Domaine: Arts plastiques, visuels et de l'espace	
Option : Dessin	
Programme de cours : 2023 - 2024	
Cycle BACHELIER	BLOC 3
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 dessin 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 du dessin;**
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.**

UE 20 :	**Crédits : 28 crédits**
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Dessin / Atelier	Saskia Weyts

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Dessin / Atelier	Artistique	Annuel	14H/semaine	Juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

UE 10

Objectifs de l'enseignement

Dessin / Atelier

développer une plus grande autonomie dans l'utilisation des technique artistiques, des matériaux et outils

- développer la capacité d'autoévaluation
- affermir la confiance en soi
- construire un laboratoire d'expérimentations, des pratiques du dessin et de découvertes des enjeux
- encourager un regard critique et installer des critères pour permettre celui-ci
- donner à l'étudiant les moyens de développer une pratique en dessin aux références et aux questionnements du dessin
- approcher le processus de création par une réflexion personnelle donnant lieu à une démarche caractérisée et une intention forte

L'étudiant devra être capable de :

- approfondir le langage plastique et la pensée artistique qui nous conduit à revoir sans cesse nos acquis, nos paramètres
- considérer le dessin comme un lieu ouvert à l'expérimentation, à la recherche du sens, au relationnel, à la création de soi...
- continuer à susciter la curiosité incessante, une capacité d'étonnement face à ce qui est devant nous
- acquérir une autonomie dans la création : le désir de s'accomplir par une recherche profonde, une certaine authenticité
- mettre les éléments de ce langage graphique au service de l'expression
- recherche et analyse sur les possibilités de créer des agencements nouveaux à partir d'une mémoire visuelle collectée, afin de produire un ensemble de dessins, où contenu et forme s'autonomisent plastiquement

Description de l'enseignement

Dessin / Atelier

Programme

- continuer à prendre en considération le passage du volume au plan, de l'ombre et de la lumière aux valeurs, aux couleurs et aux formes

- poursuivre l'acquisition d'un langage plastique à partir de la construction, de sa propre écriture
- chaque étudiant choisit les sujets et point de vue qui lui correspondent et il accumule sur son carnet autant de dessins que ses pensées
- rechercher la relation entre le signifié et le signifiant
- réflexion personnelle sur l'intention artistique
- rechercher la technique la plus appropriée pour donner du sens à l'intention
- les problèmes de présentation (accrochage, installation, rapport au lieu) sont abordés à chaque proposition
- création personnelle issue d'une réflexion sur l'intention artistique qui donne du sens en reposant sur des expérimentations d'association des matériaux, des techniques.

Organisation

- introduction, proposition, description du thème, projet, situer l'objectif du projet, pour après situer la lecture, le contenu, faire des recherches et après sélectionner dans les essais
- nous attachons beaucoup d'importance à l'expérimentation, car elle développe l'énergie créatrice.Plutôt que de faire réaliser un produit fini et esthétique qui serait vide de sens, nous préférons encourager l'expérience et la recherche individuelle, laissant le droit à l'erreur
- régulièrement, nous provoquons des lectures des travaux : source d'analyses, de réflexions, de critiques, d'auto-critiques, de confrontations et de dialogue
- nous analysons des œuvres actuelles ou du passé, pour aiguiser le regard de chacun en insistant sur la diversité des langages possibles
- une tenue d'un carnet de bord est proposé à chaque étudiant

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Dessin / Atelier

Mode d'enseignement

Dessin / 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
Dessin / Atelier	28 crédits

Dessin / Atelier
Evaluation continue / jury artistique externe Critères d'évaluation - évaluation continue pratiquée de manière hebdomadaire

- des critères déterminent avant l'investissement, la pratique comme une note de l'année, cette note est rattachée à chacune des sessions
- aptitude à construire une réponse et la capacité à la communiquer
- l'évaluation est effectuée en cours d'activité et vise à apprécier le progrès accompli par l'étudiant et à comprendre la nature des difficultés qu'il rencontre lors d'un apprentissage. Elle a pour but d'améliorer, de corriger ou de réajuster le cheminement de l'étudiant et elle se fonde en partie sur l'auto-évaluation
- suivi hebdomadaire de l'avancement de la recherche
- la cotation de fin d'année est obtenue par l'évaluation de jury de fin d'année

Bibliographie

Dessin / Atelier

Mots clés

Dessin / Atelier

UE 21 :	Crédits : 6 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Gravure / Impression	Elodie Moreau

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Gravure / Impression	Artistique	Annuel	3H/semaine	Juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

UE 11

Objectifs de l'enseignement

Gravure / Impression

- Réelle prise de conscience de son travail personnel
- Réinvestissement des savoirs
- Utilisation de son bagage et réinvention immédiate
- Possibilité de jouer librement avec les lois fondamentales (accord forme, espace, sens)

Description de l'enseignement

Gravure / Impression

Une définition plus vaste de la gravure sera proposée à l'étudiant qui pourra dès lors développer une attitude plus contemporaine, proche de son travail d'atelier.
Jusqu'où l'image imprimée peut-elle sortir de son cadre ? Le support, le matériaux, le multiple.
Monotype, typo, pochoir, découpe, photocopie, réinventions, inventions.
Exploiter les différentes ressources et les multiples sens du geste et de l'image imprimée. Choisir un support, c'est déjà raconter une histoire, graver à la ponceuse, à la perceuse assembler la matière plutôt que de la soustraire, ne pas graver mais glaner, ne pas utiliser la presse. Si j'imprime avec mes chaussures dans la rue, pendant que je me promène, ce n'est pas la même histoire que si j'imprime sur une feuille de papier destinée à être encadrée etc ...

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Gravure / Impression

Mode d'enseignement

Gravure / Impression

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
Gravure / Impression	6 crédits

Gravure / Impression

Présentation travaux – jury

Critères d'évaluation
L'évaluation prend en compte acquisition des différentes techniques pour :

- Accumuler les ressentis intensifs en multipliant les expériences graphiques et artistiques pour aller vers une expression de plus en plus maîtrisée et de plus en plus personnelle.
- Par prise de conscience ; réinvestissement du savoir
- Par analyse et réflexion ; constante recherche de regles et de fonctionnements plastiques
- Faculté d'utiliser les acquis dans son parcours personnel, afin d'acquerir une réelle autonomie
- Assiduité et présence au cours.

Bibliographie

Gravure / Impression

Mots clés

Gravure / Impression

UE 22 : au choix min 2ECTS/cours	Crédits : 10 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Gravure / Impression	Bruno Robbe
Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles	Gwendoline Robin
Photographie / Recherches photographiques	Isabelle Detournay -
Gravure / Sérigraphie	Anne Gourdin
Dessin / Atelier	Saskia Weyts
Arts numériques / Atelier	Denis Glinne
Arts numériques / Infographie	Alexandre Quintin
Arts numériques / Création multimédia et vidéo	Vincent Aupaix
Design textile / Atelier	Olivia Clément

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Gravure / Impression	Artistique	Annuel		
Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles	Artistique	Annuel		
Photographie / Recherches photographiques	Artistique	Annuel		
Gravure / Sérigraphie	Artistique	Annuel		
Dessin / Atelier	Artistique	Annuel		
Arts numériques / Atelier	Artistique	Annuel		
Arts numériques / Infographie	Artistique	Annuel		
Arts numériques / Création multimédia et vidéo	Artistique	Annuel		
Design textile / Atelier	Artistique	Annuel		

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

Objectifs de l'enseignement

Gravure / Impression
Développer un projet spécifique à l'image imprimée dans le contexte de l'illustration et celui de l'art contemporain par le biais d'un exercice proposé et spécifique à la situation de confinement. • Exploiter les acquis en lithographie afin de développer un moyen d'expression propre et répondre à l'exercice développé spécifiquement durant la période de confinement.

- Exploiter l'image imprimée et le multiple : projet d'éditions en tirage limités. (livres, livre- objet, estampe...)

L'étudiant devra être capable de :

- utiliser les acquis du premier semestre comme outil d'expression, à travers l'exercice spécifique proposé.
- Se situer de manière critique dans le processus de création lié à l'exercice.

Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles

Photographie / Recherches photographiques

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

- Réaliser un projet photographique en une série d'images cohérentes traitant d'un sujet particulier ;
- Présenter ses images de façon adéquate en lien avec son projet finalisé (pouvoir déterminer un/des format(s) de tirage-papier, un papier, une lecture des images...) ;
- Argumenter, présenter son cheminement et son résultat de travail en étant à même de décrire ses images, ses intentions et l'esthétique choisie au service du projet.

Gravure / Sérigraphie

L'étudiant devra avoir acquis toutes les étapes du processus sérigraphique depuis la conception du travail jusqu'à l'impression sur le support de son choix.
L'étudiant devra être capable de concevoir un travail en sérigraphie depuis la fabrication des typons, choix du support, des encres, préparation du châssis, impression, tirage, restitution du matériel dans son état initial et reliure du travail si nécessaire.
Il doit développer un projet qui inclut création et recherches artistiques en rapport avec son travail d'atelier et le mener à terme tout en maîtrisant les techniques de la sérigraphie.

Dessin / Atelier

Arts numériques / Atelier

Arts numériques / Infographie

Sensibiliser l'étudiant sur une ouverture par rapport à tout ce qui gravite autour du monde artistique

- Donner d'autres pistes de réflexion avec les outils de technologies modernes.

L'étudiant devra être capable de :

- Utiliser un ordinateur et son système d'exploitation
- Maîtriser des logiciels
- Élaborer un projet sur support papier par le dessin et le finaliser sur ordinateur.
- Composer une image afin que l'ensemble soit cohérent et équilibré
- Expérimenter et surtout avoir un style graphique personnel
- Développer son côté créatif par rapport au moyen et au support numériques
- Personnaliser, analyser, défendre son travail et s'intéresser à tout ce qui touche de près ou de loin au monde artistique
- Imaginer la scénographie d'un projet personnel

Arts numériques / Création multimédia et vidéo

Placer l'étudiant à l'intersection des pratiques artistiques contemporaines, d'une utilisation créative des technologies numériques, croisant les enjeux attenants à la création et à la formation de ces turbulentes transversalités.

- Inscrire l'étudiant dans le présent de la création audiovisuelle, l'encourager à s'allier aux pratiques
- nouvelles qui font, pour une grande part, l'art et la culture d'aujourd'hui.
- Sensibiliser l'étudiant à toutes les formes d'expression, notamment en exerçant les perceptions visuelles et auditives.
- Lui permettre d'acquérir des techniques permettant d'accéder à la maîtrise objective des « choses de l'art », de se dépasser pour atteindre la créativité.
- Participer à la formation équilibrée pour que chacun découvre et construise sa personnalité.
- Développer des comportements tels que l'autonomie, l'esprit (auto) critique, la tolérance, etc...
- Savoir s'adapter aux évolutions technologiques, explorer de nouvelles voies, expérimenter des pédagogies innovantes.

Design textile / Atelier

L'atelier design textile est un laboratoire de création et conception, où sont mises en place des méthodologies ouvertes. Pris en tant qu'option, il permet aux différents profils d'étudiants de compléter leurs compétences et leurs intentions. C'est un lieu de rencontre, de pratique, de réflexion, de découverte.

L'étudiant qui choisit cette option s'approprie progressivement différents médiums et outils liés au textile pour les mettre au service de son travail d'atelier. Il peut ainsi les utiliser de manière sensible et créative, au plus proche de sa démarche et de sa finalité.

Description de l'enseignement

Gravure / Impression

Programme
Travail de recherche :
Choisir un artiste contemporain ayant intégré des techniques liées à l'estampe et constituer un mini dossier suivant un canevas proposé et identique pour tous les étudiants.

Exercice : Créer une image en deux passages couleurs, sur un format défini sur un thème commun à tous intitulé "En voiture Simone". Un protocole précis sera envoyé à chaque étudiant par intranet avec la méthode et les explications techniques. l'objectif est de réaliser un portfolio regroupant toutes les propositions.

Techniques abordées :

- La photo-lithographie et travaux préparatoires lié à cette technique :
- Préparation de fichiers pour une impression photo-lithographique.

Organisation
Il sera demandé à l'étudiant de concevoir et de préparer une image suivant un protocole précis transcrit dans un exercice spécifique communiqué par email. Les images peuvent être conçues à l'aide d'outils numériques tels un ordinateur, un téléphone, un appareil photo ou sur papier.

Chaque proposition de l'étudiant sera analysée, corrigée et fera l'objet d'un suivi personnalisé et ce jusqu'à la finalisation du projet prêt à être imprimé.

Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles

Photographie / Recherches photographiques

Au départ, l'étudiant rédigera une note d'intention explicitant son choix de sujet de recherches, tant sur le plan abstrait que sur le plan des premières pistes de travail concrètes. Le but de cette première démarche est de formuler une intention de départ : elle est appelée à évoluer au fil des semaines.
L'étudiant proposera ensuite, et durant toute l'année, un carnet de recherches qui sera la cartographie de ses expérimentations, de ses recherches théoriques et artistiques venant nourrir son sujet.
L'accent sera mis sur l'autonomie de l'étudiant et ses initiatives. L'étudiant verra le professeur chaque semaine en entretien personnalisé avec ses images numériques ou argentiques. Une sélection et un « resserrage » du sujet sera effectué au cours de ces divers entretiens.
Un nouvel exercice pratique (avec consignes techniques) à court terme sera dès lors déterminé de commun accord pour explorer un aspect particulier du travail. Peu à peu, une ligne directrice de fond se dégagera et une forme sera choisie (impressions image/image, édition, diaporama, ...) et réalisée, dans le but de constituer un élément du travail artistique à part entière de l'étudiant dans son parcours à l'Académie.

Gravure / Sérigraphie

Programme
Rappel des techniques au moyen de démonstrations et applications sur divers supports. L'étudiant opte pour un projet en rapport avec son travail d'atelier. Il doit affirmer ses choix techniques car il devient autonome dans le processus de création.
Il porte un regard personnel et artistique par sa réflexion et son intervention sur l'image imprimée.
Donc il développe son projet au moyen de la sérigraphie.

Organisation
L'étudiant va progressivement se dégager des apprentissages des différentes étapes des techniques de la sérigraphie.
Un contrat personnel et un programme établi avec le professeur lui servent de guide.
Carnet de croquis, présentation des recherches, accompagnement technique, discussions et rencontres régulières avec le professeur.
La consultation de livres, de références, de livres d'artiste au sein de l'atelier encadre les multiples facettes de la sérigraphie.
Visite d'expositions de musées et d'artistes.

Dessin / Atelier

Arts numériques / Atelier

Arts numériques / Infographie

Programme

- retouche d'images et ou vidéo
- créer une image dynamique, cohérente, ...

- concevoir un photomontage à partir d'images personnelles
- concevoir des montages vidéo
- coloriser de dessins
- Gérer des paramètres d'images
- Finaliser un projet sur ordinateur

Méthodologie
Méthode expositive et interrogative : explication du travail demandé avec ses différentes consignes agrémenté de sources diverses pour donner un maximum d'informations sur le sujet
Méthode expositive et active : théorie et application simultanée par le biais d'un rétro-projecteur
Méthode active : application de la théorie par rapport au sujet demandé. Réfléchir, être créatif, concevoir, élaboration jusqu'à la réalisation finale
Méthode interrogative : discussion entre le professeur et l'étudiant

Arts numériques / Création multimédia et vidéo

Programme
- l'enseignement théorique
- les projets

Ces méthodes dynamiques sont adaptées aux objectifs du cours et elles tiennent compte des caractéristiques des élèves.
Organisation
- Pédagogie différenciée articulée autour du projet :
- Mises en situation adaptées aux compétences visées.
- Mise en place de situations d'apprentissages favorisant des attitudes de recherche, réflexion et créativité, permettant une articulation entre les savoirs et les savoir-faire.
- L'enseignant encourage l'expression, en permettant d'acquérir des techniques précises.
- L'enseignant conseille et adapte ses explications. Il favorise les productions originales, et valorise l'autocritique.

Plusieurs démarches d'enseignement :
- La démarche inductive (partir du spécifique pour dégager une généralité)
- La démarche déductive (partir d'un modèle théorique pour en dégager une particularité)
- La pensée dialectique (manipulation d'éléments contradictoires qu'on met en interaction)
- La divergence (exploitation du hasard)
- Approche analogique ; transfert analogique, l'inconnu va être appréhendé par le connu Processus créateur ; analogie associée à la pensée divergente. (Brainstorming)
- La convergence (résolution d'une situation problème par LA meilleure réponse)

Etudes vidéographiques :
- Familiarisation avec le jargon vidéographique : plan, mouvement de caméra, cadrage, découpage, raccord, transitions
- Compréhension des contraintes inhérentes à la réalisation d'un projet d'images de vidéographie
- Maîtrise des techniques de traitement en imagerie numérique : étalonnage, colorimétrie

- Sensibilisation au champ d'application du compositing.
- Elaboration de conceptions d'imageries vidéographiques

Design textile / Atelier

Programme
Le cours est un espace d'expérimentation, où les projets et exercices sont envisagés de façon sensible et personnelle. Une organisation modulaire et souple permet d'alterner les différents temps de recherches et d'apprentissage. Un large éventail de matières et de matériels sont mis à sa disposition pour mener ses recherches.

Méthodologie
L'étudiant sera amené à :

- Explorer, rechercher
- Définir son projet personnel
- Appréhender et expérimenter les différentes techniques enseignées
- Proposer une diversité dans l'expérimentation, adaptée à son projet d'atelier.
- Tisser des liens, confronter ses idées, élaborer ses objectifs
- Communiquer, argumenter, défendre ses choix
- Installer, exposer, regarder

Ces différents processus peuvent être conduits selon une temporalité linéaire ou non, de manière individualisée ou collective.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Gravure / Impression

Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles

Photographie / Recherches photographiques

Gravure / Sérigraphie

Dessin / Atelier

Arts numériques / Atelier

Arts numériques / Infographie

Arts numériques / Création multimédia et vidéo

Design textile / Atelier

Mode d'enseignement

Gravure / Impression

Présentiel

Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles

Présentiel
Photographie / Recherches photographiques
Présentiel
Gravure / Sérigraphie
Présentiel
Dessin / Atelier
Présentiel
Arts numériques / Atelier
Présentiel
Arts numériques / Infographie
Présentiel
Arts numériques / Création multimédia et vidéo
Présentiel
Design textile / 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
Gravure / Impression	
Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles	
Photographie / Recherches photographiques	
Gravure / Sérigraphie	
Dessin / Atelier	
Arts numériques / Atelier	
Arts numériques / Infographie	
Arts numériques / Création multimédia et vidéo	
Design textile / Atelier	

Gravure / Impression
Evaluation continue sur les exercices de l'année remise des travaux en fin de quadrimestre L'étudiant sera évalué sur la remise des deux exercices demandés (l'image et la recherche sur un artiste) Remise via extranet. Critères d'évaluation Implication et réactivité de l'étudiant par rapport à l'exercice demandé. Inventivité et originalité par rapport aux contraintes du projet. Utilisation des acquis adaptés à l'exercice proposé.
Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles
Photographie / Recherches photographiques

Critères d'évaluation
L'évaluation se fait par un suivi régulier à travers des exercices pratiques et des entretiens individuels avec l'étudiant afin d'évaluer son évolution ainsi que son niveau d'acquisition des différentes techniques.

- La maîtrise de la pratique photographique ;
- La capacité d'étoffer son propos par des recherches théoriques, des visites d'exposition, ... ;
- La capacité de se détacher du réel et à l'interpréter ;
- La créativité et l'originalité, la prise de risques ;
- La cohérence du point de vue dans une série.

Gravure / Sérigraphie

Remise de travaux à la fin de chaque quadrimestre

Critères d'évaluation
L'évaluation est basée sur la présence assidue de l'étudiant, de la maîtrise des outils proposés, de la ponctualité des remises des travaux, de sa productivité, des réflexions et des qualités de son discours artistique via la régularité d'entretiens individuels.

Dessin / Atelier

Arts numériques / Atelier

Arts numériques / Infographie

Evaluation continue

Critères d'évaluation

- Évaluation permanente au fil des semaines sous forme de discussion afin de voir l'évolution du travail demandé et le respect des consignes
- Évaluation formative sous forme de cotation avec remarques afin que l'étudiant puisse apporter des modifications. Cette cotation n'est présente qu'à titre d'information pour savoir où il se situe par rapport aux objectifs de l'énoncé.

Évaluation sommative sous forme de jury composé des professeurs de l'atelier.

Arts numériques / Création multimédia et vidéo

L'objet de l'évaluation s'articule selon :

- l'intérêt du « produit » et donc du degré de réussite dans les acquisitions visées
- l'intérêt des processus utilisés dégagés par feed- back consécutif à la production elle-même

L'évaluation est tout d'abord formative, par une évaluation permanente et individuelle, et, au terme de l'année académique elle est certificative. Une note de participation qui prend en compte la motivation (intérêt, présence), l'élan, et l'implication de l'étudiant, intervient dans celle-ci.

Design textile / Atelier

Critères d'évaluation :

Evaluation continue :
Plusieurs évaluations ont lieu durant l'année. Elles consistent en la présentation du travail lors de rendez-vous individuels et/ou collectifs (à l'atelier ou en vidéoconférence), ainsi que

sous forme de remise de projets et dossiers (à l'atelier ou en ligne via google drive). Toutes les recherches et expérimentations réalisées sont évaluées à cette lecture globale. L'étudiant peut ainsi prendre conscience de son évolution, de ses progrès.

Critères d'évaluation :

- Sensibilité plastique, diversité des propositions, cohérence du travail avec la thématique choisie.
- Qualité des recherches et investissement personnel dans l'expérimentation
- Assiduité au cours

Bibliographie

Gravure / Impression

Source de documentation pour le dossier et questionnaire lié à l'artiste choisi :
Centre de la gravure de La louvière (site internet)
Mel Publisher (site internet). Musée de l'estampe de Gravline (site internet) etc.

Éditions Taschen : Art Now : Art at the turn of the Millénium : Graphic Design for the 21st Century... Tériade éditeur, Jazz... - Livres d'artistes, Jacques Dupin «l'image prise au mot»...
Magazines : Parket, Art Press, Beaux-Arts,...
Atelier Perrousseaux éditeurs, Paul Cox «coxcodex 1 (seuil), Jean-François Bizot «free press»
Traités sur l'art : Kandinsky, Peter Halley, Butor, La gravure en taille douce (Louis lo Monaco) L'estampe (Michel Hebert), Catalogues d'art... Éditeurs d'art : Catherine Putman, Franck Bordas, Barbara Krakov... Éditeurs de bandes dessinées : L'association, 6 pieds sous terre, Aire Libre, Casterman, Fremok...
Catalogues d'expositions.

Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles

Photographie / Recherches photographiques

Gravure / Sérigraphie

Livres de référence concernant la sérigraphie et techniques d'impression, livres d'illustration, livres à petit tirage, livres d'artiste disponibles à l'atelier. Location de mallettes pédagogiques traitant du livre (inciser/plier/trouer).
La sérigraphie – ISBN 972-2-35017-259-0
Cl. Dalquié et M. Cossu, édition Pyramyd, 2012
Manuel complet de gravure - ISBN 978-2-212-12419-4 B.Fick & B. Grabowski, édition Eyrolles, 2009

Dessin / Atelier

Arts numériques / Atelier

Arts numériques / Infographie

Arts numériques / Création multimédia et vidéo

Design textile / Atelier

Mots clés

Gravure / Impression
Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles
Photographie / Recherches photographiques
Perfectionnement numérique 3
Gravure / Sérigraphie
Dessin / Atelier
Arts numériques / Atelier
Arts numériques / Infographie
Arts numériques / Création multimédia et vidéo
Design textile / Atelier

UE 23 :	**Crédits : 4 crédits**
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Stages / Atelier	

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Stages / Atelier				

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

UE 11

Objectifs de l'enseignement

Stages / Atelier

Description de l'enseignement

Stages / Atelier

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Stages / Atelier

Mode d'enseignement

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
Stages / Atelier	
Stages / Atelier	

Bibliographie

Stages / Atelier

Mots clés

Stages / Atelier

UE 24 :	Crédits : 2 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Histoire et actualité des arts / Générale	Véronique Danneels

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Histoire et actualité des arts / Générale	Général	Q1	2H/semaine	janvier

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

UE 16

Objectifs de l'enseignement

Histoire et actualité des arts / Générale

1. Connaître l'art de la fin des années 30 aux années 60 du XXème siècle.
2. Identifier et comprendre l'importance des mouvements artistiques.
3. Comprendre les ruptures, prolongements et évolutions.
4. Reconnaître les icônes et signatures de l'art moderne ; comprendre comment elles se sont construites et pourquoi elles ont été construites et maintenues dans l'enseignement de l'histoire de l'art actuel.
5. Faire des liens avec l'architecture, le cinéma, la littérature, la musique.

Description de l'enseignement

Histoire et actualité des arts / Générale

Programme :
De l'entre deux-guerres au début des années 60

Organisation :
Évolution chronologique dans la mesure du possible, visite de musées, bibliothèques et sites.
L'enseignement est interactif. Les étudiants sont questionnés et stimulés à observer et commenter les illustrations.
Visites des sites internet + apprentissage à utiliser systématiquement les sites des musées et lieux culturels.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Histoire et actualité des arts / Générale

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	2 crédits

Histoire et actualité des arts / Générale

Examen écrit à l'issue du Q1

Critères d'évaluation : reconnaître les mouvements, les oeuvres clés, les « signatures », pouvoir les contextualiser, savoir les décrire : contenu, style, taille, matière, lieu de conservation

Bibliographie

Histoire et actualité des arts / Générale

Diffusée durant les cours et via Classroom

Mots clés

Histoire et actualité des arts / Générale

Abstraction, photographie, cinéma, architecture, identité artistique, public, médias, mouvements, deuxième guerre mondiale, narrations, théories, ruptures.

UE 25 :	**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	Véronique Danneels
Philosophie / Esthétique	Véronique Danneels

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 17

Cohérence pédagogique de l'unité d'enseignement

Que les disciplines soient abordées de manière traditionnelle ou expérimentale, la cohésion qui réunit un cours d'histoire de l'art, un cours d'actualité des arts et un cours d'esthétique dans une même unité d'enseignement va de soi.
Non seulement les trois cours partagent un fond et un jargon commun, mais de plus, leurs révisions récentes, favorisent de nouvelles lectures fondées sur les études de genre, la décolonisation, les crises géoclimatiques.
Les réunir dans une unité permet d'élargir considérablement les perspectives et de travailler des ramifications aussi solides que subjectives avec les étudiantEs. Les sujets historiques (histoire de l'art) illuminent les investigations contemporaines (actualité et lecture des arts), qui se réfléchissent et se prolongent dans les textes programmés dans le cours d'esthétique.

Objectifs de l'enseignement

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

1. Éveiller l'esprit de curiosité, d'investigation et de critique.
2. Observer et analyser des événements de l'actualité en cours.
3. Etude de mouvements et d'attitudes artistiques de l'art contemporain des années 70 à 90.

Philosophie / Esthétique

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

- architecture nomade, genre, universalité, identité, féminisme, intersectionnalité, visagéité, pouvoir, amour, esthétique relationnelle, utopie, sublime, beau, génial, société du spectacle, pharmacopornographie, ...
- modernité, postmodernité

L'étudiant devra être capable de :

- s'exprimer et de se référer aux auteurEs abordéEs

Description de l'enseignement

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

Programme :
Le cours s'adresse aux étudiants de toutes les disciplines.
L'accent est mis sur quelques événements de l'actualité artistique locale ou internationale et sur la signification ainsi que la communication et la réception de celui-ci.

Organisation :
L'enseignement est interactif. Les étudiant(e)s sont en permanence questionné(e)s et stimulées à s'exprimer de manière objective et subjective.
Visite d'expositions et collections.
Dans le meilleur des cas : préparation aux visites avec d'autres professeurs…
Visites des sites internet + réflexe à utiliser les sites des musées et lieux culturels.

Méthodologie :
Comment archiver des documents ? Comment les retrouver ? Comment les utiliser?

Philosophie / Esthétique

Programme

- Textes d'artistes : Martha Rosler/ Louise Bourgeois/ Victor Burgin/ Agnés Martin/ Gerhard Richter / Gisueppe Penone / Annette Messager
- Textes de théoricienNEs : Georges Didi-Hubermann/ Laura Cottingham/ Amelia Jones/ Elisabeth Lebovici/ Desprez
- Textes de philosophes : Deleuze / Foucault/ Preciado/ Rancière/ Latour/ Harraway.

Organisation

- lecture et commentaires de fragments en classe ;
- Préparation en « devoir » et présentation en faisant lien ou distinction avec travail perso ...

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

Philosophie / Esthétique

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

- Examen écrit + participation durant les cours + visite autonome d'expositions ou événements culturels + éventuellement exercice écrit ou oral durant le quadrimestre
- Critères d'évaluation: l'examen se déroule "à cahier ouvert". L'évaluation porte sur l'appropriation et le rendu critique de la matière par l'étudiant(e).

Philosophie / Esthétique

Examen écrit en Q2
Objectifs d'évaluation :

- Participation au cours ;
- Qualité des interventions spontanées ;
- Questionnement ;
- adhésion ou résistance aux concepts / œuvres / idées abordés.

Bibliographie

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

Délivrée tout au long du quadrimestre durant les cours et via l'intranet.

Philosophie / Esthétique

Délivrée tout au long du quadrimestre durant les cours et via l'intranet.

Mots clés

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

Questionnements / Liens / Esprit critique / Sensibilité / Histoire / Actualités / Diversité / Solidarité.

Philosophie / Esthétique

UE 26 :	Crédits : 2 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Philosophie / Générale	Olivier Odaert

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Philosophie / Générale	Générale	Annuel	1H/semaine	Juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

UE 18

Objectifs de l'enseignement

Philosophie / Générale
Le cours de philosophie générale III — Époque contemporaine a pour objectif 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 comprendre, reformuler, et articuler les concepts élaborés par la philosophie contemporaine pour penser la spécificité de l'art, et la possibilité de son engagement politique et moral. (Engagement, Responsabilité, Auteur,…) Les étudiants devront non seulement connaître et comprendre les principaux arguments de ces questions philosophiques, mais également pouvoir les mobiliser dans un débat ou un commentaire portant sur une œuvre d'art.

Description de l'enseignement

Philosophie / Générale
Programme : Le cours de troisième année portera sur la question de l'engagement et de la responsabilité, en particulier dans le domaine de l'art, telle qu'elle a été traitée par la philosophie contemporaine, et notamment par Albert Camus, Michel Foucault, Friedrich Nietzsche, Sigmund Freud, Jean-Paul Sartre, Hannah Arendt, etc. Organisation : On lira des textes de penseurs contemporains, de Nietzsche à nos jours, que l'on fera entrer en dialogue, par l'exercice du commentaire et du débat, avec les œuvres d'artistes contemporains choisis par les étudiants, afin de discerner les enjeux philosophiques, et en particuliers éthiques et politiques, de la pratique artistique aujourd'hui.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Philosophie / Générale

Mode d'enseignement

Philosophie / 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

Philosophie / Générale
Travail écrit en fin de Q2 Critères d'évaluation : Pertinence du dialogue entre les textes philosophiques et le travail de l'artiste choisi. Originalité du propos. Clarté du propos. Qualité de la présentation.

Bibliographie

Philosophie / Générale
Albert Camus, L'Homme révolté, 1951. Friedrich Nietzsche, Humain trop humain, 1878. Michel Foucault, Dits et écrits, 1994. Sigmund Freud, La Création et le rêve éveillé, 1908. Jean-Paul Sartre, Qu'est-ce que la littérature ?, 1948. Hannah Arendt, La Crise de la culture, 1968. Gilbert Durand, L'Imagination symbolique, 1964.

Mots clés

Philosophie / Générale
Philosophie, engagement, Responsabilité, Auteur, Révolte.

UE 27 :	**Crédits : 4 crédits**
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Histoire et actualité des arts / Cinéma	Philippe de Pierpont

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

UE 19

Objectifs de l'enseignement

Histoire et actualité des arts / Cinéma

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

- Approfondissement de la connaissance des concepts et le vocabulaire essentiels du cinéma.

L'étudiant devra être capable de :

- Pouvoir analyser un film aux niveaux thématique, esthétique et technique, en utilisant les outils grammaticaux élémentaires du cinéma (découpage, cadrage, séquence, ellipse, plan, son).
- Sortir des préjugés, des stéréotypes et des idées reçues.

Description de l'enseignement

Histoire et actualité des arts / Cinéma

Programme

- Histoire du cinéma, des années '60 à aujourd'hui.

Organisation

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

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Histoire et actualité des arts / Cinéma

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.

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

Histoire et actualité des arts / Cinéma

Examen écrit en fin d'année

Analyse d'une séquence d'un film vu au cours

Bibliographie

Histoire et actualité des arts / Cinéma

Disponible dans le syllabus

Mots clés

Histoire et actualité des arts / Cinéma