Cours à choix
CV206

Responsable UE
Bernard Querton

Président de jury
Roland Decaudin

Secrétaire de jury
Martine Liakhov

Contact
service.etudiants@saint-luc.be
+32 4 341 81 33

Bloc 2 • Cycle 1 • Niveau 6 du CFC
UE donnée en Français • Optionnelle • Second quadrimestre
4 crédits • 80 points • 60 heures

Activité.s d'apprentissage

OP200 - Céramique et moyens d'expression
4 crédits • 80 points • 60 heures • Rousseau Valérie

OP201 - Cinégraphie atelier
4 crédits • 80 points • 60 heures • Bouchat Michel

OP204 - Tito couleurs
4 crédits • 80 points • 60 heures • Lepot Christophe

OP205 - Dessin anatomie
4 crédits • 80 points • 60 heures • Raets Corentin

OP206 - Dessin et moyens d'expression
4 crédits • 80 points • 60 heures • Maes Alain

OP207 - Dessin d'animation
4 crédits • 80 points • 60 heures • Borbe Zoé

OP208 - Dessin de presse
4 crédits • 80 points • 60 heures • Querton Bernard

OP209 - Gravure impression
4 crédits • 80 points • 60 heures • Defourny Thomas

OP211 - Tito informatique
4 crédits • 80 points • 60 heures • Leduc Stephan

OP214 - Photo atelier (reportage)
4 crédits • 80 points • 60 heures • Grignet Brigitte

OP215 - Photographie studio
4 crédits • 80 points • 60 heures • Ledure Elodie

OP216 - Production : projets artistiques
4 crédits • 80 points • 60 heures • Frerard Carine

OP222 - Langues : anglais
4 crédits • 80 points • 60 heures • Nguyen Thi Khanh Trang

OP224 - Haa arts non européens
4 crédits • 80 points • 60 heures • Mertens Tristan

Acquis d'apprentissage

Au terme de cette UE, l'étudiant est capable de :
o Développer des savoirs et des savoir-faire complémentaires à sa formation
o Expérimenter de nouvelles pratiques artistiques afin de nourrir sa formation

Calcul de la note de l'unité d'enseignement

Cette unité d'enseignement étant composée d'une seule activité, la note finale correspond au

résultat obtenu pour le cours. **Important, il n'y a pas de seconde session pour les cours à choix.**

Compétences

Cette unité contribue à notre profil d'enseignement en participant au développement des compétences suivantes:
C2 C5 C7 de notre référentiel interne.

- Céramique et moyens d'expression

Rousseau Valérie

Objectifs

Découverte d'une discipline artistique méconnue et emploi de ce médium afin d'alimenter les projets des étudiants. VOIR NOTE D'INTENTION

Contenu

Toutes les étapes de création d'une céramique. Depuis la préparation des argiles jusqu'à la cuisson en passant par diverses méthodes de façonnage et de décoration. VOIR SYLLABUS ET PPT

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Exercices d'initiation guidés, tests et essais techniques - travaux collectifs - projet individuel rendu possible à l'aide des expérimentations précédentes et d'un dossier préparatoire. VOIR PROGRAMME

Bibliographie

VOIR DOCUMENT BIBLIOGRAPHIE

Mode d'évaluation pratiqué

L'évaluation tiendra compte de la qualité technique et artistique des différentes réalisations effectuées en classe ainsi que de la rédaction du dossier de projet. Elle prendra aussi en compte la régularité au cours, l'assiduité de l'étudiant et son implication dans les activités proposées.

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours

- Cinégraphie atelier

Bouchat Michel

Objectifs

Le cours de **cinégraphie** est théorique et vise à stimuler la critique suivant des notions relatives à la narration dans le domaine du langage filmique.

Contenu

Le cours sera basé sur l'analyse de projections d'extraits en classe et de longs métrages en séance publique, ainsi que sur des exercices de compréhension. Suivant l'actualité, il intègrera différents aspects: rapport texte-image, schéma actanciel, lien avec le ciné-club...

Bibliographie

Un syllabus reprend les principales notions développées au cours.

Mode d'évaluation pratiqué

Le cours sera évalué, en plus des tests de compréhension, sur une discussion structurée et argumentée concernant les films proposés dans le cadre du cours sous la forme d'un entretien individuel en fin de quadrimestre.

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours

- Tito couleurs

Lepot Christophe

Objectifs

- Décomposer la couleur en ses différentes caractéristiques. Les discerner précisément.

- Associer deux couleurs pour créer un rapport précis / Reconnaitre les différents types de rapports entre deux couleurs.

- Voir la force de la limite entre deux couleurs. Comprendre sa relation avec le rapport de couleurs en jeu.

- Etre conscient du phénomène de contraste simultané. Prévoir (éviter ou provoquer) les interactions entre deux couleurs contigües.

- Associer plusieurs couleurs pour créer une gamme précise / Reconnaitre les différents types de gammes au sein d'un ensemble de couleurs, d'une image, d'un objet.

- Associer plusieurs couleurs afin de faire voir les parentés et les oppositions voulues / Voir les parentés et les oppositions au sein d'un ensemble de couleurs, d'une image, d'un objet.

- Posséder un espace mental des couleurs permettant de penser en relation les différentes caractéristiques de la couleur.

- Être débarrassé des conceptions plus ou moins simplistes sur la couleur. Les avoir remplacées par une compréhension générale de la complexité des phénomènes physiques, perceptifs et techniques.

- Être attentif aux modalités de sa perception, curieux de ses subtilités.

- Év. Utiliser avec discernement les réglages Photoshop ou Lightroom et les conversions. Savoir quand croire ses yeux et quand ne faire confiance qu'aux chiffres.

Contenu

- Couleurs élémentaires (Noir, Blanc, Jaune, Rouge, Bleu, Vert)

- Impossibilités logiques du Rouge-Vert et du Bleu-Jaune

- Caractéristiques des couleurs (Clarté, Teinte, Chroma)

- Rapports types

- Rapports types de teinte

- Force de la limite

- Induction chromatique (contraste simultané)

- Gammes

- Parentés et oppositions (perception de la forme)

- Systèmes ordonnés de couleurs (Runge, NCS, Munsell, RAL Design, Lab)

- Lumière, longueur d'onde, courbe spectrale

- Système visuel, rétine, stade réceptoral (cônes, trichromatisme) et postréceptoral (signaux antagonistes)

- Relations entre courbe (de réflexion) spectrale et couleur

- Contraste simultané et successif, ombres colorées et mélange additif : historique de la relation entre couleurs complémentaires et harmonie

- Adaptation et constance des couleurs

- Température de couleur

- Différence entre clarté et luminosité ; différence entre chroma, niveau de coloration et saturation

- Modes d'apparences (couleur-surface, couleur-lumière, …)

- Impossibilité logique d'une couleur-lumière noirâtre

- Brillance, matité (Brillant spéculaire, netteté d'image, voile)

- Transparence, translucidité, opacité

- Impossibilité logique du blanc transparent

- Concentration en colorant et caractéristique des couleurs transparentes

- Synthèse additive, synthèse soustractive

- Les couleurs primaires (RVB, CMJN) et leurs courbes (de réflexion) spectrales

- Gamut

- Methodes de reproduction additives historiques de photographie (Maxwell, Gorski, Autochromes, Dufay, …) et de cinema (turner & lee, Kinemacolor , Technicolor 1)

- Les écrans (Pixels, sous-pixels, code RVB)

- Methodes de reproduction soustractives historiques : gravure (Le Blon Impression RJB Manière noire, héliogravure, …), cinema (Technicolor 2 et 4) et photo argentique (processus multicouches, film inversible, film négatif, Kodachrome, Agfacolor, Kodacolor, ...)

- L'impression par trame (trame demi-teinte, trame stochastique)

- L'impression par trame comme synthèse semi-soustractive, semi-additive

- Le mélange « optique » comme cas particulier de la synthèse additive (disques de Maxwell, mosaïque, ...)

- Le mélange de peintures

- Év. Code TSL

- Év. Réglages Photoshop et Lightroom (contraste, luminosité, niveaux, courbes, balance des couleurs, fusions de calques Teinte Saturation Luminosité Couleur, température, …)

- Év. Gestion informatique de la couleur : profils et conversions

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

L'étudiant est dans une dynamique d'expérimentation et de recherche, tour à tour individuelle et collective. Il alterne entre attitude empirique et méthodique. Il procède par essais et erreurs.

Il s’appuie sur la curiosité, la logique, la réflexion et la précision.

- Exercices d’associations d’échantillons colorés et descriptions de ces associations

- "Chasses photographiques"

- Analyses et descriptions collectives des couleurs dans des images de différentes origines

- Observations et discussions autours de phénomènes colorés, de schémas explicatifs physiques, physiologiques, techniques, ...

- Discussions collectives au départ de textes (essentiellement Les Remarques sur les couleurs de Ludwig Wittgenstein mais aussi différents textes historiques (Goethe, Buffon, …) ou techniques (vocabulaire international de l’éclairage, ...)

- Év. Exploration des réglages Photoshop et Lightroom et descriptions de leurs effets.

Bibliographie

- Ludwig Wittgenstein, Remarques sur les couleurs, éd. Trans-Europ-Repress, 1997.

- Jacques Bouveresse, Langage, perception et réalité, Tome 1, La perception et le jugement, éd. Jacqueline Chambon, 1995.

- Jacques Bouveresse, Langage, perception et réalité, Tome 2, Physique, phénoménologie et grammaire, éd. Jacqueline Chambon, 2004.

- Bernard Maitte, La lumière, éd. Du seuil, coll. Points Sciences, 1981.

- Robert w. Rodieck, La vision, éd. De Boeck Université, 2003.

- Georges Roques, Art et science de la couleur, éd. Gallimard, coll. Tel, 2009.

- Robert Sève, Science de la couleur, Aspects physiques et perceptifs, éd. Chalagam, 2009.

- Vocabulaire international de l’éclairage, CIE Publ. N° 17.4, Genève, 1987 (ou http://www.electropedia.org/iev/iev.nsf/index?openform&part=845).

- Jack H. Coote, The Illustrated History of Colour Photography, Fountain Press, 1993.

Mode d'évaluation pratiqué

L’évaluation est continue.

La plupart des exercices réalisés au cours sont évalués, d’autres font l’objet d’une présentation. Les solutions proposées permettent de vérifier si les objectifs sont atteints.

Sont aussi évalués : le degré d’investissement de l’étudiant, sa curiosité, sa concentration. La cohérence des connexions qu’il établit dans ses analyses, la personnalité de ses choix, son aisance à décrire et expliquer.

Une interrogation écrite cible la compréhension des aspects théoriques.

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours

Activités d'apprentissage - Description

- Dessin anatomie

Raets Corentin

Objectifs

Mode d'évaluation pratiqué

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours

- Dessin et moyens d'expression

Maes Alain

Objectifs

Donner du sens au cours que vous poursuivez.

« L'art est un produit dérivé de l'existence » (Michael Winter)

L'art découle de notre capacité à « jouer » du mystère de la vie – ou de la survie.

D'abord le sens des choses, d'abord le pourquoi. Plus tard le comment.

Connaître le lieu de mes vacances. Plus tard préparer des vêtements adaptés.

Savoir ce que je désire exprimer. Plus tard chercher/étudier le médium adéquat.

Je désire que votre travail en classe découle d'une nécessité personnelle. En termes décodés, vous choisissez vous-même vos domaines d'études (techniques ou/et poétiques). Parce que vous savez peut-être (ou certainement) mieux que quiconque ce qui vous est profitable...

Contenu

Le contenu du cours est impossible à détailler puisqu'il est différent pour chacun et chacune d'entre-vous. Mais en grand résumé il oscille, il varie – selon vos choix – entre des apprentissages techniques et des apprentissages poétiques.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Après mûre réflexion, vous orientez votre travail en classe, vous êtes en auto-gestion, en autonomie. C'est vous qui tenez les rennes. C'est vous qui guidez. Vous orientez votre recherche. Je vous encourage ou/et je vous mets en garde, mais en définitive vous décidez de votre marche à suivre.

Et parce que je vous accompagne à chaque étape, nous œuvrons ensembles à trouver le sens des choses de votre projet personnel, celui qui donne une ou plusieurs « raisons » de se lever le matin.

Nous auront cours ensemble durant trois années consécutives. Trois années pendant lesquelles nous prendront le temps nécessaire pour élaborer et développer votre projet

artistique personnel.

Mode d'évaluation pratiqué

Dans un, deux ou trois ans, vous serez seules & seuls devant votre table de travail. Sans personne pour vous recommander l'une ou l'autre recherche. Sans personne pour vous montrer de piste à suivre. Dès lors il me semble très important d'œuvrer à auto-évaluer vos recherches et votre travail en général. Cette pratique a pour objectif de vous permettre – tout en réfléchissant au sens des choses (voir objectifs du cours) – d'élaborer des critères d'évaluation propres à votre démarche artistique.

L'auto-évaluation continue – et entière – vous permet de recentrer votre travail sur ce qui est important et d'ignorer les goûts des profs.

L'A-E sera réalisée par Internet.

Dans notre cours de *Dessin & Moyens d'expression* de première Bac, vous estimez, vous évaluez (avec des points sur vingt) votre engagement pour l'année. Cette note est le point de départ de votre année. Vous ne partez pas de rien, mais d'une intention personnelle de votre investissement projeté, supposé. Cette note est établie en référence avec votre propre parcours personnel pas en fonction de ce que les autres de la classe sont en mesure de faire mieux ou moins bien que vous.

Cette note vous la réévaluerez tout au long de l'année. Je suis là pour la recueillir et la commenter, jamais pour la diminuer, parfois pour la réévaluer à la hausse.

Bien entendu, deux limites sont établies afin que ce cours ne devienne pas « l'école des fans » ni l'école « Bisounours ». Les deux zones de tolérences à ne pas franchir : 1/. La présence minimale à trois quart des cours (arrivée à l'heure au début du cours obligatoire) – 2/. Que l'œuvre soit réalisée dans ou en dehors du campus, vous présentez un travail ou une recherche élaborés en collaboration avec l'enseignant.

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours

- Dessin d'animation

Borbe Zoé

Objectifs

L'animation est un medium polymorphe. Proche de l'artisanat dans sa manipulation, elle tient de la magie dans son résultat.

Rassemblant une vaste panoplie de compétences et de corps de métier, elle constitue une discipline foisonnante et riche, appelant à la curiosité, le sens de l'adaptation, la créativité.

Ses techniques mêlent autant de possibilités qu'il existe de matériaux (papier découpé, photo, objets malléables ou rigides, dessins, marionnette articulée, peinture, sable…). Le seul point commun étant de donner vie à l'inerte, d'insuffler le mouvement à l'inanimé.

Le cours ne réclame aucun prérequis et est donc accessible à tous quelle que soit la formation artistique.

Les outils employés y étant nombreux, il n'est pas nécessaire d'être un·e bon·ne dessinateur·trice pour y participer.

Il se déploie en deux temps : une phase d'initiation et d'expérimentation et une phase de synthèse, d'appropriation des techniques et d'expression.

Contenu

Phase 1

Les premières leçons s'apparenteront à une initiation, une découverte de l'animation au travers de techniques traditionnelles et numériques et de ses différentes étapes de production (scénario, storyboard, fabrication, tournage, montage).

La manipulation de différents matériaux vise à la prise de conscience chez l'étudiant·e que tout est « animable », qu'à tout moment l'inerte peut être mis en mouvement. Une place sera laissée à l'inattendu, à l'accident. L'expérimentation sera encouragée, le cours conçu comme un atelier laboratoire.

Cette phase de découverte se voudra ludique, la création décomplexée, le plaisir y sera le maître mot.

Les exercices proposés constitueront pour l'étudiant·e un façon de cerner ses affinités avec la matière, d'aiguiser sa compréhension du medium ; pour l'enseignant, une occasion d'évaluer les compétences et de cerner l'univers de chacun·e pour mieux s'y adapter dans la seconde phase du cours.

Pour le tournage et la fabrication de leurs images, les étudiant·e·s seront invité·e·s, s'ils·elles en possèdent, à utiliser leur smartphone ou tablette personnelle, à la fois pour garantir une autonomie matérielle et à la fois pour s'essayer à des pratiques « nomades », actuelles et peu

coûteuses.

***Exercice 1**: Les 12 principes de l'animation – La balle rebondit*

Première approche de l'animation, ses exigences et ses particularités.

***Exercice 2**: La pluralité des techniques d'animation – Détournement (pixilation), déformation (pâte à modeler, sable), substitution (papier découpé), action (marionnette en volume), transformation (dessin animé)*

Prise en main du logiciel Dragon Frame (ou autre : Krita, Photoshop, Stop Motion Studio, etc.)

***Exercice 3**: Le montage – Création d'une animation collective en boucle*

Prise en main du logiciel de montage Premiere Pro (ou autre : Inshot)

Le visionnage régulier de courts métrages d'animation en adéquation avec les exercices proposés soutiendra la découverte en sensibilisant les étudiant·e·s à des représentations de l'animation hors des sentiers battus pour interpeler leur curiosité, contraster avec les préconceptions, l'assimilation de l'animation aux œuvres télévisuelles grand public et les grandes productions (Disney, Pixar, Ghibli, Nickelodeon, Cartoon Network).

Le but est autant de les questionner sur les processus de fabrication des images que de les sensibiliser à des démarches artistiques, de les ouvrir à une culture de l'image en mouvement, à la représentation de concepts et d'idées transposés en rythme, en montage, en narration.

Phase 2

La seconde phase du cours implique davantage d'autonomie. L'étudiant·e, fort·e de son expérience acquise, propose une séquence personnelle d'environ 1 minute, narrative ou expérimentale dans une technique libre.

L'étudiant·e y fera l'expérience de toutes les phases de fabrication d'un film (de l'écriture de scénario au tournage en passant par la transposition en storyboard, pour s'achever par le montage). Sera recherchée une forme qui soit en lien et pertinente avec la spécificité de sa formation, permettant de créer des liens avec ses autres cours, tissant une collaboration interdisciplinaire avec les enseignant·e·s des autres sections.

Sa réalisation se déroulera pendant les leçons. L'enjeu consistant à trouver comment l'animation peut se mettre au service de sa formation et à développer des compétences complémentaires (en photo : valoriser la mise en scène de l'éclairage dans un environnement en volume ; en architecture : encourager la mise en scène de personnage dans un lieu, penser un décor en terme de scénographie ; en pub, illu, BD : créer un récit animé, acquérir un sens du rythme par le montage, etc.)

Cette seconde phase sera aussi un terrain d'apprentissage et de développement d'une méthodologie.

La pluralité des tâches, la persévérance et le labeur incombant à la réalisation d'un film d'animation, en font un domaine où sont valorisés la planification, l'organisation et l'art du chemin de traverse, celui qui permet d'atteindre sa destination au prix d'efforts mesurés et raisonnables.

Au gré de conversations avec l'enseignant et grâce au suivi régulier de l'avancement de chaque projet, l'étudiant·e pourra s'essayer à la minutie et à la rigueur mais découvrir aussi quelles astuces changent un travail titanesque en une compilation de tâches concrètes.

Méthode d’enseignement et d’apprentissage

L’animation étant un travail de longue haleine, requérant le concours de plusieurs corps de métiers et talents, les étudiant·e·s seront invités à fonctionner de manière collective. La réalisation de travaux en binôme sera encouragée ; la coopération, le partage de tâches, l’échange d’expériences, de pratiques et de compétences interdisciplinaires considéré comme une richesse.

Durant la phase d’initiation et de découverte couvrant les premières leçons, les exercices seront réalisés seul·e ou en binôme pendant la durée des leçons.

Les leçons suivantes seront un temps pour la réalisation d’une séquence personnelle en binôme, l’enseignant mettant son expérience à disposition des étudiant·e·s pour encadrer les travaux, dégager la pertinence et proposer une méthodologie, des ressources.

Des mises en commun seront organisées aux étapes clés de réalisation pour permettre l’échange entre les étudiant·e·s et le partage d’idées, de conseils et d’expériences.

Cependant, en concertation avec les étudiant·e·s, il est aussi possible de concevoir un projet commun à l’ensemble du groupe en lieu et place de séquences personnelles.

L’écriture et la réalisation d'un projet de court métrage seraient alors dirigées sous forme d'atelier, dont le temps de production s'étendrait sur l'ensemble des cours. Les différentes étapes seraient réparties suivant les affinités et les compétences.

Bibliographie

Motion factory : Les ficelles du monde animé, aux éditions Gaîté lyrique*Techniques d'animation: pour le dessin animé, l'animation 3D et le jeu vidéo* de Richard Williams, aux éditions Eyrolles*Techniques d'animation pour débutants* de Mary Murphy, aux éditions Eyrolles*Wallace et Gromit, l’album de famille : L’animation en volume selon le studio Aardman,* de Peter Lord et Brian Sibley, aux éditions Hoëbeke *Dessins du studio Ghibli*, aux éditions Art Ludique*The illusion of life : Disney animation* de Frank Thomas et Ollie Johnston, Abbeville Press

Mode d'évaluation pratiqué

L’évaluation sera continue, tenant compte de la régularité des présences et de l’attitude face au travail.

Les mises en commun, les propositions de bonification par les camarades de classe et les échanges réguliers avec l’enseignant participent au perfectionnement des apprentissages, au développement de l’esprit critique.

Pour chaque projet personnel, des objectifs et une grille d’évaluation seront déterminés en amont du travail. Cette grille reprendra des critères d’appréciation technique et esthétique et sera élaborée au terme d’une concertation entre l’enseignant et les étudiant·e·s, permettant de baliser le rendu attendu et, à terme, de juger par eux·elles-mêmes de la qualité de leur production.

En fin de quadrimestre, le projet personnel fera l’objet d’un entretien individuel, lequel se

déroulera sous forme de discussion et d'auto-évaluation sur base de la grille de critères, l'enseignant se réservant la liberté d'ajuster la note au vu de l'ensemble des travaux du groupe classe.

Chaque étape importante (note d'intention, synopsis, storyboard, fabrication, tournage, montage) sera planifiée dès le début du quadrimestre. Un échéancier sera établi de concert entre l'enseignant et les étudiant·e·s pour suivre l'évolution du projet, garantir sa faisabilité et son aboutissement.

La pondération suggérée aux étudiant·e·s pour l'appréciation de leur travail lors de l'auto-évaluation sera basée sur l'échelle numérique et qualitative de l'établissement (article 19.2.5 du règlement des études de l'ESA Saint-Luc) :

- en dessous de 7 : insuffisance grave ;
- de 7 à 8 : résultat insuffisant ;
- à 9 : résultat faible, sous le seuil de réussite ;
- de 10 à 11 : résultat suffisant ;
- de 12 à 13 : résultat satisfaisant ;
- de 14 à 15 : bon résultat ;
- de 16 à 17 : très bon résultat ;
- de 18 et au-dessus : excellent résultat.

Il n'y a pas de seconde session pour les cours à choix.

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours

- Dessin de presse

Querton Bernard

Objectifs

Vous avez envie de vous exprimer, de donner votre point de vue sur le monde dans lequel on vit ? Alors ce cours est fait pour vous !

Si en plus vous aimez l'humour et que vous avez envie de développer votre talent à créer des effets comiques, ce cours est vraiment fait pour vous !

Si enfin vous voulez apprendre à communiquer vos idées d'une manière efficace (1 dessin, 1 collage, 1 visuel) alors ce cours est aussi fait pour vous !

A travers une succession d'exercices, je vous exercerai à communiquer clairement un point de vue - proposer un point de vue décalé, original - proposer un propos pertinent (susciter la réflexion) ou impertinent (humour bête et méchant) ;)

Public cible : tout le monde ;) ... et particulièrement les étudiants en Illustration, BD, Communication visuelle et graphique et Pub.

Contenu

Le cartoon (dessin en une case) se retrouve dans différentes formes de communication: de la presse (cartoon à portée politico-sociale) à la publicité en passant par la communication externe et interne des organisations (associations, entreprises, etc.)

Les exercices proposés dans ce cours confronteront l'étudiant aux problématiques typiques à la communication par le cartoon: lisibilité, pertinence, rapport texte-images, maîtrise des effets comiques - hiérarchie des infos, composition, mise en page, cadrage, typographie... et évidemment réflexion éthique.

Ce cours est ouvert aussi bien à l'humour bête et méchant qu'à la satire sociale la plus pointue.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Mise en place d'exercices les plus variés possibles permettant à l'étudiant de développer les compétences mentionnées plus haut (cfr contenu)

Bibliographie

Le plus de recueils de dessins possibles en provenance de dessinateurs aux styles les plus variés !! ii ;))

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur

- Gravure impression

Defourny Thomas

Objectifs

Objectifs généraux :

Maîtriser le vocabulaire propre aux différentes techniques abordées ;

Travailler et modifier son travail sous la guidance du professeur ;

Respecter la méthodologie propre à chaque technique ;

Respecter les mesures d'hygiène et de sécurité (distances, produits, outils, matériaux...) ;

Discriminer chaque étape, en tirer des conclusions et apporter des améliorations éventuelles pertinentes ;

Développer sa dextérité et sa précision durant les différentes manipulations (taille, morsure, correction, impression) ;

Explorer les possibilités offertes par les techniques abordées (taille, papier, couleurs, impressions...) ;

Respecter les règles de présentation et d'authentification d'une estampe originale ;

Être proactif dans la démarche de la recherche de documentation, tant graphique que technique.

Initiation :

Travailler un projet graphique correspondant aux contraintes techniques ;

Respecter la méthodologie propre à chaque technique abordée ;

Explorer les possibilités qu'offrent les méthodes d'impression ;

Gérer de manière organisée et ergonomique le temps et l'espace ;

Respecter les mesures de sécurité et d'hygiène.

Approfondissement :

Compléter la maîtrise des acquis d'apprentissage du premier quadrimestre ;

Prospecter les possibilités graphiques correspondant aux contraintes techniques ;

Être autonome lors de la réalisation des différents travaux ;

Faire des choix autonomes de réalisation et de présentation des travaux.

Perfectionnement :

Perfectionner les acquis d'apprentissage des premier et second quadrimestres ;

Être proactif et autonome dans la réalisation des différents travaux ;

Expérimenter de nouvelles possibilités techniques en mettant à profit les compétences acquises auparavant ;

Construire et argumenter ses choix techniques et graphiques.

Compétences transversales :

Démontrer son intelligence artistique face aux différentes technologies ;

Procéder et mettre en oeuvre les moyens techniques spécifiques aux pratiques de la gravure ;

Prospecter et utiliser les diversités expressives des valeurs ;

Prospecter et utiliser les diversités expressives de la couleur, de leurs rapports aux traces et aux espaces ;

Confronter en permanence deux problèmes : celui de sa création artistique et celui de sa maîtrise technique ;

Sélectionner et assumer ses choix dans les travaux réalisés et leur présentation ;

Distinguer les différences d'épreuves, d'états, d'éditions et leurs justification.

Contenu

Techniques abordées :

Eau-forte (zinc, 15°)

Aquatinte (zinc, 15°)

Pointe-sèche (cellophane, PVC)

Linogravure (linoleum Abig)

Manière crayon (zinc, 15°)

Gravure au sucre (zinc, 15°)

Sujets :

Chaque sujet d'exercice est donné en fonction de la technique abordée. Sont également en lien avec le sujet et la technique, les techniques graphiques abordées se recoupant avec des notions picturales pouvant faire l'objet de documentation spécifique ou être guidés par le professeur.

Il est également possible de travailler un sujet à partir de photos ou d'une illustration déjà existants à condition de mentionner ses sources si ils ne sont pas réalisés par l'étudiant.e.

Sujets Initiation :

1. L'arbre : technique à l'eau forte, travail du trait, des trames et des hachures ;
2. *La cabane du pêcheur*[1] : technique à l'eau forte et à l'aquatinte, travail du clair-obscur, de la perspective, d'ambiance et de la mise en scène ;
3. Un nu ou un animal : technique à la pointe sèche, travail de l'anatomie, des matières, des hachures, du trait, du rythme et de la composition ;

4. *Le.la sorcier.ère* dans un décor[2] : Technique à la linogravure, travail en masse de noir, des drapés, des attitudes, des plans, des espaces pleins et vides ;

5. Examen[3] : travail en linoravure ou pointe sèche, conclusion et approfondissement de la technique choisie.

Sujets approfondissement :

1. Portrait coiffé : technique à la manière crayon, travail du portrait, des matières, des ombres ;

2. Adaptation d'une oeuvre littéraire[4] : technique pointe ou linogravure, travail de décor, plans, ambiance, mise en scène, narration, composition, documentation et interprétation, de la compréhension et appropriation d'une oeuvre, choix pertinent et motivé de la technique par rapport à celle-ci ;

3. Inspirante nature : technique de gravure au sucre ou technique au choix, travail de natures vivantes, paysages naturels, couleurs, contrastes, plans. Travail des matières, du grain, de l'aléatoire (pour technique au sucre).

Sujets perfectionnement :

1. Assassinat politique[5] : technique à l'eau forte ou en linogravure, travail de composition, perspective, rythme, documentation, perfectionnement technique, précision ;

2. Dans la ville ou sujet libre : technique au choix ou expérimentation[6], travail de perfectionnement technique, précision et explorations de nouvelles possibilités techniques ;

3. Sujet libre : technique au choix motivée, travail de verbalisation et intellectualisation du projet, de la méthodologie, de la finalité.

[1]Sujet variable par année : cabane du pêcheur, dans l'arbre, du jardinier, du naufrager, refuge en montagne.

[2]Sujet variable par année : sorcier.ère, super héros.héroïne, pirate, monstre de la Hammer (Dracula, Loup-garou, monstre de Frankenstein, la Momie, Elvira), l'aventurier.rière-archéologue. Toujours dans un décor.

[3]Sujet peut être en rapport avec l'atelier principal afin de représenter son domaine, à savoir : AI et DI : design d'un produit, mobilier, intérieur ; BD et Illu : Bd ou illustration d'une page A5 ; CROA : adapter une oeuvre sourcée (peinture, céramique, etc) ; CVG et Pub : travail de typo et/ou de logo ; Photo : photo personnelle adaptée.

[4]Sujet variable par année : Harry Potter à l'école des sorciers, Germinal, Le crime de l'Orient Express, La ferme des animaux, Le tour du monde en 80 jours. Un exemplaire du roman abordé sera à disposition des étudiant.e.s en classe pour d'éventuelles notes ou copies.

[5]Sujets inspirés de l'exposition “À Corps Perdus, assassinats politiques de Jules César à nos jours“, Archéoforum, 2013.

[6]Techniques proposées : manière noire, xylographie, Tetrapak, tampons, transfert.

Matériel requis (Q1) :

Des vêtements pouvant être salis ou un tablier ;

Une pointe à graver (professionnelle ou DIY) ;

Papier carbone blanc ;

Papier Japon Holland, format 100/70 ;

Un pinceau en poils de chèvre ou en soie de porc, taille 2 à 5 ;

Une feuille de cellophane 0,7mm, format A4 ;

Un set de gouges à linogravure ;

Une plaque de linoleum brun Abig, format A4.

Une participation financière de 15€ sera demandée à chaque étudiant.e afin de couvrir les frais de plaques de zinc, d'acides, de solvants et de couleurs engagés par l'école.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Expositive : en présentant les techniques, les étapes de réalisation, les explications et précisions durant le procédé de création en attirant l'attention de toute la classe.

Illustrative : en montrant des exemples d'oeuvres dans les techniques abordées, afin de présenter les solutions et les possibilités nouvelles qu'elles offrent, ainsi que via les réseaux sociaux, en l'occurrence Pinterest et des tableaux adaptés aux sujets et techniques abordées.

Démonstrative : en montrant aux étudiant.e.s les manipulations à faire à n'importe quelle étape de la réalisation.

Active : sur base des conseils, observations et exemples présentés en amont, les étudiant.e.s travaillent leurs matrices et réalisent leurs impressions de manière autonome et personnelle. Chaque étape est supervisée mais c'est l'étudiant.e qui travaille ces étapes afin de mener progressivement vers l'autonomie et la proactivité au fur et à mesure des différents niveaux de formations.

Bibliographie

André Béguin, *Dictionnaire technique de l'estampe*, chez l'auteur, 1977.

Hugues d'Arcy, *Le grand livre de la gravure – Techniques d'hier et d'aujourd'hui*, Pyramid, 2010.

Bill Flick & Beth Grabowski, *Manuel complet de gravure : Procédés numériques. Sérigraphie. Gravure en relief. Taille-douce. Collagraphie. Lithographie. Monotype...*, Eyrolles, 2017.

Jean-Eugène Bersier, *Gravure, les procédés – l'histoire*, Berger-Levrault, 1963.

Eugène Rouir, *150 ans de gravure en Belgique*, Meddens, 1980.

Jean Adhémar, *La gravure des origines à nos jours*, Somogy, 1975.

Aleš Krejča, *Les techniques de la gravure*, Gründ, 1991.

Actuel, l'estampe contemporaine, K1L, 2019.

J.K. Rolling, *Harry Potter à l'école des sorciers*, Gallimart Jeunesse, 2000.

Emile Zola, *Germinal*, Fasquelle, 2000.

Agatha Christie, *Le crime de l'Orient Express, 2007.*

George Orwell, *La ferme des animaux*, Gallimart, 2019.

Jules Verne, *Le tour du monde en 80 jours*, Delville, 1995.

Archéoforum de Liège, *À Corps Perdus, assassinats politiques de Jules César à nos jours*, Liège, 2013.

Divers partages et sources via les réseaux sociaux ; Pinterest, Facebook (groupe “Parlons gravure“), Instagram, hashtags de plusieurs artistes et groupes.

Mode d'évaluation pratiqué

Le cours à choix ne comprenant pas de seconde session, chaque évaluation se tient au terme des Q1 et Q2 (janvier et juin).

L'évaluation porte sur le travail fourni durant le quadrimestre, ainsi que sous forme d'un rendu final lors des sessions de janvier et juin.

Évaluation formatrice et continue tout au long de la réalisation des travaux et du quadrimestre. Sont évalués : l'investissement dans le travail et sa progression, le respect de la méthodologie et des mesures de sécurité et d'hygiène, la présence en classe, la participation individuelle et collective au bon fonctionnement de l'atelier.

Évaluation sommative en fin de quadrimestre sur base des travaux rendus.

Sont évalués : la maîtrise de chaque technique abordée, la pertinence de l'utilisation des techniques picturales abordées, le respect des sujets, les qualités d'impression et de présentation (propreté, authentification).

Un examen durant les sessions de janvier et juin est organisé et a pour objectif de présenter un travail final abouti sur base du dernier énoncé du quadrimestre. Cet examen offre également la possibilité d'améliorer les exercices déjà réalisés durant le quadrimestre. C'est à cette date que la totalité des travaux doit être remise de manière soignée et propre avant d'être évaluée.

La cotation se fait sur 20 points en respectant l'article 19 du Règlement des études de l'ESA :

0 à 7 (I!) : insuffisance grave ;

7 à 8 (I) : résultat insuffisant ;

9 (F) : résultat faible, sous le seuil de réussite ;

10 à 11 (S) : résultat suffisant ;

12 à 13 (S+) : résultat satisfaisant ;

14 à 15 (B) : bon résultat ;

16 à 17 (TB) : très bon résultat ;

18 à 20 (E) : excellent résultat.

La cotation finale résulte de la moyenne arithmétique de tous les travaux rendus au terme du quadrimestre, du travail de l'examen et du travail en classe.

Tout exercice non présenté et non exécuté en classe sera considéré comme non réalisé. De même, si l'étudiant.e accumule un taux d'absences injustifiées trop important, entraînant des lacunes d'apprentissages, cela pourra justifier le refus des travaux en fin de quadrimestre.

Conformément au règlement des études de l'ESA, l'étudiant pris en flagrant constat de plagiat s'expose à des sanctions par l'enseignant ou à des mesures disciplinaires de la direction (Art. 17).

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours

- Tito informatique

Leduc Stephan

Objectifs

Les objectifs généraux du cours sont :

- Initier les étudiants à l'apprentissage et la pratique des logiciels 3D ;
- Favoriser l'autonomie et la polyvalence dans l'utilisation des outils informatiques ;
- Promouvoir une utilisation créative de l'outil informatique ;
- Initier une réflexion critique sur l'utilisation de l'informatique dans la pratique du projet.

Au terme du cours, les étudiants devront être capables de choisir les outils/techniques les mieux adaptées à un travail de modélisation donné et de modéliser une scène 3D de géométrie relativement complexe.

Contenu

Le cours s'organise en 2 modules d'environ 7 semaines :

- Le premier module permet d'aborder les différentes techniques de base de modélisation 3D,
- Le second module permet à l'étudiant d'explorer d'autres applications liées à la 3D en fonction de son projet (rendu, découverte d'un autre logiciel, impression, etc.).

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Le cours est composé de plusieurs modules autonomes d'une ou deux séances.
Chaque module est consacré à un thème particulier ou à la découverte d'un logiciel.
Les modules se déroulent en 2 phases :

1. Présentation du thème ou du logiciel par le professeur. La présentation est illustrée par au moins un exercice réalisé en classe par les étudiants.

2. Application des notions vues dans le cadre d'un exercice réalisé de manière autonome avec l'aide ponctuelle du professeur

Mode d'évaluation pratiqué

Evaluation fin du quadrimestre:

Examen sur ordinateur	70%
Evolution de l'étudiant durant le quadrimestre	30%
TOTAL	100%

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours

- Photo atelier (reportage)

Grignet Brigitte

Objectifs

-Comprendre les bases techniques de la photographie (ouverture, vitesse, ISO…)
-Etre capable d'utiliser les différentes fonctions d'un appareil photo -Développer une vision personnelle et un point de vue
-Etre capable de raconter une histoire en images
-Introduction à l'editing et le mise en séquence d'images
-Réalisation d'un petit livre d'artiste sur un thème personnel

Contenu

La photographie est partout mais comment peut-on encore raconter une histoire avec des images ?
Ce cours est une introduction au langage photographique et au développement d'une vision personnelle.
Les étudiants examineront tout d'abord les techniques de base qui leur permettront de traduire leur point de vue en images. Grâce à des exercices hebdomadaires, ils expérimenteront ensuite les différentes notions de portraits, lumière, composition, moment, photographie de rue, et finiront par développer un projet personnel qui sera présenté sous forme de livre d'artiste.

Les différents travaux feront l'objet de critiques individuelles et collectives. Le cours accordera également une place importante à la sélection des images, leur rythme et leur mise en séquence, permettant ainsi d'aboutir à une narration personnelle.

Les séances seront enrichies par la découverte d'auteurs photographes susceptibles d'alimenter la pratique photographique des étudiants.

NB: Ce n'est PAS un cours de photographie studio

Matériel nécessaire: appareil photo
(à prendre au 1er cours)

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

-Exposés théoriques avec présentation d'exemples visuels
-Exercises de prises de vue sur le terrain
-Analyse et critique des résultats
-Discussions sur la perception, l'éthique de travail, l'editing et la mise en séquence, la prise de vue, les recherches et les autorisations -Présentation finale du travail de l'étudiant
-Visite d'exposition

NB : Cette classe n'est pas un cours technique. Le savoir-faire technique est un outil, qui doit permettre aux étudiants une plus grande liberté d'expression, et la pratique d'une photographie plus intuitive.

Mode d'évaluation pratiqué

Evaluation sur base des différents travaux réalisés au cours de l'atelier, et du projet final, selon

les critères de :

- Expression d'un point de vue
- Maîtrise de son appareil
- Originalité de l'approche
- Pertinence
- Investissement personnel et motivation
- Sensibilité
- Cohérence du projet
- Respect des consignes et des délais
- Présence et participation active aux cours.

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours

- Photographie studio

Ledure Elodie

Objectifs

Au terme de ce cours, l'étudiant sera capable :
- de comprendre le fonctionnement d'un appareil photographique réflex numérique et d'en utiliser les principales fonctions (diaphragme, obturation, sensibilité, mise au point).
- de mobiliser et utiliser de façon adéquate le matériel et les outils spécifiques du studio
- de réaliser une photographie en lumière artificielle sur la base
d'une réflexion intégrant les différentes étapes nécessaires : choix du sujet, point de vue, cadrage, exposition, lumière, composition.
- de se réapproprier divers thèmes proposés au fil du cours visant au développement de compétences spécifiques (mettre en valeur des matières, illuminer des objets métaliques, objets transparents...)
- d'analyser des images existantes de photographes au départ des objectifs d'apprentissage du cours

Contenu

Notions relatives à l'usage d'un appareil photographique numérique : composants d'un appareil, paramètres photographiques (diaphragme, sensibilité et vitesse d'obturation) et leur interaction,
Les objectifs, leur fonctionnement, leurs avantages et inconvénients respectifs
Check list, réaliser une image : choix du sujet, point de vue, cadrage, exposition, lumière et règles de composition
Notions relatives aux lumières : lumiées naturelles, types d'éclairages, température de couleur, éclairage direct/indirect, flash, lumière continue, matériel spécifiques (soft box, nids d'abbeilles...), ombres, lumiées spécifiques au portraits

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Le cours mèle plusieurs méthodes pédagogiques :
Recueil de représentations initiales
Réflexions en groupes hétérogènes sur l'analyse d'images
Exposition magistrale de notions fondamentales
Ateliers de pratique du studio autour de projets
Visites d'expositions

Mode d'évaluation pratiqué

La note individuelle sera fondée sur une évaluation continue de l'investissement de l'étudiant. Les critères suivants sont pris en compte :
- La présence aux séances
- La recherche personnelle (à domicile)
- L'investissement personnel dans les projets
- La réalisation des images des différents projet et leur qualité en regard des objectifs spécifiques visés (thèmes)

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur

- Production : projets artistiques

Frerard Carine

Objectifs

- Initier les étudiants à l'entrepreneuriat au sens large : des simples compétences à leur intégration dans la création d'une entreprise en passant par des notions telles que l'intra-preneuriat, les statuts d'indépendants, d'artistes ou mixtes,…
- Leur apporter les notions qui permettront de situer l'Artiste dans un ce contexte entrepreneurial
- Leur fournir les clés qui leur permettront à court ou moyen termes de se positionner personnellement en tenant compte de ces notions et de leur propre projet de vie.

Contenu

Dans un premier temps, il s'agira de partir de constats socio-économiques permettant, de comprendre le cadre actuel et ses opportunités :

- Emergence de l'industrie Créative et son intégration dans l'économie
- D'une culture des compétences vers une culture des talents
- Les critères de professionnalité de l'artiste
- L'analyse des revenus de l'artiste

Dans un second temps, on passera de l'approche globale à l'individu, à son projet professionnel, son intégration dans son projet de vie et la manière de le réaliser concrètement

- Mise en équation projet de vie, projet artistique, projet professionnel
- Contraintes temps, statut et financière
- Analyse économique du projet
- Informations administratives et pratiques

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

L'approche pédagogique de ce cours doit être en adéquation avec les valeurs et compétences qu'il souhaite véhiculer.

- Peu d'apport strictement théorique même dans la première partie du programme. La compréhension du cadre sera apportée par des témoignages, du storytelling,… bref du vécu !
- Dans la partie plus personnelle, nous passerons par des techniques de créativité : le mood board par exemple afin de faire émerger «l'entrepreneur » qui sommeille en chaque étudiant/artiste
- Travail dynamique sur les notions de talents et de compétences
- Utilisation des deux formes de Business Model Canvas (BMC) : le personnel et celui des entreprises. Mise en évidence de l'importance du cerveau droit dans la construction d'un projet d'entreprise.
- Rédaction des missions et vision issues du BMC
- Utilisation du pitch pour présenter les projets individuels
- Approche financière expliquée sous forme d'exercices

Bibliographie

Le cours s'appuiera sur deux références principales :

- L'identité professionnelle de l'artiste et ses spécificités ont été particulièrement définies par les travaux de Pierre-Michel Menger, sociologue, philosophe et membre du conseil scientifique de la *Revue Économique*. Auteur de nombreuses publications scientifiques concernant le monde de l'art et de la création. *Source : http://www.cairn.info/revue-d-economie-politique-2010-1-page-205.html*
- Business Model Generation et Business Model You sont des canvas développés en 2010 et 2012 par Osterwalder, Yves Pigneur, Alan Smith, Tim Clark et 470 praticiens de 45 pays et sont le fruit d'une même étude. Vu que ce modèle est issu de la pratique, il permet une approche unique de chaque projet et de chaque individu. Il représente actuellement la référence principale dans le monde en matière de création d'entreprise. *Source : Business model generation: a handbook for visionaries, game changers, and challengers - A Osterwalder, Y Pigneur – 2010 et Business Model You – Tim Clark, Alexander Osterwalder, Yves Pigneur - 2012*

Mode d'évaluation pratiqué

Pas d'examen. Un travail personnel élaboré et amendé au fil des sessions de cours et remis lors de la session d'examen

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours

- Langues : anglais

Nguyen Thi Khanh Trang

Objectifs

Au terme de ce cours, les étudiants sont capables de communiquer à propos de sujets quotidiens, ou professionnels. Nous insisterons également sur le langue écrite qui représentera une part importante de leur capacité à communiquer tant dans leurs vies personnelles que professionnelles futures.

Contenu

- Le cours d'anglais s'articule sur 4 compétences : lecture, écriture, expression verbale et la compréhension à l'audition
- Les sujets abordés seront en rapport avec la vie quotidienne et l'Art.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

- La première méthode est d'utiliser la classe comme lieu de communication, d'échange entre l'enseignant et les étudiants mais aussi entre les étudiants. Les conversations et échanges de points de vues se font majoritairement en anglais.

- La seconde méthode est orientée sur des tâches organisées en classe. Dans cette optique, ils doivent accomplir une tâche qui les aide à acquérir une compétence précise (une règle grammaticale ou du vocabulaire par exemple)

Bibliographie

1. Face2Face, Cambridge University Press, 2012
2. Effective Reading, Cambridge University Press, 1986
3. Certificate in Advanced English, Cambridge University Press

Quelques URL's intéressantes pour l'apprentissage de l'anglais :

- http://www.britishcouncil.org
- http://www.bbc.co.uk/learningenglish/

Mode d'évaluation pratiqué

Examen Oral en **présentiel**

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours

- Haa arts non européens

Mertens Tristan

Objectifs

Il s'agira d'approcher des formes d'art, contemporaines et historiques, issues de cultures éloignées dans l'espace. Cela appelle une disposition à questionner notre conception de l'art, à déplacer nos critères d'interprétation vers différents horizons sensibles. Ainsi, de se familiariser avec des outils théoriques permettant non seulement d'affiner notre perception esthétique, mais aussi d'en discuter la teneur en l'ouvrant à d'autres régimes d'expérience.

Les thèmes introduits relèvent d'un souhait d'encourager les étudiants à mettre en correspondances la diversité de leurs apprentissages et d'y apporter des repères mobilisables quant à leurs propres pratiques artistiques.

L'objectif est de réaliser une recherche originale en ayant recours à l'anthropologie non seulement en tant que ressource théorique et rapport au monde mais aussi dans sa singulière proximité avec l'art : techniques narratives de l'ethnographie, manières de construire un récit et de représenter des réalités complexes, perception d'imaginaires et de sensibilités autres, mise en forme audio-visuelle, articulations entre l'image et le texte.

Contenu

Le cours s'initie avec une entrée thématique rythmée par des documents audio-visuels et des lectures. Les étudiants seront invités à discuter les contenus apportés en se les appropriant de manière critique. L'enseignement consistera à ouvrir des pistes de recherches en questionnant les sujets abordés.

Cette année nous introduirons la notion complexe de chamanisme avec plusieurs occurrences de ce motif culturel dans le monde et en questionnant ses rapports avec les arts, la nature, le monde contemporain et ses devenirs. On s'intéressera notamment aux gravures et peintures rupestres du Sahara et du Drakensberg, aux masques fabriqués par les Wauja en Amazonie et par les peuples de la côte nord ouest des Amériques. Cette première partie consistera à proposer un exemple de recherche en anthropologie de l'art, différentes approches et théories auxquels les étudiants pourront avoir recours pour leurs travaux.

Dans la suite du cours, nous approfondirons certains thèmes et termes rencontrés lors des discussions : le primitivisme ; les notions de tradition et de modernité ; les colonialismes et les formes d'appropriation culturelle. Les théories d'auteurs tels que Philippe Descola et Alfred Gell seront confrontées à des pratiques culturelles émanant de différentes régions du monde. On s'intéressera aux méthodes de l'anthropologie et chaque étudiant réalisera une recherche en privilégiant un médium au choix

Méthode d’enseignement et d’apprentissage

L'enseignement proposé questionne nos conceptions de l'art, ce qu'il *peut* être et invite les étudiants à imaginer leurs propres formes et trajectoires. Les contenus présentés vont dans ce sens, notamment en adoptant une perspective anthropologique sur l'art à même d'élargir le spectre d'occurrences que l'on peut qualifier d'artistiques. Pensons à titre d'exemple au terme de performance qui connaît depuis les années 1960 un certain engouement au sein du monde de l'art occidental. Qu'en est-il de pratiques comparables dans d'autres cultures où sont mobilisés une audience, un espace scénique, des gestes et mouvements donnant lieu à des

expériences sensorielles, critiques, voire métaphysiques. Quelles dimensions esthétiques sont-elles en jeu à de telles occasions ?

Cette approche comparative permet de prendre en considération de nombreux contextes artistiques tenus à l'écart des structures narratives dominantes. Le format du cours magistral consiste également à livrer une matière et des méthodes en provenance de différentes disciplines : histoire de l'art, archéologie et anthropologie. Des documents audio-visuels sont également régulièrement utilisés comme supports d'enseignement.

Une attention particulière est prêtée à la recherche de complémentarités entre théorie et pratique. Aussi les étudiants ont-ils le choix de réaliser une recherche de type scientifique avec l'appareil critique nécessaire ou de présenter un travail de forme libre, à travers leur médium de prédilection en mobilisant concepts et perspectives proposés et discutés en séminaire. L'important étant d'accompagner le mieux possible chaque étudiant et de leur ouvrir des pistes pour leurs recherches respectives.

Mode d'évaluation pratiqué

Les étudiants seront évalués selon leurs recherches. A savoir, la manière dont ils questionnent les contenus vus aux cours et les approfondissent à travers un travail dont la forme est relativement ouverte, permettant de s'essayer à différentes méthodes rencontrées. Ce travail sera à rendre en fin de quadrimestre suivi d'une défense orale qui est également l'occasion de donner un retour détaillé à chaque étudiant.

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours