

Domaine: Arts plastiques, visuels et de l'espace	
Option : Arts numériques	
Programme de cours : 2025 - 2026	
Cycle BACHELIER	BLOC 2
Langue d'enseignement : français	

Compétences et acquis d'apprentissage	
1	Expérimentation et mise en oeuvre d'une pratique artistique située dans un contexte étendu théorique, historique, sociopolitique et économique, etc.
2	Acquisition des connaissances et des compétences approfondies en arts numériques à un haut niveau de formation basé sur la recherche, l'expérimentation et l'étude de savoirs théoriques et techniques ;
3	Mise en œuvre, articulation et valorisation de manière singulière ces connaissances et ces compétences dans le cadre de la poursuite de leurs études, et démontrent leur aptitude à élaborer et à développer une réflexion et des propositions originales dans le domaine des arts numériques;
4	Présentation de productions artistiques également validées en dehors du champ académique ;
5	Collecte, analyse et interprétation, de façon pertinente, des données — généralement, dans leur domaine de création — en vue d'inventer des propositions artistiques et de développer une attitude critique qui intègre une réflexion sur des questions sociétales et environnementale, artistiques et éthiques ;
6	Présentation de leurs productions artistiques et architecturales, et communiquent à leurs propos selon des modalités adaptées au contexte ;
7	Développement des méthodes d'apprentissage nécessaires à poursuivre leur formation de manière autonome.

U.E. 12 : Atelier	Crédits : crédits
Coordinateur de l'UE : Sébastien Verbièse	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Arts numériques / Atelier	Sébastien Verbièse
Stages / Atelier	voir p.4

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Arts numériques / Atelier	Artistique	Annuelle	7h/semaine	Q2
Stages / Atelier	Artistique	Q2	60h	Q2

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

UE 1

Cohérence pédagogique de l'unité d'enseignement

Le stage/atelier permet à l'étudiant d'explorer d'autres pistes de recherches qui profiteront à son travail d'atelier. Le stage est aussi l'occasion d'appliquer des connaissances acquises lors des cours d'atelier, mais dans une optique différente.

Objectifs de l'enseignement

<p>Arts numériques / Atelier</p> <p>A la fin du bloc, l'étudiant devra avoir maîtrisé, pourra expliquer et pourra réaliser :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Le choix de sa composition et de sa mise en forme graphique ou plastique selon son choix ; ● Le choix de la technique utilisée ; ● L'Historique du sujet mis en scène (son travail de recherche) ; ● Le choix de sa composition en fonction des contraintes techniques ; ● L'analyse des différentes possibilités des logiciels afin de voir celui qui convient le mieux à son écriture graphique. <p>L'étudiant devra être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Réaliser et concevoir un projet artistique en rapport avec le sujet choisi. Il sera capable d'adapter sa créativité sur un sujet imposé et de proposer d'autres idées. ● Réaliser et concevoir un dossier de présentation. ● Illustrer ses idées par des recherches graphiques cohérentes pour supporter son discours. ● Donner une grande importance à l'expérimentation afin de développer son écriture personnelle. ●
<p>Stages / Atelier</p> <p>Les objectifs dépendent du stage choisi.</p>

Description de l'enseignement

Arts numériques / Atelier

La production artistique et les techniques utilisées étant laissées à l'initiative de l'étudiant, le programme des différentes théories et applications dépend de l'orientation personnelle que l'étudiant donnera à son travail.

- Gérer son temps de travail et anticiper les imprévus ;
- Développer les bases sur papier ;
- Adaptation des créations vis à vis des contraintes techniques ;
- Création graphique, sonore et animée ;
- Apprentissage des outils de créations numériques correspondant aux sujets donnés.

Arts ludiques :

- Création d'artworks et de model sheet ;
- Création de Paint over 3d ;
- Modélisation low poly simple ;
- Création et retouche de textures 2D ;
- Création de Sprites et Spritesheets.

Animation :

- Animation stop motion ;
- Animation traditionnelle ;
- Animation numérique ;
- Création graphique et recherche photographique.

Organisation

- Présentation du sujet et présentation d'exemples en méthode magistrale ;
- Demande de documentations et recherches pour enrichir le travail ;
- Échange verbal d'idées entre le professeur et les étudiants. L'étudiant propose plusieurs projets.
- L'étudiant est orienté dans ses choix de façon individuelle pour l'aider à résoudre les problèmes de manière personnalisée et lui permettre une progression adaptée.
- L'étudiant expérimente, propose différentes techniques et trouve la technique la plus appropriée selon son sujet et ses propres affinités ;
- Le travail final est réalisé après discussion et correction.

Stages / Atelier

Le programme dépend du stage choisi.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Arts numériques / Atelier

1-2-3-5-6

Stages / Atelier

3-4-6-7

Mode d'enseignement

Arts numériques / Atelier
présentiel
Stages / Atelier
présentiel

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE et une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.	
	Pondération en crédits
Arts numériques / Atelier	14 crédits
Stage/Atelier	4 crédits
Arts numériques / Atelier	
Jury artistique avec des professeurs de l'atelier et des cours de soutien artistique à l'issue du Q2. Critères d'évaluation : <ul style="list-style-type: none">● Respect des consignes, bonne présentation ;● La capacité à expliquer ses projets, ses recherches et sa créativité développée par rapport au sujet imposé.● Pertinence des créations par rapport aux sujets.● Qualités esthétiques des projets.● Présentation du travail et utilisation des techniques artistiques appropriées.	
Un contrôle continu valide chaque étape de la création des projets. L'étudiant fait une présentation et une défense orale de tous les travaux réalisés. Il a la possibilité de présenter des travaux d'autres cours liés à son travail d'atelier.	
Stages / Atelier	
Évaluation en fin de stage par les professeurs responsables du stage.	

Bibliographie

Arts numériques / Atelier

Mots clés

Arts numériques / Atelier
Créativité – expression – animation - 2D - 3D – interactif - Jeux vidéo - concept arts

UE 1 :	Crédits : 4 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activité d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Stages Atelier	Responsable du stage

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	durée	Evaluation
Stage / Atelier	Artistique	Q2	2 semaines	Q2

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

Pas de pré-requis

Objectifs de l'enseignement

<p>Stage Atelier</p> <p>1. Favoriser l'interdisciplinarité</p> <p>L'un des objectifs principaux de ces stages est d'encourager une collaboration entre les différents ateliers. Les étudiants doivent être amenés à :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Travailler en équipe avec des étudiants d'autres options pour échanger des idées, des méthodes et des techniques. • Acquérir une ouverture à d'autres disciplines et voir comment elles peuvent enrichir leur propre pratique artistique. <p>2. Prendre part à une démarche créative complète</p> <p>Le stage doit permettre aux étudiant·e·s de vivre l'intégralité d'un processus créatif, depuis la conception jusqu'à la réalisation finale du projet. Ils doivent être capables de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réfléchir à l'idée artistique proposée et à son développement. • Appliquer les techniques, (apprendre à) utiliser les matériaux et les outils adaptés au projet. • Gérer le temps et les ressources nécessaires à la production de leurs créations personnelles ou collectives. • Organiser leur travail en fonction des contraintes de la présentation de fin de stage.

3. Stimuler l'auto-évaluation et la critique constructive

Le processus créatif comprend également une phase de réflexion critique. Les étudiants doivent :

- Analyser leur propre travail et le documenter à travers la tenue d'un carnet de recherche.
- Recevoir et donner des retours constructifs.

Description de l'enseignement

Stage Atelier

Concept et organisation

- Les stages sont initiés par **l'ensemble des enseignants**.
- Chaque stage dure **deux semaines**. Il peut se dérouler **au sein de l'établissement ou en dehors**, selon la proposition faite par l'enseignant référent.

Ces stages offrent aux étudiants une **expérience hors atelier**, leur permettant de :

- Explorer des disciplines artistiques et théoriques variées.
- Développer des compétences en collaboration.
- Expérimenter de nouvelles pratiques dans des contextes divers.
- Enrichir leur approche personnelle et professionnelle du monde de l'Art.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Stage Atelier

Au terme de la période de stage, l'étudiant-e aura démontré sa capacité/sa volonté:

- à travailler en équipe;
- à s'impliquer dans une démarche créative complète, (développement du concept, acquisitions techniques, gestion du temps, etc.);
- à construire une pensée critique sur sa pratique artistique et à la documenter.

Mode d'enseignement

Stage Atelier

Enseignement en présentiel - Expérimentation de techniques nouvelles.

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA).
Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE **et** une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

	Pondération en crédits
Stage / Atelier	4 ECTS
<ul style="list-style-type: none">- La présence active de l'étudiant·e durant les 15 jours de stages. Pour que son stage soit validé, l'étudiant·e aura participé avec assiduité à l'ensemble du stage.- L'évaluation du travail artistique incluant le travail de recherche (cfr. fiches descriptives/objectifs de chaque stage).	

Bibliographie

Stage / Atelier

Mots clés

Stage / Atelier

Exploration - Rencontres - Entrelacs - Décloisonnement - Laboratoire - Workshop

UE 13 :	Crédits : 4 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Dessin / Dessin et moyens d'expression	Fabienne Foucart /Caroline Herman

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Dessin / Dessin et moyens d'expression	Artistique	Annuel	2H/semaine	Q1-Q2

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

UE 2

Objectifs de l'enseignement

Dessin / Dessin et moyens d'expression
<p>Le cours de dessin se doit de définir un parallélisme entre les objectifs et finalités de l'atelier d'Arts numériques.</p> <p>L'étudiant est tenu de mettre en pratique le savoir-faire et l'apprentissage du bloc 1 Il doit continuer toutes ses recherches en n'omettant pas le processus créatif des images. Au travers des différents énoncés, l'étudiant devra continuer de développer une vision personnelle, une écriture artistique, créative, expressive et diversifiée.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Élaborer et développer un projet sur support traditionnel ou autre avec tous les outils du dessin (techniques sèches ou humides) tout en respectant des consignes précises. ● Scanner et utiliser les logiciels et les services à disposition. ● Récupérer, modifier des images. ● Finaliser le projet sur ordinateur pour qu'il soit imprimé et mis en valeur sous forme de dépliants, livres,...

Description de l'enseignement

Dessin / Dessin et moyens d'expression
<p>Programme</p> <p>Le langage de l'image :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Recherche de la narration dans l'image ; ● Notions du temps et de l'espace dans chaque image étudiée en vue de l'utilisation de celle-ci lors de la création d'images numériques ; ● Elargissement de la palette des valeurs et des couleurs en fonction de leur symbolique ; ● Equilibre de l'image, composition harmonieuse ; ● Prises de vue en studio et au dehors de l'établissement scolaire ;

Méthodologie

L'étudiant devra continuer et développer ses recherches, ses explorations, ses essais étant donné que la découverte d'écritures a un rôle essentiel dans l'apprentissage et est le fondement de toute création.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Dessin / Dessin et moyens d'expression

Mode d'enseignement

Dessin / Dessin et moyens d'expression

Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE **et** une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

	Pondération en crédits
Dessin / Dessin et moyens d'expression	4 crédits

Dessin / Dessin et moyens d'expression

4 crédits

Dessin / Dessin et moyens d'expression

Évaluation continue.

Remise des travaux durant chaque quadrimestre.

Critères d'évaluation

- La réalisation, la compréhension et le respect des énoncés ;
- la cohérence et l'engagement dans le projet personnel ;
- L'application, l'utilisation des acquis ;
- La maîtrise des techniques ;
- La qualité des recherches ;
- La créativité ;
- Le soin et la présentation ;
- L'assiduité à suivre les cours ;

Bibliographie

Dessin / Dessin et moyens d'expression

UE 14 :	Crédits : 4 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Photographie / Recherches photographiques	Isabelle Detournay

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Photographie / Recherches photographiques	Artistique	Annuel	2H/semaine	janvier-juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

UE 3

Objectifs de l'enseignement

Photographie / Recherches photographiques

A la fin de ce module l'étudiant devra être capable de:

- Savoir importer, classer, développer et imprimer ses images numériques.
- Dominer les éclairages tant naturels qu'artificiels.
- Anticiper les moyens pour réaliser ses photos et interpréter la réalité grâce au médium photographique.
- Comprendre les spécificités du traitement d'un thème photographique en une série d'images.
- Mettre l'outil photographique au service de la pratique de l'atelier.
- Acquérir des notions d'histoire de la photographie.

Description de l'enseignement

Photographie / Recherches photographiques

Exposés par démonstrations pratiques de l'utilisation des éclairages artificiels au studio.
 Exposés sous forme de PPT traitant de l'histoire de la photographie et visite de sites internet.
 Exercices pratiques suivis d'entretiens afin d'amener à une réflexion sur le rapport de la représentation du réel par l'outil photographique.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Photographie / Recherches photographiques

Mode d'enseignement

Photographie / Recherches photographiques

Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE et une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

Pondération en crédits

Photographie / Recherches photographiques

4 crédits

Photographie / Recherches photographiques

Évaluation continue.

Critères d'évaluation

- La maîtrise de la pratique technique de la photographie numérique.
- La capacité de se détacher du réel et de l'interpréter.
- La créativité et l'originalité des recherches en relation avec l'atelier d'Arts numériques.
- La cohérence du point de vue dans une série d'images produites.
- Le soin dans les tirages et la présentation.
- Le respect dans les délais des consignes de travail.
- La présence au cours.

Bibliographie

Photographie / Recherches photographiques

Mots clés

Photographie / Recherches photographiques

Domaine: Arts plastiques, visuels et de l'espace	
Option : Arts Numériques	
Programme de cours : 2023 - 2024	
Cycle BACHELIER	BLOC 2
Langue d'enseignement : français	

Compétences et acquis d'apprentissage	
1	Expérimentation et mise en oeuvre d'une pratique artistique singulière située dans un contexte étendu théorique, historique, sociopolitique et économique, etc.
2	Acquisition des connaissances et des compétences approfondies en publicité à un haut niveau de formation basé sur la recherche, l'expérimentation et l'étude de savoirs théoriques et techniques ;
3	Mise en œuvre, articulation et valorisation de manière singulière ces connaissances et ces compétences dans le cadre de la poursuite de leurs études, et démontrent leur aptitude à élaborer et à développer une réflexion et des propositions originales dans le domaine de la publicité;
4	Présentation de productions artistiques également validées en dehors du champ académique ;
5	Collecte, analyse et interprétation, de façon pertinente, des données — généralement, dans leur domaine de création — en vue d'inventer des propositions artistiques et de développer une attitude critique qui intègre une réflexion sur des questions sociétales et environnementale, artistiques et éthiques ;
6	Présentation de leurs productions artistiques, et communiquent à leurs propos selon des modalités adaptées au contexte ;
7	Développement des méthodes d'apprentissage nécessaires à poursuivre leur formation de manière autonome.

UE 15 : Dessin de Modèle Vivant	Crédits : 4 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Publicité / Dessin de Modèle Vivant	Tasiaux François

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Évaluation
Dessin de Modèle Vivant	Artistique	Annuel	2h/semaine	Janvier - juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

UE 4

Cohérence pédagogique de l'unité d'enseignement

Objectifs de l'enseignement

Dessin de Modèle Vivant

A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer :

- Les deux aspects essentiels du cours, le Modèle et le Vivant. Le modèle pour l'aspect **observation (le fond)** – proportions, équilibre, points d'appuis, volume, lumière, etc. –, le vivant pour l'aspect **expression (la forme)** – transcendance de l'attitude, utilisation d'une technique en rapport avec les intentions picturales, spontanéité du geste, etc.-.
- L'intérêt et les qualités d'un cadrage et d'une présentation adéquate au sujet (choix du format, de la position du dessin sur le support, son orientation, etc.).
- Les notions de raccourcis, de proportions, de soutien au noir, de contraste, d'ombre de volume ou d'ombre portée

L'étudiant devra être capable de :

- Se positionner correctement face au modèle, en faisant le choix du point de vue et du cadrage les plus adaptés à ses intentions.
- Dessiner le modèle dans ses proportions et attitudes, dans le temps imparti selon les contraintes techniques imposées, en faisant preuve de remise en question, de recherche et de créativité, l'intérêt ultime étant l'apport d'une touche et d'une sensibilité personnelle.

Description de l'enseignement

Dessin de Modèle Vivant

Le cours de Modèle implique la présence, en classe, d'un modèle (masculin ou féminin selon disponibilité) posant nu. Le modèle pose sur un espace réservé, les étudiants le dessinent suivant les consignes.

Programme (contenu détaillé) :

- Approfondissement de l'étude de l'anatomie artistique, connaissance du corps humain, de sa charpente, de sa musculature, de ses propositions et de son fonctionnement dans l'espace.
- Travail sur le sens de l'observation, l'étudiant apprend à regarder, à comprendre et à analyser (en se servant des points de repères, des espaces vides, des inclinaisons, ...).
- Développement de la mémoire visuelle, le cours de dessin est un outil qui sert à faire évoluer l'étudiant dans ses cours d'atelier.
- Acquisition d'un sens de l'esquisse : décomposition du mouvement, saisie de façon rapide des différentes attitudes du modèle vivant.
- Travail sur l'équilibre d'une pose, les lignes de forces du corps et les points d'appuis.
- Travail sur le geste en vue d'acquérir un trait vivant et spontané qui exprime de la sensibilité, un trait donnant vie à la figure dessinée d'après nature.
- Acquisition d'un sens de la composition et de la mise en page

Organisation (déroulement) :

Par une série d'énoncés contraignants sur des temps de pose variés, l'étudiant doit peu à peu se détacher du geste de l'écriture pour aller vers un geste de dessin.

Par exemple :

- dessin de l'autre main (variante : partie gauche du dessin à la main gauche, partie droite main droite)
- dessin debout, bras tendu
- dessin sans courbe, uniquement par des successions de lignes droites
- dessin sans ligne, juste par masse ou autres systèmes (proposés par l'étudiant, échangé ensuite avec son voisin...)
- dessin de mémoire après avoir observé le modèle pendant 2 minutes sans dessiner
- dessin du modèle "comme si vous étiez de l'autre côté"
- ...
- Les temps de pose varient, il est demandé à l'étudiant de "jouer le jeu" et de s'adapter. Pas question de ne traiter, par exemple, que la tête et d'abandonner le reste, il faut tenter de dessiner la globalité de la pose dans le temps imparti.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Dessin de Modèle Vivant

- Sens de l'observation analytique et « artistique »
- Capacité de composition et mise en page d'un dessin par page ou de plusieurs dessins organisés en une planche
- Compréhension de base de l'anatomie humaine et de ses grands mécanismes (centre de gravité et équilibre, répartition du poids de corps, écrasement des tissus mous, amplitude articulaire,...)
- Développement d'un geste de dessin sûr et énergique
- Acquisition d'un dessin vivant, c'est-à-dire qui transcende la réalité du modèle

Mode d'enseignement

Dessin de Modèle Vivant

Présentiel. Tous les dessins seront effectués en classe, avec pour base les modèles fournis par l'école.

Modalités d'évaluation et critères

	Pondération en crédits
Dessin de Modèle Vivant	4 crédits
Critères d'évaluation :	
Le principal critère est l'évolution sur l'ensemble de l'année. Les points observés en particulier seront	
<ul style="list-style-type: none">- L'organisation de la page- Le sens des proportions- La compréhension globale des poses (équilibre, appuis, plans, etc.)- La vivacité du trait, la liberté du geste	
L'étudiant reçoit régulièrement un retour sur son travail. Si un souci se pose de manière récurrente (disproportion, trait haché, épaisseur de trait inadéquate, manque de contraste, etc.), celui-ci lui est signalé, exemple à l'appui, avec une solution/méthode de travail adaptée pour tenter de remédier au problème.	
La présence au cours, l'investissement de l'étudiant ainsi que ses prises de risques et initiatives entrent également en ligne de compte.	
L'évaluation se fait sur dossier comprenant l'ensemble des œuvres de la période, et ce en janvier et juin.	

Bibliographie

Dessin de Modèle Vivant

Divers ouvrages de dessin ou d'anatomie sont disponibles en prêt à la bibliothèque

Mots clés

Dessin de Modèle Vivant

UE 16 :	Crédits : 4 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur	Caroline Lemaire

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur	Artistique	Annuel	2H/semaine	janvier-juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

UE 5

Objectifs de l'enseignement

Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur

A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer :

- La manière de procéder pour illustrer, synthétiser et traduire graphiquement une image à l'aide des logiciels graphiques ;
- La pertinence de la technique utilisée ;
- La manière de jongler avec les codes graphiques pour concevoir des images efficaces.

L'étudiant devra être capable de :

- Se documenter, observer et produire des images graphiques ;
- Composer, construire et interpréter une demande graphique ;
- Manipuler ses images et ses compositions sur des logiciels adaptés.

Description de l'enseignement

Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur

Programme

Le cours est composé d'exercices :

- L'étudiant est dirigé et orienté de façon individuelle pour l'aider à résoudre les problèmes de manière personnalisée et lui permettre une progression adaptée.

Organisation

- Approfondissement de l'étude des logiciels de création graphique pour pouvoir retravailler et organiser ses images ;

- Présentation de l'exercice et présentation d'exemples en méthode magistrale ;
- L'étudiant propose plusieurs projets ;
- L'exercice est corrigé et l'étudiant est dirigé et orienté de façon individuelle ;
- Le travail final est réalisé après discussion avec le professeur et correction ;
- Définir, familiariser, sensibiliser afin de poursuivre la découverte du monde de la création graphique.
- L'étudiant doit être actif et productif.
- Correction et discussion sur les exercices de façon individuelle.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur

2,3,5,7

Mode d'enseignement

Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur

Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE et une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

	Pondération en crédits
Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur	4 crédits

Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur

4 crédits

Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur

Evaluation continue – cotation en fin d'exercice durant les deux quadrimestres

Critères d'évaluation

- Evaluation permanente ;
- Respect des consignes ;
- Capacité à expliquer sa démarche, ses recherches et créativité développée par rapport à l'exercice imposé.

Bibliographie

Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur

Mots clés

Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur

Définir, traduire, construire, créer

UE 17 :	Crédits : 4 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Structure formelle / Volume et espace	Juan Paparella

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Structure formelle / Volume et espace	Artistique	Annuel	2H/semaine	juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

--

Objectifs de l'enseignement

Structure formelle / Volume et espace
<ul style="list-style-type: none"> ● Aborder le volume à travers les trois dimensions dans le réel ● Concevoir le travail artistique comme un outil de communication ● Re-considérer notre relation au monde

Description de l'enseignement

Structure formelle / Volume et espace
<ul style="list-style-type: none"> ● Aborder le volume à travers les trois dimensions dans le réel <p>Par l'intermédiaire d'une série d'exercices, l'étudiant cherche à découvrir des volumes et l'espace que ceux-ci déterminent. Il se questionne sur la modification de l'espace lorsqu'un volume ou un objet est placé dans cet espace.</p> <p>Modifier, changer et enrichir autant la perception de l'espace qui nous entoure que prendre conscience de son existence. Il s'agit de considérer l'espace comme un territoire.</p> <p>Grâce à des exercices de respiration, théâtre, etc., l'étudiant prend conscience de son corps pour arriver à concevoir le corps comme un volume qui se déplace dans un espace donné.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Concevoir le travail artistique comme un outil de communication <p>Les étudiants créent une dynamique de dialogue critique entre eux. Ils veillent aussi à prêter une attention particulière au dialogue à établir avec « l'autre », le spectateur.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Re-considérer notre relation au monde <p>L'étudiant s'interroge sur sa relation avec son entourage. Il se questionne jusqu'à « se perdre » pour arriver à découvrir une réalité nouvelle.</p> <p>Il privilégie les lectures multiples et cherche à découvrir des sens plus intuitifs dans la perception des choses. L'étudiant est invité à travailler autant avec l'intelligence intuitive que la rationnelle.</p>

--

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Structure formelle / Volume et espace

Mode d'enseignement

Structure formelle / Volume et espace
Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE et une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.	
	Pondération en crédits
Structure formelle / Volume et espace	4 crédits
Structure formelle / Volume et espace	
Un bilan se fait avec l'étudiant.e à la fin du premier quadrimestre.	
Une cotation définitive se fera à la fin du deuxième quadrimestre. En plus de la cotation du professeur, l'étudiant.e fera une auto-cotation.	

Bibliographie

Structure formelle / Volume et espace

Mots clés

Structure formelle / Volume et espace
Volume, espace, corps, communication

UE 18	Crédits :4 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Story-board / Atelier	Thomas Boucart remplacé par Sébastien Delhaye

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Story-board / Atelier	Technique	Annuel	2h/semaine	Janvier - Juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Corequises

UE 7 Techniques et technologies Images Numériques

Objectifs de l'enseignement

<p>Story-board / Atelier</p> <p>A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer :</p> <ul style="list-style-type: none"> L'analyse et la structure d'un story-board; Les mécanismes de construction dramatique d'un scénarimage ; Le développement d'un story-board ; La mise en image d'un texte court sous forme de story-board basique. <p>L'étudiant devra être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendre les mécanismes d'une construction d'un story-board en fonction d'un scénario Comprendre le fonctionnement d'un découpage technique Savoir le développement d'un story-board Interpréter un texte court en image (story-board basique) Dessiner de manière basique un personnage, un décor. Annoter correctement un story board (fléchage) Savoir faire un découpage technique

Description de l'enseignement

Story-board / Atelier

Programme

- € Théorie autour du story-board ;
- € Synopsis ;
- € Découpage technique
- € Signes techniques
- € Dessin rough
- € Analyse des décors et personnages
- € Recherches, documentations ;
- € Croquis ;
- € Story-board.

Organisation

- € De nombreux exercices en atelier liés à l'écriture et au développement du story-board (Projections, revues, livres, internet)
- € Théorie partie 1 (historique, qu'est-ce qu'un SB, que fait un Storyboarder, exemples) € Dessin bloc 1 (lignes de fuite et décors)
- € Pratique partie 1 production d'un premier storyboard sur base d'un scénario personnel.
- € Dessin partie 2 (personnage et mouvement)
- € Théorie partie 2 (les plans, les cadrages, les mouvements de caméra)
- € Pratique partie 2 (réalisation d'un story board /animatique à partir d'une fiction sonore)
- € Théorie partie 3 (signes techniques, découpage, amélioration narrative, volets...)

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Story-board / Atelier

Les compétences visées sont :

- **Compréhension narrative** : Capacité à comprendre et à structurer une histoire de manière logique, en tenant compte de l'arc narratif, des personnages et du développement de l'intrigue.
- **Communication visuelle** : Aptitude à traduire des idées abstraites en images claires et expressives, en utilisant des éléments visuels tels que la composition, la mise en page et la séquence.
- **Dessin et illustration** : Compétences en dessin pour représenter efficacement des scènes, des personnages, des expressions faciales, des mouvements et des environnements.
- **Connaissance des techniques cinématographiques** : Familiarité avec les techniques utilisées dans le cinéma, telles que les angles de caméra, les mouvements de caméra, les plans, les cadrages, etc., pour créer des storyboards dynamiques.
- **Sens de la temporalité** : Capacité à représenter le temps de manière séquentielle et à choisir les moments clés pour créer une narration fluide.
- **Adaptabilité** : Capacité à ajuster le storyboard en fonction des retours et des changements apportés au scénario, tout en maintenant la cohérence narrative.
- **Maîtrise des outils** : Utilisation efficace du dessin de storyboard et des outils graphiques pour créer des storyboards professionnels.
- **Analyse critique** : Capacité à évaluer la qualité narrative et visuelle du storyboard, ainsi que sa pertinence par rapport au projet global.
- **Connaissance de l'industrie** : Compréhension des normes et des exigences de l'industrie cinématographique, de l'animation ou d'autres domaines où les storyboards sont utilisés.

Mode d'enseignement

Story-board / Atelier

Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE et une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

La production artistique et les techniques utilisées étant laissées à l'initiative de l'étudiant, le programme des différentes théories et applications dépend de l'orientation personnelle que l'étudiant donnera à son travail.

- Gérer son temps de travail et anticiper les imprévus.
- Développer les bases sur papier
- Adaptation des créations vis à vis des contraintes techniques.
- Création graphique, sonore et animée.
- Apprentissage des outils de créations numériques correspondant aux sujets donnés.

Critères d'évaluation :

- Présence active au cours
- Recherche personnelle de références
- Communication
- Maîtrise des outils
- Retranscription artistique
- Évaluation continue
- Écriture d'histoire
- Relation entre récit et image
- Théorie liée au story-board
- Technique de dessin
- Capacité d'analyse, de réflexion et de compréhension

	Pondération en crédits
Story-board / Atelier	4 crédits
Story-board / Atelier	

Bibliographie

Story-board / Atelier

De nombreuses et diverses références en fonction des sujets abordés (toujours avec liens internet)

Références d'ouvrages :

- ❓ Réaliser un storyboard pour le cinéma Livre de Louis de Rancourt, Olivier Saint-Vincent et Raphaël Saint-Vincent Rémi Jacquinet, Olivier Saint-Vincent, Raphaël Saint-Vincent, Guide pratique du story-board, préface de Jean-Jacques Annaud, Maison du Film Court/Éditions Scope, 2002

Mots clés

Story-board / Atelier

- Storyboard
- Narration visuelle
- Composition
- Mise en page
- Séquence narrative
- Illustration narrative
- Dessin narratif
- Angle de caméra
- Mouvements de caméra
- Plans cinématographiques
- Cadrage
- Expressions faciales
- Environnement visuel
- Développement de l'intrigue
- Collaboration artistique
- Adaptabilité narrative
- Outils de storyboard
- Analyse critique
- Communication visuelle
- Industrie du cinéma/animateurs

UE 19 :	Crédits : 4 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Histoire et actualité des arts / Générale	Séverine Hennard

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Histoire et actualité des arts / Générale	Général	Annuel	2H/Semaine	Janvier - juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requis

UE 8

Objectifs de l'enseignement

Histoire et actualité des arts / Générale
<p>L'étudiant-e- sera capable de comprendre et reconnaître, à savoir plus précisément:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Acquérir les notions générales sur les principaux courants artistiques qui ont marqué l'histoire de l'art « moderne », à partir du XIXe siècle, en particulier d'Edouard Manet ; ● Établir des liens entre les diverses formes d'art : peinture, sculpture, musique, danse, design, photographie, architecture, cinéma, théâtre etc. ainsi que les arts et l'époque, le climat intellectuel, social et politique. ● Saisir des liens avec des formes d'art actuelles. ● Utiliser le vocabulaire afférent. ● Effectuer une recherche documentaire sur un artiste, une œuvre, un courant, une thématique ... ● Développer un regard critique et une approche sensible de la création artistique.

Description de l'enseignement

Histoire et actualité des arts / Générale
<p>Programme :</p> <p>Notions générales des principaux courants artistiques ayant marqué l'histoire de l'art « moderne », en Europe occidentale, à partir du XIXe siècle, en particulier d'Edouard Manet. Les faits (courants, styles, artistes, œuvres principales) sont présentés selon un déroulement chronologique.</p> <p>Les faits sont inscrits dans leur contexte historique général afin de mettre en évidence les liens de causalité avec la création artistique.</p>

Outils de lecture: lecture d'une œuvre (notions générales de composition stylistique (formulation, explication,...), toutes disciplines confondues et abordées spécifiquement à chaque cours.

Outils de recherche documentaire: expérimentation de techniques et outils de recherches : bibliographie, documentation iconographique, dossier, ...

Organisation : Cours magistraux illustrés au moyen d'une sélection de visuels projetés et commentés à l'aide de textes, citations, documentaires, ...

Synthèse, liste de visuels, bibliographie, ...fournis à l'étudiant. Prise de notes indispensable.

En complément : conférences (Jeunesse et arts plastiques, rencontres avec des intervenant-e-s extérieur-e-s, ...), visites de musées, d'expositions, spectacles, voyages d'étude.

Au cours de l'année académique en cours, des travaux ponctuels peuvent être demandés (recherches documentaires, analyses stylistiques, ...).

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Histoire et actualité des arts / Générale

5-7

Mode d'enseignement

Histoire et actualité des arts / Générale

Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE et une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

	Pondération en crédits
Histoire et actualité des arts / Générale	4 crédits

Histoire et actualité des arts / Générale

Examen écrit ou oral, questions transversales ou ponctuelles (analyse comparée ou non d'œuvres) à l'issue de chaque quadrimestre

L'examen écrit porte sur les connaissances, les capacités de réflexion et d'analyse de l'étudiant

Bibliographie

Histoire et actualité des arts / Générale

Fournie au cours et disponible sur "classroom"

Mots clés

Histoire et actualité des arts / Générale

Histoire – Histoire des arts

UE 20 :	Crédits : 4 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art	Robin Legge
Philosophie / Esthétique	Robin Legge

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art	Général	Q1	2h/semaine	Janvier
Philosophie / Esthétique	Général	Q2	2h/semaine	Juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

UE 9

Cohérence pédagogique de l'unité d'enseignement

Les activités d'apprentissage qui composent l'UE ont pour objectifs communs de doter les étudiant.e.s d'outils conceptuels et méthodologiques nécessaires à l'analyse, à l'interprétation et à l'évaluation des objets culturels, en production comme en réception. Ensemble, ils constituent dès lors un ensemble pédagogique cohérent mais néanmoins clairement différencié dans chacune des disciplines. Les compétences et connaissances propres à ces activités d'apprentissage seront dès lors évaluées indépendamment.

Objectifs de l'enseignement

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art
Le cours d'actualités culturelles a pour objectifs de présenter des démarches artistiques en regard de contextes sociaux, culturels et politiques, et d'éveiller l'esprit de curiosité et d'investigation de la part de l'étudiant.
Au terme du cours, l'étudiant sera capable d'analyser différentes démarches artistiques en lien avec son contexte de production (collaboration, médiation) et d'exposition (réception). L'étudiant devra pouvoir porter une analyse critique sur certaines pratiques artistiques et actualités culturelles étudiées en cours.
Philosophie / Esthétique

Le cours de philosophie/esthétique a pour objectif de présenter des démarches artistiques en lien avec la philosophie de l'art, la théorie de l'art et la sociologie de l'art.



Au terme du cours, l'étudiant sera capable de rendre compte et de porter un regard critique sur la question des catégories culturelles et artistiques, des paradigmes artistiques et des différentes formes d'art.

Description de l'enseignement

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

Programme

Le cours d'actualités culturelles développe une analyse de démarches artistiques engagées (écologie, genre, féminisme, décolonialisme, ethnicité, capitalisme, guerres, robotique,..) en regard de son contexte social, culturel et politique et, le cas échéant, en regard de l'histoire de l'art classique, moderne et contemporaine.

L'accent est mis sur différentes pratiques liées à l'actualité artistique et sur la signification ainsi que la communication et la réception de celle-ci.

Dans la mesure du possible, des liens et parallèles seront proposés avec des actualités culturelles et artistiques locales, régionales et internationales.

Organisation

L'enseignement est interactif. Les étudiants sont en permanence questionnés et stimulés à s'exprimer afin de proposer une analyse critique sur les concepts et démarches artistiques présentés.

Des visites d'expositions et des rencontres avec des personnalités de la scène artistique et/ou culturelle actuelle pourront être organisées en fonction du thème du cours.

Philosophie / Esthétique

Programme :

Le cours de philosophie/esthétique introduit l'étudiant aux concepts de philosophie de l'art, théories de l'art et sociologie de l'art. Le cours étudie différents paradigmes artistiques en en décrivant les enjeux et les contours. L'enseignement propose une analyse critique des catégories culturelles et artistiques (art classique, art moderne, art contemporain, art actuel, art naïf, art brut et ses dérivés, arts traditionnels,...) ainsi que leurs différents processus et dispositifs de production, de circulation, de diffusion, de médiation, de réception ou encore de conservation des oeuvres d'art.

Dans la mesure du possible, des liens et parallèles seront proposés avec des actualités culturelles et artistiques locales, régionales et internationales.

Organisation :

L'enseignement est interactif. Les étudiants sont en permanence questionnés et stimulés à s'exprimer afin de proposer une analyse critique sur les concepts et démarches artistiques présentés.

Des visites d'expositions et des rencontres avec des personnalités de la scène artistique et/ou culturelle actuelle pourront être organisées en fonction du thème du cours.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

5, 7

Philosophie / Esthétique

5, 7

Mode d'enseignement

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

Présentiel

Philosophie / Esthétique

Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE **et** une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

	Pondération en crédits
Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art	2 crédits
Philosophie / Esthétique	2 crédits

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

L'évaluation se fera soit sous forme de la remise d'un travail écrit (éventuellement accompagné d'une présentation orale), soit sous forme d'un examen oral ou écrit (éventuellement à cahier ouvert, mais sans accès à internet).

Les modalités d'évaluation seront annoncées aux étudiants 6 semaines avant l'évaluation.

L'étudiant doit pouvoir proposer une analyse critique des différents champs culturels et artistiques vus en cours. Il doit pouvoir décrire et comparer les différentes démarches artistiques en regard du contexte social, culturel et politique dans lequel les productions artistiques ont été réalisées.

Philosophie / Esthétique

L'évaluation se fera soit sous forme de la remise d'un travail écrit (éventuellement accompagné d'une présentation orale), soit sous forme d'un examen oral ou écrit (éventuellement à cahier ouvert, mais sans accès à internet).

Les modalités d'évaluation seront annoncées aux étudiants 6 semaines avant l'évaluation.

?

L'étudiant doit pouvoir proposer une analyse critique des courants esthétiques, écoles, mouvements, courants et oeuvres vus en cours. Il doit pouvoir décrire et comparer les différentes démarches artistiques sous le prisme de la philosophie de l'art.

Bibliographie

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

(liste non exhaustive) : Nathalie Heinich, *La Sociologie de l'art* ; Paul Ardenne, *Un art contextuel* ; Paul Ardenne, *Un art écologique. Création plasticienne et anthropocène*.

Philosophie / Esthétique

(liste non exhaustive) : Atelier philosophique, *Esthétique et philosophie de l'art Repères historiques et thématiques*, Nathalie Heinich, *Le paradigme de l'art contemporain. Structures d'une révolution artistique* ; Anne Cauquelin, *Les Théories de l'art* ; Carine Fol, *De l'art des fous à l'art sans marges*.

Mots clés

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

Histoire culturelle, sociale et politique, Histoire de l'art, Sociologie de l'art, Art relationnel et art contextuel, Culture artistique, Réception, médiation et production et marché de l'art.

Philosophie / Esthétique

Philosophie de l'art, Esthétique, Théorie de l'art, Anthropologie de l'art, Sociologie de l'art, Paradigmes artistiques, Catégories culturelles et artistiques, Expositions et scénographie.

UE 21 :	Crédits : 4 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Philosophie / Générale	Olivier Odaert
Sémiologie / Générale	Olivier Odaert

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Philosophie / Générale	Général	Annuel	1H/semaine	Juin
Sémiologie / Générale	Général	Annuel	1H/semaine	Janvier - juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requis

UE 10

Cohérence pédagogique de l'unité d'enseignement

Les activités d'apprentissage qui composent l'UE ont pour objectifs communs de doter les étudiant.e.s d'outils conceptuels et méthodologiques nécessaires à l'analyse, à l'interprétation et à l'évaluation des objets culturels, en production comme en réception. Ensemble, ils constituent dès lors un ensemble pédagogique cohérent mais néanmoins clairement différencié dans chacune des disciplines. Les compétences et connaissances propres à ces activités d'apprentissage seront dès lors évaluées indépendamment.

Objectifs de l'enseignement

Philosophie / Générale

Le cours de philosophie générale II – Modernité a pour objectifs la connaissance de l'histoire de la pensée (moderne), le développement de la réflexion et la formation de l'esprit critique, en particulier quant aux pratiques artistiques.

Au terme du cours, l'étudiant sera capable de situer les principaux philosophes modernes, de Machiavel à Nietzsche et de comprendre, reformuler, et articuler les principaux systèmes, concepts et arguments élaborés par la philosophie occidentale moderne : modernité, humanisme, relativisme, empirisme, rationalisme, innéisme, scepticisme, liberté, contrat social, souveraineté, Lumières, État de Nature, point de vue transcendantal, dialectique, déterminisme, matérialisme historique, transmutation des valeurs, etc.

L'étudiant devra également pouvoir mobiliser ces idées dans un débat ou un commentaire et les synthétiser ou les comparer.

Sémiologie / Générale

Le cours de sémiologie générale II — Mythologie a pour objectif de former à la pratique de l'analyse sémiologique/sémiotique des produits culturels, et en particulier des mythes. Il s'agit aussi d'apprendre à se servir des mythes comme outil d'analyse et de production artistique.

Description de l'enseignement

Philosophie / Générale

Programme :

Le cours de philosophie générale II – Modernité introduit les étudiants à la philosophie moderne, de Montaigne à Nietzsche.

Organisation :

On découvrira le développement de la pensée occidentale moderne dans ses divers aspects et courants à partir des XVI^e et XVII^e siècles — Relativisme, Rationalisme, Scepticisme et Empirisme dans les œuvres de Machiavel, Montaigne, Descartes, Bacon, Hobbes, Spinoza, Locke — jusqu'à l'épanouissement philosophique et politique de l'humanisme au siècle des Lumières, avec Voltaire, Diderot, Rousseau et Kant notamment. On verra ensuite comment la critique sceptique des valeurs traditionnelles a conduit en s'élargissant à une remise en question des fondements mêmes de la civilisation et de la pensée, ce qui annonce l'époque contemporaine, avec Kant, Hegel, Marx et Nietzsche.

Sémiologie / Générale

Programme : Étude de la réhabilitation théorique des mythes de Nietzsche à Éliade. Analyse de mythes majeurs, de l'Antiquité à nos jours.

Organisation :

Premier quadrimestre : Les mythes, dès la période classique, ont été considérés comme les fables douteuses d'un temps plus crédule, les traces d'un lointain passé à valeur essentiellement culturelle. Depuis Nietzsche, cependant, les sciences humaines ont appris à se servir des mythes pour analyser les productions culturelles et les œuvres d'art. Dans la première partie du cours, nous découvrirons les propositions théoriques et pratiques développées en ce sens par plusieurs intellectuels majeurs de l'époque contemporaine : Friedrich Nietzsche, dans *Naissance de la tragédie* ; Sigmund Freud, dans *Totem et Tabou*, et à propos du complexe d'Œdipe ; Carl-Gustav Jung, dans la définition du processus d'individuation ; Claude Lévi-Strauss, avec l'anthropologie structurale et enfin Mircéa Eliade, quant à l'histoire du fait religieux.

Deuxième quadrimestre : Dans la deuxième partie du cours, nous verrons comment appliquer ces propositions à différents types de mythes : mythes premiers européens (Œdipe, Thésée, Moïse, Wotan) ; mythes premiers universels (Trickster) ; mythes modernes et mythes littéraires, de Perceval à Luke Skywalker.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Philosophie / Générale

1, 2, 3, 5, 7

Sémiologie / Générale

1, 2, 3, 5, 7

Mode d'enseignement

Philosophie / Générale

Présentiel

Sémiologie / Générale

Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE et une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

	Pondération en crédits
Philosophie / Générale	2 crédits
Sémiologie / Générale	2 crédits

Philosophie / Générale

Examen écrit à l'issue du Q2

Critères d'évaluation :

Connaissance et compréhension de la matière du cours. Clarté du propos.

Le système d'évaluation demande aux étudiants de réaliser toutes ces tâches par écrit de manière personnelle.

Sémiologie / Générale

Examen écrit à l'issue du Q1 et travail écrit à l'issue du Q2

Critères d'évaluation :

Q1 : Connaissance et compréhension de la théorie. Q2 : Application correcte de la théorie. Originalité de l'interprétation. Qualité de la présentation.

Le système d'évaluation demande aux étudiants de réaliser toutes ces tâches par écrit de manière personnelle.

Bibliographie

Philosophie / Générale

Portefeuille de lecture (liste non exhaustive): Machiavel, *Le Prince* ; Montaigne, *Essais* ; Bacon, *Nouvel Organon* ; Hobbes, *Léviathan* ; Descartes, *Discours de la méthode* ; Pascal, *Pensées* ; Spinoza, *Éthique* ; Locke, *Traité du gouvernement civil* ; Voltaire, *Traité sur la tolérance* ; Diderot, *Supplément au voyage de Bougainville* ; Rousseau, *Discours sur l'origine et les fondements de l'inégalité parmi les hommes* ; Kant, *Critique de la raison pure* ; Nietzsche, *Crépuscule des idoles*.

Sémiologie / Générale

Friedrich Nietzsche, *Naissance de la Tragédie*, 1872.

Sigmund Freud, *Totem et tabou*, 1913.

Carl-Gustav Jung, *Métamorphoses de l'âme et ses symboles*, 1912 ; *Dialectique du moi et de l'inconscient*, 1933.

Claude Lévi-Strauss, «The Structural Study of Myth», dans « Myth, a Symposium», *Journal of American Folklore*, vol. 78, n° 270, oct.-déc. 1955, p. 428-444.

Mircéa Eliade, *Le sacré et le profane*, 1957 ; *La nostalgie des origines*, 1969.

Carl-Gustav Jung, Charles Kerényi et Paul Paul, *Le Fripon divin*, 1958.

Carl-Gustav Jung, Charles Kerényi, *Introduction à l'essence de la mythologie. L'enfant divin, la jeune fille divine*, 1941.

Mots clés

Philosophie / Générale

Philosophie, Modernité, Scepticisme, Empirisme, Rationalisme, Relativisme.

Sémiologie / Générale

Sémiologie, Mythe, Archétype, Récit, Sacré.

UE 22:	Crédits : 2 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Littérature / Contemporaine	Olivier Odaert

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Littérature Contemporaine /	Général	Annuel	1H/semaine	juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requis

UE 11

Objectifs de l'enseignement

Littérature / Contemporaine

Le cours de Littérature I a pour objectif la découverte, et donc la connaissance et la compréhension, de la place et du rôle de la littérature dans l'histoire des arts en Europe depuis l'Antiquité jusqu'au XVI^e s., au travers de ses principaux auteurs et courants. Ces références donnent accès à la lecture et à l'interprétation de la littérature contemporaine.

Connaissance de l'histoire de la littérature, compétences d'analyse culturelle : intertextualité, motifs, thèmes et courants de la littérature européenne en diachronie et en synchronie.

Description de l'enseignement

Littérature / Contemporaine

Programme :

Le cours aborde la littérature européenne depuis l'Antiquité jusqu'au XVI^e siècle, c'est-à-dire d'Homère à Shakespeare, de façon chronologique, à travers l'étude des auteurs, genres et courants majeurs qui ont contribué de façon remarquable à l'édification de la civilisation européenne en façonnant les imaginaires collectifs et les représentations communes. Les textes sont situés dans leur contexte historique, éventuellement religieux, et matériel.

Organisation :

Le premier quadrimestre est consacré aux littératures antiques. Les héritages grecs et latins sont d'abord mis en lumière, d'Homère à Thucydide, et de Plaute à Apulée, à travers l'étude d'extraits représentatifs des auteurs les plus influents, couvrant l'ensemble des genres majeurs.

Le deuxième quadrimestre est consacré à l'étude de la littérature européenne du Moyen Âge et de la Renaissance, de la Chanson de Geste jusqu'au roman picaresque et au théâtre élisabéthain. Des extraits des textes et auteurs majeurs sont expliqués, situés, et rapportés aux grands événements et courants artistiques qui ont façonné l'histoire européenne.

Acquis d'apprentissage et compétences visées**Littérature / Contemporaine**

1, 2, 3, 5, 7

Mode d'enseignement**Littérature / Contemporaine**

Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE et une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

	Pondération en crédits
Littérature / Contemporaine	2 crédits

Littérature / Contemporaine

Examen écrit à l'issue de chaque quadrimestre (1 crédit par examen)

Critères d'évaluation :

Lecture éclairée des œuvres majeures. Capacité à définir, expliquer et situer les courants, les œuvres et les auteurs, notamment à partir d'extraits lus au cours.

Bibliographie

Littérature / Contemporaine

Jean-Claude Polet, *Parcours dans le patrimoine littéraire européen*, Louvain-la-Neuve, Deboeck, 2008.

Annic Benoît-Dusausoy *et. al.*, *Lettres européennes*, Pars, CNRS Éditions, 2021.

Parcours anthologique :

Grèce antique : Homère, Hésiode, Esope, Eschyle, Sophocle, Euripide, Aristophane, etc.

Rome antique : Plaute, Cicéron, César, Lucrèce, Virgile, Horace, Tite-Live, Ovide, Plutarque, Tacite, etc.

Traditions juives et chrétiennes : Genèse, Exode, Rois, Nouveau testament.

Moyen Âge : Chanson de Roland, Chrétien de Troyes, Marie de France.

Renaissance : Dante, Pétrarque, Boccace, Chaucer, Erasme, Machiavel, L'Arioste, Rabelais, de Camoëns, Cervantès, Shakespeare.

Mots clés

Littérature / Contemporaine

Littérature, Genres, Antiquité, Moyen Âge, Renaissance, Livre.

UE 23 :	Crédits : 4 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Histoire et actualité des arts / Cinéma	Valérie Berteau

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Histoire et actualité des arts / Cinéma	Général	Annuel	2H/semaine	juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

--

Objectifs de l'enseignement

Histoire et actualité des arts / Cinéma

Objectifs

- Découverte de la grammaire cinématographique et de son évolution à travers l'histoire
- Connaissance des bases de la narration et des outils scénaristiques

L'objectif est l'acquisition par l'étudiant(e) d'un cadre de référence historique des œuvres cinématographiques. Il s'agit de tisser des liens, d'entrecroiser images et histoires.

Permettre à l'étudiant(e) de développer sa propre grille de compréhension du langage cinématographique et de sa syntaxe.

Le but de ce cours est d'apporter les fondements de l'histoire du cinéma, depuis sa création jusqu'aux formes contemporaines. Comprendre ses contextes historiques, artistiques et sociaux, son influence sur la société et les arts, et vice-versa.

Processus de découverte et d'analyse afin de nourrir une réflexion personnelle : apprendre à décrypter, analyser, ressentir et construire son regard sur le monde passé et actuel.

Permettre aux étudiants de toutes les sections concernées de s'exercer à l'analyse du film, de comprendre les mécanismes cinématographiques, les codes, ses modes d'expression propre, et d'aborder les contextes historiques, politiques, économiques et artistiques qui ont vu l'évolution de cet art. Comment les disciplines se sont-elles influencées mutuellement ? Essayer de décrypter les codes, le rôle, la création, et la diffusion d'images dans le monde contemporain.

Eveiller une curiosité pour des œuvres, des courants, des styles différents.

Cette réflexion, ce questionnement doit servir de « gymnastique » facilitant l'acquisition des capacités de création et d'analyse nécessaires dans les différents domaines auxquels les étudiants ont choisi de s'engager.

Description de l'enseignement

Histoire et actualité des arts / Cinéma

Le cours aborde de manière chronologique l'histoire des arts relevant des domaines du cinéma (toutes formes confondues) de sa création à aujourd'hui, en suivant la piste de la

recherche de la modernité et de l'avant-garde et en soulignant les liens avec l'Histoire de l'art.

Le cours s'attarde sur des courants majeurs de l'histoire du cinéma, dont certains méconnus. Les auteurs et leurs œuvres sont replacés dans leur contexte artistique et socio-historique, au travers d'analyses détaillées et d'études comparatives par pays, avec comme support audiovisuel de nombreux extraits de films.

Organisation

- Visionnement et analyse de films ;
- Cours dialogués/mise en place de débats ;
- Cours magistraux ;
- Interventions extérieures ponctuelles.

Projections, séances d'écoute, lecture de textes critiques permettront l'acquisition de connaissances générales. Tout au long du cursus, et à travers l'histoire du cinéma, l'étudiant sera capable de mettre en relation les mouvements artistiques et les enjeux socio-politiques, culturels et artistiques dans différents domaines de création. En effet, l'évolution de la narration a eu un impact énorme sur les autres arts et les frontières des genres ont depuis longtemps été transgressées. (le cours étant destiné à des élèves de différentes disciplines, il est important de mettre les autres formes de narration en relation avec le cinéma).

Observer les époques, les techniques, les contextes.

Etudier l'œuvre de grands cinéastes et s'efforcer de comprendre en quoi leurs propositions sont remarquables.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Histoire et actualité des arts / Cinéma

Les lectures d'images permettront une analyse critique, un positionnement socio-culturel par rapport à la réalité des enjeux contemporains. Il y sera beaucoup question de point de vue.

Le cours se veut, d'une certaine manière, un support aux cours pratiques, dans la mesure où il aidera petit à petit l'étudiant à construire son propre langage visuel.

- Pouvoir analyser la narration d'un film en utilisant les outils et concepts scénaristiques, tant au niveau macro (structure du récit) que micro (analyse des enjeux d'une scène, de la caractérisation des personnages, etc.)
- Développer une analyse personnelle hors des préjugés, des stéréotypes et des idées reçues.

Mode d'enseignement

Histoire et actualité des arts / Cinéma

Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE et une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

Académie des Beaux-Arts de la Ville de Tournai
Fiches UE ARTS NUMERIQUES BLOC 2

	Pondération en crédits
Histoire et actualité des arts / Cinéma	4 crédits
Histoire et actualité des arts / Cinéma	
Examen écrit en fin d'année	

Bibliographie

Histoire et actualité des arts / Cinéma
Disponible dans le classroom

Mots clés

Histoire et actualité des arts / Cinéma