

Programme pédagogique pour l'année 2026 — 2027



Calendrier pédagogique	35
CYCLE 1	36
Année 1	36
Année 2	47
Année 3	60
CYCLE 2	76
Année 4 — Design Graphique et Interactivité	76
Année 5 — Design Graphique et Interactivité	90

Année 4 et 5 — DNSEP option Art mention Environnements et Situations Publiques	104
Année 4	107
Année 5	107
Année 4 et 5 — DNSEP option Art mention Création littéraire & Master de Création littéraire	136

septembre 2026			octobre 2026			novembre 2026			Decembre 2026			janvier 2027			février 2027			mars 2027			avril 2027			mai 2027			juin 2027			juillet 2027			Aout 2027			septembre 2027		
M	1		J	1	Cours PUBLIC	D	1		M	1		V	1		L	1		L	1		J	1		S	1		M	1		J	1		S	1		L	1	
M	2		V	2	WORKSHOP	L	2		M	2		S	2		M	2		M	2		V	2		D	2		M	2		V	2		D	2		M	2	
J	3		S	3		M	3		J	3		D	3		M	3		M	3		S	3		L	3		J	3		S	3		L	3		M	3	
V	4	Concours d'entrée BIS	D	4		M	4		V	4		L	4		J	4	rangement	J	4		D	4		M	4		V	4		D	4		M	4		J	4	
S	5		L	5		J	5		S	5		M	5		V	5	JPO	V	5		L	5		M	5		S	5		L	5		M	5		V	5	
D	6		M	6		V	6		D	6		M	6		S	6	JPO	S	6		M	6		J	6		D	6		M	6		J	6		S	6	
L	7		M	7	WORKSHOP	S	7		L	7		J	7		D	7		D	7		M	7		Pré accrochages 3A	V	7		L	7		M	7		V	7		D	7
M	8		J	8		D	8		M	8		V	8		L	8		L	8	JOURNÉE PRO	J	8		S	8		M	8		J	8		S	8		L	8	
M	9	Résultats PC Parcoursup	V	9		L	9		M	9		S	9		M	9		M	9	JOURNÉE PRO	V	9		Com. Crédits 5	D	9		M	9		V	9		D	9		M	9
J	10		S	10		M	10		J	10		CPVE- RO	D	10		M	10		M	10	JOURNÉE PRO	S	10		L	10		J	10		S	10		L	10		M	10
V	11	VAE LH	D	11		M	11	férié	V	11		L	11		J	11		J	11	CPVE - LH	D	11		M	11		V	11		D	11		M	11		J	11	
S	12		L	12	Début des cours	J	12		S	12		M	12		V	12		V	12		L	12		M	12		S	12		L	12		M	12		V	12	
D	13		M	13		V	13		D	13		M	13		S	13		S	13		M	13		Pré accrochages5A	J	13		D	13		M	13		J	13		S	13
L	14		M	14		S	14		L	14		J	14		Com. Crédits 3 et 5	D	14		D	14		M	14		V	14		L	14		M	14	férié	V	14		D	14
M	15		J	15		D	15		M	15		V	15		L	15		L	15		J	15		S	15		M	15		J	15		S	15		L	15	
M	16		V	16	Éction des délégués	L	16		M	16		S	16		M	16		M	16		V	16		D	16		M	16		V	16		D	16		M	16	
J	17		S	17		M	17		J	17	rendu mémoires 5 DGI EP	D	17		M	17	WORKSHOP	M	17	CP 1er cycle 2e cycle	S	17		L	17		J	17		S	17		L	17		M	17	
V	18		D	18		M	18		V	18		L	18		J	18		J	18		D	18		M	18		V	18		D	18		M	18		J	18	
S	19		L	19		J	19		S	19		M	19		V	19		V	19		L	19		M	19		S	19		L	19		M	19		V	19	
D	20		M	20		V	20		D	20		M	20		S	20		S	20		M	20		J	20		D	20		M	20		J	20		S	20	
L	21	rentrée ROUEN Rouen	M	21	Réunion délégués	S	21		L	21		M	21	Com. Crédits 2 et 4	D	21		D	21		M	21		V	21		M	21		V	21		D	21		M	21	
M	22		J	22		D	22		M	22		V	22		L	22		L	22	Rappel Notes	J	22		S	22		M	22		J	22		S	22		L	22	
M	23		V	23		L	23		M	23		S	23		M	23		M	23		V	23		D	23		M	23		V	23		D	23		M	23	
J	24	Rentrée LH	S	24		M	24		J	24		D	24		M	24		M	24	bilan 3e	S	24		L	24		J	24		S	24		L	24		M	24	
V	25	La Rentrée culturelle	D	25		M	25		V	25		L	25		J	25		J	25		D	25		M	25		V	25		D	25		M	25		J	25	
S	26		L	26		J	26		S	26		M	26	soutenances 8e DGI - ESP	V	26		V	26		L	26		M	26		S	26		L	26		M	26		V	26	
D	27		M	27		V	27		D	27		M	27		S	27		S	27		M	27		J	27		D	27		M	27		J	27		S	27	
L	28	workshop	M	28		S	28		L	28		J	28	Com. Crédits 1A	D	28		D	28		M	28		V	28	VERNISSAGE COURS PUBLIC	L	28		M	28		V	28		D	28	
M	29		J	29		D	29		M	29		V	29	Deadline rattrapages	S	29		L	29	férié	J	29		S	29		M	29		J	29		S	29		L	29	
M	30		V	30	VOTE représentants étudiants	L	30		M	30		S	30		M	30		M	30	bilan 5	V	30		D	30		M	30		V	30		D	30		M	30	
			S	31					J	31		D	31					M	31	Com. Crédits 3				L	31											M	31	

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

PÔLE INITIATION AUX TECHNIQUES ET AUX PRATIQUES ARTISTIQUES

Semestre 1: 18 crédits

Semestre 2: 16 crédits

Les ateliers du Faire

- Cours dessin
- Le code informatique comme outil de création
- Design graphique
- Dessiner pour être lu et compris
- Initiales DG
- Introduction à l'interactivité
- Signe et typographie
- Initiation sérigraphie
- Initiation Fablab ou reliure
- 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

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.

DESSIN

→ **Enseignante** : Lorence Drocourt
→ **Code** : HG1TP02
→ **Type d'activité** : Obligatoire
→ **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
→ **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

LE CODE INFORMATIQUE COMME OUTIL DE CRÉATION

- **Enseignant** : Jean-Noël Lafargue
- **Code** : HG1TP10
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 1
- **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>

INITIATION FABLAB

- **Enseignant** : Adrien Langlois
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4h
- **Semestre** : 1

Le FabLab est un espace dédié à la **fabrication numérique et à l'expérimentation**, mettant à disposition des étudiant-es une variété d'outils et d'équipements pour donner forme à leurs idées et développer leurs projets.

L'atelier dispose notamment d'une graveuse-découpeuse laser, d'imprimantes 3D, d'une CNC, ainsi que de différents outils et équipements de fabrication.

Les étudiant-es sont accompagné-es tout au long de leur processus par le responsable de l'atelier, qui les guide dans la prise en main des machines et des logiciels, ainsi que dans la recherche de solutions techniques adaptées à leurs projets.

Le FabLab permet ainsi d'explorer différentes techniques de prototypage, de fabrication et de production, en lien avec les projets plastiques, éditoriaux, de recherche ou de scénographie.

INITIATION RELIURE

- **Enseignant** : Anna Tabutiaux
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4h
- **Semestre** : 1

L'atelier reliure accueille les étudiant-es souhaitant explorer les techniques traditionnelles et contemporaines de reliure et de façonnage du livre. Encadré par une technicienne dédiée, l'atelier met à disposition les équipements nécessaires à la réalisation de reliures cousues ou collées, ainsi qu'aux différentes étapes de finition : massicotage, découpe, dorure, etc.

Ouvert aux étudiant-es dans le cadre de leurs projets plastiques, éditoriaux ou de recherche, l'atelier accompagne aussi bien la production de petites séries que la fabrication d'exemplaires uniques : carnets, livres d'artiste, portfolios, éditions, etc. Un accompagnement technique individualisé permet à chacun-e d'adapter les techniques de reliure aux exigences de son projet, du choix du papier au mode d'assemblage.

Équipements disponibles

Massicot, matériel de couture et de pliage, presses, outils de dorure, machines à coudre et matériel de façonnage du papier.

Accès

L'atelier est accessible tous les après-midis. Une initiation à l'utilisation des machines et des équipements est obligatoire avant toute utilisation en autonomie.

Consignes de sécurité

L'utilisation du massicot et des machines de découpe est soumise à une formation préalable. Toute utilisation des équipements sans autorisation ou sans respect des consignes de sécurité est interdite.

INITIATION SÉRIGRAPHIE

- **Enseignant** : Yann Owens
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **Semestres** : 1 et 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

DESIGN GRAPHIQUE

- **Enseignant :** Gilles Acézat
- **Code :** HG1TP16
- **Type d'activité :** Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 3
- **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 ÊTRE LU ET COMPRIS

- **Enseignant :** Stéphane Trois Carré
- **Code :** HG1TP04
- **Type d'activité :** Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 2
- **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** : 2
- **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** : 3
- **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
- **Type d'activité :** Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 4
- **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.

CALLIGRAPHIE

- **Enseignante :** Sonia da Rocha
- **Code :** HG1TP13
- **Type d'activité :** Facultative
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 1
- **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.,

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

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** : 4
- **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. Il peut s'agir du 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 peut prendre la forme d'un roman graphique ou à une bande dessinée documentaire ou encore du journalisme dessiné,

Semestre 2

Suite à l'exercice précédent qui a permis à l'étudiant de comprendre la combinaison de différents types de recherches documentaires : papier, Internet, intelligence artificielle, il est proposé aux étudiants durant ce semestre de concevoir une exposition dans l'espace de la salle d'exposition du campus du Havre. Cet exercice donne lieu à la rédaction d'un dossier accompagné d'une maquette permettant de concevoir et préfigurer l'exposition. Combinant ainsi une réflexion théorique et 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

Qualité du texte, originalité de traitement et de la réalisation du livret et de la maquette

INITIATION À L'HISTOIRE DE L'ART OCCIDENTAL

- **Enseignante** : Maxence Alcalde
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **Semestres** : 1 et 2
- **Crédits S1** : 3
- **Crédits S2** : 3

Objectifs

Développer une approche formelle et conceptuel des formes (peintures, sculptures, installations, etc.)

Contenu

Ce cours est une exploration l'histoire des formes. Nous aurons à cœur de replacer les œuvres dans leur contexte et d'en comprendre les enjeux. Une attention particulière sera portée à l'observation des œuvres.

Méthodes

Cours magistral

Évaluation

Assiduité + rendu

MONDAY MORNING

- **Enseignantes** : Carol Harriss
- **Code** : HG1HA03
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **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** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **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),

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 :** Bachir Soussi-Chiadmi

→ **Rendez-vous de coordination :** Jeudi de 9h à 10h

PÔLE MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRE

Semestre 3 : 16 crédits

Semestre 4 : 14 crédits

Les ateliers du Faire

— Enseignements

→ Illusions tangibles

→ Atelier vidéo

→ Eat art

→ Là-bas, recherches graphiques

→ 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 et pratique du design
graphique

→ Anglais

→ Initiation à l'esthétique

→ Recherche documentaire

→ Histoire de l'art du 20^{ème} siècle

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.

ILLUSIONS TANGIBLES

- **Enseignante** : Lorence Drocourt
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **Semestres** : 3 et 4

Objectifs

D'après Jacques Lacan : plus l'objet est présentifié en tant qu'imité, plus il nous ouvre cette dimension où l'illusion se brise et vise autre chose. Questionnement sur la véracité des images et le phénomène de consentement, de connivence et de nécessaire complicité vis à vis des illusions. Réflexion sur les notions d'économie d'espace et de matière première, de "moyens de fortunes", de méthodes dites "artisanales"... Questionner les procédés de "trompe-l'oeil" et le brouillage des limites entre 2D et 3D.

Contenu

Conception et réalisation d'une architecture ou objet factice en 2D.
Compréhension et maîtrise des procédés illusionnistes dans l'art.
Recherches documentaires, repérages photographiques.

Méthode

Cette proposition pédagogique s'organisera en trois temps :

- Présentation de la série "Observatoires imaginaires" de Noémie Goudal; les étudiants et étudiantes auront ensuite à imaginer un projet de volume en trompe-l'oeil (production de dessins, photos et documentations).
- Réalisation de la structure.
- Transport dans le lieu choisi, mise en place et photographie du trompe l'oeil mis à l'épreuve dans un paysage réel.

Évaluation

Contrôle continu

LE RAPPORT TEXTE / IMAGE / CODE

- **Enseignant** : Bachir Soussi Chiadmi
- **Code** : HG2MT03
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **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 mutli 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

ATELIER VIDÉO

- **Enseignant** : Stéphane Trois Carrés
- **Code** : HG2MT08
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **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 :** 3
- **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.

LÀ-BAS, RECHERCHES GRAPHIQUES

- **Enseignante :** Rozenn Lanchec
- **Code :** HG2MT01
- **Type d'activité :** Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 4
- **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.

ÉDITION — DESIGN GRAPHIQUE

- **Enseignant** : Gilles Acézat
- **Code** : HG2MT02h
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **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** : 2
- **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 :** 1
- **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 ET PRATIQUE DU DESIGN GRAPHIQUE

- **Enseignante** : Vanina Pinter
- **Code** : HG2HA01
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **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

RECHERCHE DOCUMENTAIRE

- **Enseignante :** Emmanuelle Lepeltier
- **Code :** HG1HA07
- **Type d'activité :** Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 2
- **Semestres :** 3 et 4

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),

ANGLAIS

- **Enseignante :** Carol Harriss
- **Code :** HG2HA02
- **Type d'activité :** Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 2
- **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 :** 2
- **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 Tranfiguration du banal*, Paris, Seuil, Point, 2019.

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-ice

→ **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 :** Jean-Noël Lafargue

→ **Rendez-vous de coordination :** Mardi de 11h à 12h, Jeudi de 12h à 13h

PÔLE MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISE EN ŒUVRES

Semestre 5 : 12 crédits

Semestre 6 : 4 crédits

Les ateliers du Faire

→ La remontée magmatique du signe

→ 1% et plus de désordre

→ Sargasse fonderie

→ Arc dérivés

→ Vidéo

→ Là-bas, recherches graphique

→ Le club informatique

→ Initiation à la réalité virtuelle

→ L'atelier convivial et intermédiatique

→ Atelier d'écriture

→ Construire le futur

Micro-architecture

Activités facultatives

→ Calligraphie

PÔLE HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET LANGUE ÉTRANGÈRE

Semestre 5 : 8 crédits

Semestre 6 : 5 crédits

→ Studio pro

→ Anglais

→ Recherche documentaire

→ Théorie et pratique de l'exposition

→ Histoire de l'art, représentations,
cultures et identités

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.

LA REMONTÉE MAGMATIQUE DU SIGNE

- **Enseignant**: Yann Owens
- **Code**: HG3MT03
- **Type d'activité**: Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires**: 4
- **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.

1% ET PLUS DE DÉSORDRE

- **Enseignant-es** : Jean-Noël Lafargue et Lorence Drocourt
- **Code** : HG3MT04
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **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 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

- 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

SARGASSES FONDERIE

- **Enseignant-es** : Sonia da Rocha et Jean-Noël Lafargue
- **Code** : HG3MT11
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 3
- **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
- **Code** : HG3MT05
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **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, 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

- 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.

LÀ-BAS, RECHERCHES GRAPHIQUES

- **Enseignante** : Rozenn Lanchec
- **Code** : HG3MT01
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **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'approfondit, 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

VIDÉO

- **Enseignant** : Stéphane Trois Carré
- **Code** : HG3MT10
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **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. 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

LE CLUB INFORMATIQUE

- **Enseignant** : Bachir Soussi-Chiadmi
- **Code** : HG3MT07
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **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 optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **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 optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **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 Illitch^[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

ATELIER D'ÉCRITURE

- **Enseignant** : Frédéric Forte
- **Code** : HG3MT06
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **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.

MICRO—ARCHITECTURE

- **Enseignant :** Heiko Hansen
- **Code :** AE4PP23
- **Type d'activité :** Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 4
- **Semestres :** 5 et 6
- **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.

CONSTRUIRE LE FUTUR

- **Enseignant :** Jean-Noël Lafargue
- **Type d'activité :** Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 2
- **Semestres :** 5 et 6

Contenu

Loin de se cantonner à un imaginaire technologique, la science-fiction est un genre dédié aux spéculations intellectuelles. 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, IA... Pour les designers et les artistes, qui se donnent pour mission de construire et d'améliorer la société dans laquelle ils vivent, le décalage offert par la science-fiction peut être un outil fertile. Obligatoire pour les étudiants de troisième année, ce temps sera aussi dédié à la coordination, car les étudiants ont un futur immédiat à construire : leur diplôme.

Objectifs

Selon le point de vue de la personne enseignante, le cours vise à :

Sensibiliser les étudiants et étudiantes à la richesse des fictions spéculatives, et les amener à produire des travaux qui répondent à ce que certains nomment « la panne des imaginaires du futur ». Il vise aussi à accompagner chaque étudiant au cours de cette année diplômante, avec discussions autour des sujets de notes d'intention et de la production générale.

Compétences à développer

À l'issue du cours, la personne étudiante sera capable de produire.

Evaluation

Contrôle continu et individuelle

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

THÉORIE ET PRATIQUE DE L'EXPOSITION

- **Enseignant** : Maxence Alcade
- **Code** : HG3HA03
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **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.

HISTOIRE DE L'ART - REPRÉSENTATIONS, CULTURES ET IDENTITÉS

- **Enseignante** : Liza Petiteau
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **Semestres** : 5

Contenu

Ce cours propose une approche interdisciplinaire de l'histoire de l'art centrée sur l'analyse des représentations, des cultures et des constructions identitaires. Les œuvres y sont envisagées comme des productions culturelles inscrites dans des contextes historiques, sociaux, politiques et symboliques.

À travers l'étude des créations visuels et médiatiques des artistes du XXe et XXIe siècle, les personnes étudiantes développent des outils d'analyse leur permettant de comprendre comment les pratiques artistiques construisent, transmettent, interrogent ou transforment les représentations de soi et des autres.

Le cours mobilise les apports de l'histoire de l'art, des études culturelles, des études sur le genre et de la culture matérielle afin de nourrir une réflexion critique sur les enjeux de la création artistique contemporaine. Une place centrale est accordée aux notions qui traversent aujourd'hui les pratiques artistiques — notamment le genre, les féminismes, l'intersectionnalité, les approches postcoloniales et décoloniales, les cultures matérielles, les patrimoines et les mémoires — afin d'en comprendre les fondements, les usages et les débats actuels.

L'objectif est d'accompagner les étudiant-es dans le développement d'une culture artistique exigeante et de leur permettre de mobiliser ces références avec discernement dans leur pratique artistique, leurs projets et leurs prises de parole.

Objectifs d'apprentissage

À la fin du cours, la personne étudiante sera capable de :

- développer une lecture critique des œuvres, des images et des productions culturelles
- situer une œuvre dans son contexte historique, culturel, social et politique.
- comprendre et mobiliser les principaux concepts-clés liés aux questions de genre, d'identités et cultures.
- analyser les relations entre création artistique, représentations, cultures et sociétés.
- nourrir sa démarche de création par des références artistiques et théoriques.
- expliquer des concepts-clés de manière claire, argumentée et accessible.

Axes thématiques

Représentations, cultures et constructions identitaires
Images, corps et politiques de la représentation
Féminismes et renouvellement de l'histoire de l'art
Genre, intersectionnalité et pratiques artistiques
Perspectives postcoloniales et décoloniales
Cultures matérielles : objets, vêtements et design
Patrimoine, mémoire et récits

Méthodes

Le cours alterne apports théoriques, analyses d'œuvres, lectures critiques, discussions collectives, ateliers de réflexion et présentations étudiantes. Une attention particulière est portée à l'articulation entre les contenus du cours et les démarches de création développées par les personnes étudiantes.

La création d'une atmosphère favorable aux apprentissages en classe repose sur votre responsabilité individuelle et collective. Cela implique une attitude d'ouverture, d'écoute, de respect et de non-jugement envers les expériences partagées par les autres.

Évaluation

Évaluation 1 — Podcast de médiation culturelle d'un concept-clé (20%)

Évaluation 2 — Analyse critique d'une exposition d'art actuel (25%)

Évaluation 3 — Carnet dessiné : recherches, expérimentations et références (30%)

Évaluation 4 — Présentation orale (25%)

STUDIO PRO

- **Enseignant :** Gilles Acézat
- **Code :** HG3HA11
- **Type d'activité :** Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 4
- **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

RECHERCHE DOCUMENTAIRE

- **Enseignante :** Emmanuelle Lepeltier
- **Code :** HG1HA07
- **Type d'activité :** Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 1
- **Semestres :** 5 et 6

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),

ANGLAIS

- **Enseignante** : Carol Harriss
- **Code** : HG3HA02
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **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

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 de semestre

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

ATELIERS DE MÉTHODOLOGIE ET DE TECHNIQUES

→ Design graphique « Le livre et ses formes »

→ Design graphique « Atlas »

→ 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

→ La remontée magmatique du signe

→ Atelier d'écriture

→ 1% et plus de désordre

→ Micro-architecture

Activités facultatives

→ Calligraphie

→ Club lecture

STAGE

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

DESIGN GRAPHIQUE « LE LIVRE ET SES FORMES »

- **Enseignant** : Gilles Acézat
- **Code** : HG4PM20
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **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.

CALLIGRAPHIE

- **Enseignante** : Sonia da Rocha
- **Code** : HG3MT12
- **Type d'activité** : Facultative
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 1h
- **Semestres** : 7 et 8

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,

LITTÉRATURE INTERACTIVE, GÉNÉRATIVE ET VISUELLE

- **Enseignant** : Jean-Noël Lafargue
- **Code** : HG4PM10
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **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 optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **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 optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **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 optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **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

PHOTOGRAPHIE

- **Enseignante** : Ilanit Illouz
- **Code** : HG4PM13
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **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

RÉALITÉ VIRTUELLE

- **Enseignant** : Stéphane Trois Carrés
- **Code** : HG4PM25
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 3
- **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 optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **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 optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 3
- **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.

DESIGN GRAPHIQUE « ATLAS »

- **Enseignants** : Alain Rodriguez
- **Code** : HG4PM21
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 1
- **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 optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **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'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

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.

ATELIER D'ÉCRITURE

- **Enseignant** : Frédéric Forte
- **Code** : HG4PM05
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **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 DÉSORDRE

- **Enseignant-es** : Jean-Noël Lafargue et Lorence Drocourt
- **Code** : HG4PM07
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **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.

CLUB LECTURE

- **Enseignante** : Vanina Pinter
- **Type d'activité** : Facultative
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 1
- **Semestre** : 7 et 8

Objectifs

Donner goût à la lecture, lire, lire à voix haute, se concentrer, écouter les autres.
Prendre conscience de sa voix.

Contenu

Lire, échanger, partager des mots, des pensées, des rythmes puisés dans la littérature, dans des textes philosophiques, sociologiques, dans des romans graphiques... Lire pour singulariser son écriture. Lire pour penser.

Compétences à développer

Vivre heureux ! Juste avec un livre et la lumière du jour.

MICRO—ARCHITECTURE

- **Enseignant** : Heiko Hansen
- **Code** : AE4PP23
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **Semestres** : 7 et 8

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.

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
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 3
- **Crédits S8** : 2

Méthodes

Présentation des travaux réalisés

Contenu

Accrochage des travaux réalisés dans le semestre et présentation orale et visuelle aux enseignants du jury de bilan.

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
- **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
- **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
- **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:** 2
- **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

STUDIO PRO - SUIVI DE PROJET

- **Enseignant** : Gilles Acézat
- **Code** : HG4PM14
- **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

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.

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 :** 1

→ **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

GRAPHISME MULTIMEDIA ET RECHERCHES

- 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
- La remontée magmatique du signe
- Atelier d'écriture
- 1% et plus de désordre

SUIVI DE MEMOIRE, PHILOSOPHIE, HISTOIRE DES ARTS, LANGUE ETRANGERE

- Théorie du Design Graphique
- Atelier d'écriture et suivi de mémoire
- Studio Pro

Activités facultatives

- Calligraphie
- Club lecture
- Anglais

PÔLE MISE EN FORME DU PROJET PERSONNEL

Semestre 9 : 10 crédits

PÔLE ÉPREUVE DU DIPLÔME

Semestre 10 : 30 crédits

Pôle méthodologie de la recherche

Semestre 9: 20 crédits

LITTÉRATURE INTERACTIVE, GÉNÉRATIVE ET VISUELLE

- **Enseignant** : Jean-Noël Lafargue
- **Code** : HG5MR05
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **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 optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **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 optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **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>

CALLIGRAPHIE

- **Enseignante** : Sonia da Rocha
- **Code** : HG3MT12
- **Type d'activité** : Facultative
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 1h
- **Semestres** : 9

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,

STUDIO PRO

- **Enseignant** : Gilles Acézat
- **Code** : HG5MR09
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **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 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.

LE CLUB INFORMATIQUE

- **Enseignant :** Bachir Soussi-Chiadmi
- **Code :** HG5MR015
- **Type d'activité :** Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 4
- **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

PHOTOGRAPHIE

- **Enseignante :** Ilanit Illouz
- **Code :** HG5MR08
- **Type d'activité :** Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 3
- **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

RÉALITÉ VIRTUELLE

- **Enseignant :** Stéphane Trois Carrés
- **Code :** HG5MR22
- **Type d'activité :** Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 3
- **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 optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 2
- **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

DESIGN GRAPHIQUE « LE LIVRE ET SES FORMES »

- **Enseignants** : Alain Rodriguez
- **Code** : HG5MR19
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 3
- **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.

CLUB LECTURE

- **Enseignante** : Vanina Pinter
- **Type d'activité** : Facultative
- **Semestre** : 7 et 8

Objectifs

Donner goût à la lecture, lire, lire à voix haute, se concentrer, écouter les autres. Prendre conscience de sa voix.

Contenu

Lire, échanger, partager des mots, des pensées, des rythmes puisés dans la littérature, dans des textes philosophiques, sociologiques, dans des romans graphiques... Lire pour singulariser son écriture. Lire pour penser.

Compétences à développer

Vivre heureux ! Juste avec un livre et la lumière du jour.

LA REMONTÉE MAGMATIQUE DU SIGNE

- **Enseignant** : Yann Owens
- **Code** : HG5MR10
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **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.

ATELIER D'ÉCRITURE

- **Enseignant** : Frédéric Forte
- **Code** : HG5MR06
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **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 optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **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 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

UE. Suivi de mémoire, philosophie, histoire des arts, langue étrangère

THÉORIE DU DESIGN GRAPHIQUE

- **Enseignante :** Vanina Pinter
- **Code :** HG5MR07
- **Type d'activité :** Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 2
- **Travail de l'étudiant :** 50 heures / semestre
- **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

ANGLAIS

- **Enseignante** : Carol Harriss
- **Type d'activité** : Facultative
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 1
- **Semestre** : 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

- 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

Pôle mise en forme du projet personnel

Semestre 9: 10 crédits

BILAN, RECHERCHES PERSONNELLES

- **Enseignant-es**: Équipe restreinte incluant le-la coordinateur-ice
- **Code**: HG5BI01
- **Type d'activité**: Obligatoire
- **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
- **Semestre**: 9
- **Crédits S9**: 2

5 entretiens minimum par semestre

WORKSHOPS 1 et 2

- **Enseignant**: Selon le workshop
- **Code**: HG5BI02
- **Type d'activité**: Obligatoire
- **Semestre s**: 9
- **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 – Environnements 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.

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**

→ **Stage**

→ **Pratiques d'ateliers**

MODULES AU CHOIX

(S7 et S8 : Choisir des modules
totalisants 10 crédits)

→ **L'atelier convivial et intermédiaire**

→ **Le club informatique**

→ **Arc Dérives**

→ **Atelier d'écriture**

→ **1% et plus de désordre**

→ **Studio pro**

→ **Ma chambre dehors**

→ **Photographie**

→ **Vidéo**

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**

→ **Théorie des arts publics**

PÔLE DE LANGUE ÉTRANGÈRE

Semestre 7 : 1 crédit

Semestre 8 : 1 crédit

→ **Anglais**

Facultatif

Calligraphie

Atelier d'écriture

Année 5

PÔLE MISE EN FORME DU PROJET PERSONNEL

Semestre 9 : 10 crédits

MODULES OBLIGATOIRES

→ **Bilan, recherches personnelles**

→ **Entretiens individuels**

→ **Espace projet**

→ **Pratiques d'ateliers**

MODULES AU CHOIX

Choisir des modules totalisants 12
crédits

→ **L'atelier convivial et intermédiaire**

→ **Le club informatique**

→ **Arc Dérives**

→ **Atelier d'écriture**

→ **1% et plus de désordre**

→ **Studio pro**

→ **Ma chambre dehors**

→ **Photographie**

→ **Vidéo**

PÔLE MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE ET THEORIE

Semestre 9 : 20 crédits

→ **Écriture du mémoire**

→ **Espace projet**

→ **Théorie des arts publics**

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

BILAN, RECHERCHES PERSONNELLES

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

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

STUDIO PRO

- **Enseignant-e**: Gilles Acézat
- **Code**: AE4PP02
- **Type d'activité**: Module optionnel
- **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, juridiques 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 3^e années, interventions de personnalités qualifiées

Compétences à développer

- Mobiliser les ressources techniques et technologiques ;
- Professionnalisme dans la documentation et la présentation de son travail ;
- Se former à la législation liée au régime social des auteurs.

Évaluation

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

PRATIQUES D'ATELIERS (SÉRIGRAPHIE)

- **Enseignant**: Yann Owens
- **Code**: AE4PP19
- **Type d'activité**: Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires**: 2
- **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

- Approfondir 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.

PRATIQUES D'ATELIERS (RELIURE)

- **Enseignant** : Anna Tabutiaux
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Semestres** : 7 et 8

L'atelier reliure accueille les étudiant-es souhaitant explorer les techniques traditionnelles et contemporaines de reliure et de façonnage du livre. Encadré par une technicienne dédiée, l'atelier met à disposition les équipements nécessaires à la réalisation de reliures cousues ou collées, ainsi qu'aux différentes étapes de finition : massicotage, découpe, dorure, etc.

Ouvert aux étudiant-es dans le cadre de leurs projets plastiques, éditoriaux ou de recherche, l'atelier accompagne aussi bien la production de petites séries que la fabrication d'exemplaires uniques : carnets, livres d'artiste, portfolios, éditions, etc. Un accompagnement technique individualisé permet à chacun-e d'adapter les techniques de reliure aux exigences de son projet, du choix du papier au mode d'assemblage.

Équipements disponibles

Massicot, matériel de couture et de pliage, presses, outils de dorure, machines à coudre et matériel de façonnage du papier.

Accès

L'atelier est accessible tous les après-midis. Une initiation à l'utilisation des machines et des équipements est obligatoire avant toute utilisation en autonomie.

Consignes de sécurité

L'utilisation du massicot et des machines de découpe est soumise à une formation préalable. Toute utilisation des équipements sans autorisation ou sans respect des consignes de sécurité est interdite.

PRATIQUES D'ATELIERS (FABLAB)

- **Enseignant** : Adrien Langlois
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 3h
- **Semestre** : 7 et 8

Le FabLab est un espace dédié à la **fabrication numérique et à l'expérimentation**, mettant à disposition des étudiant-es une variété d'outils et d'équipements pour donner forme à leurs idées et développer leurs projets.

L'atelier dispose notamment d'une graveuse-découpeuse laser, d'imprimantes 3D, d'une CNC, ainsi que de différents outils et équipements de fabrication.

Les étudiant-es sont accompagné-es tout au long de leur processus par le responsable de l'atelier, qui les guide dans la prise en main des machines et des logiciels, ainsi que dans la recherche de solutions techniques adaptées à leurs projets.

Le FabLab permet ainsi d'explorer différentes techniques de prototypage, de fabrication et de production, en lien avec les projets plastiques, éditoriaux, de recherche ou de scénographie.

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 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

- 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>

VIDÉO

- **Enseignant** : Stéphane Trois Carrés
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **Semestres** : 7 et 8

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

Évaluation continue sur le travail hebdomadaire

ATELIER D'ÉCRITURE

- **Enseignant** : Frédéric Forte
- **Code** : AE4PP09
- **Type d'activité** : Facultative
- **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.

CALLIGRAPHIE

- **Enseignante** : Sonia da Rocha
- **Code** : HG3MT12
- **Type d'activité** : Facultative
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 1h
- **Semestres** : 7 et 8

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,

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** : 4
- **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

PHOTOGRAPHIE

- **Enseignante** : Ilanit Illouz & Yann Owens
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 3
- **Semestres** : 7 et 8

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

MA CHAMBRE DEHORS

- **Enseignant** : Heiko Hansen
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 3
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S5** : 2
- **Crédits S6** : 2

Objectifs

Le cours offre aux étudiant-es une expérience pratique de création d'objets et de travailler vers un objectif commun et collectif : un aménagement intérieur, installé de manière permanente sous la forme d'une chambre d'hôte, un espace-galerie habitable à l'ésadhar. L'objectif est de plonger les étudiant-es dans une activité de création de formes et de volumes en trois dimensions. Au-delà, « Ma chambre dehors » représente une formidable occasion de naviguer entre l'art et le design, entre la sculpture et les arts appliqués, entre pièce unique et édition.

Contenu

Dans l'atelier « Ma chambre dehors », les étudiant-es sont invité-es à recycler des objets trouvés dans la rue et à les transformer en objets design pour aménager une chambre meublée. L'atelier retrace une histoire humoristique et provocante du design ready-made, des années 1980 à aujourd'hui. Le projet final consistera en un ameublement installé dans un des appartements de l'école sur le campus de l'ésadhar au Havre. Ce projet sera réalisé en collaboration avec Hangar Zero au Havre. Le cours pourrait s'étaler sur un ou deux semestres, selon sa mise en œuvre à l'ésadhar.

Compétences à développer

Sur le plan pratique, les étudiant-es apprendront à :

- travailler avec le recyclage et l'upcycling
- maîtriser les techniques de conception d'objets
- utiliser les savoir-faire artisanaux (bois, métal, etc.)
- utiliser l'artisanat numérique (impression 3D et découpe CNC)

Sur le plan théorique, ils et elles aborderont également la théorie du design, la conceptualisation des significations sociales et culturelles d'un objet design ou art, son analyse dans l'espace réel et virtuel, ainsi que la planification et la conception d'un projet d'exposition en groupe.

Évaluation

Contrôle continu, évaluation finale/bilan, individuelle et collective.

Évaluation du projet, de la production plastique, de la restitution et du processus

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

Évaluation

Assiduité + rendu

ESPACE PROJET

- **Enseignant-es** : Helen Evans
- **Code** : AE4IR03
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **Travail de l'étudiant** : 50heures /semestre
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S7** : 6
- **Crédits S8** : 6

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'élus-e-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.

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.

THÉORIE DES ARTS PUBLICS

→ **Type d'activité** : Obligatoire

→ **Semestres** : 7 et 8

→ **Crédits** : 3

Objectifs

À l'issue de l'enseignement, les personnes étudiantes seront capables de :

1. Analyser et contextualiser les pratiques des arts publics

Mobiliser des références artistiques, historiques et théoriques pour situer et analyser une œuvre ou une démarche en relation avec son environnement, son contexte et ses publics.

2. Nourrir leur démarche de recherche-crédation

S'appuyer sur ces références et analyses pour développer une réflexion critique et situer sa propre pratique artistique.

Contenu

Ce cours propose une approche théorique et critique des arts publics, en s'intéressant aux relations entre pratiques artistiques, environnement, espace public, territoire et société. À partir de références artistiques, historiques et théoriques, il explore les différentes formes et évolutions des pratiques artistiques en situation : **art public, art environnemental, Land Art, site-specific, art contextuel, interventions urbaines et pratiques participatives.**

Le cours interroge les relations entre **œuvre, lieu, artiste et public**, ainsi que les notions de contexte, de site, de paysage, de territoire, d'usage et de réception. Il permet aux étudiant-es de construire une culture critique des arts publics, d'analyser les pratiques en contexte et de situer leur propre démarche artistique dans l'histoire et les débats qui traversent ce champ.

Modalités

Le cours alterne apports théoriques, études d'œuvres et de projets, lectures, analyses de cas et discussions collectives. Des observations ou visites de projets dans l'espace public peuvent compléter les séances.

Compétences à développer

Culture artistique · Analyse critique · Recherche · Contextualisation · Théorie · Argumentation

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 :** 1

→ **Travail de l'étudiant :** 25

→ **Semestre :** 7 et 8

→ **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

STUDIO PRO

- **Enseignant-e**: Gilles Acézat
- **Code**: AE4PP02
- **Type d'activité**: Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires**: 2
- **Travail de l'étudiant**: 25 heures/semestre
- **Semestre**: 9
- **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 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

- 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.

PRATIQUES D'ATELIERS (SÉRIGRAPHIE)

- **Enseignant**: Yann Owens
- **Code**: AE4PP19
- **Type d'activité**: Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires**: 2
- **Travail de l'étudiant**: 50 heures/semestre
- **Semestres**: 9
- **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.

PRATIQUES D'ATELIERS (RELIURE)

- **Enseignant** : Anna Tabutiaux
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Semestres** : 9

L'atelier reliure accueille les étudiant-es souhaitant explorer les techniques traditionnelles et contemporaines de reliure et de façonnage du livre. Encadré par une technicienne dédiée, l'atelier met à disposition les équipements nécessaires à la réalisation de reliures cousues ou collées, ainsi qu'aux différentes étapes de finition : massicotage, découpe, dorure, etc.

Ouvert aux étudiant-es dans le cadre de leurs projets plastiques, éditoriaux ou de recherche, l'atelier accompagne aussi bien la production de petites séries que la fabrication d'exemplaires uniques : carnets, livres d'artiste, portfolios, éditions, etc. Un accompagnement technique individualisé permet à chacun-e d'adapter les techniques de reliure aux exigences de son projet, du choix du papier au mode d'assemblage.

Équipements disponibles

Massicot, matériel de couture et de pliage, presses, outils de dorure, machines à coudre et matériel de façonnage du papier.

Accès

L'atelier est accessible tous les après-midis. Une initiation à l'utilisation des machines et des équipements est obligatoire avant toute utilisation en autonomie.

Consignes de sécurité

L'utilisation du massicot et des machines de découpe est soumise à une formation préalable. Toute utilisation des équipements sans autorisation ou sans respect des consignes de sécurité est interdite.

PRATIQUES D'ATELIERS (FABLAB)

- **Enseignant** : Adrien Langlois
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 3h
- **Semestre** : 9

Le FabLab est un espace dédié à la **fabrication numérique et à l'expérimentation**, mettant à disposition des étudiant-es une variété d'outils et d'équipements pour donner forme à leurs idées et développer leurs projets.

L'atelier dispose notamment d'une graveuse-découpeuse laser, d'imprimantes 3D, d'une CNC, ainsi que de différents outils et équipements de fabrication.

Les étudiant-es sont accompagné-es tout au long de leur processus par le responsable de l'atelier, qui les guide dans la prise en main des machines et des logiciels, ainsi que dans la recherche de solutions techniques adaptées à leurs projets.

Le FabLab permet ainsi d'explorer différentes techniques de prototypage, de fabrication et de production, en lien avec les projets plastiques, éditoriaux, de recherche ou de scénographie.

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** : 9
- **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 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

- 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

VIDÉO

- **Enseignant** : Stéphane Trois Carrés
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **Semestres** : 9

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

Évaluation continue sur le travail hebdomadaire

ATELIER D'ÉCRITURE

- **Enseignant** : Frédéric Forte
- **Code** : AE4PP09
- **Type d'activité** : Facultative
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures/semestre
- **Semestres** : 9
- **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.

CALLIGRAPHIE

- **Enseignante** : Sonia da Rocha
- **Code** : HG3MT12
- **Type d'activité** : Facultative
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 1h
- **Semestres** : 9

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,

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** : 4
- **Travail de l'étudiant** : 50 heures/semestre
- **Semestres** : 9
- **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** : 9
- **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

PHOTOGRAPHIE

- **Enseignante** : Ilanit Illouz & Yann Owens
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 3
- **Semestres** : 7 et 8

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

MA CHAMBRE DEHORS

- **Enseignant** : Heiko Hansen
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 3
- **Semestres** : 7 et 8
- **Crédits S5** : 2
- **Crédits S6** : 2

Objectifs

Le cours offre aux étudiant-es une expérience pratique de création d'objets et de travailler vers un objectif commun et collectif : un aménagement intérieur, installé de manière permanente sous la forme d'une chambre d'hôte, un espace-galerie habitable à l'ésadhar. L'objectif est de plonger les étudiant-es dans une activité de création de formes et de volumes en trois dimensions. Au-delà, « Ma chambre dehors » représente une formidable occasion de naviguer entre l'art et le design, entre la sculpture et les arts appliqués, entre pièce unique et édition.

Contenu

Dans l'atelier « Ma chambre dehors », les étudiant-es sont invité-es à recycler des objets trouvés dans la rue et à les transformer en objets design pour aménager une chambre meublée. L'atelier retrace une histoire humoristique et provocante du design ready-made, des années 1980 à aujourd'hui. Le projet final consistera en un ameublement installé dans un des appartements de l'école sur le campus de l'ésadhar au Havre. Ce projet sera réalisé en collaboration avec Hangar Zero au Havre. Le cours pourrait s'étaler sur un ou deux semestres, selon sa mise en œuvre à l'ésadhar.

Compétences à développer

Sur le plan pratique, les étudiant-es apprendront à :

- travailler avec le recyclage et l'upcycling
- maîtriser les techniques de conception d'objets
- utiliser les savoir-faire artisanaux (bois, métal, etc.)
- utiliser l'artisanat numérique (impression 3D et découpe CNC)

Sur le plan théorique, ils et elles aborderont également la théorie du design, la conceptualisation des significations sociales et culturelles d'un objet design ou art, son analyse dans l'espace réel et virtuel, ainsi que la planification et la conception d'un projet d'exposition en groupe.

Évaluation

Contrôle continu, évaluation finale/bilan, individuelle et collective.

Évaluation du projet, de la production plastique, de la restitution et du processus

Pôle méthodologie de la recherche et théorie

Semestre 9 : 20 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:** 9
- **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

Évaluation

Assiduité + rendu

ESPACE PROJET

- **Enseignant-es** : Helen Evans
- **Code** : AE4IR03
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4
- **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'élu-e-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.

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.

THÉORIE DES ARTS PUBLICS

→ **Type d'activité** : Obligatoire

→ **Semestre** : 9

→ **Crédits** : 3

Objectifs

À l'issue de l'enseignement, les personnes étudiantes seront capables de :

1. Analyser et contextualiser les pratiques des arts publics

Mobiliser des références artistiques, historiques et théoriques pour situer et analyser une œuvre ou une démarche en relation avec son environnement, son contexte et ses publics.

2. Nourrir leur démarche de recherche-crédation

S'appuyer sur ces références et analyses pour développer une réflexion critique et situer sa propre pratique artistique.

Contenu

Ce cours propose une approche théorique et critique des arts publics, en s'intéressant aux relations entre pratiques artistiques, environnement, espace public, territoire et société. À partir de références artistiques, historiques et théoriques, il explore les différentes formes et évolutions des pratiques artistiques en situation : **art public, art environnemental, Land Art, site-specific, art contextuel, interventions urbaines et pratiques participatives.**

Le cours interroge les relations entre **œuvre, lieu, artiste et public**, ainsi que les notions de contexte, de site, de paysage, de territoire, d'usage et de réception. Il permet aux étudiant-es de construire une culture critique des arts publics, d'analyser les pratiques en contexte et de situer leur propre démarche artistique dans l'histoire et les débats qui traversent ce champ.

Modalités

Le cours alterne apports théoriques, études d'œuvres et de projets, lectures, analyses de cas et discussions collectives. Des observations ou visites de projets dans l'espace public peuvent compléter les séances.

Compétences à développer

Culture artistique · Analyse critique · Recherche · Contextualisation · Théorie · Argumentation

Épreuve du diplôme

→ **Semestre** : 10

→ **Code** : AE5DI01

→ **Crédits** : 30

→ **Mémoire** : 5 crédits

→ **Travail plastique** : 25 crédits

→ **Code** : AE5DI02

ANGLAIS

- **Enseignante :** Carol Harriss
- **Code :** AE4LE01
- **Type d'activité :** Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 1
- **Travail de l'étudiant :** 25
- **Semestre :** 9
- **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 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-ric(e) 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.1 Pratiques d'écriture

SÉMINAIRE ÉCRIRE M1

- **Enseignant** : Frédéric Forte
- **Code** : CLAPE01
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2
- **Travail de l'étudiant** : 75 heures / semestre
- **Semestres** : 7
- **Crédits S7** : 3

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).

Compétences à développer

- A acquis une maîtrise dans l'articulation des notions et des concepts relatifs à sa production artistique,
- Recherche les fondements théoriques,
- 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, etc.

Évaluation

Vous devrez rendre, en termes de semestre en cours, 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 M2

→ **Enseignante :** Nicole Caligaris

→ **Code :** CL5PE01

→ **Type d'activité :** Obligatoire

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

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

→ **Semestre :** 9

→ **Crédits S9 :** 3

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

- Mesure l'impact des propositions et des productions relatives aux enjeux de la société, de l'art, de l'histoire,
- Capable d'argumenter, nuancer et adapter son discours à destination d'un public spécialisé,
- Identifie les questions relatives à la réception des œuvres.

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 »

- **Enseignant** : Frédéric Forte
- **Code** : CL4FP08 et CL5FP09
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 100 à 125 heures par semestre
- **Semestres** : 7 et 9
- **Crédits S7** : 4
- **Crédits S2** : 5

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

- A acquis une maîtrise dans l'articulation des notions et des concepts relatifs à sa production artistique,
- Mène une recherche exigeante articulant sens et production plastique singulière.
- Contribue, évalue, participe, collabore dans différents contextes de travail,

Méthodes

Atelier

Atelier d'écriture « DELTA »

- **Enseignante** : Nicole Caligaris
- **Code** : CL4FP09 et CL5P09
- **Type d'activité** : Obligatoire
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 100 à 125 heures par semestre
- **Semestres** : 7 et 9
- **Crédits S7** : 4
- **Crédits S2** : 5

En 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.

« Tanière 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

- Approfondi le travail de la recherche,
- Mène une recherche exigeante articulant sens et production plastique singulière.
- Capable de travailler en collaboration en réseau

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 et CL5FP04
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures / semestre
- **Semestres** : 7 et 9
- **Crédits S7** : 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

- 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

CLUB LECTURE

- **Enseignante :** Vanina Pinter
- **Type d'activité :** Facultative
- **Semestre :** 7 et 8

LA REMONTÉE MAGMATIQUE DU SIGNE

- **Enseignant :** Yann Owens
- **Code :** CL4FP06 et CL5FP06
- **Type d'activité :** Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 4h
- **Travail de l'étudiant :** 100 heures / semestre
- **Semestres :** 7 et 9
- **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'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

- 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·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 et CL5FP03
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures / semestre
- **Semestres** : 7 et 9
- **Crédits S7** : 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

- 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.

PHOTOGRAPHIE

- **Enseignante** : Ilanit Illouz
- **Code** : CL4FP02 et CL5FP02
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 2h
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures / semestre
- **Semestres** : 7 et 9
- **Crédits S7** : 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 et 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

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

ARC DÉRIVES

- **Enseignant-es** : Ilanit Ilouz & Helen Evans
(avec l'appui Adrien Langlois & d'Anna Tabutiaux)
- **Code** : CL4FP10 et CL5FP10
- **Type d'activité** : Module optionnel
- **Nombre d'heures hebdomadaires** : 4h
- **Travail de l'étudiant** : 100 heures / semestre
- **Semestres** : 7 et 9
- **Crédits S7** : 4
- **Crédits S9** : 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, 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.

CALLIGRAPHIE

- **Enseignante :** Sonia da Rocha
- **Code :** HG3MT12
- **Type d'activité :** Facultative
- **Nombre d'heures hebdomadaires :** 1h
- **Semestres :** 7 et 9

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,