Cours à choix Q2
2F226

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 • Second quadrimestre
4 crédits • 80 points • 60 heures

Activité.s d'apprentissage

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

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

OP203 - Cvg atelier
4 crédits • 80 points • 60 heures • 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

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

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

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

OP210 - Illustration : atelier
4 crédits • 80 points • 60 heures • Delhez Jérôme

OP216 - Production : projets artistiques (esprit d'entreprise)
4 crédits • 80 points • 60 heures • Frerard Carine

OP217 - Sérigraphie atelier
4 crédits • 80 points • 60 heures • Gregoire Cyprien

OP219 - Design textile atelier
4 crédits • 80 points • 60 heures • Ernoux Martine

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

OP230 - Techniques et technologies: typographie
4 crédits • 80 points • 60 heures • Gregoire Cyprien

OP245 - Techniques et technologies - village circulaire
4 crédits • 80 points • 60 heures • Fremineur Simon, Paquay Florine

OP260 - Tito : animation multimédia (images en mouvement)
4 crédits • 80 points • 60 heures • Martorana Vincent

OP218 - Reliure atelier

4 crédits • 80 points • 60 heures • Thomas Clarisse

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

Acquis d'apprentissage

Au terme de cette UE, l'étudiant est capable de :
• 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 BIBLIOGRAPHIE

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 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

- 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.
- 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

- 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.
- 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 aiguiser 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 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.

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.

Évaluation certificative

Votre évaluation finale tiendra compte de votre implication (les présences en font partie), de votre progression au fil de la formation, complètée 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.

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

technique choisie.

Sujets approfondissement :

1. Portrait coiffé : technique à la manière crayon, travail du portrait, des matières, des ombres ;
2. Adaptation d'une oeuvre littéraire[4] : technique pointe ou linogravure, travail de décor, plans, ambiance, mise en scène, narration, composition, documentation et interprétation, de la compréhension et appropriation d'une oeuvre, choix pertinent et motivé de la technique par rapport à celle-ci ;
3. Inspirante nature : technique de gravure au sucre ou technique au choix, travail de natures vivantes, paysages naturels, couleurs, contrastes, plans. Travail des matières, du grain, de l'aléatoire (pour technique au sucre).

Sujets perfectionnement :

1. Assassinat politique[5] : technique à l'eau forte ou en linogravure, travail de composition, perspective, rythme, documentation, perfectionnement technique, précision ;
2. Dans la ville ou sujet libre : technique au choix ou expérimentation[6], travail de perfectionnement technique, précision et explorations de nouvelles possibilités techniques ;
3. Sujet libre : technique au choix motivée, travail de verbalisation et intellectualisation du projet, de la méthodologie, de la finalité.

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

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

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

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

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

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

Matériel requis (Q1) :

Des vêtements pouvant être salis ou un tablier ;

Une pointe à graver (professionnelle ou DIY) ;

Papier carbone blanc ;

Papier Japon Holland, format 100/70 ;

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

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

Un set de gouges à linogravure ;

Une plaque de linoleum brun Abig, format A4.

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

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

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

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

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

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

Bibliographie

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

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

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

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

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

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

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

Actuel, l'estampe contemporaine, K1L, 2019.

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

Emile Zola, *Germinal*, Fasquelle, 2000.

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

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

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

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

Divers partages et sources via les réseaux sociaux ; Pinterest, Facebook (groupe "Parlons gravure"),

Instagram, hashtags de plusieurs artistes et groupes.

Mode d'évaluation pratiqué

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

L'évaluation porte sur le travail fourni durant le quadrimestre, ainsi que sous forme d'un rendu final lors 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

Activités d'apprentissage - Description

- 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

- 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

Gregoire Cyprien

Objectifs

À l'issue du cours, l'étudiant·e sera capable de :

- Comprendre les principes de base de la sérigraphie
- Préparer une image pour l'impression
- Réaliser des impressions en une ou plusieurs couches
- Expérimenter différents supports et encres
- Développer une image imprimée personnelle
- Travailler de manière autonome en atelier

Contenu

Le cours est composé de quatre projets réalisés en classe, permettant d'explorer différentes approches de l'image imprimée.

Ces projets abordent notamment :

- La préparation des images pour la sérigraphie
- La séparation des formes et des couleurs
- L'impression manuelle
- L'expérimentation autour de la matière et des supports

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

L'enseignement repose sur une approche pratique, progressive et expérimentale, centrée sur le travail en atelier.

Chaque séance comprend :

- De courtes présentations des principes de base (préparation des images, écrans, encres, supports).
- Des démonstrations des différentes étapes de la sérigraphie (insolation, calage, impression, nettoyage).
- Des exercices pratiques permettant aux étudiant·es de mettre directement en application les notions vues.

Les étudiant·es développent leurs projets en classe, avec un suivi individuel et des conseils réguliers.

Mode d'évaluation pratiqué

Mode d'évaluation pratique

L'évaluation est continue et repose sur la réalisation de quatre projets menés en classe.

Pour chaque projet, un briefing précise deux à trois critères d'évaluation.

Les critères portent notamment sur :

- La compréhension des consignes
- La qualité des impressions
- La cohérence entre intention et résultat
- L'investissement et la régularité
- La capacité à faire évoluer un projet

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

A chaque fin de 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 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

- Techniques et technologies: typographie

Gregoire Cyprien

Objectifs

Les objectifs du cours sont les suivants :

Créer un projet typographique personnel : Apprendre à concevoir une idée et à la réaliser de A à Z, en se servant de la typographie comme d'un outil d'expression.

Développer son regard : Apprendre à observer les lettres et les mots dans la vie de tous les jours (livres, panneaux, affiches) pour mieux les comprendre et s'en inspirer.

Dessiner des lettres : S'exercer à la main pour maîtriser les bases des formes et des proportions des caractères, sans passer par un ordinateur.

Expérimenter des techniques manuelles : Méthodes simples et artisanales pour créer des lettres (dessin, découpage, collage, etc.).

Contenu

Le cours est composé de quatre projets réalisés en classe, permettant d'explorer différentes approches du dessin typographique.

Ces projets abordent notamment :

L'observation et l'analyse de formes typographiques

Le dessin et le tracé de lettres

L'expérimentation de la lettre à travers le geste et la matière

La composition typographique

Tout au long du cours, les étudiant·es développent un carnet de recherche rassemblant

croquis, essais, références et notes.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

La pédagogie du cours repose sur une approche créative et manuelle. Elle privilégie l'expérimentation pour aborder la typographie.

Le cours alterne entre des exercices pratiques, des réflexions graphiques et des analyses formelles. Les étudiant·es travaillent principalement dans un carnet de recherche, un espace d'exploration personnelle.

Journaux de bord : Demander aux étudiants de tenir un journal de bord de leur processus créatif, documentant leurs erreurs, leurs succès et leurs réflexions.

«Showand tell» : Créer un rituel de partage où chaque étudiant présente une découverte typographique (une police, une affiche, un article) qui l'a inspiré.

Démarche de recherche : Exiger une phase de recherche approfondie avant chaque projet, en collectant des images, des mots-clés et des références qui alimenteront la création.

Utilisation d'outils : Expérimentation pratique de la lettre en tant que forme vivante.

Contraintes créatives : Proposer des exercices avec des contraintes spécifiques (ex: créer un caractère avec une seule forme géométrique, utiliser uniquement des lettres capitales) pour stimuler la créativité et la résolution de problèmes.

Mode d'évaluation pratiqué

L'évaluation est continue et repose sur la réalisation de quatre projets menés en classe.

Pour chaque projet, un briefing précise deux à trois critères d'évaluation, afin que les étudiant·es sachent sur quels points porter leur attention.

Les critères peuvent notamment concerner :

La compréhension et le respect des consignes

La qualité du dessin typographique et des recherches

La cohérence entre intention et forme

L'investissement, l'autonomie et la régularité

La capacité à faire évoluer un projet à partir des retours

Le carnet de recherche et la participation active aux séances font partie intégrante de l'évaluation

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

- Tito : animation multimédia (images en mouvement)

Martorana Vincent

Objectifs

Le montage vidéo est aujourd'hui un langage commun, au même titre que le dessin ou la mise en page — un outil que chaque discipline artistique a intérêt à s'approprier pour prolonger, documenter ou transformer sa pratique. Ce cours n'a pas pour ambition de former des monteur·euses professionnel·les en quelques séances, mais de donner à chaque étudiant·e, quelle que soit sa section, une autonomie réelle sur l'ensemble du workflow de montage — de l'organisation des rushs à l'export final — et une compréhension fine de ce que le montage permet de faire au sens : construire un rythme, une narration, une intention.

Au terme du cours, l'étudiant·e est capable de structurer un projet de montage dans Premiere Pro ; de produire une séquence cohérente à partir d'une matière donnée (rushs personnels, archives libres de droits, ou rushs communs) ; de combiner image, son et texte selon une intention narrative, démonstrative ou expérimentale ; d'adapter cette compétence à des formats et objectifs différents ; de choisir et justifier, parmi plusieurs voies d'appropriation du médium, celle qui correspond à sa pratique de section ; de concevoir un projet vidéo personnel d'une à trois minutes ; et de comparer plusieurs montages issus d'une même matière source.

Contenu

Le cours est centré sur la pratique du montage vidéo et son workflow dans Adobe Premiere Pro : organisation des médias, construction d'une séquence, montage, affinage et export. Quelques notions d'After Effects peuvent être abordées en appoint (images clés, incrustation simple), sans faire du motion design une discipline du cours.

Les premières séances abordent différentes questions de montage à partir d'une matière commune fournie par l'enseignant. Elles permettent d'expérimenter concrètement les possibilités du montage, tout en prenant progressivement en main les outils et le workflow de Premiere Pro. Les dernières séances sont consacrées à la consolidation des acquis et au développement d'un projet personnel court, à partir d'une matière issue de la pratique de chaque étudiant·e ou tournée pour l'occasion.

Un syllabus dédié est fourni avec une série de tips, techniques, concepts qui permettront à l'étudiant d'affiner sa pratique du montage.

À la différence d'un atelier de réalisation, le cours ne porte pas principalement sur l'écriture ou la mise en scène d'un scénario narratif : il s'intéresse au geste du montage, à la manière dont celui-ci permet de structurer une matière, de construire un rythme et de produire du sens. Aucun matériel de prise de vue spécifique n'est requis : un smartphone suffit, tandis que les étudiant·es disposant d'un matériel plus avancé peuvent bien sûr l'utiliser. Le sujet reste libre ; c'est avant tout le processus et le type d'exercice qui sont cadrés.

Les propositions peuvent notamment s'orienter vers la création vidéo (formats courts, contenus pour le web et les réseaux sociaux, expérimentation à partir d'images fixes, clips, loops, art vidéo…) ou vers la communication (présentation d'un projet, valorisation d'un objet, interview, témoignage, transmission…). Ces orientations ne sont pas cloisonnées et permettent à chaque section de trouver un point d'ancrage dans sa propre pratique.

Le cours est ouvert à toutes les sections de l'école : Bande dessinée, Illustration, Peinture, Photographie, Publicité, Sculpture, Architecture d'intérieur, Communication visuelle et

graphique, Conservation-restauration et Design industriel.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Le cours est organisé en plusieurs modules autonomes d'une à deux séances, articulant réflexion sur le montage, pratique et prise en main du logiciel Adobe Premiere Pro.

Chaque module alterne deux temps :

1. Mise en situation et expérimentation : l'enseignant introduit une question de montage à partir d'un problème concret, directement expérimenté par les étudiant·es sur Premiere Pro, à partir d'une matière commune. Les notions et le vocabulaire sont ensuite dégagés collectivement lors du débrief.

2. Mise en pratique individuelle : les étudiant·es réinvestissent progressivement les notions abordées à travers des exercices et développent leur workflow de montage, de l'organisation des médias à la construction et à l'affinage d'une séquence. Le dernier bloc de séances est consacré à un projet personnel, permettant de mobiliser de façon autonome les acquis du parcours.

Bibliographie

Vincent Pinel, *Le Montage — L'espace et le temps du film*, Cahiers du cinéma / SCEREN-CNDP, 2007

David Bordwell et Kristin Thompson, *L'Art du film ; une introduction*, 2e éd. française, Bruxelles, De Boeck Université, coll. « Arts et cinéma », 2009

Walter Murch, *En un clin d'œil — Le montage dans tous ses états*, Éditions de l'œil, 2012

Ludoc, *Le manuel de survie du vidéaste*, Marabout, 2020

The Internet Archive, https://archive.org/index.php — catalogue de films et documents libres de droits ou du domaine public, dont les Prelinger Archives

Documentation officielle Adobe Premiere Pro (helpx.adobe.com/fr/premiere-pro) — ressource technique de référence pour l'usage courant du logiciel

Mode d'évaluation pratiqué

Mode d'évaluation pour le Q2 (session de mai/juin) : Évaluation continue en atelier (40 %) et évaluation d'un projet personnel de synthèse en fin de quadrimestre (60 %), accompagné d'une présentation orale devant le groupe.

Le projet final est projeté collectivement en classe. Chaque étudiant·e présente brièvement son projet et explicite les principaux choix réalisés au cours du montage : intention, techniques mobilisées, principes ou méthodes de montage expérimentés, etc. Cette présentation permet de justifier les choix effectués et de mettre en perspective le processus de travail.

Critères de réussite :

- capacité à mobiliser de manière pertinente les techniques et principes de montage abordés au cours ;
- capacité à construire une séquence cohérente en fonction d'une intention ;
- capacité à faire des choix de montage et à les expliciter ;
- capacité à expérimenter, à intégrer les retours reçus en atelier et à faire évoluer son travail ;
- capacité à présenter et à défendre brièvement les choix réalisés dans le projet final.

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

Support de cours

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

- Haa arts non européens

Mertens Tristan

Objectifs

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

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

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

Contenu

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

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

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

Méthode d’enseignement et d’apprentissage

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

sont-elles en jeu à de telles occasions ?

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

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

Mode d'évaluation pratiqué

Les étudiants seront évalués selon leurs recherches. A savoir, la manière dont ils questionnent les contenus vus aux cours et les approfondissent à travers un travail dont la forme est relativement ouverte, permettant de s'essayer à différentes méthodes rencontrées. Ce travail sera à rendre 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