Cours à choix Q1
2F213

Responsable UE
Thi Khanh Trang Nguyen

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 • Premier quadrimestre
4 crédits • 80 points • 60 heures

Activité.s d'apprentissage

OP100 - Céramique et moyens d'expression
4 crédits • 80 points • 60 heures • Rousseau Valérie

OP101 - Cinégraphie atelier
4 crédits • 80 points • 60 heures • Bouchat Michel

OP102 - Écriture, création textuelle
4 crédits • 80 points • 60 heures • Dautreppe Emmanuel

OP103 - Cvg atelier
4 crédits • 80 points • 60 heures • Marchal Cindy

OP104 - Tito couleurs
4 crédits • 80 points • 60 heures • Lepot Christophe

OP105 - Dessin anatomie
4 crédits • 80 points • 60 heures • Raets Corentin

OP106 - Dessin et moyens d'expression
4 crédits • 80 points • 60 heures • Maes Alain

OP107 - Dessin d'animation
4 crédits • 80 points • 60 heures • Borbe Zoé

OP108 - Dessin de presse
4 crédits • 80 points • 60 heures • Querton Bernard

OP109 - Gravure impression
4 crédits • 80 points • 60 heures • Defourny Thomas

OP110 - Illustration atelier
4 crédits • 80 points • 60 heures • Delhez Jérôme

OP112 - Tito packaging
4 crédits • 80 points • 60 heures • Vandeven Sylvain

OP116 - Production : projets artistiques (esprit d'entreprise)
4 crédits • 80 points • 60 heures • Frerard Carine

OP117 - Sérigraphie atelier
4 crédits • 80 points • 60 heures • Dallemagne Maud, Gregoire Cyprien

OP118 - Reliure atelier
4 crédits • 80 points • 60 heures • Thomas Clarisse

OP119 - Design textile atelier
4 crédits • 80 points • 60 heures • Ernoux Martine

OP122 - Langues : anglais
4 crédits • 80 points • 60 heures • Nguyen Thi Khanh Trang

OP123 - Écriture : exposé oral

4 crédits • 80 points • 60 heures • Caneve Nastasja

OP125 - Dessin : story board
4 crédits • 80 points • 60 heures • Borbe Zoé

OP144 - Tito technologie pratique des matériaux
4 crédits • 80 points • 30 heures • Leduc Stephan

OP145 - Techniques et technologies - village circulaire
4 crédits • 80 points • 60 heures • Fremineur Simon, Paquay Florine

OP162 - Techniques et technologies - production
4 crédits • 80 points • 60 heures • Levaux Baptiste, Vanderborght Muriel

OP147 - Techniques d'impression
4 crédits • 80 points • 60 heures • Alvarez Valle Catherine

OP148 - Tito : technnologie pratique des matériaux (atelier polytechnique)
4 crédits • 80 points • 60 heures • Ledent Pierre

OP164 - Argile et céramique, compréhension des matériaux et modelage sculptural
4 crédits • 80 points • 60 heures • Selleri Elisabetta

Acquis d'apprentissage

Au terme de cette UE, l'étudiant est capable de :
• Développer des savoirs et savoir-faire complémentaires à sa formation
• Expérimente 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:
C5 C7 de notre référentiel interne.

- Céramique et moyens d'expression

Rousseau Valérie

Objectifs

1. Expérimenter un maximum de méthodes de façonnage et de décoration de céramique.
2. Comprendre les diverses possibilités offertes par ce matériau.
3. Mettre en pratique ces acquis au profit de la réalisation d'oeuvres personnelles ou collectives.
4. Maîtriser les divers paramètres de réalisation d'une céramique.

Contenu

- impression sur porcelaine

- décors dans la masse

- sgraffite sur engobe

- émaillage

- peinture sur et sous couverte

- émail stannifère

- modelage

- coulage

Méthode d’enseignement et d’apprentissage

Fiches explicatives et illustrées + démonstration

Accompagnement lors des réalisations

Bibliographie

Voir document joint.

Mode d'évaluation pratiqué

L'évaluation tient compte de la présence au cours, de l'implication dans les exercices et les projets communs, ainsi que de la préparation et du suivi des réalisations personnelles. La qualité des productions est également prise en considération. L'évaluation est continue, il n'y a pas d'examen. Seul un rapport d'activités est demandé.

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.

Bibliographie

Un syllabus reprend les principales notions développées au cours.

Mode d'évaluation pratiqué

Le cours sera évalué sur une discussion structurée et argumentée concernant les films proposés dans le cadre du 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

- Écriture, création textuelle

Dautreppe Emmanuel

Objectifs

Le cours a pour but d'éveiller ou d'entretenir le plaisir de la lecture, de l'écriture, de la langue en général. Il propose aussi de se familiariser à différentes techniques d'écriture, aux fins soit de lever des blocages, soit de permettre des perfectionnements ou des approfondissements.

Par ailleurs, une des finalités du cours est aussi de permettre à l'étudiant de mieux se connaître, pour s'orienter dans ses choix, ses envies, et aborder — un peu plus décomplexé et un peu mieux outillé — les diverses tâches d'écriture qui lui seront demandées dans le cadre de ses études supérieures (entre autres TFE écrit, mémoire, etc.), voire d'un métier spécifique envisagé.

Contenu

- textes lus en classe par les étudiants ou le professeur, et proposés par les étudiants ou le professeur;
- méthodes de référence et consignes pour les différents travaux;
- introduction à différents types d'écriture en fonction de genres (description d'image, portrait, liste, souvenir...), consignes (exercices d'écriture "à contrainte", ludiques ou plus ou moins apparentés à l'OuLiPo) ou finalités (rédaction d'un slogan, d'un proverbe, d'une bibliographie, d'une argumentation brève...);
- exploration de différents types de relation entre texte et image (traitement plastique, légende, scénario, narration visuelle...);
- documents audiovisuels plus ou moins illustratifs sur chacun des points;
- éléments de l'actualité culturelle (notamment littéraire) en lien avec les contenus du cours;
- ...

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

- Les textes abordés sont lus, commentés, analysés, remis en contexte;
- ils débouchent, par genre, sur un ou plusieurs travaux d'écriture à effectuer soit en classe, soit à domicile, individuels ou par petits groupes;
- les travaux des étudiants eux-mêmes sont analysés, commentés, individuellement ou en groupe;
- des séances de synthèse font régulièrement le point sur l'état d'avancement des uns et des autres, leurs difficultés, leurs souhaits par rapport à la suite et au déroulement du cours.

Mélange de modes: ex-cathedra, explicatif, créatif, participatif.

Bibliographie

(pas d'application pour le moment — complément à venir)

Mode d'évaluation pratiqué

Evaluation continue: une dizaine de travaux sont demandés aux étudiants en cours de semestre, la plupart du temps cotés; une moyenne se dégage.

Un entretien oral — pas vraiment un "examen" — vient ponctuer le semestre, en dresser le bilan et, éventuellement, pondérer légèrement (vers le haut ou vers le bas) la moyenne obtenue au terme des travaux du semestre.

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

- Cvg atelier

Marchal Cindy

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.
- 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), gestion typo/compo dans vos supports. 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. Les compétences, les critères et la pondération des évaluations seront définis clairement dans le briefing 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

- 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

- Dessin anatomie

Raets Corentin

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.
- Connaître le corps humain en profondeur dans tout ce qui sera utile à l'artiste, avec comme but final de voir s'améliorer ses dessins d'après nature comme ceux d'imagination.
- Augmenter sa capacité à donner vie et expression 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

- Beaucoup de pratique du dessin, d'après une variété de modèles vivants et photos.

- **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.

- ...

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.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Les activités sont basées sur 3 axes:

- 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 aiguiser au mieux vos sens et votre esprit critique.

Bibliographie

- 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 Androïd.
- 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.
- Le dessin d'après modèle vivant. Robert Barret. 2014. Eyrolles

Mode d'évaluation pratiqué

Évaluation formative, continue

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

Votre capacité à vous auto-évaluer efficacement et objectivement va déterminer la façon dont vous serez capables de continuer à progresser par vous-même, nous la développerons donc le plus possible à chaque croquis.

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

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 cession.

L'épreuve reste identique d'un quadri à l'autre, que vous ayez déjà eu le cours avant ou non.

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 à vos dessins. Je désire que votre travail en classe découle d'une nécessité personnelle. Vous choisissez vous-même vos domaines d'études, vos sujets de recherches.

Contenu

Le contenu du cours est impossible à détailler puisqu'il est différent pour chacun et chacune d'entre vous.

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. Nous aurons cours ensemble durant deux années consécutives. Nous élaborerons ensemble un plan de travail personnalisé – à respecter : délais, quantité, qualité des travaux à rendre, méthodes de travail, mode de rencontre avec l'enseignant, ... Des consignes techniques sont détaillées (et débattues) en groupe, tout au début de l'année.

Bibliographie

Le bénéfice du doute, Liège, 2019. Couleurs, 20x26 cm, 250 pages.

Votre dessin m'a beaucoup aimé, Liège, 2020. Couleurs et noir & blanc, 20x26 cm, 40 pages.

La pédagogie noire, Liège, 2023. NB, 20x26 cm, 16 pages.

Le temps pédagogique, Hamoir, 2024. Couleurs, 20x26 cm, 44 pages.

Des gravures sous les feux de la rampe, Liège, 2020. Couleurs, 20x26 cm, 68 pages.

Monts des brumes #1-2-3-4-5, revue poétique, *collectif, c*ouleurs et NB, 14x18 cm, +/- 120 pages.

Les quais de la Meuse, Liège, 2008. Noir et blanc, coffret de treize livres accordéons.

Tous ces ouvrages sont à la bibliothèque de Saint-Luc.

Mode d'évaluation pratiqué

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 – d'élaborer des critères d'évaluation propres à votre démarche artistique. L'auto-évaluation vous permet de recentrer votre travail sur ce qui est important pour vous et d'ignorer les goûts de l'enseignant.
Attention, il y a cinq zones de tolérance à ne pas franchir :

1/. Votre présence à tous les cours est requise – du début à la fin du cours.

2/. Vous travaillez en collaboration avec l'enseignant. Vous venez me voir plusieurs fois sur le quadrimestre. Nous échangons nos points de vue sur vos recherches, vos réussites et vos échecs. Vous ne pouvez pas travailler toute seule dans votre coin et déposer vos travaux à la fin du quadrimestre.

3/. Il y a obligation à respecter toutes les consignes techniques du cours.

4/. Vous êtes responsable de votre auto-évaluation. Vous serez dès lors présentes en personne à votre auto-évaluation. Vous viendrez avec l'entièreté du travail réalisé durant le quadrimestre, essais, recherches et finalisations.

5/. Les auto-évaluations auront lieu – au plus tard – à la date indiquée dans le calendrier de la cession des examens, en janvier pour le premier quadrimestre et en juin pour le deuxième quadrimestre.

Si vous ne respectez pas une (ou plusieurs) de ces cinq consignes, c'est moi qui évalue seul votre travail.

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 ;))

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

- 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. Sujet libre[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 en rapport avec l'atelier principal afin de représenter son domaine dans le portfolio, 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 de la session d'examen.

Évaluation formatrice et continue tout au long de la réalisation des travaux et du quadrimestre. Sont évalués : l'investissement et la proactivité 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. Seuls les travaux réalisés sous la guidance du professeur, sourcés le cas échéant, ainsi que numérotés et signés seront acceptés.

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 une farde regroupant les travaux 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.

En cas d'absence prolongée de l'enseignant, des aménagements spécifiques peuvent être prévus en recentrant l'évaluation sur les travaux réalisés en amont de ladite absence. Des travaux supplémentaires réalisés de manière autonome peuvent être présentés sur base volontaire afin de valoriser le travail de l'étudiant.e.

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.

Seuls seront acceptés à l'évaluation les travaux réalisés sous la guidance du professeur.

De ce fait, un.e étudiant.e ayant taux d'absence égal ou supérieur à 50% au nombre de cours du quadrimestre ne peut être considéré comme en situation de réussite.

Conformément au Réglement des études, Art. 17.2.1 : "...cinq absences injustifiées à un même cours artistique pourra être empêché de présenter certains travaux ou se voir refuser l'accès à certaines évaluations ou interrogations, examens." & Art. 19.8.1 §3 : "En cas de fraude ou de plagiat avéré, l'étudiant se voit appliquer un zéro. Si le cours concerné fait l'objet d'une évaluation continue, seul le travail concerné recevra la note de zéro."

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

Objectifs

- Initier l'étudiant à l'illustration et son utilisation
- Initier l'étudiant au rapport texte image
- Initier l'étudiant à la composition d'éléments figuratifs dans un espace donné
- Initier l'étudiant à diverses techniques créatives utiles à sa formation artistique

Contenu

- Création d'un personnage
- Composition d'une image figurative dans un espace donné
- Découverte d'outils créatifs
- Création d'une image narrative sur base d'un texte

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

- Variations d'exercices de type long
- Travail en classe et à domicile
- Moments de découverte d'ouvrages et documentations pour appuyer certains exercices
- Énoncer d'un exercice et suivi du travail de l'étudiant en classe via de courts entretiens personnels.
- Énoncer d'un exercice et mise en commun durant le cours

Bibliographie

"Postillons" - Marion Fayolle, edition magnani 2022

"L'imagier des gens" - Blexbolex, albin michel jeunesse 2008

https://pin.it/3ChFosf

Mode d'évaluation pratiqué

Mode d'évaluation pour le Q1 & Q2

- Évaluation continue pratiquée en cours pour les exercices de type long (+ d'un 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

- Tito packaging

Vandeven Sylvain

Objectifs

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

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 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

- Sérigraphie atelier

Dallemagne Maud

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.

Différentes méthodes seront expérimentées pour transférer une image sur l'écran de sérigraphie: dessin sur transparent, papiers découpés, films préparés à l'aide de l'ordinateur.

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

Evaluation continue.
Présence obligatoire.

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

Voir document

Evaluation continue, 4 crédits, attention pas de possibilité de seconde session.

Si vous échouez, vous devrez repasser ce cours l'année prochaine.

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

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

- Reliure atelier

Thomas Clarisse

Objectifs

L'objectif que j'aimerais poursuivre avec ce cours serait de réunir les étudiants autour de l'objet éditorial* en leur expliquant les millions de possibilités qu'offre le domaine de la reliure. Il s'agira d'ouvrir une porte sur un monde vaste et d'accompagner l'étudiant dans les premiers pas qu'il pourra y faire, lui montrer une infime partie de ce que relier implique.

*Pourquoi dire objets éditoriaux ? Le monde de l'édition est vaste et dépasse de loin le livre, ainsi, pour être la plus cohérente avec ce vaste univers, j'ai choisi de dire objet éditorial. Cela comprend des livres bien entendu, des gros ouvrages, des fardes, des boîtes, des étuis, des enveloppes, ou tout objet fait avec du papier et/ou cartons.

Contenu

Le cours à choix de Reliure : Recherches plastiques permettra aux étudiants de se familiariser avec différentes techniques de reliure classique et contemporaine. Il s'articulera en deux phases : une démonstration et une mise en pratique.

La première partie sera consacrée à la démonstration d'une dizaine de techniques différentes en exposant aussi les variantes possibles, afin que l'étudiant puis comprendre les avantages et inconvénients de chacun d'entre elles. Chaque cours sera consacré à une nouvelle technique afin d'élargir un peu plus le champ des possibles et de développer l'imagination.

Dans un deuxième temps, l'étudiant sera invité à mettre en application la technique afin de mieux appréhender la matière ; il faut essayer pour pleinement comprendre ; l'essai-erreur reste le meilleur apprentissage. Ce passage à la pratique lui permettra aussi de se rendre compte des possibilités de certaines techniques.

Bibliographie

-Éric Dussert, Christian Laucou, Du corps à l'ouvrage, éd. La Table Ronde, 9782710383710

-Hedi Kyle et Ulla Warchol, L'art du pliage, éd. Pyramyd, 978-2-35017-438-9

-Kōsanjin Ikegami, Japanese Bookbinding, éd. Weatherhill, 9780834801967

-Bookforms, Center for Book Arts, ed. Rockport Publishers, 978-1631596056

- Franziska Morlok , Miriam Waszelewski, Bookbinding: A Comprehensive Guide to Folding, Sewing, & Binding, ed. Princeton
Architectural Press; 978-1616896577

-Nadia Corazzini et Anne Goy, POP-UP : MANUEL ÉLÉMENTAIRE, éd. Les grandes personnes, 978-2-36193- 572-6

Mode d'évaluation pratiqué

L'évaluation sera basée sur la réalisation d'une bibliothèque reprenant un exemplaire de l'ensemble des reliures abordées durant le quadrimestre.

Je propose une méthode d'auto-évaluation encadrée. Il sera demandé au début d'année à l'étudiant de s'impliquer, de montrer de la bonne volonté et de respecter les différentes consignes données. En fin de quadrimestre, l'étudiant au moyen d'une argumentation analysera ses résultats et son apprentissage. Si la note que l'étudiant s'est attribuée reflète bien ses progrès et son implication, elle lui sera attribuée. Dans le cas contraire, un réajustement sera, après argumentation, appliqué.

Pas de seconde session possible pour ce 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

- Design textile atelier

Ernoux Martine

Objectifs

Le Design Textile, une histoire, un contexte, une actualité

Textile. De la même souche étymologique que le nom commun **texte**, ***TEXERE***, **tisser**, le textile est un univers riche de création et d'exploration. Le tissage, le motif, la couleur sont des symboles de communication à part entière. Le textile nous parle depuis la nuit des temps de nos diversités culturelles. Porteur de références sociologiques, il anoblit l'identité ethnique. Depuis une vingtaine d'années, le textile nous interroge sur les questions environnementales et éthiques.

Support transversal, le textile est un médium présent dans les domaines de l'art, mais aussi, dans le design, l'architecture d'intérieur, et est même un support de communication visuelle. On retrouve le textile dans des champs d'applications inédits.

Le savoir-faire manuel et traditionnel est une riche source d'exploration et d'apprentissage comme support de création dans la réinvention perpétuelle d'un nouveau langage artistique, mais aussi source de recherches technologiques dans l'innovation de pointe.

Le Design textile invite à la création par différentes portes d'entrée, **la fibre, la matière, la technologie, le tissage, l'impression, la couleur,**

Le vocabulaire lié au textile, à la technique, à l'histoire, aux symboles, souvent **chargé de sens** ce vocabulaire est finalement **une invitation à la créativité**.

L'approche pédagogique, du passage du fil là la 3ème dimension.

- S'assurer de la maîtrise de techniques de base, socle indispensable à la formation des étudiants.
- Inciter les étudiants à sortir de leur zone de confort, les inviter à explorer des territoires inconnus, développer ainsi leur créativité.
- Amener les étudiants à aller au-delà des images et de l'air du temps pour scruter le monde plus en profondeur : des références culturelles larges, des connaissances historiques, l'interculturalité, l'observation des transitions et des conflits au sein de la société ou incohérents à la société. Inciter les étudiants à devenir des citoyens engagés dans leur époque.
- Comprendre le médium Textile,
- Expérimenter les différentes techniques de l'élaboration du textile
- Miser sur des rencontres entre le monde de l'école et le monde professionnel.

La méthode, étape par étape

La division des modules suit **la logique de l'élaboration d'un textile**.

Du matériau, à la structure en passant par la coloration, **la manipulation** va permettre la réalisation d'échantillons au cours de tout le cursus.

Restitution des acquis à travers des exercices et **des recherches personnelles**.

Mise en commun des travaux et regards croisés des apprentissages multidisciplinaires des étudiants.

Les compétences à acquérir

Maîtriser et comprendre **les techniques du textile.**

Appliquer à d'**autres média** les notions reçues.

Dialoguer avec **l'espace, le visuel, le tactile**.

Acquérir une sensibilité aux **techniques de création** à partir de matières souples.

Contenu

Fichier chargé.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Cours pratique et théorique.
Apprentssage par la pratique, la création, le toucher, la manipulation.
Avancer avec des compétences techniques qui permettent de mieux en mieux cerner le vocabulaire, l'identification des matières, la maîtrise et les techniques.
Le cours met en perspective le regard sur les cursi des étudiants.

La méthode d'enseignement veut donner une ouverture et une vision large, tout en gardant le fil conducteur du textile.

L'aprentissage est une alternance créative et technique pour ne pas freiner la recherhce et la créativité.

Bibliographie

Sur les PP

Mode d'évaluation pratiqué

Il a été demandé 2 auto évaluations aux étudiants sur base de trvauax rendus.
Une partie de l'examen sera aussi en auto évaluation.

Cette auto évaluation représentera 50% du résultat.

L'examen oral sera une évaluation sur la compréhension des exercices pratiques réalisés.
Vocabulaire, références techniques et artisitiques.

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

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

- Écriture : exposé oral

Caneve Nastasja

Objectifs

- permettre aux étudiants d'acquérir de l'assurance et une maîtrise technique lors d'une présentation orale.

- développer la confiance en soi

- réaliser un film (pour le Festival du Film Sauvage)

Contenu

Le cours, essentiellement pratique, sera basé sur:
- des exercices théâtraux,
- des présentations de groupe,
- des présentations individuelles,
- des lectures à voix haute,
- des exercices de langue,
- des débats,
- des analyses de discours,
- des sorties (cinéma, festivals de lecture, etc.).

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Les étudiants sont au centre du processus d'apprentissage. Ils seront invités à parler devant la classe à de nombreuses reprises, à réaliser des improvisations, à participer à des débats, à être filmés, à réaliser des vidéos, etc.

La classe est considérée comme un terrain pacifique où chacun peut s'exprimer librement.

Une grande place sera accordée au feedback collectif.

Bibliographie

- Calkins Isabelle, *Prenez la parole, prenez votre place*, De Boeck Supérieur, Louvain-la-Neuve, 2020.
- Eckenschwiller Michèle, *Réussir son exposé oral. Prendre la parole avec aisance*, Chronique Sociale, Lyon, 2019.
- Grantham Claudie (et alii), *40 exercices de communication, Pour tout public. Être soi avec les autres*, Chronique Sociale, Lyon, 2020.
- Périer Bertrand, *La Parole est un sport de combat*, Éd. Jean-Claude Lattès, 2017.

Mode d'évaluation pratiqué

En janvier, les étudiants devront réaliser une présentation orale devant le reste de la classe (extrait de texte, de spectacle, texte argumentatif, chanson, jury, etc.).

Lors de cet exposé, ils veilleront à mettre en place tout ce qui aura été vu pendant le cours (langage non-verbal, langage verbal, structure du discours, techniques de persuasion, etc.).

L'évolution et la participation en classe de chaque étudiant seront également prises en considération.

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 : story board

Borbe Zoé

Objectifs

Le « storyboard » désigne un document utilisé dans la préproduction d'un projet cinéma. Il s'agit d'une suite d'esquisses correspondant chacune à un plan permettant de visualiser le découpage d'un film.

En d'autres termes, le storyboard est la mise en image et en narration d'un récit, d'un concept. Par lui, l'abstrait se concrétise, l'espace prend forme, l'idée prend corps, devient fiction.

Il reste cependant un document de travail, non une fin en soi.

L'inhibition face au « beau » dessin s'estompe alors. Le storyboard est un outil de communication et de planification, un langage imagé, pragmatique et méthodologique. C'est une ébauche de travail, un chemin de fer permettant à son auteur de baliser sa production et de communiquer son univers et son projet. Il est pensé pour être partagé, pour transmettre à un auditoire la forme d'une finalité en devenir.

Bien qu'instrument technique, il n'en est pas moins une étape au cours de laquelle exprimer un point de vue artistique au travers de son sens de la narration et du rythme.

Il requiert donc autant de compétences organisationnelles, aiguisant le sens de l'organisation et de l'anticipation qu'il développe le sens du « storytelling », de la narration.

Intimement lié au cinéma et à la mise en scène, il se décline également dans d'autres disciplines à titre de structure et de canevas destiné à la présentation d'un projet.

Il peut à ce titre être conçu comme un outil de présentation et de communication pertinent dans le cadre d'un TFE.

À travers lui, rien n'est laissé au hasard. Il démontre que dans un produit fini, tout choix est déterminant, que rien n'est gratuit. Il permet de baliser le travail, d'en dégager les lignes de forces, les étapes fondatrices.

Contenu

Le cours sera développé selon trois axes : théorique, analytique et pratique.

Théorie

Initiation à la grammaire du langage cinéma : valeurs de plan, mouvement de caméra, angles de prises de vues, composition de l'image, saute d'axe, rythme, lignes de forces d'une image) ;

Notions de découpage technique ;

Méthodologie : du scénario à l'animatique, les différentes étapes de production d'une œuvre

cinématographique.

Analyse

Culture de l'image cinématographique : visionnage de films et courts métrages en prise de vue réelle et en animation ;

Observation des techniques : visionnage d'animatiques, making-of et étapes de travail ;

Analyse des différents supports (cinématographiques, photographiques, graphiques…) considérés sous le prisme du montage, de la narration, de la composition de l'image fixe ou en mouvement ;

Dégager un vocabulaire pour exprimer le sensible, l'intangible ;

Échange et débats collectifs.

Pratique

À chaque cours, un nouvel exercice sera abordé visitant les divers aspect de la préproduction d'un projet (concept art, mise en scène sur base d'extraits de roman, de pièces de théâtre, de scénario de cinéma, découpage technique).

Des exercices de dessins et de représentation graphique seront proposés pour désacraliser le dessin afin que les travaux suivants soient réalisés sereinement quels que soient l'orientation artistique et le niveau de connaissance.

Des exercices réguliers de *retroboarding* (prise de note graphique sur le vif de cadrages et de plans d'une œuvre cinématographique) seront organisés pour entretenir l'observation et l'analyse critique.

L'accent sera mis sur la narration, la mise en scène, la communication.

Le cours fera l'objet d'un travail de synthèse individuel visant à présenter un projet personnel (de narration, d'information, de présentation) qui soit en cohérence avec la formation et la section de l'étudiant·e.

Suivant les compétences de chacun·e, le résultat final pourra donc prendre la forme de vignettes de *concept art*, d'un découpage technique, d'une mise en place d'un tournage ou d'un shooting photo, d'un roman photo, d'un storyboard architectural, d'une animatique de spot publicitaire, d'une bande-annonce de bande dessinée, etc.).

Le cours de storyboard sera également un lieu d'éveil et de découverte dans lequel nourrir sa culture générale et s'ouvrir à d'autres méthodes, d'autres media, d'autres langages.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Les différents exercices seront réalisés en classe pendant la durée du cours et suivis d'une mise en commun et d'échanges collectifs pour stimuler les échanges, provoquer l'émulation entre les étudiant·e·s, encourager le partage des savoirs et apporter des propositions de bonification.

Bibliographie

Réaliser un story-board pour le cinéma de Louis de Rancourt, Olivier Saint-Vincent, Raphaël Saint-Vincent aux éditions Eyrolles

Les clés pour créer un story-board de Marcie Begleiter aux éditions Dixit

Story-boards, La genèse des chefs-d'œuvre du cinéma de Fionnuala Halligan, aux éditions Prisma

L'art du storyboard de Guiseppe Cristiano, aux éditions Eyrolles

Les techniques narratives du cinéma, Les 100 plus grands procédés que tout réalisateur doit connaître de Jennifer Van Sijll et Thierry le Nouvel aux éditions Eyrolles

Le cinéma d'Akira Kurosawa d'Alain Bonfand aux éditions Vrin

Rencontres du septième art de Takeshi Kitano aux éditions Arléa

Lettres à un jeune monteur de Henri Colpi et Nathalie Hureau aux éditions Séguier

Hitchcock Truffaut de François Truffaut aux éditions Gallimard

Comprendre et interpréter un storyboard, L'exemple de Ministry of Fear, Fritz Lang, 1944 de Morgan Lefeuvre, Bibliothèque du film BIFI*Stanley Kubrick, photographer,* Giunti editore

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 fréquentes, les propositions de bonification des camarades de classe et les échanges réguliers avec l'enseignant participent au perfectionnement des apprentissages, au développement de l'esprit critique.

Un travail personnel de synthèse sera attendu pour clôturer le quadrimestre et fera l'objet d'une présentation face à la classe lors de la session d'examen ainsi que d'une discussion collective, chacun·e étant libre de formuler une appréciation critique et constructive vis-à-vis du projet pour participer à l'évaluation. Seront évaluées les qualités techniques et esthétiques du travail.

L'enseignant se réserve la liberté d'adapter la pondération finale au vu de l'ensemble des travaux du groupe classe.

Cette pondération 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

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

- Tito technologie pratique des matériaux

Leduc Stephan

Objectifs

Le but de ce cours est de permettre aux étudiants de concevoir des fichiers qui pourront être exploités sur diverses machines.

Contenu

Le cours s'organise en 4 modules

- La machine laser

- La machine de découpe

- L'imprimante 3D

- Le logiciel de Scane 3D

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 remise d'un travail 20%

Evolution de l'étudiant durant le quadrimestre 80%

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

- Techniques et technologies - village circulaire

Fremineur Simon

Objectifs

- Découvrir les principes de l'économie circulaire, du réemploi, de la réparation et de la low-tech.
- Développer des savoir-faire techniques à travers des situations concrètes.
- Participer à la gestion et à l'amélioration d'une récupérathèque.
- Prendre part à l'organisation d'événements.
- Développer des compétences de travail collectif, d'initiative et de gestion de projet.
- Relier les pratiques techniques aux enjeux environnementaux et sociaux contemporains.

Contenu

- Gestion et fonctionnement d'une récupérathèque.
- Réemploi, upcycling, économie circulaire, réparation et développement durable.
- Techniques de construction, transformation et aménagement.
- Low-tech et questionnement sur l'obsolescence.
- Organisation d'événements et développement d'une dynamique collective.
- Gestion de projet et intelligence collective.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Le cours alterne apports théoriques, expérimentations pratiques et travail collectif. Les étudiants participent concrètement au fonctionnement et à l'amélioration de la récupérathèque à travers des projets, exercices et tâches collectives.

L'apprentissage repose sur la pratique, l'expérimentation, l'échange de savoirs et la mise en situation.

Bibliographie

- Braungart, M. & McDonough, W., *Cradle to Cradle : Créer et recycler à l'infini*, Alternatives, 2011.
- Bihouix, P., *L'Âge des lowtech*, Seuil, 2014.
- Jancovici, J.-M. & Blain, C., *Le Monde sans fin*, Dargaud, 2021.
- Ressources et documents abordés pendant le cours

Mode d'évaluation pratiqué

Rapport d'apprentissage à remettre lors de la session d'examens.

Critères de réussite :

- Implication individuelle et collective.
- Initiative et prise de responsabilités.

- Acquisition de savoirs et savoir-faire.
- Capacité à restituer et synthétiser les savoirs théoriques et pratiques abordés dans le cours.
- Capacité à identifier les acquis et à envisager leur utilisation dans d'autres contextes

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

- Techniques et technologies - production

Levaux Baptiste

Objectifs

Appréhender les différents aspects de la production d'un objet éditorial ; Maitriser des techniques d'auto-production ; Etablir une réflexion sur l'objet porteur de contenu

Contenu

La fabrication artisanale de papier ; La reliure ; Les méthodes d'impression artisanales / semi artisanales (risographie, lino, jet d'encre, ...) ; Les techniques de finition d'un objet éditorial, d'une autoproduction

Méthode d’enseignement et d’apprentissage

Le cours se veut un lieu d'expérimentation en premier lieu. Des séances théoriques soutiendront cette pratique, tout comme des séances monstratives étayeront la réflexion et participeront à l'enrichissement de cette même réflexion et pratique

Mode d'évaluation pratiqué

Auto-évaluation et évaluation de la participation, des acquis, de la motivation portant sur l'entierté du 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

- Techniques et technologies - production

Vanderborght Muriel

Objectifs

Appréhender les différents aspects de la production d'un objet éditorial ; Maitriser des techniques d'auto-production ; Etablir une réflexion sur l'objet porteur de contenu

Contenu

La fabrication artisanale de papier ; La reliure ; Les méthodes d'impression artisanales / semi artisanales (risographie, lino, jet d'encre, ...) ; Les techniques de finition d'un objet éditorial, d'une autoproduction

Méthode d’enseignement et d’apprentissage

Le cours se veut un lieu d'expérimentation en premier lieu. Des séances théoriques soutiendront cette pratique, tout comme des séances monstratives étayeront la réflexion et participeront à l'enrichissement de cette même réflexion et pratique

Mode d'évaluation pratiqué

Auto-évaluation et évaluation de la participation, des acquis, de la motivation portant sur l'entierté du 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

- Techniques d'impression

Alvarez Valle Catherine

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 : technnologie pratique des matériaux (atelier polytechnique)

Ledent Pierre

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

- Argile et céramique, compréhension des matériaux et modelage sculptural

Selleri Elisabetta

Objectifs

Comprendre et maîtriser le parcours et les matériaux de création de la céramique, de la formation de l'argile jusqu'au produit émaillé.

Prendre confiance avec le modelage en 3d de formes libres et sa gestion technique.

Contenu

Le cours donnera les informations fondamentales pour la comprehension des materiaux céramiques : pate argileuse, émail, sables, chamottes.

et de leur techniques d'utilisation : préparation, paitrissage, modelage manuel, séchage, differentes cuissons, fusions

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

L'approche sera partiellement théorique en partiellement empirique :

Une balade de récolte d'argile et observarion du territoire et un travial d'échantillonage et recherche sur les matériaux seront accompagnés d'une phase d'utilisation du matériel à travers le modelage libre sculpturale.

Chaque cours prévoit une partie d'introduction théorique pour laquele il est nécessaire de prendre des notes.

Le contenu du cours sera reparti en trois chapitres :

1. argile

2. terre-cuite

3. céramique

Bibliographie

Pas encore définie

Mode d'évaluation pratiqué

L'apprentissage théorique sera vérifié à trois reprises pour garantir la fluidité du suivi :

un "point d'apprentissage" sur l'argile,

un "point d'apprentissage" sur la terre-cuite,

un "point d'apprentissage" sur la céramique ,

seront prévues au cours du quadrimestre.

Ces "points sur l'apprentissage" seront prévus en début de cours, rappelés et du temps pour étudier sera prévu pendant le cours.

Un rdv individuel finale prendra en compte le travail et le suivi méné tout au long du cours et une auto-évaluation sera encouragée.

La prèsence au cours est indispensable pour la reussite. Deux absences non justifiés seront toléreées.

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