- **Semestres :** 9
- **Crédits :** 4

Objectifs

Atelier de recherche et d'accompagnement artistique, théorique et technique des projets et pratiques personnels des étudiant-es de master Design Graphique et Art. Cet atelier est un lieu d'échange, de progression conceptuelle, formelle et technique collective. Bien qu'orienté technologies numériques, cet atelier prône le décroissement et l'hybridation aussi bien des champs que des médias en s'inspirant de notions telles que "la convivialité" d'Ivan Illich^[1] ou « l'intermédia » de Dick Higgins^[2].

Méthode

Atelier de recherche et création — Masters: Design Graphique et Art

Compétences à développer

- Développer un travail de grande qualité plastique dans son champs d'orientation ;
- Être capable de rechercher et d'analyser des sources, de les présenter, de les mobiliser dans la perspective d'un travail de recherche théorique et plastique ;
- Être capable de travailler en collaboration en réseau-Communiquer les enjeux du projet et de son travail.

Évaluation

Contrôle continu

[1] L'outil convivial est un concept introduit par Ivan Illich dans *La Convivialité* (en) (Tools for conviviality, 1973) « pour formuler une théorie sur une société future à la fois très moderne et non dominée par l'industrie ». Il nomme « conviviale » « une telle société dans laquelle les technologies modernes servent des individus politiquement

Interdépendants, et non des gestionnaires ». [...] Illich définit trois critères indispensables pour qu'une instrumentation ou une institution soit considérée comme juste ou conviviale :
— elle ne doit pas dégrader l'autonomie personnelle en se rendant indispensable ;
— elle ne suscite ni esclave, ni maître ;
— elle élargit le rayon d'action personnel.
https://fr.wikipedia.org/wiki/Outil_convivial

[2] Dick Higgins introduit la notion d'intermedia en relation à son travail théorique lié au groupe Fluxus. Dans *Statement of Intermedia*, il met en évidence que l'intermedia est une ouverture de la pensée créatrice en dehors de toute restriction à un seul domaine de l'art. En ce sens, ce concept lui sert de levier critique contre l'enfermement des artistes dans des catégories essentialistes, liées à des médiums. C'est pourquoi, il écrit: "*For the last ten years or so, artists have changed their media to suit this situation, to the point where the media have broken down in their traditional forms, and have become merely puristic points of reference*".
<https://fr.wikipedia.org/wiki/Intermedia>

LA REMONTÉE MAGMATIQUE DU SIGNE

- **Enseignant :** Yann Owens
- **Code :** AE5PM10
- **Type d'activité :** Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 4
- **Travail de l'étudiant :** 100 heures/semestre
- **Semestres :** 9
- **Crédits :** 4

Objectifs

Le temps de l'écriture ne désigne pas un moment clos, mais un processus ouvert et complexe de rédaction, de réécriture, de correction, intégrant différentes étapes de la conception à l'impression et enfin à l'édition. Segments, fragments, épreuves — Rédaction, correction, fixation. Le texte tente de trouver un chemin pour faire surface, pour s'incarner. Le papier, l'encre, la typographie, la mise en page, le format sont autant de paramètres qui détermineront la forme matérielle du livre. L'auteur, censé être à l'origine du texte, n'est pas le seul à intervenir, et les conditions d'écriture, d'impression, de publication, voire l'histoire des éditions, témoignent de l'importance de contraintes matérielles successives

Contenu

Sur le chemin que le texte emprunte, il va se départir de son abstraction pour s'ancrer — ou s'encre — dans le temps et l'espace de son élaboration. Nous tenterons plusieurs expériences concrètes à l'atelier-impression (manipulation de typo, approche de différentes techniques et formats) afin de comprendre comment le texte arrive à faire surface.

Méthodes

L'atelier se déploie sous 3 axes

- 1- Se familiariser aux techniques d'impressions
- 2- Une plage d'ouverture des ateliers impression et un accompagnement technique (mise en page, gravure, gravure sur bois, sérigraphie, typographie)
- 3- Des moments d'échange autour de formes d'écritures et d'interprétations graphiques singulières (Un espace de collaboration potentiel entre étudiant-es de création littéraire et de design graphique)

Compétences à développer

- Approfondir le travail de la recherche ;
- Être capable de convoier des champs théoriques hétérogènes pour alimenter sa propre pratique ;
- Participer aux événements professionnels du milieu (expositions, festivals, séminaires, colloques).

Évaluation

Une participation active sur l'un des 3 axes proposés. L'évaluation se fera sur la capacité des étudiant-es à investir un projet personnel ou collectif et le mener à bien.

ATELIER D'ÉCRITURE

- **Enseignant :** Frédéric Forte
- **Code :** AE5PM11
- **Type d'activité :** Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 2
- **Travail de l'étudiant :** 100 heures/semestre
- **Semestres :** 9
- **Crédits :** 4

Contenu

Tout le monde écrit. Et tout le monde a un jour utilisé l'écriture de façon créative. Cet atelier sera un espace d'exploration des possibles de l'écriture, un temps aussi où découvrir ce qu'il se passe aujourd'hui dans le champ de la littérature et de la poésie contemporaines. Il ne s'agira pas pour les étudiant-es de répondre à des exercices ou de parfaire leurs grammaire et orthographe, mais bien d'expérimenter des façons d'écrire qui prolongent, déplacent, leurs pratiques artistiques, qui fassent sens avec elles.

Méthodes

Que les participant.e.s à l'atelier aient déjà une pratique d'écriture personnelle ou non, qu'ils viennent avec des textes déjà en cours ou non, il s'agira à chaque séance de prendre un temps pour travailler un texte (prose, poésie) puis d'échanger avec l'enseignant et les autres participant-es : temps de lectures, de commentaires, de réflexions sur la nature des textes et leurs liens avec le travail artistique en cours par ailleurs. Le travail mené au cours des séances pourra, par exemple, aboutir à une restitution collective devant les étudiant-es et agents de l'école.

Compétences à développer

- Faire preuve d'une méthodologie de recherche et de création en vue de productions novatrices et singulières ;
- Mener une recherche exigeante articulant sens et production plastique singulière.

Évaluation

Au regard du nombre de places restreint, l'atelier d'écriture est destiné aux étudiant-es réellement intéressé-es et motivé-es. Une note de participation sera donnée en fin de semestre en tenant compte de l'implication au cours des séances. Les absences répétées / non justifiées ne seront pas acceptées.

ARC DÉRIVES

- **Enseignant-es** : Ilanit Ilouz & Helen Evans
- **Code** : AE5PM12
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures/semestre
- **Semestres** : 9
- **Crédits** : 4

Objectifs

Approfondir les théories critiques de l'espace public, des politiques spatiales et de la représentation visuelle. Analyser des pratiques artistiques historiques et contemporaines à l'intersection de la photographie, de la performance et de l'espace urbain. Développer des interventions photographiques in situ abordant des enjeux de visibilité, de pouvoir, de surveillance ou de justice sociale. Concevoir des protocoles reproductibles, où la photographie devient à la fois outil de production, de documentation et de partage. Interroger les dimensions éthiques et politiques du travail dans l'espace public et de la représentation des communautés.

Contenu

L'atelier propose d'explorer l'espace public à travers le corps et la marche, en revisitant le concept de dérive formulé par les situationnistes dans les années 1960. Fidèle à son esprit critique et expérimental, la démarche est réinventée à la lumière des transformations contemporaines de l'espace public, de la mémoire post-coloniale, des nouvelles technologies, des luttes sociales, des flux migratoires et des crises écologiques.

Le Havre sera le terrain d'expérimentation : rues, friches, limites, bords de ville, zones portuaires ou naturelles. L'atelier explore les « territoires actuels » — espaces marginalisés, oubliés, informels, en friche ou en transformation — à travers des déplacements sensoriels et attentifs. L'objectif est de perturber les logiques habituelles de circulation et de perception, pour s'engager dans l'espace public de manière poétique, politique et performative.

Chaque étudiant-e choisira son médium (photo, performance, texte, vidéo, etc.) et développera une démarche personnelle. Les stratégies de déplacement, de désorientation, de révélation des marges et d'inversion des hiérarchies spatiales s'incarneront dans la création de protocoles artistiques ouverts, rejouables, documentés et transmissibles.

Des références comme le collectif Stalker viendront nourrir la réflexion. L'atelier combinera temps collectifs (échanges, images, consignes) et temps de travail autonome en atelier ou en extérieur.

Méthodes

Séminaires critiques
Marches urbaines collectives (dérives dirigées et libres)
Expérimentations photographiques et performatives
Dispositifs participatifs ou d'intervention éphémère dans la ville
Carnet de dérive à remettre en fin de semestre (notes de terrain, croquis, réflexions personnelles)
Restitution courte en milieu de semestre
Ateliers de création et séances de critique collective
Dispositifs participatifs ou d'intervention éphémère dans la ville
Carnet de dérive à remettre en fin de semestre (notes de terrain, croquis, réflexions personnelles)
Restitution courte en milieu de semestre
Ateliers de création et séances de critique collective

Compétences à développer

- Mettre en œuvre une problématique en vue d'un projet artistique spécifique ;
- Mener une recherche exigeante articulant sens et production plastique singulière ;
- Sélectionner et mobiliser les moyens pour des productions abouties ;
- Contribuer, évaluer, participer, collaborer dans différents contextes de travail.

Évaluations

Évaluation fondée sur la pertinence et l'originalité des expérimentations artistiques, la maîtrise des formes et des matériaux choisis, la qualité du carnet de dérive et des restitutions, ainsi que l'implication, la capacité de collaboration, d'analyse critique et de mise en perspective théorique tout au long du processus.

1% ET PLUS DE DESORDRE

- **Enseignant-es** : Jean-Noël Lafargue et Lorence Drocourt
- **Code** : AE5PM13
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures/semestre
- **Semestres** : 9
- **Crédits** : 4

Objectifs

Cet atelier a pour ambition d'ouvrir le champ des interactions avec les machines numériques dans le cadre des pratiques et recherches personnelles des étudiant-es.

Contenu

Ce cours proposera une exploration théorique et pratique des possibilités qu'offrent les machines dans la pratique du dessin. L'arrivée dans l'école d'un plotter de dessin format A0, ouvrira une réflexion nouvelle dans l'interaction Humain, numérique et mécanique. Depuis toujours le geste et le contact (outil / support) sont au coeur et au corps de la pratique du dessin et ce sera la seule machine pilotée "intelligente" de l'école capable de le répliquer ...à sa façon.

Méthode

Expérimenter le laisser-faire....Intervention d'éléments parasites et de forces extérieures à nous-même dans le projet de dessin.
Bricoler, inventer artisanalement des machines à dessiner délirants.
Nous tenterons également de pousser à son paroxysme l'exploration de la notion de "contact".
Les séances seront scindées en deux axes distincts :
Recherche et programmation (IA) d'une part et production de dessins (vectoriels) d'autre part. Comme le dit Sol Lewitt, "personne ne peut faire deux fois la même chose".
Nous tenterons par l'absurde, de mettre à l'épreuve cette hypothèse: une machine non plus ne peut pas faire deux fois la même chose.

Compétences à développer

- Mobiliser les ressources techniques et technologiques ;
- Mener une recherche exigeante articulant sens et production plastique singulière;
- Faire preuve d'une méthodologie de recherche et de création en vue de productions novatrices et singulières.

Évaluations

Contrôle continu. Qualités des recherches et des productions.

Références bibliographiques

- Tracing the line, édition Vetro
- <http://mobitool.free.fr/edu/aen-2-histoire.html>
- Jean-Noël Lafargue : article HAL « quand la machine dessine. »
- Daniel Savage : <https://www.instagram.com/somethingsavage?igsh=d3BqczJueXhzZGJz>
- Bernard Moninot

STREETWORKS

→ **Enseignant-es** : Yann Owens, Heiko Hansen, Helen Evans

→ **Code** : AE5PM14

→ **Type d'activité** : Module optionnel

→ **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4

→ **Travail de l'étudiant** : 100 heures/semestre

→ **Semestres** : 9

→ **Crédits** : 4

Objectifs

L'atelier vise à explorer le geste comme un acte artistique, politique et poétique dans l'espace urbain. Il cherche à fusionner les techniques de sérigraphie avec la performance en rue afin de créer des interventions éphémères et contextuelles. Les étudiant-es développeront des productions hybrides, à la fois imprimées et performatives, intégrées à la ville. L'atelier invite également à réfléchir à la dimension critique, engagée et poétique de l'art dans l'espace public. Enfin, il prévoit de documenter et de restituer les performances ainsi que les interventions graphiques réalisées.

Contenu

Cet atelier hybride réunit les étudiant-es DNSEP design et art au Havre et combine plusieurs approches complémentaires. Il intègre les techniques de sérigraphie appliquées à différents supports tels que les affiches, les textiles et les objets. Les performances urbaines permettent de transformer ces supports imprimés en éléments scénographiques, en traces ou en objets d'échange avec le public. L'atelier explore également le geste artistique et la street performance comme un véritable laboratoire urbain. Enfin, il s'appuie sur les références et l'héritage des artistes pionniers qui ont transformé la rue en espace d'expérimentation.

Méthode

Expérimentation technique : sérigraphie et fabrication numérique

Phase performance : ateliers d'écriture gestuelle, mise en espace, improvisation, parades et interactions

Phase création : réalisation des supports graphiques et intégration dans l'espace public

Phase exposition : mise en contexte des gestes graphiques dans la ville

Phase restitution : documentation photographique, vidéo, imprimée et exposition des traces des performances

Compétences à développer

- Participer aux événements professionnels du milieu (expositions, festivals, séminaires, colloques) ;
- Recherche d'occasions pour donner une visibilité à son travail ;
- Professionnalisme dans la documentation et la présentation de son travail,

Évaluations

L'évaluation se base sur la pertinence conceptuelle du projet, la maîtrise technique des supports imprimés et des performances, l'originalité et la créativité des interventions, la sensibilité contextuelle à l'espace urbain, la qualité de la documentation et des restitutions, l'implication dans les phases collectives, ainsi que la capacité à analyser et justifier ses choix artistiques et conceptuels.

ÉCRITURES PLASTICIENNES

« Nuit d'horreur en Dordogne »

- **Enseignant** : Maxence Alcalde
- **Code** : AE5PM15
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures/semestre
- **Semestres** : 9
- **Crédits** : 4

Objectifs

Questionner plastiquement (photo, peinture, vidéo, éditons, son, performance, etc.) les récits de la presse à sensation, leurs formes et leur circulation.

Contenu

« Nuit d'horreur en Dordogne. Il tente de tuer 9 gendarmes avec une tractopelle ! »... Évidemment on veut en savoir plus, alors – un peu honteux – on achète ce numéro du Nouveau Detectif qui nous fait de l'œil au rayon « presse » de l'Intermarché. Passé la caisse, on le planque au fond du totbag. Dans la presse à sensation ou la presse régionale, les pages de faits divers regorgent d'histoires incroyables. Qu'il s'agisse de mères meurtrières ou de forcenés retranchés, ces récits empruntent un style et une narration particulier : un titre, des images, un récit à rebondissements, des chiffres, des témoins... Il arrive même parfois que les faits divers se transforment en objet de fascination collective comme la fièvre éditoriale ayant accompagné l'affaire Dupont de Ligonnès. Dans cet atelier, nous questionnerons ces récits, leurs formes et leur circulation.

Méthodes

Atelier

Compétences à développer

- Sélectionner et mobiliser les moyens pour des productions abouties ;
- Être capable de rechercher et d'analyser des sources, de les présenter, de les mobiliser dans la perspective d'un travail de recherche théorique et plastique ;
- Mesurer l'impact des propositions et des productions relatives aux enjeux de la société, de l'art, de l'histoire.

Évaluation

Assiduité + rendu

Épreuve du diplôme

- **Semestre** : 10
- **Code** : AE5DI01
- **Crédits** : 30
- **Mémoire** : 5 crédits
- **Travail plastique** : 25 crédits
- **Code** : AE5DI02

Année 4 et 5 – DNSEP option Art mention Création littéraire & Master de Création littéraire

→ **Coordinateur** : Frédéric Forte

Le DNSEP option Art mention Création littéraire & Master de Création littéraire, unique en France, est une formation qui permet d'obtenir un double diplôme : un DNSEP option Art mention Création littéraire et un Master universitaire en partenariat avec l'Université Le Havre Normandie.

Les étudiant-es y suivent des enseignements qui enrichissent leurs connaissances littéraires et artistiques, et pratiquent l'écriture créative de façon intensive. Accompagné-es par une sélection d'auteur-rices établi-es et émergent-es renouvelée chaque année, les étudiant-es explorent les possibilités de leur écriture, trouvent leurs propres méthodes et affirment leur position dans le champ de la littérature contemporaine.

Les deux années d'études combinent séminaires, projets communs (émissions radiophoniques, lectures et performances ouvertes au public, etc.) et écriture en autonomie.

Les étudiant-es sont accompagné-es par une équipe pédagogique pluridisciplinaire composée d'universitaires, d'auteur-rices et d'artistes. Chacun-e bénéficie d'un suivi individualisé par un-e auteur-rice référent-e. Aspect essentiel du double cursus, des workshops organisés tout au long de l'année invitent des personnalités de divers milieux littéraires à transmettre leurs propres recherches et à guider les expérimentations des étudiant-es.

En parallèle des cours académiques, les étudiant-es accèdent aux ateliers (sérigraphie, risographie, gravure, offset, reliure, fabrication numérique, etc.) afin d'expérimenter autour du livre « objet » et de s'ouvrir à des pratiques performatives. Des passerelles pédagogiques et interdisciplinaires avec les autres options proposées à l'ésadhar participent au dynamisme de la formation.

Au terme des deux années d'enseignement, les étudiant-es présentent un ouvrage de création littéraire avec une attention particulière portée à l'objet imprimé.

Une maquette pédagogique des enseignements de l'Université est disponible sur [le site du Master](#).

UE. 2 Pratiques d'écriture — Niveau 1

SÉMINAIRE ÉCRIRE 1 DE LA FABRIQUE A SUCRE

- **Enseignant** : Frédéric Forte
- **Code** : CLAPE01
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures/semestre
- **Crédits S7** : 4
- **Crédits S9** : 4

Contenu

En 2020, l'écrivaine suisse allemande dans le canton de Zurich en 1985) publie son troisième roman, *Aus der Zuckerfabrik*, traduit en français et publié en 2023 aux éditions Zoé sous le titre *Sucre*, journal d'une recherche, que l'éditrice décrit ainsi : « Guidée par l'ascension sociale aussi fulgurante qu'éphémère d'un ouvrier devenu millionnaire, Dorothee Elmiger mène une enquête minutieuse et vorace. De la Suisse à Saint-Domingue, de Saint-Nazaire à Montauk et Philadelphie, elle déplie l'histoire coloniale européenne en interrogeant notre relation à l'autre, au désir, au pouvoir, à la faim, à l'argent. En quête d'un chemin lumineux, elle nous confie le journal de sa recherche, qui juxtapose images, citations éclectiques, bribes de rêves, extraits de films et conversations avec des proches. Le lecteur, grisé, ressort de cet essai-fiction avec un regard sur le monde plus intuitif et plus attentif. » C'est en effet ébloui que je ressors de cette lecture, avec le sentiment d'avoir lu un livre qui comptera dans la littérature de notre époque, un texte hybride, pas totalement classable (« essai-fiction ») qui illustre de manière fulgurante ce qu'il est possible d'écrire aujourd'hui sous l'étiquette souple de ce que l'on nomme « roman ».

Vient alors l'idée – dans la lignée des séminaires des deux années précédentes, dédiées aux rapports que nous entretenons avec nos lectures – de consacrer la totalité du séminaire à ce livre-phare.

Méthodes

L'objet de ce séminaire sera donc, après une première lecture individuelle du roman faite par chacun.e de vous durant l'été, de procéder lors des séances à de multiples lectures communes de celui-ci – le mot « lecture » étant ici à prendre aussi bien dans son sens d'« action de lire à haute voix » que dans celui d'une « interprétation » (critique, analytique, réflexive).

Pour ce faire, nous convoquerons également d'autres ouvrages : vous « répondrez » à la lecture de *Sucre*, journal d'une recherche en le mettant en rapport avec un autre livre lu, qui résonnera avec le roman d'Elmiger sur un plan ou un autre : thématique / formel / générique / stylistique... (liste non exhaustive). Cette « réponse » correspondra pour chacun.e d'entre vous, durant l'une des séances, à une lecture à haute voix d'extraits croisés de *Sucre* et de l'autre ouvrage choisi. Lectures qui donneront lieu à des échanges collectifs : questionnements, commentaires, analyses où pourront être convoquées d'autres références encore.

Compétences à développer

M1-2 : 1.2 / 1.4 / 4.1 / 4.4 / 4.5

Évaluation

Vous devrez rendre au terme du semestre un « essai », c'est-à-dire un court texte (de 10 000 à 15 000 signes), réflexif et créatif à la fois (dans une forme libre et non académique), mettant en jeu de façon personnelle des réflexions et questionnements soulevés lors des séances du séminaire. Ce rendu fera l'objet d'une note.

D'autre part, une note de participation sera également donnée qui, sauf absences répétées non justifiées et/ou manque d'implication flagrant, sera la même pour tous.tes.

Références bibliographiques

Dorothee Elmiger, *Sucre*, journal d'une recherche, traduit par Marina Skalova et Camille Luscher, éditions Zoé, 2023.

Pour les germanophones, l'édition originale :

Dorothee Elmiger, *Aus der Zuckerfabrik*, Hanser Verlag, 2020

SÉMINAIRE ÉCRIRE 2 — La forêt des paradoxes

- **Enseignante** : Nicole Caligaris
- **Code** : CLAPE02
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures/semestre
- **Crédits S9** : 4

Contenu, Méthodes, Évaluation

Pour l'écrivain suédois Stig Dagerman, « la forêt des paradoxes », c'est le lieu où l'écrivain doit s'installer « pour de bon », pour avoir la force de réfuter les accusations que l'on formule à son encontre, à savoir la désinvolture politique, lorsqu'il met toute son énergie et engage toute sa vie dans la recherche littéraire. « [...] Lui qui ne voulait écrire que pour ceux qui ont faim découvrir que seuls ceux qui ont assez à manger ont le loisir de s'apercevoir de son existence », écrit Dagerman dans ce texte de 1945 intitulé L'Écrivain et la conscience.

Écrivain et anarchiste, il pose de façon aiguë, dans sa propre vie, au lendemain de la Deuxième guerre mondiale, le dilemme du poète, entre engagement social et exigence littéraire. Je voudrais transformer cette question en réflexion sur l'action de la littérature : comment, pour chacun d'entre nous, la littérature participe-t-elle au monde en train de se faire ? Nous ne chercherons pas à énoncer des généralités, encore moins à résoudre les paradoxes épineux des conflits liés à cette condition d'écrivain dont le devoir, selon Stig Dagerman, est à la fois de ne pas se dérober à son engagement social, à la fois de ne pas trahir l'art littéraire. Nous tâcherons de prendre honnêtement le relais et d'interroger à notre tour, dans notre présent, ensemble et chacun pour son propre trajet, les paradoxes de la participation de la littérature au monde.

Pour mettre en tension nos réflexions et l'écriture, je vous demanderai de produire un écrit littéraire de 10000 signes, un écrit non académique, de réflexion libre, et d'invention, à propos d'une œuvre artistique contemporaine de votre choix, dans un domaine d'expression autre que la littérature, pas nécessairement représentative de notre thématique : choisissez une œuvre qui vous tient à cœur, qui vous rend perplexe, que vous ayez envie de découvrir ou bien de fréquenter plus profondément.

Je demanderai également à chacun de témoigner du chemin parcouru, des questions, des perplexités, des surprises, au cours de son exploration, et de participer aux échanges durant nos séances. Car le séminaire sera avant tout un lieu de questionnements et d'échanges : les étudiant-es seront invités à présenter aux autres les œuvres à propos desquelles ils vont écrire, à partager leurs travaux, leurs recherches, leurs interrogations, leurs hésitations, leurs découvertes, leurs points de passage. Ce qui va nous intéresser, dans cette démarche, c'est la transformation des questions, pour chacun d'entre nous.

Compétences à développer

M1-2 : 1.2 / 1.4 / 4.1 / 4.4 / 4.5

Références bibliographiques

Christophe FOURVEL,
31, c'est peu, éd. la Fosse aux ours, 2023
<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/l-experience/mon-ami-stig-dagerman-4396110>
Linda LÊ,
<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/l-idee-culture/linda-le-stig-dagerman-est-l-astre-du-desastre-9167452>
Patrick CHAMOISEAU, Que peut Littérature quand elle ne peut ?, Seuil 2025

UE. 2 Formation spécialisée

Atelier d'écriture « VIRGULE 1 et 2 »

- **Enseignant** : Frédéric Forte
- **Code** : CL4FP08
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures/semestre
- **Crédits S7** : 4
- **Crédits S9** : 4

Ce qu'on écrit comment le lit-on ? Et comment le lisent-ils, ceux qui ne l'ont pas écrit ? Cet atelier permettra de répondre à ces questions en faisant passer à vos écrits — quelles que soient leurs formes (vers, prose...) ou leurs destinations (la page, la performance...) — un « oral ». L'idée étant que les textes, lus par d'autres voix que celles de leurs auteurs, livrent ainsi des indications sur la façon dont ils sont construits (syntaxe, rythme, structure...), indications à la lumière desquelles ils pourront être retravaillés, affinés, développés, notamment en portant une grande attention à la musicalité, au rythme et aux façons de les matérialiser sur la page : ponctuation (d'où le titre), retours à la ligne, utilisation du blanc typographique, etc. Ces dix séances de deux heures seront aussi l'occasion de penser la lecture à voix haute (respiration, clarté, débit...), ce qui n'est jamais inutile

Compétences à développer

M1-2 : 1.1 / 1.6 / 3.3 / 3.6

Méthodes

Atelier

Atelier d'écriture « DELTA 1 et 2 »

VOYAGE DANS LA CHAMBRE SECRETE

- **Enseignante** : Nicole Caligaris
- **Code** : CL4FP09
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures/semestre
- **Crédits S7** : 4
- **Crédits S8** : 4
- **Crédits S9** : 4

Ouvert aux Master de création littéraire, DNSEP de création littéraire dans le cadre d'un partenariat avec la direction du mécénat et de la culture de l'AP-HP-Sorbonne Université

Contenu, Méthodes, Évaluation

1988-1994, ce sont les dates du poème retrouvé, à près de vingt ans d'écart, gravé sur un pan de mur, dans les combles d'une chapelle d'hôpital, au moment d'une visite de chantier.

Étrange objet littéraire, ce poème anonyme par lequel on a laissé le témoignage d'une tranche de vie dans ce lieu : quelqu'un a vécu là pendant ces années, et son poème s'adresse à l'inconnu qui entrera un jour dans cet espace, à l'intérieur de la charpente du bâtiment, et découvrira l'aménagement aberrant qu'il a clandestinement réalisé, transformant la fonction de ce lieu, le rendant habitable, et même confortable, en faisant une chambre où, à la lecture du poème, le visiteur comprend que l'auteur a été heureux.

« Tannière éclairée », lieu clos ouvert sur le rêve, terrain d'« Aventures dans l'irréalité immédiate », pour reprendre des titres de l'auteur roumain Max Blecher : depuis que la chambre existe dans l'architecture de l'habitat, elle est un des lieux des plus fréquentés de la littérature. Je pense à la chambre d'enfance de Tadeuz Kantor, à la chambre de vie du poète Joe Bousquet, à la chambre de globe trotter de Xavier de Maistre, à la chambre d'apparition d'Unica Zürn, à la chambre de visions du chilien José Donoso, la « cave vigie » de Jean Sénac et, bien sûr, la célèbre chambre à soi de Virginia Woolf. Dans ce paysage avec oreillers, la chambre d'hôpital tient le grand rôle, de la chambre d'érotisme, pour Max Blecher, à la chambre froide, pour l'Algérien Ahmed Bouanani, elle reçoit dans son espace réduit la totalité de la vie.

Mais la chambre la plus proche de la nôtre se trouve paradoxalement à l'intérieur d'un bateau. Il s'agit de l'étonnant Navire de bois de Hans Henny Jahnn, dans lequel le volume des soutes ne correspond pas aux mesures du bâtiment, et où une cale secrète perturbe non pas l'architecture du bateau mais celle de la société humaine.

Je voudrais vous proposer d'explorer tout cela en exerçant votre imagination et votre écriture pour produire votre voyage dans la chambre secrète.

Compétences à développer

M1-2 : 1.1 / 1.6 / 3.3 / 3.6

Références bibliographiques

Le Navire de bois Hans Henny Jahnn, éd. Corti, coll. « les massicotés »

ÉCRIRE ET ÉDITER POUR LES SUPPORTS NUMÉRIQUES (littérature générative)

- **Enseignant** : Jean-Noël Lafargue
- **Code** : CL4FP04
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures/semestre
- **Crédits S7** : 4
- **Crédits S8** : 4
- **Crédits S9** : 4

Contenu

De la littérature combinatoire à l'Intelligence artificielle en passant par la diffusion en ligne et l'interactivité, l'écriture est bouleversée par la logique des outils numériques, même quand on ne les utilise pas. Ce cours est destiné à réfléchir, tous ensemble, à ce sujet en constante évolution.

Méthodes

Cours magistraux, séminaire et suivi de projets.

Compétences à développer

M1-2 : 1.1 / 1.3 / 1.6 / 2.1 / 2.3 / 3.3 / 3.5 / 4.3 / 5.1 / 5.3

Évaluation

Qualité des projets

ÉCRITURES PLASTICIENNES « Nuit d'horreur en Dordogne »

- **Enseignant** : Maxence Alcalde
- **Code** : CL4FP07
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures/semestre
- **Crédits S7** : 4
- **Crédits S9** : 4

Objectifs

Questionner plastiquement (photo, peinture, vidéo, éditons, son, performance, etc.) les récits de la presse à sensation, leurs formes et leur circulation.

Contenu

« Nuit d'horreur en Dordogne. Il tente de tuer 9 gendarmes avec une tractopelle ! »... Évidemment on veut en savoir plus, alors – un peu honteux – on achète ce numéro du Nouveau Detective qui nous fait de l'œil au rayon « presse » de l'Intermarché. Passé la caisse, on le planque au fond du totbag. Dans la presse à sensation ou la presse régionale, les pages de faits divers regorgent d'histoires incroyables. Qu'il s'agisse de mères meurtrières ou de forcenés retranchés, ces récits empruntent un style et une narration particulier : un titre, des images, un récit à rebondissements, des chiffres, des témoins... Il arrive même parfois que les faits divers se transforment en objet de fascination collective comme la fièvre éditoriale ayant accompagné l'affaire Dupont de Ligonnès. Dans cet atelier, nous questionnerons ces récits, leurs formes et leur circulation.

Méthodes

Atelier

Compétences à développer

M1-2 : 2.1 / 3.1 / 4.1-4.3 / 6.1

Évaluation

Assiduité + rendu

LA REMONTÉE MAGMATIQUE DU SIGNE

- **Enseignant** : Yann Owens
- **Code** : CL4FP06
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 3
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures/semestre
- **Crédits S7** : 4
- **Crédits S9** : 4

Objectifs

Le temps de l'écriture ne désigne pas un moment clos, mais un processus ouvert et complexe de rédaction, de réécriture, de correction, intégrant différentes étapes de la conception à l'impression et enfin à l'édition. Segments, fragments, épreuves — Rédaction, correction, fixation. Le texte tente de trouver un chemin pour faire surface, pour s'incarner. Le papier, l'encre, la typographie, la mise en page, le format sont autant de paramètres qui détermineront la forme matérielle du livre. L'auteur, censé être à l'origine du texte, n'est pas le seul à intervenir, et les conditions d'écriture, d'impression, de publication, voire l'histoire des éditions, témoignent de l'importance de contraintes matérielles successives

Contenu

Sur le chemin que le texte emprunte, il va se départir de son abstraction pour s'ancrer — ou s'encren — dans le temps et l'espace de son élaboration. Nous tenterons plusieurs expériences concrètes à l'atelier-impression (manipulation de typo, approche de différentes techniques et formats) afin de comprendre comment le texte arrive à faire surface.

Méthodes

L'atelier se déploie sous 3 axes

- 1- Se familiariser aux techniques d'impressions
- 2- Une plage d'ouverture des ateliers impression et un accompagnement technique (mise en page, gravure, gravure sur bois, sérigraphie, typographie)
- 3- Des moments d'échange autour de formes d'écritures et d'interprétations graphiques singulières (Un espace de collaboration potentiel entre étudiant·es de création littéraire et de design graphique)

Compétences à développer

M1-2 : 1.1 / 3.1 / 3.2 / 3.3 / 3.4 / 5.1 / 5.2 / 5.3 / 4.4

Évaluation

Une participation active sur l'un des 3 axes proposés. L'évaluation se fera sur la capacité des étudiant·es à investir un projet personnel ou collectif et le mener à bien.

Références bibliographiques

Chartier Roger, Les Usages de l'imprimé XVe-XIXe siècle, Fayard 1987
Alain Riffaud, L'écrivain et l'imprimeur, PUR 2010
Jean-François Heintzen, Chanter le crime. Canards sanglants & Complaintes tragiques). Bleu autour



LA FRONDE

- **Enseignantes** : Sonia Da Rocha et Vanina Pinter
- **Code** : CL4FP03
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures/semestre
- **Crédits S7** : 4
- **Crédits S8** : 4
- **Crédits S9** : 4

Objectifs

Explorer les formes graphiques issues des luttes féministes à travers une recherche critique et documentaire, en vue de produire des créations graphiques et typographiques engagées, ancrées dans une démarche de réappropriation et de transmission.

Contenu

Le premier numéro de La Fronde, quotidien, rédigé, composé et administré exclusivement par des femmes paraît le 9 novembre 1897. Initié par Marguerite Durand, il est annoncé par une affiche dessinée par l'une des premières affichistes françaises, Clémentine-Hélène Dufau. La typographie à l'origine du titre dans la manchette est à le point de départ de cet ARC, pensé sur deux ou trois ans. Il s'agit pour les étudiant·es. d'aller chercher des lettrages, calligraphies, typographies utilisées dans des documents féministes (revues, affiches, bandes-dessinées, banderoles...), sans délimitation temporelles- de réaliser une étude documentaire de ces lettres (contextes, supports, intentions...), puis que ces alphabets fassent l'objet d'une ou de plusieurs créations (numérisation du lettrage, base pour un nouveau dessin de caractères, réappropriation, transformation...). Il s'agit d'aller questionner l'esprit « frondeur » de manifestations scripturales féministes et de se saisir de cet esprit pour questionner le monde contemporain.

Méthodes

ARC (atelier de recherche et création)

Compétences à développer

M1-2 : 1.2 / 1.4 / 1.6 / 2.1 / 2.3 / 3.1 / 3.5 / 3.6 / 4.1 / 4.3 / 5.1 / 5.2 / 6.1 / 6.2 / 6.3

Évaluation

Les étudiant·es seront évalués sur leur implication, leur maîtrise formelle et technique, leur capacité de réflexion et la qualité de leur documentation

PENSER LA PHOTOGRAPHIE

Éthique, Esthétique, Politique, Sérialité et Matérialité

- **Enseignante** : Ilanit Illouz
- **Code** : CL4FP02
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures/semestre
- **Crédits S7** : 4
- **Crédits S8** : 4
- **Crédits S9** : 4

Objectifs pédagogiques

- Comprendre les enjeux contemporains de la photographie.
- Apprendre à observer
- Développer un regard critique face aux images.
- Articuler pensée, création et présentation.
- Intégrer les dimensions sensibles et techniques du médium photographique.

Contenu

Ce projet tout au long de l'année propose une approche critique de la photographie à travers ses dimensions éthiques (responsabilité), esthétiques (forme), politiques (enjeux de pouvoir), tout en y intégrant deux problématiques actuelles :

La sérialité : dans un monde saturé d'images, la répétition photographique devient une norme visuelle (séries artistiques, archives, réseaux sociaux).

La matérialité : redécouverte de la photographie comme objet physique, lien entre support, technique et sens.

Méthode

Atelier, cours, suivi des projet

Compétences à développer

M1-2 : 1.1 - 1.5 / 1.2. / 2.1 / 2.3 / 3.1-3.6 / 4.1-4.5 / 5.1 / 5.2 / 6.1-6.4

Évaluation

Contrôle continu et rendu

Références bibliographiques

- Issu des réflexions de l'ouvrage «Photographie : Éthique, Esthétique et Politique» (Rencontres d'Arles, 1997), Le catalogue rend compte des formes de l'engagement des tentations du pouvoir et du devoir de mémoire.
- Diane Arbus – Portraits de personnes marginalisées,
- Cindy Sherman – Auto-portraits stéréotypés.
- Nan Goldin – Photographie autobiographique. Référence : The Ballad of Sexual Dependency (1996).
- Graciela Iturbide – Documentaire mexicain,
- Claude Cahun, Sophie Calle – Photographie et texte.
- Lorna Simpson – Identité noire et mémoire. Référence : Lorna Simpson (Tate Publishing, 2005).
- Vivian Maier, Lee Miller, Zanele Muholi, Chris Marker, etc.

ARC DÉRIVES

- **Enseignant-es** : Ilanit Illouz & Helen Evans
- **Code** : CL4FP10
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures/semestre
- **Crédits S7** : 2
- **Crédits S8** : 2
- **Crédits S9** : 2

Objectifs

Approfondir les théories critiques de l'espace public, des politiques spatiales et de la représentation visuelle. Analyser des pratiques artistiques historiques et contemporaines à l'intersection de la photographie, de la performance et de l'espace urbain. Développer des interventions photographiques in situ abordant des enjeux de visibilité, de pouvoir, de surveillance ou de justice sociale. Concevoir des protocoles reproductibles, où la photographie devient à la fois outil de production, de documentation et de partage. Interroger les dimensions éthiques et politiques du travail dans l'espace public et de la représentation des communautés.

Contenu

L'atelier propose d'explorer l'espace public à travers le corps et la marche, en revisitant le concept de dérive formulé par les situationnistes dans les années 1960. Fidèle à son esprit critique et expérimental, la démarche est réinventée à la lumière des transformations contemporaines de l'espace public, de la mémoire post-coloniale, des nouvelles technologies, des luttes sociales, des flux migratoires et des crises écologiques.

Le Havre sera le terrain d'expérimentation : rues, friches, limites, bords de ville, zones portuaires ou naturelles. L'atelier explore les « territoires actuels » — espaces marginalisés, oubliés, informels, en friche ou en transformation — à travers des déplacements sensoriels et attentifs. L'objectif est de perturber les logiques habituelles de circulation et de perception, pour s'engager dans l'espace public de manière poétique, politique et performative.

Chaque étudiant-e choisira son médium (photo, performance, texte, vidéo, etc.) et développera une démarche personnelle. Les stratégies de déplacement, de désorientation, de révélation des marges et d'inversion des hiérarchies spatiales s'incarneront dans la création de protocoles artistiques ouverts, rejouables, documentés et transmissibles.

Des références comme le collectif Stalker viendront nourrir la réflexion. L'atelier combinera temps collectifs (échanges, images, consignes) et temps de travail autonome en atelier ou en extérieur.

Compétences à développer

M1-2 : 1.3, 1.5, 1.6 / 2.1, 2.3 / 3.1, 3.2, 3.4, 3.5, 3.6 / 4.1, 4.3, 4.4 / 5.1, 5.2 / 6.1, 6.2

Épreuve du diplôme

- **Semestre** : 10
- **Code** : AE5DI01
- **Crédits** : 30
- **Mémoire** : 5 crédits
- **Travail plastique** : 25 crédits
- **Code** : AE5DI02