

Responsable UE
Alain Maes

Présidente de jury
Fabienne Pironet

Secrétaire de jury
Carine Dujardin

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

Bloc 3 • Cycle 1 • Niveau 6 du CFC

UE donnée en Français • Optionnelle • Premier quadrimestre
4 crédits • 80 points • 60 heures

Activités d'apprentissage

OP300 - Céramique et moyens d'expression

4 crédits • 80 points • 60 heures • Rousseau Valérie

OP301 - Cinégraphie atelier

4 crédits • 80 points • 60 heures • Bouchat Michel

OP302 - Écriture, création textuelle

4 crédits • 80 points • 60 heures • Dautreppe Emmanuel

OP303 - Cvg atelier

4 crédits • 80 points • 60 heures • Marchal Cindy

OP304 - Tito couleurs

4 crédits • 80 points • 60 heures • Lepot Christophe

OP305 - Dessin anatomie

4 crédits • 80 points • 60 heures • Jacquin Zoé

OP306 - Dessin et moyens d'expression

4 crédits • 80 points • 60 heures • Maes Alain

OP307 - Dessin d'animation

4 crédits • 80 points • 60 heures • Roosens Carl

OP308 - Dessin de presse

4 crédits • 80 points • 60 heures • Querton Bernard

OP310 - Illustration atelier

4 crédits • 80 points • 60 heures • Delhez Jérôme

OP311 - Tito informatique

4 crédits • 80 points • 60 heures • Leduc Stephan, Graindorge Nicolas

OP312 - Tito packaging

4 crédits • 80 points • 60 heures • Vandeven Sylvain

OP313 - Tito photographie et image imprimée

4 crédits • 80 points • 60 heures • Hazimeh Nayef

OP315 - Photographie studio

4 crédits • 80 points • 60 heures • Ledure Elodie

OP316 - Production : projets artistiques

4 crédits • 80 points • 60 heures • Frerard Carine

OP317 - Sérigraphie atelier

4 crédits • 80 points • 60 heures • Dallemagne Maud

OP318 - Reliure atelier

4 crédits • 80 points • 60 heures • Clarysse Corinne

OP319 - Design textile atelier

4 crédits • 80 points • 60 heures • Ernoux Martine

OP320 - Tito typographie

4 crédits • 80 points • 60 heures • Renzoni Daniel

OP322 - Langues : anglais

4 crédits • 80 points • 60 heures • Nguyen Thi Khanh Trang

OP323 - Écriture : exposé oral

4 crédits • 80 points • 60 heures • Caneve Nastasja

OP325 - Dessin : story board

4 crédits • 80 points • 60 heures • Borbe Zoé

OP326 - Tito environnement numérique et réseaux

4 crédits • 80 points • 60 heures • Zinzen Xavier-Yves

OP343 - Actualités culturelles : société

4 crédits • 80 points • 60 heures • Charbaut Célia

OP321 - Vidéographie atelier

4 crédits • 80 points • 60 heures • Dryvers Sandrine

OP344 - Tito technologie pratique des matériaux

4 crédits • 80 points • 30 heures • Leduc Stephan

Acquis d'apprentissage

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

- Développer des savoirs et des savoir-faire complémentaires à sa formation
- Expérimenter de nouvelles pratiques artistiques afin de nourrir sa formation

Calcul de la note de l'unité d'enseignement

Cette unité d'enseignement étant composée d'une seule activité, la note finale correspond au résultat obtenu pour le cours. **Important, il n'y a pas de seconde session pour les cours à choix.**

Compétences

Cette unité contribue à notre profil d'enseignement en participant au développement des compétences suivantes:

C3 C4 de notre référentiel interne.

Objectifs

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.
5. Savoir communiquer sur ses réalisations.

Contenu

1. Exercices systématiques de façonnage et de décoration.
2. Création collective ou dans le cadre d'un projet commun.
3. Création personnelle (évolutif).

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Exercices de façonnage simples et guidés.
Confection d'échantillons et de tests.
Projet collectif accompagné.
Projet personnel préparé via un dossier et réalisé en plus grande autonomie.

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 de ce dernier est également prise en considération.

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur [Mylhtranet > mes études > mes cours](#)

Objectifs

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

Contenu

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

Bibliographie

Un syllabus reprend les principales notions développées au cours.

Mode d'évaluation pratiqué

Le cours sera évalué, en plus des tests de compréhension, sur une discussion structurée et argumentée concernant les films proposés dans le cadre du cours.

Support de cours

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

Objectifs

Le cours 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: 7 ou 8 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

Objectifs

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

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

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

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

Contenu

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

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

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

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

- Une recontextualisation des différents objectifs par rapport au champs du graphisme abordé.
- Un apport théorique et un travail de recherche de références graphiques et conceptuelles.

- Des exercices dirigés en classe avec prolongation à domicile ; des périodes de recherches de pistes créatives (expérimentales et « classiques ») ; des périodes d'analyse (collective ou individuelle) et d'évaluations formatives qui mèneront vers des pistes de remédiation.

Bibliographie

En évolution permanente.

Mode d'évaluation pratiqué

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

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

Support de cours

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

Objectifs

- Décomposer la couleur en ses différentes caractéristiques. Les discerner précisément.
- Associer deux couleurs pour créer un rapport précis / Reconnaître les différents types de rapports entre deux couleurs.
- Voir la force de la limite entre deux couleurs. Comprendre sa relation avec le rapport de couleurs en jeu.
- Être conscient du phénomène de contraste simultané. Prévoir (éviter ou provoquer) les interactions entre deux couleurs contigües.
- Associer plusieurs couleurs pour créer une gamme précise / Reconnaître les différents types de gammes au sein d'un ensemble de couleurs, d'une image, d'un objet.
- Associer plusieurs couleurs afin de faire voir les parentés et les oppositions voulues / Voir les parentés et les oppositions au sein d'un ensemble de couleurs, d'une image, d'un objet.
- Posséder un espace mental des couleurs permettant de penser en relation les différentes caractéristiques de la couleur.
- Être débarrassé des conceptions plus ou moins simplistes sur la couleur. Les avoir remplacées par une compréhension générale de la complexité des phénomènes physiques, perceptifs et techniques.
- Être attentif aux modalités de sa perception, curieux de ses subtilités.
- Év. Utiliser avec discernement les réglages Photoshop ou Lightroom et les conversions. Savoir quand croire ses yeux et quand ne faire confiance qu'aux chiffres.

Contenu

- Couleurs élémentaires (Noir, Blanc, Jaune, Rouge, Bleu, Vert)
- Impossibilités logiques du Rouge-Vert et du Bleu-Jaune
- Caractéristiques des couleurs (Clarté, Teinte, Chroma)
- Rapports types
- Rapports types de teinte
- Force de la limite
- Induction chromatique (contraste simultané)
- Gammes
- Parentés et oppositions (perception de la forme)
- Systèmes ordonnés de couleurs (Runge, NCS, Munsell, RAL Design, Lab)
- Lumière, longueur d'onde, courbe spectrale

- Système visuel, rétine, stade réceptoral (cônes, trichromatisme) et postréceptoral (signaux antagonistes)
- Relations entre courbe (de réflexion) spectrale et couleur
- Contraste simultané et successif, ombres colorées et mélange additif : historique de la relation entre couleurs complémentaires et harmonie
- Adaptation et constance des couleurs
- Température de couleur
- Différence entre clarté et luminosité ; différence entre chroma, niveau de coloration et saturation
- Modes d'apparences (couleur-surface, couleur-lumière, ...)
- Impossibilité logique d'une couleur-lumière noirâtre
- Brillance, matité (Brillant spéculaire, netteté d'image, voile)
- Transparence, translucidité, opacité
- Impossibilité logique du blanc transparent
- Concentration en colorant et caractéristique des couleurs transparentes
- Synthèse additive, synthèse soustractive
- Les couleurs primaires (RVB, CMJN) et leurs courbes (de réflexion) spectrales
- Gamut
- Methodes de reproduction additives historiques de photographie (Maxwell, Gorski, Autochromes, Dufay, ...) et de cinema (turner & lee, Kinemacolor , Technicolor 1)
- Les écrans (Pixels, sous-pixels, code RVB)
- Methodes de reproduction soustractives historiques : gravure (Le Blon Impression RJB Manière noire, héliogravure, ...), cinema (Technicolor 2 et 4) et photo argentique (processus multicouches, film inversible, film négatif, Kodachrome, Agfacolor, Kodacolor, ...)
- L'impression par trame (trame demi-teinte, trame stochastique)
- L'impression par trame comme synthèse semi-soustractive, semi-additive
- Le mélange « optique » comme cas particulier de la synthèse additive (disques de Maxwell, mosaïque, ...)
- Le mélange de peintures
- Év. Code TSL
- Év. Réglages Photoshop et Lightroom (contraste, luminosité, niveaux, courbes, balance des couleurs, fusions de calques Teinte Saturation Luminosité Couleur, température, ...)
- Év. Gestion informatique de la couleur : profils et conversions

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

L'étudiant est dans une dynamique d'expérimentation et de recherche, tour à tour individuelle et collective. Il alterne entre attitude empirique et méthodique. Il procède par essais et erreurs. Il s'appuie sur la curiosité, la logique, la réflexion et la précision.

- Exercices d'associations d'échantillons colorés et descriptions de ces associations
- "Chasses photographiques"
- Analyses et descriptions collectives des couleurs dans des images de différentes origines
- Observations et discussions autour de phénomènes colorés, de schémas explicatifs physiques, physiologiques, techniques, ...
- Discussions collectives au départ de textes (essentiellement Les Remarques sur les couleurs de Ludwig Wittgenstein mais aussi différents textes historiques (Goethe, Buffon, ...) ou techniques (vocabulaire international de l'éclairage, ...)
- Év. Exploration des réglages Photoshop et Lightroom et descriptions de leurs effets.

Bibliographie

- Ludwig Wittgenstein, Remarques sur les couleurs, éd. Trans-Europ-Repress, 1997.
- Jacques Bouveresse, Langage, perception et réalité, Tome 1, La perception et le jugement, éd. Jacqueline Chambon, 1995.
- Jacques Bouveresse, Langage, perception et réalité, Tome 2, Physique, phénoménologie et grammaire, éd. Jacqueline Chambon, 2004.
- Bernard Maitte, La lumière, éd. Du seuil, coll. Points Sciences, 1981.
- Robert w. Rodieck, La vision, éd. De Boeck Université, 2003.
- Georges Roques, Art et science de la couleur, éd. Gallimard, coll. Tel, 2009.
- Robert Sève, Science de la couleur, Aspects physiques et perceptifs, éd. Chalagam, 2009.
- Vocabulaire international de l'éclairage, CIE Publ. N° 17.4, Genève, 1987 (ou <http://www.electropedia.org/iev/iev.nsf/index?openform&part=845>).
- Jack H. Coote, The Illustrated History of Colour Photography, Fountain Press, 1993.

Mode d'évaluation pratique

L'évaluation est continue.

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

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

Une interrogation écrite cible la compréhension des aspects théoriques.

Support de cours

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

Objectifs

Le cours de « dessin, anatomie » vise à développer les connaissances fondamentales nécessaires au dessinateur pour s'approprier la forme humaine, en l'occurrence l'observer et comprendre sa mécanique et sa plastique, pour au final la reproduire dans toutes les postures et points de vue.

La partie théorie anatomique se focalise sur :

- la charpente humaine, le squelette en général et l'ossature en local
- la musculature, son rôle et les actions des muscles
- le rôle des articulations dans l'exercice d'un mouvement
- les modifications physiques imposées par la musculature lors de mouvements et leurs conséquences sur la plastique de la posture.

Cette approche doit permettre au dessinateur de s'approprier un savoir propice au développement de ses savoir-faire qu'il valorisera dans le cadre de son travail personnel d'atelier.

Le public cible de cette formation est large car il s'adresse autant aux dessinateurs, peintres, sculpteurs qu'aux étudiants désireux d'exercer leurs compétences dans les domaines de l'animation ou du jeu vidéo nécessitant une modélisation anatomique de personnages.

Des mises en situation de recherche et des applications concrètes visant à stimuler l'esprit d'investigation et la curiosité de l'étudiant, l'amèneront à intégrer ses connaissances anatomiques théoriques lors des travaux pratiques de dessins.

Au terme de la formation,

Savoirs

L'étudiant sera capable :

- De restituer les termes propres à l'anatomie humaine et d'utiliser le vocabulaire spécifique de la discipline.
- D'utiliser ses connaissances théoriques pour nourrir sa pratique.
- D'associer formes plastiques et groupes musculaires.

Savoir – faire

L'étudiant sera capable :

- D'affiner son observation tout en cherchant à comprendre ce qu'il voit.
- De réaliser un dessin documentaire d'après un squelette, un écorché 3D ou un document du type photo et croquis.
- De dessiner la morphologie de différents modèles en faisant preuve d'une connaissance des différents repères osseux et musculaires.
- De faire appel à sa mémoire visuelle et recourir à ses images mentales personnelles pour modéliser et reproduire une posture humaine.

Contenu

Le corps humain sera étudié au départ de position anatomique en l'observant dans un plan vu de face, de dos ou de profil. Ensuite, l'observation sera étendue jusqu'à l'analyse 3D à partir de multiples points de vue.

Chaque partie du corps humain sera ensuite détaillée en respectant l'ordre descriptif ossature – muscles.

Seront abordés, le tronc, la tête et le cou, les membres supérieurs et les membres inférieurs.

Le plan du cours

Toute partie théorique sera immédiatement suivie d'une partie pratique d'intégration par le dessin.

La partie théorique composée

- -Du dialogue pédagogique théorique soutenu par des supports visuels multiples : photos, illustrations, croquis, programme de visualisation 3D du squelette et d'écorché de partie du corps humain.
- -De la distribution de planches anatomiques.
- -De partages de liens et de références bibliographiques.

La partie pratique centrée sur la réalisation

- De dessins d'après un squelette ou de parties osseuses localisées dans le corps humain.
- De dessins d'après l'écorché de Houdon et d'autres plâtres.
- De dessins documentaires d'après les maîtres de la référence.
- De dessins d'après modèles.
- De travaux à domicile pour entretenir l'intérêt et l'attention sur l'étude anatomique. (Ex : recherches de documentations, de planches anatomiques ... ou explorations individuelles plus approfondies de sujets).

Avertissement

La copie de dessins existants pour les besoins de la formation est autorisée mais leur publication sur une quelconque plateforme de diffusion est strictement interdite.

Prérequis

- Connaissances de base des proportions humaines.
- Les systèmes de mesures en dessin (axes, rapports de proportions, points de repères, observation des espaces négatifs, ...), et de perspective.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Carnets de croquis

L'étudiant sera tenu de réaliser deux carnets, groupés ou non :

- L'un dédié à l'étude de l'anatomie sous formes de planches,
- L'autre destiné aux croquis de modèle ;

> De format A4 et / ou A3 ; utiliser un papier mat, au grain relativement homogène et assez épais (au moins 100 gr/m²).

Le ou les carnets rassembleront les épreuves d'anatomie, les annotations importantes issues du cours théorique, ainsi que les croquis réalisés au cours.

Remarque : si les deux carnets sont groupés, assurez-vous qu'il soit assez épais en termes de nombre de pages.

L'organisation des carnets est libre et peut varier au fil de la formation, mais une personnalisation est souhaitée, tenant compte des réalités pratiques de terrain (contrainte de temps et d'espace).

L'utilisation de codes de couleurs est vivement conseillée pour différencier les muscles entre eux et leur fonction mais aussi elle sera une grande aide pour la mémorisation.

Apprentissage par la théorie et par le dessin - Types de dessins

(Études qui peuvent être réalisées dans des techniques variées).

- -Les dessins d'épreuves anatomiques
- -Les dessins de synthèse des groupes musculaires.
- -Enfin, le modèle vivant avec référence à la synthèse des formes et structures anatomiques.

Bibliographie

- L'anatomie pour les sculpteurs, Uldis Zarins / Sandis Kondrats. Eyrolles, 2014.
- Le dessin anatomique classique, Valérie L. Winslow. Ed. Vigot. Octobre 2014.
- Michel Lauricella.
Morpho, Eyrolles. 2014.
Morpho, formes articulaires, fonctions musculaires. Eyrolles, 2019.
Morpho, Squelette, repères osseux. Eyrolles, 2019.
Morpho, Graisse et plis de peau, Eyrolles, 2018.
Morpho, Formes synthétiques, Eyrolles, 2019.
Morpho, Mains et pieds, Eyrolles, 2019.
Morpho, XXL, Corps bodybuildés, 2020.
- Anatomie pour l'artiste. Sarah Simplet. Ed. Dessain & Tolra. Octobre 2002.
- Anatomie artistique, Jeno Barcsay. Imprimerie universitaire, Budapest, 1973.
- Color Atlas of human anatomy, R.M.H. McMinn & R.T. Hutchings. Printed by Smeets-Weerts, Holland, 1977.

Logiciels et applications

- Anatomie pour l'artiste, programme de visualisation 3D. Application pour pc et Android.
- Enseigner l'anatomie en 3d <https://www.youtube.com/channel/UCHKIhyLLAxFA69nO0NK9wPA>

Mode d'évaluation pratiqué

L'évaluation formative (en cours de formation) aura pour but d'éveiller l'implication présente de l'étudiant (apport personnel, réactivité, créativité entre autres) et de provoquer des déclics chez lui.

- -L'évaluation porte sur les dessins réalisés au cours ainsi que les travaux réalisés à domicile d'après les planches proposées et / ou libres.
- -L'ensemble des planches sera présenté sous forme de carnet.

- La présentation sera soignée et aura une part importante.

L'évaluation sommative (en fin de cursus).

Pondération sur 100. Le seuil de réussite est fixé à 50 / 100.

- Notions théoriques : 20.
Relevés de planches anatomiques.
- Carnet : 60.
Carnet avec les dessins de planches anatomiques et annotations, évaluation de la progression des croquis d'après modèle.
- Implication présentielle : 20.
(remarque : toute absence non justifiée sera prise en compte.)

4 crédits - pas de 2^e session

Critères de réussite

- L'étudiant a réalisé les travaux en atelier et à domicile.
- L'étudiant a suivi les cours avec régularité.
- Les épures anatomiques démontrent sa capacité d'apprentissage et de mémorisation de la morphologie humaine.
- L'étudiant applique la théorie par la pratique du dessin d'après modèle et progresse en montrant sa capacité à corriger ses erreurs.
- L'étudiant respecte raisonnablement les délais.

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur [Myntranet > mes études > mes cours](#)

Objectifs

Donner du sens au cours que vous poursuivez.

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

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

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

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

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

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

Contenu

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

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

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

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

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

Mode d'évaluation pratique

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

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

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

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

2/. Que l'œuvre soit réalisée dans ou en dehors du campus, vous présentez un travail ou une recherche élaborés en collaboration avec l'enseignant.

Support de cours

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

Support de cours

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

Objectifs

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

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

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

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

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

Contenu

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

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

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

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

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

Bibliographie

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

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur [Myntranet > mes études > mes cours](#)

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 et court
- 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, édition 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).

Mode d'évaluation Q3

- Évaluation en fin de quadrimestre

Support de cours

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

Objectifs

Les objectifs généraux du cours sont :

- Initier les étudiants à l'apprentissage et la pratique des logiciels 3D ;
 - Favoriser l'autonomie et la polyvalence dans l'utilisation des outils informatiques ;
 - Promouvoir une utilisation créative de l'outil informatique ;
 - Initier une réflexion critique sur l'utilisation de l'informatique dans la pratique du projet.
- Au terme du cours, les étudiants devront être capables de choisir les outils/techniques les mieux adaptées à un travail de modélisation donné et de modéliser une scène 3D de géométrie relativement complexe.

Contenu

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

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

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

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

1. Présentation du thème ou du logiciel par le professeur. La présentation est illustrée par au moins un exercice réalisé en classe par les étudiants.
2. Application des notions vues dans le cadre d'un exercice réalisé de manière autonome avec l'aide ponctuelle du professeur

Mode d'évaluation pratiqué

Evaluation fin du quadrimestre:

Examen remise d'un travail 30%

Evolution de l'étudiant durant le quadrimestre 70%

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

Support de cours

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

Objectifs

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

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

Contenu

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

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

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

Mode d'évaluation pratiqué

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

Objectifs

L'objectif du cours est de découvrir les différentes techniques d'impression photographique numérique et ancienne.

Contenu

Initiation à l'utilisation de l'appareil photo numérique

Initiation au logiciel Lightroom.

- stockage de photos
- traitement de photos (développement)
- préparation et optimisation des photos pour impression
- exportation
- impression et mise en page
- préparation de négatif numérique.

différents types d'imprimantes et technologies d'impression photos

choix de papier par rapport au sujet et résultat voulu

initiation au cyanotype

- préparation de solution
- choix de papier
- préparation du papier photosensible
- choix de négatif
- exposition et développement des tirages
- recherche pour raffiner les résultats

Mode d'évaluation pratique

La présence et la participation active dans le cours seront prises en compte pour l'évaluation du cours.

Durant le cours, chaque étudiant(e) tiendra un carnet de recherche des différentes expérimentations d'impression qu'ils ont réalisées en cours ou en parallèle chez eux.

Ce carnet constituera la base de l'évaluation du cours.

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur [Myltranet > mes études > mes cours](#)

Objectifs

Au terme de ce cours, l'étudiant sera capable :

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

Contenu

Notions relatives à l'usage d'un appareil photographique numérique : composants d'un appareil, paramètres photographiques (diaphragme, sensibilité et vitesse d'obturation) et leur interaction,

Les objectifs, leur fonctionnement, leurs avantages et inconvénients respectifs

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

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

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Le cours mêle plusieurs méthodes pédagogiques :

Recueil de représentations initiales

Réflexions en groupes hétérogènes sur l'analyse d'images

Exposition magistrale de notions fondamentales

Ateliers de pratique du studio autour de projets

Visites d'expositions

Mode d'évaluation pratiqué

La note individuelle sera fondée sur une évaluation continue de l'investissement de l'étudiant.

Les critères suivants sont pris en compte :

- La présence aux séances
- La recherche personnelle (à domicile)
- L'investissement personnel dans les projets
- La réalisation des images des différents projet et leur qualité en regard des objectifs spécifiques visés (thèmes)

Support de cours

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

Objectifs

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

Contenu

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

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

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

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

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

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

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

Bibliographie

Le cours s'appuiera sur deux références principales :

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

Mode d'évaluation pratiqué

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

Support de cours

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

Objectifs

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

Contenu

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

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

Références artistiques:

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

SPECIAL COVID: évaluation sur base du travail fait en atelier. Un travail d'analyse sera demandé en complément.

Voir document évaluation

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

Objectifs

Être capable de réaliser de petites éditions en autonomie

Contenu

Découverte de diverses techniques de reliure d'édition

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Essais et expérimentations pratiques des 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

Remise d'un travail : réaliser un exemplaire "blanco" de chacune des techniques abordées en classe

Support de cours

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

Objectifs

Le 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 à 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.

Apprentissage 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'apprentissage est une alternance créative et technique pour ne pas freiner la recherche et la créativité.

Bibliographie

A chaque fin de PP.

Mode d'évaluation pratique

Il a été demandé 2 auto évaluations aux étudiants sur base de travaux 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 artistiques.

Support de cours

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

Objectifs

Typographie - Q1

OBJECTIFS

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

- Analyser une demande interne et en comprendre le contexte
- Appliquer les différentes étapes d'un processus de recherche créative
- Engager un choix typographique
- S'ouvrir au monde de la typographie et de la composition

Contenu

Typographie - Q1

CONTENU

Nous allons découvrir l'univers de la typographie et de la composition en expérimentant des jeux typographiques avec la lettre et ses composantes afin de comprendre la cohérence et le fonctionnement du système typographique.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Typographie - Q1

MÉTHODE D'ENSEIGNEMENT ET D'APPRENTISSAGE

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

Mode d'évaluation pratiqué

Typographie - Q1

MODE D'ÉVALUATION

Évaluation continue.

Support de cours

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

Objectifs

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

Contenu

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

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

- La première méthode est d'utiliser la classe comme lieu de communication, d'échange entre l'enseignant et les étudiants mais aussi entre les étudiants. Les conversations et échanges de points de vues se font majoritairement en anglais.
- La seconde méthode est orientée sur des tâches organisées en classe. Dans cette optique, ils doivent accomplir une tâche qui les aide à acquérir une compétence précise (une règle grammaticale ou du vocabulaire par exemple)

Bibliographie

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

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

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

Mode d'évaluation pratiqué

Examen Oral

Support de cours

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

Objectifs

- permettre aux étudiants d'acquérir de l'assurance et une maîtrise technique lors d'une présentation orale.
- développer la confiance en soi
- être capable de prendre aisément la parole dans différentes situations

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 production orale (un exposé de 10 minutes (sur un sujet qu'ils auront choisi en amont) devant le reste de la classe, une scène théâtrale)

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

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'animation, 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 aspects 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 Sijl 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 Lefevre, 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 : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours

Objectifs

Comprendre les enjeux derrière les réseaux sociaux. Développez une stratégie réaliste en relation avec votre projet.

Apprenez à préparer vos visuels pour les réseaux sociaux (infographie spécifique que sur mobile ou tablette)

Développez votre projet durant le cours.

Le cours oscillera entre théorie, études de cas et pratique, pour vous permettre de mettre en application les concepts présentés.

Contenu

Les bases de la communication
Les bases de la communication digitale entrepreneuriale
Les réseaux sociaux comme outil de communication
La gestion d'un projet de communication (digitale)

Questionnement du parcours de l'audience
Les différents réseaux sociaux et leurs spécificités

Les outils proposés par les réseaux sociaux
Les outils de création de contenus pour la communication sur les réseaux sociaux
Les outils pour publier et gérer les réseaux sociaux principaux

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

L'étudiant sera confronté à la théorie avant de la mettre en application en classe.

Mode d'évaluation pratiqué

L'évaluation continue sera utilisée pour vérifier l'acquisition des informations et des compétences.

Support de cours

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

Objectifs

le cours vise à présenter des démarches artistiques qui traitent, sensibilisent et / ou invitent à l'action de publics face à la crise écologique.

le cours tente de développer l'esprit critique, la pensée systémique et la responsabilité sociétale de l'artiste grâce à des débats.

le cours permet aux étudiants de s'essayer à la création artistique écologique en s'inspirant du cours et des démarches vues, en prenant le campus comme terrain de jeu et en profitant des critiques constructives des pairs.

A l'issue du cours, les étudiants sont capables de:

- comprendre et mobiliser les faits, causes, contexte et enjeux de la crise écologique systémique en cours.
- comprendre et mobiliser ce qui constitue un art écologique dans une démarche artistique authentique.
- comprendre et mobiliser la psychologie du changement dans des démarches artistiques.
- élaborer une démarche artistique qui mobilise des concepts vus au cours comme médiation scientifique, collapsologie, utopie / dystopie, zone critique, l'autre vivant, écoféminisme.
- créer des critères d'évaluation d'une démarche d'art écologique et les mobiliser pour s'autoévaluer et évaluer d'autres démarches.
- illustrer les concepts de démarches artistiques exemplaires.

Contenu

le cours comprend 10 séances réparties comme suit:

- notion de crises systémique. définition de l'art écologique
- notion de contexte. modernité post modernité, pensée occidentale.
- notion de psychologie, comment changer les comportements.
- l'art comme médiation scientifique.
- Latour comment atterir
- L'autre vivant
- utopie / dystopie le role des émotions
- collapsologie
- écoféminisme
- évaluation

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

le cours se déroule en présentiel, sauf si le distantiel est préconisé en raison du covid.

le cours articule exposé théorique (ppt), découverte sur le terrain, recherche et présentation de démarches artistiques "modèles", productions artistiques authentiques en vue de s'approprier les concepts, ancrées dans le campus.

à l'issue de chaque cours, les étudiants créent un support en lien avec la thématique abordée qui constitue un portfolio individuel.

Bibliographie

Mode d'évaluation pratique

lors de la dernière séance:

les étudiants et l'enseignant élaborent 10 critères d'évaluation d'une démarche artistique écologique.

les étudiants réalisent une démarche artistique à destination du campus.

les étudiants s'autoévaluent et évaluent leurs pairs.

15 points.

lors de l'évaluation du cours (10/01/2022) les étudiants remettent un rapport d'apprentissage qui décrit leurs apprentissages, étonnements et transferts tant pour la pratique que pour l'identité professionnelle sous forme d'un mind map. les critères d'évaluation sont:

-le respect des consignes

-la pertinence et la complexité des liens établis avec le cours

-l'originalité des transferts réalisés

-l'esprit critique déployé (étayage théorique, prise en compte de l'autre, capacité de remise en question...)

-la pertinence du rôle sociétal perçu.

5 points.

les étudiants remettent également une évaluation du cours sous forme d'un tableau (à garder, à améliorer) non pris en compte dans 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

Objectifs

L'objectif de l'atelier est d'amener les étudiants à imaginer et créer un travail vidéo personnel à partir de désirs forts et ancrés. Cette réalisation se déroulera **en plusieurs étapes** qui feront, pour chacune d'entre-elle, l'objet de discussions de groupe au cœur de l'atelier. Les apprentissages techniques et/ou technologiques nécessaires à la réalisation de ce projet personnel seront intrinsèquement liés aux besoins et pratiques spécifiques de chacun des étudiants.

Contenu

- **Ces étapes** consistent
- à choisir et définir sa création en rédigeant un synopsis, une note d'intention et un traitement (2 à 3 pages)
- à définir la finalité, le genre et le type de diffusion idéal (documentaire de création, œuvre de sensibilisation à l'usage des réseaux sociaux, œuvre expérimentale, installations, approche fictionnelle)
- à entreprendre des recherches spécifiques à son projet (références)
- à présenter son projet à l'ensemble de l'atelier
- à faire progresser son projet en fonction des retours
- à décider quel format (durée)
- à entreprendre les démarches nécessaires à la réalisation du projet
- à gérer un planning lié à la durée de l'atelier
- à être capable de changer de sujet si les recherches ou les démarches indiquent l'impossibilité de la concrétisation du projet.

- L'atelier favorisera, par ailleurs, le dynamisme entre les étudiants et l'apprentissage qu'ils peuvent également faire en s'intéressant au travail des autres, en lui apportant, éventuellement, des pistes de développement, de questionnement ou des ébauches de réponses.
- L'atelier favorisera dans la mesure des possibilités les liens avec les professeurs d'autres ateliers avec lesquels nous pourrions travailler de manière transdisciplinaire.
- Ma bibliothèque et ma dvd thèque sont à la disposition des étudiants.

Mode d'évaluation pratiqué

- A l'issue de l'atelier, l'étudiant sera évalué sur base de sa création vidéo graphique et du dossier qui l'accompagne comportant un synopsis, une note d'intention et une note de réalisation. La présentation du travail se fera lors d'un entretien 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

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