

Responsable UE
Alain Maes

Président de jury
Roland Decaudin

Secrétaire de jury
Carine Dujardin

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

Activités 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

OP203 - Cvg atelier

4 crédits • 80 points • 60 heures • Sion Marie, Marchal Cindy

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

OP208 - Dessin de presse

4 crédits • 80 points • 60 heures • Querton Bernard

OP212 - Tito packaging

4 crédits • 80 points • 60 heures • Vandeven Sylvain

OP214 - Photo atelier (reportage)

4 crédits • 80 points • 60 heures • Ledure Elodie

OP215 - Photographie studio

4 crédits • 80 points • 60 heures • Henrion Laurent

OP216 - Production : projets artistiques (esprit d'entreprise)

4 crédits • 80 points • 60 heures • Frerard Carine

OP217 - Sérigraphie atelier

4 crédits • 80 points • 60 heures • Leonard Bertrand

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, Galand Alexandre

OP228 - Techniques d'impression

4 crédits • 80 points • 60 heures • Alvarez Valle Catherine

OP207 - Dessin d'animation

4 crédits • 80 points • 60 heures • Borbe Zoé, Roosens Carl

OP210 - Illustration : atelier

4 crédits • 80 points • 60 heures • Delhez Jérôme

OP219 - Design textile atelier

Acquis d'apprentissage

Au terme du **COURS A CHOIX**, l'étudiant est capable de:

- Développer des savoirs et des savoir-faire complémentaires à sa formation
- 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:

C3 C4 de notre référentiel interne.

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 (évolutif). Elle prendra aussi en compte la régularité au cours, l'assiduité de l'étudiant et son implication dans les activités proposées. L'évaluation est continue, il n'y a pas 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

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 intégrera 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

Objectifs

Au terme du cours, l'étudiant est capable de :

- analyser un briefing interne et en comprendre le contexte
- appliquer les différentes étapes d'un processus de recherche créative à travers un dossier de recherches structuré.
- engager un choix graphique en le situant par rapport aux principes de base de la communication visuelle
- argumenter à propos d'un projet graphique
- s'ouvrir au monde et à soi afin d'expérimenter des pistes de création
- construire des univers visuels sur base de recherches conceptuelles

Contenu

- Découverte de différents champs de la communication visuelle et graphique.
- Initiation à la conceptualisation.
- Mise en place d'une méthode de travail créative basée sur la prise de références graphiques et/ou conceptuelles contemporaines, ainsi que sur des expérimentations personnelles sur un thème donné
- Étude des principes fondamentaux de la communication graphique et visuelle.
- Utilisation de manière adéquate des outils liés aux champs de la communication visuelle.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Le cours sera organisé autour de séances de travail distinctes et structurées

Ces séances comprendront:

- une recontextualisation des différents objectifs par rapport au champs du graphisme abordé
- un apport théorique
- un travail de recherche de références graphiques et conceptuelles
- des exercices dirigés en classe avec prolongation à domicile
- des périodes de recherches de pistes créatives
- des périodes d'analyse (collective ou individuelle) - d'évaluations formatives qui mèneront vers des pistes de remédiation
- la réalisation d'un dossier de recherches et de références

Mode d'évaluation pratiqué

Evaluation continue

Les critères et la pondération des évaluations seront définis clairement pour chaque travail à rendre.

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

Objectifs

Découvrir les bases du langage graphique afin de communiquer visuellement un message, une émotion, une juste énergie...

Au terme du cours, l'étudiant est capable de :

- Analyser un briefing et en comprendre le contexte.
- Appliquer les différentes étapes d'un processus de recherche créative à travers un dossier de recherches.
- Engager un choix graphique en le situant par rapport aux principes de base de la communication visuelle.
- Construire des univers visuels (langages graphiques) sur base de recherches conceptuelles et formelles.
- Argumenter à propos d'un projet graphique.
- Se questionner sur la place du design graphique dans sa propre discipline.
- S'ouvrir au monde et à soi afin d'expérimenter des pistes de création.

Ce cours peut vous préparer également à envisager une passerelle vers le master CVG.

Contenu

Exemples de projets : identité visuelle, micro-édition, affiche, livre-objet, schématisation, fabrication d'image (technique manuelle privilégiée). Le numérique peut faire partie du processus créatif mais n'est pas obligatoire dans le cadre de ce cours. Il n'est pas nécessaire de savoir dessiner non plus : une simple forme peut servir à la construction d'une narration graphique.

- Découverte des différents champs et fonctions du design graphique
- Initiation par la pratique aux principes fondamentaux (outils de design : typo, couleur, mise en page, grille, système graphique, forme, format, façonnage... ; Notions de base : gestion de l'espace, axes, plans, hiérarchie des infos, point d'impact, sens de lecture, contraste, (re)cadrage, équilibre, cohérence graphique, mouvement, rythme, lignes & formes, texture...)
- Initiation à la conceptualisation ; mise en place d'une méthode de travail créative basée sur la prise de références graphiques et/ou conceptuelles ainsi que sur des expérimentations personnelles sur un thème donné
- Utilisation de manière « adéquate » des outils liés aux champs de la communication visuelle
- Présentation des masters CVG

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Le cours sera organisé autour de séquences de travail distinctes et structurées. Ces séances comprendront :

- Une recontextualisation des différents objectifs par rapport au champs du graphisme abordé.
- Un apport théorique et un travail de recherche de références graphiques et conceptuelles.
- Des exercices dirigés en classe avec prolongation à domicile ; des périodes de recherches de pistes créatives (expérimentales et « classiques ») ; des périodes d'analyse (collective ou individuelle) et d'évaluations formatives qui mèneront vers des

pistes de remédiation.

Bibliographie

En évolution permanente.

Mode d'évaluation pratiqué

Evaluation continue (pas d'examen requis) : la note finale du quadri sera constituée de la moyenne des projets (2 à 3 projets/quadri). Les compétences, les critères et la pondération des évaluations seront définis clairement pour chaque travail à rendre.

Pour rappel, il n'y a pas de seconde session pour les cours à choix : il est donc essentiel de participer aux cours et de rendre les travaux à la fin de chaque activité. Chaque projet doit être suivi en classe par le professeur pour être valide. Seuil de réussite : 10/20.

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

Objectifs

- Décomposer la couleur en ses différentes caractéristiques. Les discerner précisément.
- Associer deux couleurs pour créer un rapport précis / Reconnaître 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.
- Être conscient du phénomène de contraste simultané. Prévoir (éviter ou provoquer) les interactions entre deux couleurs contigües.
- Associer plusieurs couleurs pour créer une gamme précise / Reconnaître 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 autour 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 pratique

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

Objectifs

Améliorer son niveau en dessin par une meilleure maîtrise du corps humain

- Entraîner son œil à mieux percevoir la réalité et la transmettre plus fidèlement avec spontanéité.
- Démystifier l'anatomie humaine et regrouper une somme de connaissances, avec comme but final de voir s'améliorer ses dessins d'après nature comme ceux d'imagination.
- Augmenter sa capacité à donner vie aux attitudes, à donner du mouvement, et une meilleure représentation des volumes complexes en 3 dimensions.
- Muscler sa mémoire visuelle, la compléter d'une large bibliothèque mentale d'attitudes, d'actions, de diverses morphologies, booster ainsi son imagination.
- Dessiner plus vite et avec plus d'assurance, découvrir via les autres et soi même, de nouvelles manières de dessiner.
- Développer sa capacité à auto-évaluer sa production pour devenir son propre coach et continuer à évoluer en autonomie.

Au terme de cette formation les étudiants devront être capable de :

- D'après un modèle nu, pouvoir imaginer et redessiner avec précision son squelette ainsi que ses muscles (écorché) et les annoter sous forme de planche anatomique.
- Produire une quantité de dessins d'observation sur le vif, représentant la forme humaine avec précision, justesse de proportions et subtilités de volume.
- Faire preuve d'une capacité d'auto-évaluation objective et constructive de sa production.

Prérequis :

- Être motivé par l'apprentissage de la forme humaine
- Aimer dessiner d'observation (et d'imagination)

Contenu

- Mise en place d'une routine de pratique du dessin d'imagination après séance pour fixer les apprentissages du jour.
- Exercices et techniques pour améliorer votre perception. Dessiner avec le cerveau droit. Regarder < Percevoir
- La perspective est partout : les volumes organiques n'y échappent pas. Techniques propres à l'observation et la représentation de celle-ci. Vous verrez en même temps une amélioration dans vos croquis de volumes organiques comme les voitures, avions, objets etc.
- Développement de votre mémoire visuelle par des exercices spécifiques.
- Les proportions du corps, en fonction du sexe et selon différents principes
- Dessin, dessin, dessin. Variété de modèles vivants.
- **Le squelette**

- **Les muscles**
- Leurs noms, fonctions mécaniques, volumes, et leur manifestation en surface. Exploration en détails et en croquis rapides. modèles en résine et en 3D (logiciel). Constitution d'un savoir solide, que vous pourrez intuitivement transposer sur l'ensemble des mammifères que vous dessinerez, ainsi que sur des créatures imaginaires par exemple.
- Les mains, pieds, le visage, les masses adipeuses.
- ...

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Le premier tiers de chaque séance débute par une partie analytique & théorique de l'anatomie, suivie d'une partie pratique, sur modèle vivant.

- **Partie analytique** : Exploration active. Comprendre ce qu'il se passe à l'intérieur pour expliquer ce qui se voit à l'extérieur. On soulève des questions et on cherche les réponses ensemble. Découverte du squelette, des écorchés, observation en détails avec un écorché 3D interactif projeté sur écran, schémas anatomiques, manipulations tactiles.
- **Partie théorique** : Vous constituez vos planches anatomiques, dessins d'observation précis des modèles en résine, synthèse de vos observations, augmentées au fur et à mesure par une variété de fiches données en cours. L'étude à domicile après le cours est indispensable.
- **Partie pratique** : Dessin d'observation sur le vif de modèles nus, intervalles rapides. Observation des manifestations concrètes des concepts théoriques vus juste avant. Les séances de dessin rapides sont rythmées par des exercices qui visent à créer des déclics et développer vos capacités. Je garde un œil sur votre production et pousse à aiguïser au mieux vos sens et votre esprit critique :

Évaluation formative, continue

Votre capacité à **vous auto-évaluer** efficacement et objectivement va déterminer la façon dont vous serez capables de continuer à progresser par vous-même après le cours, c'est le levier principal que nous utiliserons.

Vous profiterez régulièrement d'une émulation de groupe lors de mises en commun de vos croquis : affichage et réflexion collective, ouverte et constructive.

L'échange prof-élève est continu et personnalisé, pour vous orienter en direct, mais vise à l'autonomie et à l'émancipation.

Bibliographie

Le tout récent livre Stonehouse's Anatomy sera bientôt traduit en français et dispo en septembre 2022 à la bibliothèque.

- **Stonehouse's Anatomy**. Jeonghyun Seok. Ed Superani. 1e éd Mai 2020.
- **L'anatomie pour les sculpteurs**. Uldis Zarins. Ed Eyrolles. 2018.
- **MORPHO**. Michel Lauricella. Ed. Eyrolles. 2014.
- **ANATOMY for 3D artists**. 3D total. Ed 3D total publishing. 2015
- Stan Prokopenko https://youtube.com/playlist?list=PLtG4P3lq8RHFBeVaruf2JjyQmZJH4__Zv
- Université de Lyon <https://youtube.com/user/Anatomie3DLyon>
- **Will Weston**. Online figure drawing classes.
- **Anatomie pour l'artiste**. Sarah Simblet. Ed Dessain et Tolra. Juin 2014.
- **Anatomie 3D pour l'artiste; Muscle premium**, Apps pour Ipad et Android.

- **Anatomy of facial expressions.** Uldis Zarins. Ed Anatomy Next. Jan 2014.
- **Z-Brush for 3D artists.** Ryan Kingslien
- **FORCE Dynamic Life & compagnon.** Michael Mattesi. CRC press. 2019
- **Figure Drawing.** Michael Hampton. Ed Michael Hampton. 2010
- **Framed Perspective 2.** Marcos Mateu-Mestre. Ed DesignStudioPress. 2016
- **L'étude du corps humain.** Gottfried Bammes. Ed. Dessain & Tolra. 1991.
- Pdfs de la série **Art Models life nudes for drawing and sculpting.** Maureen Johnson. Ed Live model books. 2006 - 2012.
- **Drawing dynamic hands.** Burne Hogarth. Ed Waston-Guptill. 1988
- **Visible Bodies.** Dr. Gunther Von Hagens. Catalogue de l'exposition.
- **Constructive Anatomy.** George Bridgman. Ed Fifteen Shillings net. 1920
- **Figure drawing for all it's worth.** Andrew Loomis. 1943. Dispo partout en pdf sur le web.

Mode d'évaluation pratique

En cas de force majeure, avec l'accord de la Direction, la fiche ECTS peut être modifiée en cours d'année. Dans ce cas l'enseignant notifie la modification aux étudiants par l'envoi d'un mail.

Évaluation certificative

Votre évaluation finale tiendra compte de votre implication (les présences en font partie), de votre progression au fil de la formation, complétée par une épreuve lors de la session d'examens.

L'épreuve est adaptée en fonction des conditions sanitaires et du groupe, sur décision collective. Elle sera axée sur votre capacité à démontrer concrètement vos nouvelles connaissances en anatomie, par le dessin et l'annotation de termes anatomiques précis.

Pondération sur 100 :

- 20 pour l'examen
- 60 pour le travail effectué en classe et à domicile
- 20 pour les présences

Seuil de réussite: au moins la moitié.

Les cours à choix ne disposent pas de seconde session.

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

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 ensemble à trouver le sens des choses de votre projet personnel, celui qui donne une ou plusieurs « raisons » de se lever le matin.

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.

Bien entendu, deux limites sont établies afin que ce cours ne devienne pas « l'école des fans ». Les deux zones de tolérances à ne pas franchir :

1/. Vingt pour cent d'absence non justifiées aux cours autorisée, pas plus, et une arrivée à l'heure au début du cours obligatoire. Etre en retard signifie être absent/absente du cours – Si vous ne respectez pas ces consignes, c'est moi qui évalue et vous êtes en échec !

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

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 ;))

Mode d'évaluation pratiqué

l'évaluation sera basée sur la :

- Présence au cours
- participation au cours
- participation aux exercices

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

Objectifs

Faire découvrir le monde du packaging sous toute ses coutures (formes, matières, logo, illustration, légal, ...) et surtout la recherche créative afin de pouvoir utiliser cet acquis dans la section respective de chaque élève.

Travail proche de la réalité, « comme en agence » (discipline, travail d'équipe, délai, critique, ...)

Contenu

- 1) Le packaging « Premier médium de communication » (théorie, tendances, ...)
- 2) Expédition en magasin, analyse et étude des différents composants du packaging (design, formes, codes).
- 3) Étude technique du packaging (modes d'impressions, découpes, reliefs, papiers, matériaux, ...)
- 4) Travail sur les codes et la symbolique des « couleurs et formes » du packaging.
- 5) Travail sur l'importance de l'impact et de la compréhension rapide du pack en rayon.
- 6) Travail sur l'aspect sensitif du packaging.
- 7) Réalisation d'un ou plusieurs projet(s) de packaging (design graphique et forme).

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Dans un premier temps, la méthode sera transmissive par le rappel de règles élémentaires. L'analyse de packagings et de gammes de packagings et leurs « vies » en magasins fera partie intégrante de l'apprentissage de base. Ensuite, la méthode sera axée sur l'application de ces règles sur des exercices. L'essentiel du cours sera consacré à la création de packaging au niveau forme et contenu, du crayonné à la réalisation graphique (technique libre), avec une attention particulière à la « créativité objective » du projet. En effet, un carnet de recherches et de travail fera partie intégrante de la formation. Des « stages découvertes d'un jour » en agences spécialisées en Packaging seront organisés.

Mode d'évaluation pratiqué

En cas de force majeure, avec l'accord de la Direction, la fiche ECTS peut être modifiée en cours d'année. Dans ce cas l'enseignant notifie la modification aux étudiants par l'envoi d'un mail.

L'évaluation sera principalement formative par la critique individuelle et en groupe des différents travaux.

Support de cours

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

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 réaliser des photographies en lumière naturelle sur la base d'une réflexion intégrant les différentes étapes nécessaires : choix du sujet, point de vue, cadrage, exposition, lumière, composition.

- 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 : lumières naturelles, température de couleur, éclairage direct/indirect, flash, , ombres, lumières spécifiques au portraits

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Le cours à choix de reportage offrira aux étudiants l'opportunité de découvrir la photographie dans son aspect technique et artistique.

Les sessions de cours débiteront donc par la compréhension technique de base du média photographique afin d'être armés pour en découvrir ensuite les facettes plus subtiles : son langage, son écriture ... et s'exercer à l'appropriation personnelle de ses ressources.

Nous exercerons nos yeux à dessiner un regard d'auteur au travers de lectures, de visites d'expositions et surtout d'échanges (groupe classe et personnes ressources extérieures).

Les prises de vues et les thèmes seront libres mais supervisés et discutés en groupe.

L'aboutissement de ce cours sera la réalisation d'un recueil d'images personnelles qui nous permettra d'aborder l'image selon différents aspects; le choix du sujet, le sens... En résumé, le fond et la forme.

Mode d'évaluation pratiqué

L'aboutissement de ce cours sera la réalisation d'un recueil d'images personnelles qui nous permettra d'aborder l'image selon différents aspects; le choix du sujet, le sens... En résumé, le fond et la forme.

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

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 mais également comprendre l'influence de ces différents paramètres sur la profondeur de champs ou encore la vitesse synchro flash.
- de mobiliser et utiliser de façon adéquate le matériel et les outils spécifiques du studio (lampes, façonneurs (bols/cônes/softboxes), trépieds)
- de réaliser une photographie en lumière artificielle sur la base d'une réflexion préparatoire intégrant les différentes étapes nécessaires : choix du sujet, point de vue, cadrage, exposition, lumière, composition.
- de se réappropriier divers thèmes proposés au fil du cours visant au développement de compétences spécifiques (végétal, monochrome, croyance/fête des morts, 4 éléments,...)
- **de pouvoir occuper les différents postes de travail qui incombent à une prise de vue et se montrer pro-actif lors des prises de vues : (manipulation de l'appareil, assistant lumières, ...)**

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,

Check list, réaliser une image : choix du sujet, point de vue, cadrage, exposition, lumière et règles de composition

Notions relatives aux lumières : lumières naturelles, types d'éclairages, température de couleur, éclairage direct/indirect, flash, lumière continue, matériel spécifiques (soft box, nids d'abeilles...), ombres, lumières spécifiques au portrait.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Le cours mêle plusieurs méthodes pédagogiques :

- Recueil de représentations initiales
- Apprentissage par l'essai erreur évoluant de leçon en leçon
- Mise au point hebdomadaire sur les nouvelles notions passées en revues

Les apprenants travaillent par groupe de 4 ou 5 (étant donné la contrainte du matériel et de l'espace disponible) mais cela les amène à pouvoir avancer et réfléchir ensemble à des projets communs, confronter leurs idées et points de vue et trouver leur place et communiquer lors de la prise de vue.

Mode d'évaluation pratique

La note individuelle sera notamment fondée sur une évaluation 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 (même s'il s'agit de travaux de groupes)
- La réalisation des images des différents projet et leur qualité en regard des objectifs spécifiques visés (thèmes)

L'évaluation consistera en une remise de travaux suivie d'une entretien.

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

- Production : projets artistiques (esprit d'entreprise)

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

Objectifs

L'objectif du cours de sérigraphie est la découverte du processus d'impression en tant que moyen d'expression artistique.

Contenu

Après une introduction sur la technique et l'histoire de la sérigraphie, illustrée par le travail d'artistes, graphistes, illustrateurs, les cours du premier semestre permettront aux étudiants de découvrir par le biais d'exercices simples les étapes d'une impression en sérigraphie.

Ensuite, nous commencerons à explorer l'impression en tant que telle : choix des couleurs, des supports, transparence des encres, dégradés, etc. Ces exercices permettront aux étudiants de se familiariser avec la technique et la rigueur nécessaires pour obtenir des tirages réussis.

Le reste de l'année sera mise à profit pour développer un ou plusieurs projets personnels, si possible en lien avec la pratique en atelier de l'étudiant. Les projets seront présentés régulièrement afin d'affiner le travail de l'étudiant et nous chercherons ensemble les solutions techniques aux défis posés par ceux-ci.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Les étudiants sont amenés à découvrir les différentes possibilités de rendus liés à la technique de la sérigraphie et expérimenter différents types de supports. Ils sont les acteurs de leur apprentissage, l'accent est mis sur la prise d'initiative et l'expérimentation au sein de l'atelier.

La méthode d'enseignement privilégiée est le socio-constructivisme (l'étudiant est au centre de l'apprentissage).

Bibliographie

Palefroi, resurgo, OASP, Mike Perry, Benoît Bonnemaison-Fitte, les graphiquants, superterrain, les concasseurs, atelier Bingo, les tontons racleurs, ateliers du bourg, Mike Perry... John Z. Komurki (Auteur) Nadia Fischer (Traduction) Secrets et astuces des plus grands sérigraphes La sérigraphie: outils, techniques et portraits d'artistes de Claire Dalquié

Mode d'évaluation pratiqué

Evaluation des travaux remis en fin de quadrimestre selon les critères de cotation distribués aux étudiants en début de quadrimestre;

QUALITÉ TECHNIQUE 50%

Organiser l'atelier (espace, matériel)

QUALITÉ ESTHÉTIQUE 50%

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

Objectifs

Au terme de ce cours, les étudiants sont capables de communiquer à propos de sujets quotidiens, ou professionnels. Nous insisterons également sur le langage écrit 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

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 pratique

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 début mai 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](#)

Objectifs

« Primitifs », « sauvages », « premiers », les arts non européens ont longtemps été méprisés, mal compris, disposés dans les étagères des cabinets de curiosités ou des musées d'anthropologie, avant d'inspirer des artistes (fauves, cubistes, surréalistes) qui cherchaient à changer leur manière de représenter le monde. Le but du cours est de retracer cet élargissement du regard, mais aussi d'essayer de cerner en quoi ces arts continuent à déstabiliser et dépayser les conceptions esthétiques occidentales.

Les notions de chamanisme, animisme, pensée magique, temps du rêve, etc. guideront ces explorations. Au travers de films, images, documents radiophoniques, il s'agira par exemple de comprendre en quoi un métier à tisser dogon n'est pas juste un objet utilitaire, mais aussi le reflet du cosmos, d'envisager un masque africain comme un fragment incompréhensible sans la danse, la musique et le lieu qui l'accompagnent, de s'émerveiller des conceptions du paysage – parent, œuvre d'art, lieu de passage ? – chez les Aborigènes australiens, mais aussi de la beauté cruelle des contes et des sculptures Inuits du Grand Nord...

Bien évidemment, il s'agira de réfléchir à la problématique contemporaine de la restitution et de la marchandisation de ces œuvres d'art dans le contexte post-colonialiste et capitaliste.

Contenu

- La fabrique des regards
- La restitution des œuvres
- Le cinéma ethnographique
- Arts animistes, totémistes, analogistes et naturalistes
- Arts Inuits
- Arts Japonais
- La fabrique de l'écoute : histoires d'ethnomusicologie
- Arts du tatouage
- Autres thématiques

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

La méthode d'enseignement sera fondée sur des exposés magistraux du professeur soutenus par des documents audiovisuels. Des débats et commentaires collectifs d'objets et/ou thématiques seront encouragés.

Un support de cours reprenant le sommaire des exposés, les titres complets des œuvres, ainsi que les Powerpoint servant de support aux cours seront fournis aux étudiants. Pour être complet, ce support de cours devra impérativement être complété par la prise de notes.

Mode d'évaluation pratique

Travail écrit.

Détails :

L'évaluation comportera **deux volets** : 1. un **travail personnel** (cotation : 20/40) et 2. un **carnet de bord du cours** (cotation : 20/40)

1. Le travail personnel pourra être soit un **exercice de synthèse écrit** à propos d'une thématique liée au cours, soit un **travail de création** lié à la thématique du cours. Dans les deux cas, l'étudiant devra communiquer au professeur son sujet et/ou son projet pour le début du mois d'avril au plus tard. Des moments de suivi seront consacrés à ce travail en classe.

L'**exercice de synthèse écrit** pourra être consacré par exemple à une thématique, à une production artistique, à une question d'actualité abordées dans le cadre du cours (analyse d'un film ethnographique, d'une production artistique, d'une question d'actualité liée à la restitution, au marché des œuvres d'arts non européens...). Le travail devra être structuré autour de 2 ou 3 questions et enjeux qui se posent à propos du sujet choisi. La taille devra tourner autour de +/- 10.000 caractères (espaces compris) pour le texte. Il ne faudra pas oublier de mentionner les références de la documentation consultée.

Le **travail de création** pourra être de nature diverse, évidemment en rapport avec les arts non européens : reportage photo dans un musée, réalisation d'une planche de bande dessinée, entretien avec une ou un artiste... Le travail de création devra également être accompagné par les références de la documentation consultée.

2. Pour le **carnet de bord** du cours, l'étudiant devra rédiger un compte-rendu **de 2 chapitres du cours de son choix**, en structurant son propos par le biais de 2 questions issues de la liste ci-dessous. La taille de chaque compte-rendu devra se situer entre 2000 et 2500 caractères espaces compris (questions comprises). Le style télégraphique ne sera pas accepté.

Qu'est-ce que je retiens sur le sujet (résumé) ?

Quelles sont les questions/remarques que je me pose/fais sur les sujets ou outils abordés ?

Quel lien puis-je établir entre la séance de cours et les enjeux de ma future pratique professionnelle ?

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

Objectifs

- élargir et renforcer son langage plastique
- créer un processus de travail

Contenu

Bref descriptif du cours:

- Expérimenter la matière à partir de vos images par des techniques d'impression à portée de main.

Le cours se veut un laboratoire où s'initier à différentes techniques home-made sur différents types de supports: papier, tissu, bois...

Chaque technique sera abordée par des exercices pratiques individuels et d'autres collectifs tout en présentant des travaux d'artistes ayant recours à ces procédés. Les procédés d'impressions écologiques auront une attention particulière tout au long du cours.

Chaque technique d'impression aura un versant "home-made" afin que les étudiants puissent contrer leur expérimentation en autonomie et créer un corpus d'images cohérents.

Le cours sera divisé en trois parties:

1) Techniques d'impression: - monotype

- cyanotype
- Transfert textile
- Tampons

2) Intervention sur images:

- numérique et/ou manuel
- évider, couper, au scalpel (souvent les visages dans la série des anonymes)
- Frottage
- peinture

- perforations
- effacements
- transparence; voilage, papier calque, album
- déchirure
- broderie
- décalquer
- superposer

3) Fanzine- livre d'artiste:

à partir de vos images, nous réaliserons une édition limitée d'un ou des travaux réalisés.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Q2

Le cours se veut un laboratoire où s'initier à différentes techniques home-made sur différents types de supports: papier, tissu, bois...

Expérimenter la matière à partir d'images par des techniques d'impression à portée de main.

- par des exercices individuels et collectifs
- par la présence et la participation au cours

Bibliographie

Sera transmise plus tard.

Mode d'évaluation pratiqué

- évaluation continue par la présence et la participation au cours.
- Travail personnel à remettre en fin d'année
- examen oral
- Auto-évaluation

Pas de deuxième session

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

Objectifs

L'animation est un médium 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 vaudra 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 médium ; 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-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

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

- Illustration : atelier
Delhez Jérôme

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

Objectifs

L'étudiant sera amené à découvrir comment créer l'habillage et la forme d'un packaging en respectant les contraintes et utiliser ses acquis assimilés durant l'année afin de choisir les techniques graphiques, les compositions les plus créatives et les mieux adaptées au support en 3 dimensions qu'est le packaging. Il devra démontrer sa créativité et argumenter ses choix à travers ses références, ses recherches graphiques et conceptuelles.

Contenu

Cultiver ses références en packaging :

- Améliorer ses facultés d'observation
- Affiner ses méthodes de recherche
- Analyse prospective

Symbolique des lignes et des formes :

- Symbolique et signification

Notion de composition :

- le point d'impact.
- Le sens de lecture.
- Mise en page et équilibre
- Rythme/contraste et harmonie

Apprentissage des formes de packaging :

- Formes à découpe
- prévisualisation 3D
- Contraintes du support.

Contraintes légales imposées à ce support.

Comprendre et analyser un briefing :

- Analyse détaillée de la cible à toucher
- Identifier les éléments de la demande et s'approprier la demande
- Compléter, synthétiser et prioriser les informations tout en mettant en évidence la problématique et les contraintes

Apprentissage du Benchmark :

- Analyse des produits ou services concernés
- Analyse comparative aux leaders du marché
- Analyse de leur concurrence direct.

Apprentissage de planning de production.

Amélioration graphiques et visuelles des projets :

- Recherches et choix des supports adaptés
- Recherches de styles graphiques adaptés
- Retouches photographiques
- Recherches typographiques
- Composition et travail par infographie

Apprentissage et création de la déclinaison d'un pack dans une gamme.

Techniques de finition :

- Supports et découpe
- Pré-presse
- Impression

Le cours sera constamment agrémenter des travaux pratiques en rapport avec la théorie et les procédés exposés en classe.

Ceux-ci se composeront la plupart du temps des étapes suivantes :

- Briefing
- Benchmark
- Recherches & brainstorming
- Tests et essais
- Transcrire les idées sous forme de roughs
- Création et mise en page de projets
- Mise en commun
- Modifications par rapport aux critiques
- Remise des travaux
- Critiques et autocritiques après évaluation

Certains travaux seront réalisés sur base de briefings professionnels afin de confronter les étudiants aux contraintes qu'ils rencontreront en agence.

Le contenu du cours pourra aussi être complété par des interventions spontanées de mon expérience personnelle en rapport avec le monde professionnel et ce pour répondre aux questions des étudiants.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Dans un premier temps, il sera primordial d'ouvrir l'esprit des étudiants au monde du packaging et d'aiguiser leur esprit critique par l'observation, la recherche et l'analyse.

Il est impératif de pousser l'étudiant à se constituer une bibliothèque de références la plus large possible, tout en affutant son esprit d'analyse et d'observation.

Ensuite, la méthode sera partagée en partie sur l'apprentissage des techniques de base des volumes, des formes, du sens de lecture, de l'impact, des contrastes ainsi que de la lisibilité propre au packaging. Et en une autre partie sur l'apprentissage de différentes techniques graphiques, de communication et d'impression afin de pouvoir transmettre le message souhaité au moyen de techniques visuelles adaptées.

Une grande importance sera aussi apportée aux exigences et aux contraintes légales imposées à ce support.

Tout au long de l'année, l'étudiant sera poussé à expérimenter les différentes formes de cette discipline ainsi qu'à critiquer ses choix et envisager des pistes divergentes afin de devenir de plus en plus autonome.

Bibliographie

En constante évolution

Mode d'évaluation pratique

1) Les critères d'évaluation des cours de l'année sont les suivants :

- Respect du briefing
- Créativité
- Maîtrise technique
- Impression générale

- Autocritique et autoévaluation de l'étudiant.

L'évaluation de l'année portera sur :

1. Les recherches, essentielles dans l'évaluation du travail. Une partie des points leurs seront donc attribués.
2. Les travaux de finalités devront être remis selon des dates données oralement ou indiquées dans les briefings.
Les retards dans la remise des travaux seront pénalisés : - 50% par semaine de retard (sauf en cas d'absence justifiée au secrétariat ainsi qu'au professeur concerné). Tout travail non suivi n'est pas évalué.
3. La participation au cours, le respect des consignes et les délais seront également pris en considération dans l'évaluation définitive.

2) Globalisations :

Les points de l'année suivront une logique additionnelle de l'ensemble des travaux.

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

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